

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Secara sederhana, pendidikan merupakan proses yang dikerjakan individu untuk menumbuhkan kepribadian yang selaras dengan norma sosial dan nilai budaya yang mengatur masyarakat. Istilah pendidikan, atau pedagogi, diyakini merujuk pada pertumbuhan ide dan pengawasan yang disengaja yang diberikan orang dewasa kepada orang lain untuk membantu mereka mencapai kedewasaan (Yayan Alpian et al., 2019). Beberapa orang atau juga kelompok memandang pendidikan sebagai upaya sadar untuk meningkatkan derajat kesejahteraan dalam hal intelektual, emosional, sosial, dan spiritual seseorang. Agar orang yang menuntut dapat memberikan kontribusi positif bagi kehidupan bermasyarakat dan diperlengkapi untuk menghadapi berbagai dinamika kehidupan dengan cara yang bijaksana dan bertanggung jawab, proses pendidikan mencakup lebih dari sekadar aspek kognitif atau akademis. Menanamkan cita-cita moral dan etika yang kuat, mengembangkan kemampuan, dan membina karakter adalah bagian dari proses ini (Djamaludin, 2014).

Cara lain untuk memaknai tentang pendidikan adalah sebuah sistem yang digunakan dalam lingkungan pendidikan formal, seperti sekolah dan universitas, tempat orang-orang menuntut ilmu menjadi siswa atau mahasiswa dan menjalani proses pembelajaran yang terstruktur dan teratur (Syaadah et al., 2023). Menurut ini, pendidikan berfungsi sebagai sistem strategis untuk pengembangan karakter, penanaman nilai-nilai moral, dan pengembangan optimal potensi setiap orang untuk membekali mereka dalam menghadapi realitas kehidupan sosial. Pendidikan juga berfungsi sebagai media untuk transfer sebuah informasi. Pendidikan Agama Islam merupakan bagian penting dari kurikulum sekolah yang memfasilitasi proses ini. Maka komponen penting dari kurikulum yang membantu proses ini adalah Pendidikan Agama Islam, sebuah topik yang membantu siswa dalam mengembangkan akar moral dan spiritual mereka (Desi Pristiwanti et al., 2022).

Pendidikan Agama Islam memiliki sebuah peran yang sangat berpengaruh untuk membantu para remaja mengembangkan akhlak dan karakternya sehingga dapat menjadi orang dewasa. Para siswa harus memahami informasi yang dijelaskan oleh pendidik. Pembelajaran materi agama Islam mencakup doa-doa sunah, bacaan Al-Qur'an, doa bersama, dan ritual keagamaan lainnya selain mengajarkan prinsip-prinsip moral. Pemahaman yang baik terhadap materi Pendidikan Agama Islam ini berpotensi untuk membentuk kebiasaan positif dalam perilaku dan pelaksanaan ibadah peserta didik. Namun, sejumlah masalah masih terus terjadi di era modern, termasuk rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep utama ajaran agama Islam, seperti toleransi, dan fakta bahwa tidak sedikit peserta didik yang sulit dalam membaca Al-Qur'an dengan lancar. Masalah-masalah ini menyoroti perlunya peningkatan efektivitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Ainiyah, 2013).

Dengan demikian, lingkungan terbaik untuk Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah lingkungan yang mendorong keterlibatan siswa dan memberi mereka kebebasan untuk mencari, mengenali, menyelidiki, dan menyelesaikan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Namun, seperti yang terlihat dari kenyataan di banyak lembaga pendidikan, lumayan banyak dari siswa yang kesulitan untuk mencerna materi Pendidikan Agama Islam. Hal ini menunjukkan bahwa untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual (Imelda, 2018).

Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan untuk mampu menciptakan strategi pembelajaran yang selaras dengan menggunakan standar kompetensi dasar, karena peran seorang guru dalam memfasilitasi keberhasilan, pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam itu sangat penting (Maesaroh, 1970). Tentunya harus ada evaluasi di akhir setiap proses pembelajaran untuk melihat keberhasilan, dan ini akan menghasilkan apa yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar ini adalah elemen yang secara signifikan memengaruhi keberhasilan atau kegagalan pelaksanaan kegiatan belajar yang dipimpin pendidik dan tujuan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya yang tercantum di kurikulum, RPP, atau modul pembelajaran.

Hasil belajar merupakan cerminan dari pencapaian menuntut ilmu yang diperoleh melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, termasuk kemampuan bertanya dan menjawab di kelas. Meskipun dalam lingkungan akademik terdapat pandangan yang menyatakan keberhasilan menuntut ilmu bukan semata-mata ditetapkan oleh angka yang tercantum dalam rapor atau ijazah, namun untuk mengukur tingkat pencapaian pada ranah kognitif, hasil belajar tetap menjadi indikator yang penting dan relevan dalam menilai keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan (Sukses, 2020).

Cara guru menyampaikan materi pelajaran memiliki dampak besar pada keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat oleh guru merupakan salah satu faktor yang dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Untuk mengatasi hal ini, guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa agar berpartisipasi penuh dalam setiap kelas. Hal ini penting karena dalam proses pembelajaran berkelanjutan, pendidik menciptakan model pembelajaran sebagai kerangka kerja untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menumbuhkan minat dan potensi peserta didik serta meningkatkan prestasi akademik mereka. Keinginan belajar yang kuat tidak dapat dipisahkan dari tanggung jawab pendidik untuk menyediakan lingkungan belajar yang nyaman dan menarik. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam menerapkan variasi strategi pembelajaran yang sesuai, sehingga mampu merangsang partisipasi serta memperkuat keterlibatan peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran (Erina & Kuswanto, 2015).

Strategi pembelajaran yang berupaya meningkatkan dan memajukan hasil belajar kognitif siswa memerlukan persiapan terbaik. Hal ini juga terlihat pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Perkembangan Pendidikan di Sekolah" karya Oktariani yang menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara model pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan seberapa erat hubungan antara model pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil

penelitian ini dengan tegas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Oktariani et al., 2022).

Salah satu model pembelajaran yang dikatakan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah pembelajaran *Dragon Ball*. pembelajaran ini merupakan sebuah metode pembelajaran di mana guru terlebih dahulu menyampaikan masalah. yang kemudian mendorong peserta didik untuk menyelesaikannya melalui pemikiran kritis dan ide-ide kreatif yang mereka miliki. Dengan menggunakan pembelajaran *Dragon Ball*, opini siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya dianggap membosankan dapat diubah menjadi pengalaman pendidikan yang menarik dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, gaya pembelajaran ini bekerja dengan baik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten yang disampaikan instruktur di kelas (Nimah & Fakhri Auliya, 2023).

Model pembelajaran Open Ended dan Snowball Throwing digabungkan untuk menciptakan model pembelajaran *Dragon Ball*. Pendekatan Pembelajaran Open Ended mendorong siswa untuk berpikir kreatif dengan menghadirkan tantangan yang dapat ditangani dengan berbagai cara dan menghasilkan berbagai jawaban. Dengan menawarkan lingkungan yang imajinatif dan merangsang secara intelektual bagi siswa untuk mendiskusikan atau mengekspresikan ide dan perasaan mereka dan untuk mengasah kemampuan berpikir analitis dan kreatif mereka, model pembelajaran Snowball Throwing berupaya untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *Dragon Ball* yang inventif diciptakan dengan menggabungkan konsep dari kedua model pembelajaran yang dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif (Muliana et al., 2019).

Berdasarkan observasi di kelas VIII SMPN 1 Solokan Jeruk, siswa kelas VIII masih memiliki hasil belajar di bawah KKM, yaitu dengan nilai KKM sebesar 75, karena guru belum mau mencari model pembelajaran alternatif di luar model pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas. Dari 37 siswa kelas VIII B, 18 siswa masih memiliki nilai sumatif di bawah nilai yang diharapkan, yang berarti 49% hasil belajar kognitif siswa masih memerlukan perbaikan. Hal ini disebabkan

oleh guru yang masih menggunakan strategi mengajar monoton dan ceramah, sehingga menghambat kemampuan guru dalam menilai kepribadian siswa dan membuat siswa enggan mengikuti proses pembelajaran.

Siswa yang hanya mencatat dan memperhatikan penjelasan guru memiliki hasil belajar kognitif yang rendah. Selain itu, karena guru hanya mengajukan beberapa pertanyaan dalam setiap sesi, siswa kurang mampu mengemukakan pendapatnya tentang materi yang diajarkan. Maka berdasarkan permasalahan yang ditemui oleh peneliti ini, peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dalam suatu penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Dragon Ball* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah pada penelitian yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* dan model pembelajaran *Direct Intruction* ?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Dragon Ball* dan model pembelajaran *Direct Intruction* di kelas VIII pada mata pelajaran PAI?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAI setelah menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* dan *Direct Intruction* ?
4. Sejauh mana peningkatan penggunaan model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAI ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan menjadi beberapa point diantaranya adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* dan model pembelajaran *Direct Intruction* .

2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Dragon Ball* dan *Direct Intruction* di kelas VIII pada mata pelajaran PAI.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* dan *Direct Intruction*.
4. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penggunaan model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada pelajaran PAI.

D. Manfaat penelitian

Manfaat Penelitian terdapat dua kompnen yaitu:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi yang komprehensif dan mudah dipahami tentang bagaimana pembelajaran *Dragon Ball* mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa dalam mapel Pendidikan Agama Islam. Informasi tambahan tentang dampak model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMPN 1 Solokan Jeruk merupakan kelebihan lain dari penelitian ini.

2. Manfaat manfaat secara praktis

- a. Bagi peserta didik

Dengan adanya karya ilmiah ini diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar kognitifnya melalui pemakaian model pembelajaran *Dragon Ball* pada materi pelajaran PAI.

- b. Bagi Guru

dapat menerapkan sejumlah model pembelajaran, termasuk model *Dragon Ball*, yang bisa membantu untuk memajukan kegiatan pembelajaran di kelas dan meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian ini akan dimanfaatkan untuk menginformasikan atau memberikan gambaran umum informasi tentang

pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, serta dalam inisiatif untuk meningkatkan standar pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Untuk menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam yang akan menjadi landasan bagi pekerjaan peneliti di masa mendatang sebagai guru Pendidikan Agama Islam untuk lebih memahami proses menuntut ilmu dan menemukan cara untuk mengembangkan hasil belajar kognitif seseorang

E. Kerangka berpikir

Menurut Suherman, (2003), model pembelajaran terdiri dari strategi, taktik, dan teknik pembelajaran dan merupakan pola interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas. *Dragon Ball*, salah satu metode pembelajaran yang paling disukai, dimulai dengan guru yang mengajukan masalah kepada kelas. Untuk menyelesaikan tugas tersebut, siswa harus mengungkapkan ide atau konsep mereka sendiri. Model pembelajaran *Dragon Ball* ini menekankan pada penyajian masalah yang memungkinkan beragam solusi yang efektif, disesuaikan dengan kemampuan, bakat dan juga kreativitas peserta didik dalam menemukan pemecahan masalah.

Secara singkat, model pembelajaran *Dragon Ball* merupakan strategi mengajar yang menempatkan peserta didik dalam banyak kelompok, yang masing-masing diatur oleh ketua yang bertugas menerima instruksi dari guru. Selanjutnya, peserta didik disuruh untuk mencatat pertanyaan pada kertas yang kemudian digulung menjadi bola-bola setelah diremas. Ketika bola-bola kertas tersebut dilempar ke peserta didik lain secara acak, mereka harus menjawab pertanyaan pada kertas yang diberikan kepada mereka. Konsep pembelajaran ini menggunakan indikator pembelajaran dalam bentuk pertanyaan, respons, dan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang menggabungkan permainan sambil belajar (Muliana et al., 2019).

Salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan adalah belajar. Belajar bukan hanya sekadar memperoleh informasi atau kemampuan akademis baru, belajar juga mencakup interaksi sosial, pertumbuhan

emosional, dan pembentukan kepribadian sosial. Peserta didik yang berhasil menyelesaikan proses belajar akan memperoleh berbagai keterampilan baru dari pengalaman tersebut, yang disebut sebagai hasil belajar (Sopiatin et al., 2011).

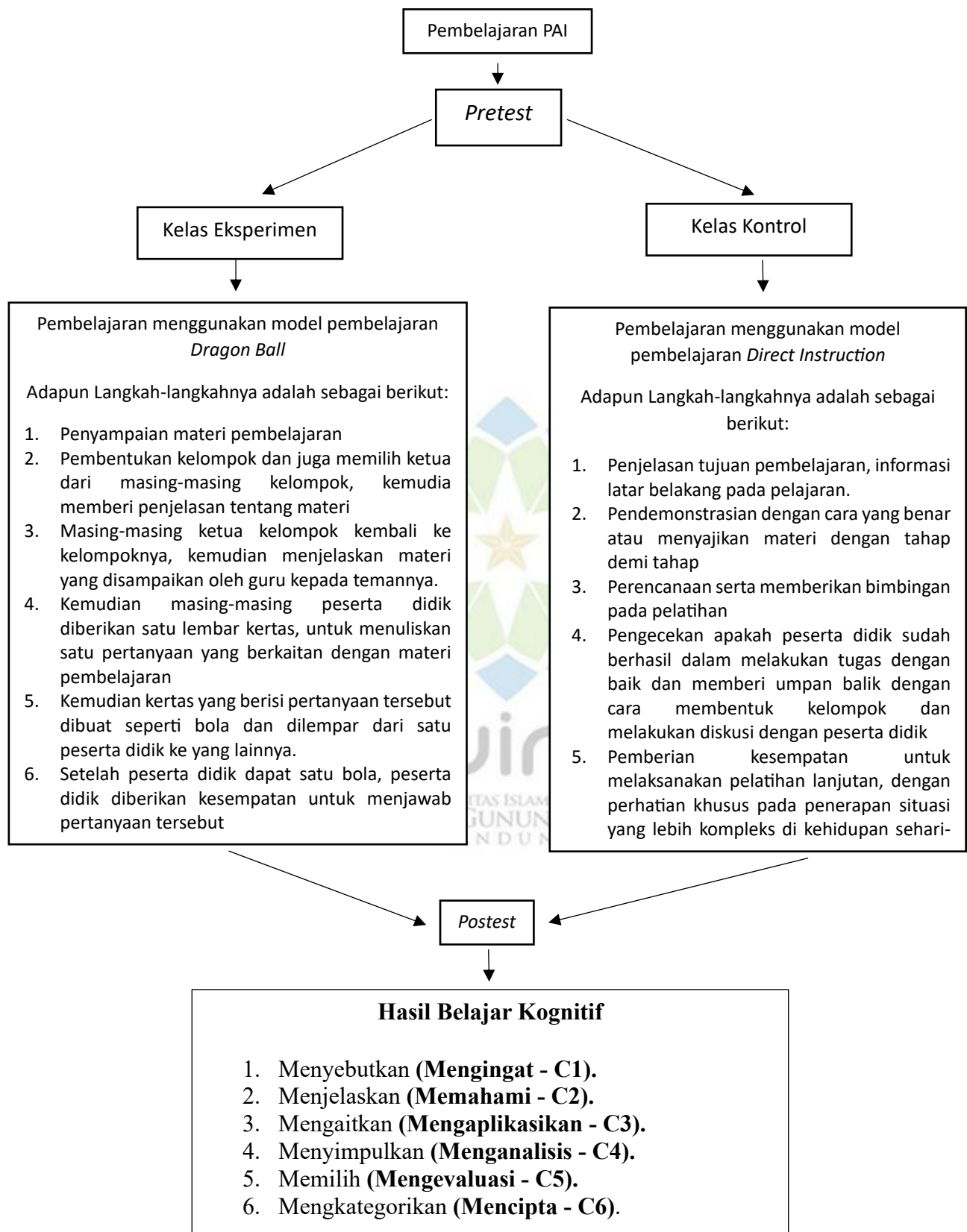
Salah satu dari tiga domain hasil belajar adalah ranah kognitif, yang meliputi proses pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta pembentukan keyakinan. Oleh karena itu, ranah kognitif sering diartikan sebagai aspek yang berfokus pada kemampuan peserta didik dalam menguasai suatu ilmu pengetahuan (Syah, 2019). Berdasarkan definisi hasil belajar dan ranah kognitif tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar kognitif merupakan capaian akhir untuk peserta didik dalam memahami suatu bidang ilmu, sekaligus menjadi fondasi penguasaan pengetahuan yang wajib dikuasai setelah mengikuti proses pembelajaran.

Seperti yang ditunjukkan oleh prinsip-prinsip yang dibahas sebelumnya, model pembelajaran merupakan komponen penting dari kegiatan pembelajaran. *Dragon Ball* merupakan salah satu model pembelajaran yang paling menarik bagi siswa, dan keberadaannya secara tidak langsung dapat memengaruhi hasil pembelajaran kognitif mereka. Hal tersebut sesuai dengan sebuah teori bernama *csikszentmihalyi* yang memperkenalkan konsep *flow* atau bisa disebut juga dengan keadaan optimal yang muncul ketika seseorang ikut terlibat dalam sebuah aktivitas yang sesuai dengan kemampuan mereka. Teori *flow* disebut sebagai keadaan yang memungkinkan seseorang menciptakan karya yang lebih baik tanpa harus merasakan stres atau kesulitan ekstrem. Dengan demikian, peserta didik akan bisa untuk lebih memaksimalkan hasil belajarnya terutama dalam aspek kognitif.

Adapun jenjang dari hasil belajar kognitif di karya ilmiah ini pada level C1 (Mengingat), yang berarti bahwa siswa harus mampu mengulang fakta, kosakata, atau ide dasar yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, untuk menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Pada level C2 (Memahami), peserta didik harus mampu mengartikulasikan suatu konsep. Kemudian, pada tahap C3 (Mengaplikasikan), peserta didik diminta untuk mengaitkan teori dengan situasi nyata atau menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah itu, pada tingkat yang lebih tinggi C4 (Menganalisis), peserta didik harus mampu untuk menyimpulkan suatu materi pembelajaran dengan mengidentifikasi hubungan antara berbagai informasi yang telah dipelajarinya. Pada tahap C5 (Mengevaluasi), peserta didik mulai untuk memilih dan juga menilai suatu konsep atau tindakan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu, seperti membedakan mana yang lebih efektif atau mana yang lebih sesuai. Akhirnya, pada tahap tertinggi yaitu tahap C6 (Mencipta), peserta didik mampu mengkategorikan suatu konsep atau juga suatu gagasan dengan cara yang lebih inovatif, seperti menyusun klasifikasi atau membuat sintesis dari berbagai ide. Dengan melalui tahapan ini, peserta didik tidak hanya menguasai materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara kritis dan kreatif dalam berbagai konteks kehidupan (Nafiati, 2021).

Oleh karena itu, penggunaan pendekatan pembelajaran *Dragon Ball* untuk mengajarkan Pendidikan Agama Islam mungkin menjadi alternatif yang bermanfaat. Pendekatan pembelajaran *Dragon Ball* merupakan pendekatan yang dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka. sehingga mereka dapat memahami informasi yang diberikan lebih jelas dan mudah dipahami selama proses pembelajaran (Cahyani, 2022).



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam karya ilmiah ini adalah bahwa teknik pembelajaran *Dragon Ball* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, berikut ini adalah hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini:

Ha: Terdapat peningkatan yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Linda Amelia tahun 2023 menunjukkan bahwa kelas eksperimen VIII B dan kelas kontrol VIII A memiliki hasil belajar yang berbeda. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 50,53, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 73,68., menurut analisis uji-t statistik. Menurut penelitian ini, hasil belajar IPS siswa meningkat secara signifikan ketika pendekatan *Dragon Ball* diterapkan di MTS. Istiqomah Silaut.
2. Penelitian Dwi Cahyani tahun 2022 menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *Dragon Ball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan statistik prasiklus, sebanyak 14 siswa (70%) dinyatakan tuntas, sedangkan 6 siswa (30%) belum tuntas. Nilai totalnya adalah 1295 dengan rata-rata 64,75. Dengan nilai rata-rata 66,25, nilai keseluruhan meningkat menjadi 1325 pada siklus I. Persentase siswa yang tuntas turun menjadi 20% (4 siswa), sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 80% (16 siswa). Selain itu, pada siklus II, persentase tuntas sebesar 90% (18 siswa), dengan hanya 10% (2 siswa) yang tidak tuntas, dan nilai keseluruhan meningkat menjadi 1721 dengan rata-rata 86,05. Berdasarkan hasil temuan tersebut, persentase tuntas meningkat sebesar 10%, yang menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran *Dragon Ball* dalam meningkatkan hasil belajar matematika.
3. Berdasarkan penelitian Masruhatun Ni'mah tahun 2023, hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan derajat kebebasan (dk) 40 dan taraf signifikansi 0,05, nilai t_{tabel} ditetapkan sebesar -1,68 berdasarkan tabel distribusi t. Dari perbandingan nilai t_t dan t_{tabel} terlihat bahwa t_t lebih tinggi daripada t_{tabel} , yaitu $6,66 > -1,68$. MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang

telah membuktikan bahwa hipotesis alternatif (H1) yang menyatakan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* memperoleh hasil belajar rata-rata yang lebih baik dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung adalah benar. Oleh karena itu, model pembelajaran *Dragon Ball* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan pada taraf signifikansi 0,05.

Tabel 1. 1 Analisis Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Linda Amelia (2023). “Penerapan Metode <i>Dragon Ball</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTS Istiqomah Silaut”	• Metode Penelitian Kuantitatif • Variabel Metode <i>Dragon Ball</i> • Variabel Hasil Belajar	• Lokasi Penelitian • Materi yang diajarkan
2.	Dwi Cahyani (2022). “Model Pembelajaran <i>Dragon Ball</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Wonogiri”	• Variabel Model Pembelajaran <i>Dragon Ball</i> • Variabel Hasil Belajar	• Metode Penelitian Tindakan Kelas • Lokasi Penelitian • Materi yang diajarkan
3.	Masruhatun Nimah (2023) “Eksperimentasi Model Pembelajaran <i>Dragon Ball</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas VII pada Materi Bangun Datar”	• Variabel Model Pembelajaran <i>Dragon Ball</i> • Variabel Hasil Belajar Kognitif	• Lokasi Penelitian • Materi yang diajarkan