

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam ranah kognitif terdapat jenjang kemampuan yang tersusun dari tingkat paling rendah hingga yang paling tinggi. Pada jenjang tersebut, pemahaman menempati posisi lebih tinggi dibandingkan sekadar pengetahuan. Pemahaman berasal dari kata “paham” yang memiliki makna antara lain pengertian atau pengetahuan yang luas, pendapat atau pemikiran, aliran atau pandangan, mengerti dengan benar, serta kecerdasan dalam memahami suatu hal. Dengan demikian, pemahaman dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara dalam mempelajari dan memahami sesuatu secara mendalam agar diperoleh pengetahuan yang lebih luas (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1987).

Menurut Benyamin S. Bloom, pemahaman (*comprehension*) diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami suatu hal setelah terlebih dahulu mengingatnya (Anas Sudijono, 2011). Ngalim Purwanto menjelaskan bahwa pemahaman atau komprehensi merupakan tingkat kemampuan di mana peserta didik diharapkan mampu mengerti makna suatu konsep, situasi, maupun fakta yang diketahuinya. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menghafal secara verbal, tetapi juga memahami konsep dari permasalahan atau fakta yang ditanyakan (Ngalim Purwanto, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam proses belajar untuk menangkap arti atau makna dari materi yang dipelajari, kemudian menguasainya sehingga mampu mengungkapkan kembali makna tersebut baik melalui kata-kata maupun tindakan. Demikian pemahaman menjadi salah satu tujuan dari suatu proses pembelajaran. Pemahaman termasuk kedalam lingkup tujuan kognitif menuntun peserta didik agar mampu untuk memahami mengenai arti suatu kondisi, serta fakta yang diketahuinya.

Memahami materi pelajaran sangat penting. Agar pengetahuan dapat diamalkan sebagai ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dijelaskan di dalam surat Al-ankabut 43 :

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ

Artinya : "*Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu* ".

Artinya, hanya orang-orang yang memiliki ilmu mendalam dan kokoh yang mampu memahami serta merenungi perumpamaan-perumpamaan dalam Al-Qur'an, karena maknanya tidak sekadar terbatas pada kata-kata, melainkan memiliki kedalaman makna yang luas. Adapun pembelajaran sejarah nasional bertujuan untuk membangkitkan, mengembangkan, dan memelihara semangat kebangsaan; menumbuhkan keinginan mewujudkan cita-cita bangsa dalam berbagai bidang; menumbuhkan minat mempelajari sejarah bangsa sebagai bagian dari sejarah dunia; serta menyadarkan peserta didik akan cita-cita nasional sebagaimana termuat dalam Pancasila dan Undang-Undang Pendidikan, sekaligus memahami perjuangan dalam mewujudkan cita-cita tersebut sepanjang masa (Susanto, 2014).

Memahami mengenai Pengaruh Pembaharu Islam menjadikan siswa tidak hanya mendapatkan sebuah pengalaman pembelajar saja, akan tetapi siswa dapat memahami mengenai perkembangan islam pada mulai abad XX hingga sekarang agar semakin memperkaya pengetahuan, menumbuhkan rasa cinta tanah air, dan membangun karakter yang baik. Mata pelajaran ini memiliki kompleksitas yang menuntut siswa untuk memahami tidak hanya fakta sejarah, tetapi juga peran, visi, dan kontribusi Islam dalam perkembangan sosial dan agama di Indonesia, bahkan di dunia. Penerapan model pembelajaran *picture and picture*, yang berbasis visual, dipadukan dengan media interaktif seperti *baamboozle*, diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mempermudah penyampaian informasi kompleks, dan memperkuat pemahaman konsep melalui gambar dan aktivitas interaktif. Pendekatan ini relevan untuk menarik minat belajar siswa, membantu mereka menganalisis informasi secara mendalam, dan

meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran abstrak pada materi sejarah.

Siswa dikatakan paham meliputi berbagai aspek yang mengukur efektivitas pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa. Indikator tersebut mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi organisasi masyarakat Islam beserta visi, misi, dan kontribusinya, kemampuan menganalisis peran Islam dalam sejarah dan kehidupan sosial di Indonesia bahkan di dunia, serta kemampuan membandingkan karakteristik perkembangan islam yang ada pada sejarah. Selain itu, indikator lainnya adalah peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari skor pre-test dan post-test, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis gambar, serta respons positif siswa terhadap penggunaan media interaktif *baamboozle* dalam mendukung model pembelajaran *picture and picture*. Indikator-indikator ini dirancang untuk memastikan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif tetapi juga memperkuat pemahaman konsep secara mendalam dan aplikatif. Kebanyakan pemahaman siswa diuji dengan pertanyaan yang jawabannya bersifat hafalan saja, meskipun tidak semua pertanyaan bersifat seperti itu.

Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Salah satu penyebabnya adalah kecenderungan mereka hanya mengingat jawaban sesuai dengan isi buku tanpa benar-benar memahaminya. Rendahnya pemahaman siswa tampak dari kesulitan dalam mengomunikasikan materi pembelajaran, serta hasil ulangan harian yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) karena kurangnya penguasaan terhadap materi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, realitas menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPA 1 di MA Ar-Rosyidiah memiliki kemampuan memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengancukup rendah. Sering ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami sejarah, peran, dan kontribusi Islam terhadap perkembangan bangsa. Materi ini dianggap abstrak jika hanya disampaikan melalui metode ceramah konvensional. Hal tersebut tercermin berdasarkan hasil proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Bapak Ade Muhammad Abdurrahman., S.Pd.I., M.Pd selaku guru

pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI IPA I MA Ar-Rosyidiah, beliau mengatakan masih banyaknya siswa yang memiliki nilai dibawah KKM saat ujian maupun saat diberi tugas harian. Nilai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran ini sebesar 70, sementara itu masih ditemukan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah 70. Beliau mengatakan bahwa siswa yang memiliki nilai dibawah kkm ini lebih dari 50% . Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang interaktif dan memanfaatkan teknologi serta media yang menarik. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif, sarana media pembelajaran yang sesuai dengan materi, dan juga model pembelajaran yang cocok, serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik (Ervan Septiady, n.d.).

Picture and picture adalah model pembelajaran yang kooperatif dan mengutamakan adanya kerja sama dengan menggunakan media gambar yang diurutkan dan dipasangkan menjadi urutan yang logis. (Imas Kurniasih et al., 2015). Menurut Wilantara dkk (2016) yang mengutip dari Shoimin (2014:125) menyebutkan beberapa dari kelebihan model pembelajaran *picture and picture* yaitu : Melibatkan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang memiliki karakteristik inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Anak bermain dengan gambar, anak dapat lebih kuat dalam mengingat konsep-konsep yang ada pada gambar, menarik perhatian anak dalam audio dan visual dalam bentuk gambar-gambar. Dalam kegiatan pembelajaran selain menerapkan model pembelajaran juga di terapkan dengan media pembelajaran (Ni Putu Anggi Wilantari et al., 2016).

Menurut hasil penelitian Reni Andriyani, Syarip Hidayat, Nana Ganda model pembelajaran *picture and picture* memberikan pengaruh positif pada peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hasil dari tes bahwa kemampuan awal siswa hanya mencapai 62%, setelah dilaksanakan siklus I mengalami peningkatan yaitu mencapai 69%, setelah dilaksanakan siklus II mengalami peningkatan yaitu 77%.

Selain itu, penelitian Husniatun di SDN 03/IX Senaung juga menunjukkan pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Pada siklus I, rata-rata nilai peserta didik mencapai 73

dengan persentase ketuntasan 42% (10 dari 24 peserta didik). Setelah dilakukan dua kali pertemuan pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 82 dengan persentase ketuntasan 87,5% (21 dari 24 peserta didik). Hasil ini membuktikan bahwa pada siklus II, pembelajaran secara klasikal telah tuntas, karena hanya 3 peserta didik (12,5%) yang nilainya di bawah KKM 75.

Untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa, media *baamboozle* dapat dimanfaatkan sebagai platform interaktif berbasis digital. *Baamboozle* merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan pendidikan. *Baamboozle* adalah *edugames* yang bersifat menyerupai cerdas cermat. (Khoiro et al., 2023) *Edugames* itu bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk pengambilan nilai UH, UTS, maupun UAS (Sa'diyah & Wicaksono, 2021).

Media ini dapat menjadi alat bantu untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari melalui aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan mengkolaborasikan model pembelajaran *picture and picture* dan media *baamboozle*, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi *organisasi masyarakat islam di indonesia*. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah berdasarkan informasi yang diberikan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan kolaborasi metode dan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantu Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran mata pelajaran SKI?
2. Bagaimana kemampuan pemahaman siswa MA Ar-Rosyidian kelas XI IPA terhadap mata pelajaran SKI sebelum diterapkan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle*?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model Pembelajaran *picture and picture* berbantu media *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantu media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran mata pelajaran SKI
2. Untuk menganalisis kemampuan pemahaman siswa MA Ar-Rosyidian kelas XI IPA terhadap mata pelajaran SKI sebelum diterapkan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle*.
3. Untuk mengukur pengaruh penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle* terhadap peningkatan pemahaman siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan variasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI, sekaligus menjadi landasan bagi penelitian berikutnya mengenai penerapan model *Picture and Picture* dalam peningkatan pemahaman siswa. Oleh karena itu, dengan menambahkan dimensi teknologi sebagai elemen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat melihat sejauh

mana Pengaruh *baamboozle* pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang nantinya membawa siswa kepada terjadinya peningkatan pemahaman.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti, Hasil dari penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat dengan solusi berupa model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle* sebagai model serta media yang dapat mendukung pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Sehingga tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terutama pada materi organisasi masyarakat islam di Indonesia di MAs Ar-Rosyidiah, Pasir Kuda Kota Bandung.
- b) Bagi siswa, penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle* memungkinkan peserta didik dalam aktif berbagi pengetahuan, berkolaborasi dalam menciptakan konten pembelajaran, dan saling mengajarkan satu sama lain model pembelajaran dan platform yang mudah diakses, memperkaya pengalaman belajar mereka lebih kritis secara mandiri dan interaktif.
- c) Bagi Pendidik, Manfaat bagi pendidik berkaitan yaitu memungkinkan guru dalam menciptakan ruang belajar yang *inklusif* dan interaktif, di mana peserta didik dapat berkontribusi dalam berbagi pengetahuan, saling mengajar, dan memperdalam pemahaman melalui kolaborasi aktif, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Bagi jurusan PAI, yaitu untuk melahirkan sarjana yang memiliki inovasi dan kreatifitas yang berkualitas dalam penggunaan media pembelajaran serta meningkatkan mutu pada pendidikan agama islam yang lebih baik lagi sehingga dapat bermanfaat bagi calon guru PAI dimasa yang akan datang.

E. Kerangka Berpikir

Salah satu faktor penting yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah pemilihan dan penerapan model

pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai kerangka atau strategi dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Apabila guru mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan, maka proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih efektif tanpa menimbulkan rasa bosan. Sebaliknya, siswa akan merasa lebih tertarik untuk mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan antusias, menumbuhkan rasa ingin tahu yang berkelanjutan, serta termotivasi untuk mengeksplorasi pengetahuan secara lebih mendalam. Dengan demikian, model pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak positif baik bagi guru dalam mengajar maupun bagi siswa dalam mencapai pemahaman yang optimal (HUSNIATUN, 2020).

Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran *picture and picture*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang bersifat *Cooperative Learning* Johnson dalam B. Santoso mengatakan *Cooperative Learning* adalah peserta didik yang berada di ruang kelas dengan pembagian peserta didik menjadi anggota kecil dan dalam kegiatan pembelajarannya harus bekerja sama agar mendapat pengetahuan belajar yang maksimal baik pengetahuan individu maupun pengetahuan kelompok (Syarifuddin, 2019).

Picture and picture adalah model pembelajaran yang bersifat kooperatif dimana model pembelajaran tipe ini mengutamakan adanya kerja sama dengan menggunakan media gambar yang diurutkan dan dipasangkan menjadi urutan yang logis” (Imas Kurniasih et al., 2015). Selain itu *picture and picture* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran, gambar yang digunakan sebagai media dipasangkan dan dirutkan secara logis” (Huda, 2013).

Model pembelajaran ini melibatkan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang memiliki karakteristik inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Inovatif adalah setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda, dan selalu menarik perhatian anak. Sedangkan kreatif adalah setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada anak untuk menghasilkan sesuatu atau dapat

menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara-cara yang telah dipilih atau ditentukan (Ni Putu Anggi Wilantari et al., 2016).

Berikut ini merupakan sintaks model pembelajaran *picture and picture* : (Ricu Sidiq M.Pd et al., 2021).

Tabel 1. 1 Tahapan Pembelajaran Model Pembelajaran *Picture and picture*

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan di Kelas
Penyampaian kompetensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian, siswa dapat mengukur sampai sejauh mana kompetensi yang harus dikuasai siswa. 2. guru juga menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi tersebut untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapainya.
Presentasi Materi	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan materi dan motivasi kepada peserta didik sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar.
Penyajian Gambar	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan
Pemasangan Gambar	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar secara berurutan
Penjajakan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru bertanya kepada siswa tentang alasan/dasar pemikiran dibalik urutan gambar yang disusunnya.
Penyajian Kompetensi	<ol style="list-style-type: none"> 7. guru harus memberikan penekanan pada ketercapaian kompetensi yang ingin dicapai. Guru bisa mengulangi, menuliskan atau menjelaskan gambar-gambar yang telah digunakan agar siswa mengetahui bahwa sarana tersebut penting dalam pencapaian kompetensi dasar dan indikator-indikator yang telah ditetapkan.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 8. Guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan.

Untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa, media *baamboozle* dapat dimanfaatkan sebagai platform interaktif berbasis digital. *Baamboozle* merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan pendidikan (Khoiro et al., 2023). *Bamboozle* adalah aplikasi

permainan edukasi yang menyediakan berbagai aktivitas kuis dan tantangan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media ini dapat menjadi alat bantu untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari melalui aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif. (Khoiro et al., 2023)

Dengan mengkolaborasikan model pembelajaran *picture and picture* dan media *baamboozle*, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi *organisasi masyarakat islam di indonesia*. *Baamboozle* adalah alat pendidikan yang dirancang untuk memuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Baamboozle menyediakan berbagai game edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebelum memainkan permainan yang ada di web *bamboozle* yang telah tersedia, guru juga dapat membuat sendiri soal permainan sesuai dengan topik materi yang akan disampaikan dikelas saat proses belajar mengajar. Selanjutnya setelah masuk ke dalam pembuatan soal baru. Dengan begitu, guru wajib mengisi kolom tersedia dalam tampilan tersebut sesuai dengan soal yang akan dibuat.

Berikut ini akan dipaparkan masing-masing tahapan dari penggunaan media pembelajaran *bamboozle* :

1. Masuk kehalaman utama website, selanjutnya klik pada permainan dan klik 'mainkan.
2. Guru dapat membagi kelas dalam beberapa tim antara 2, 4 atau 8. Kemudian, guru dapat memilih permainan yang cocok sesuai dengan topik untuk dimainkan dikelas. (Rizkyta Amalinda, 2024)

Dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran harus diarahkan dalam upaya membina seluruh kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik secara komprehensif, tidak hanya fokus pada ranah kognitif saja namun juga memperhatikan ranah yang lainnya karena pendidikan itu meningkatkan kompetensi anak didik pada tiga ranah tersebut. Sehingga anak tidak hanya menguasai wawasan dan pengetahuan melainkan juga menghayati dan mengamalkan dengan baik (Abudin Nata., 2013).

Bloom mengklasifikasikan ukuran proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Contoh

taksonomi ini dikenal sebagai Taksonomi Bloom. Dalam taksonomi Bloom, pemahaman digolongkan pada ranah kognitif tingkatan yang kedua. Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan. Hal ini berarti pemahaman tidak hanya sekedar memahami, tetapi juga menginginkan peserta didik dapat memanfaatkan atau mengaplikasikan apa yang telah dia pelajari seta dia pahami pada kehidupan sehari-hari (Pandu Akram, 2021).

Untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep perlu alat ukur (indikator). Hal tersebut sangat penting dan dapat dijadikan pedoman pengukuran yang tepat. Karena salah satu kecakapan dalam materi organisasi masyarakat islam di Indonesia yang penting dimiliki oleh peserta didik adalah pemahaman konsep. Sejalan dengan pendapat *bloom* indikator kemampuan pemahaman siswa terdiri dari :

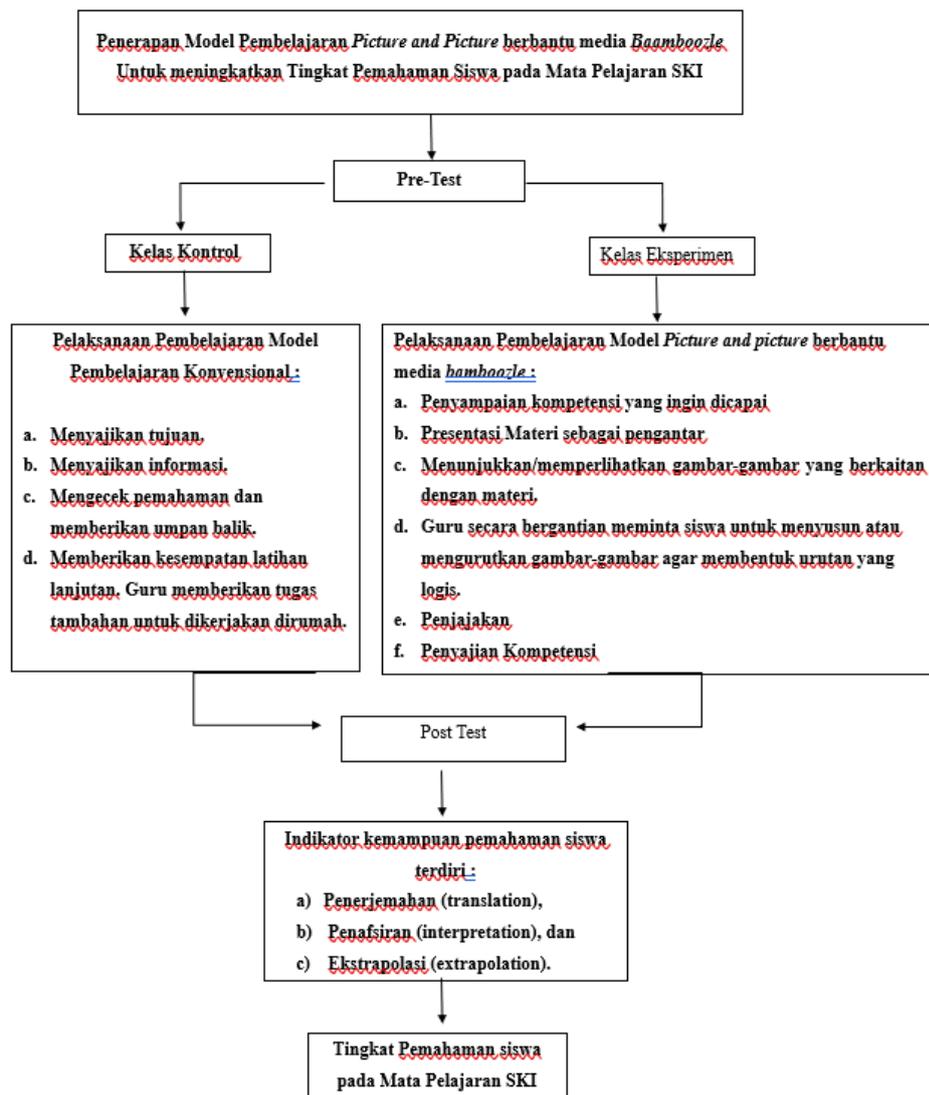
- a) Penerjemahan (translation),
- b) Penafsiran (interpretation), dan
- c) Ekstrapolasi (extrapolation).

Dengan demikian berdasarkan teori benyamin s. Bloom Pemahaman menjadi salah satu tujuan dari suatu proses pembelajaran. Pemahaman termasuk kedalam lingkup tujuan kognitif menuntun peserta didik agar mampu untuk memahami mengenai arti suatu kondisi, serta fakta yang diketahuinya, melainkan dapat menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, dan membandingkan.

Penelitian ini diawali dengan menggunakan pretest pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen pada pembelajaran. Penelitian kelas kontrol akan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, dan penugasan yang membuat siswa bosan hingga berkurang memperhatikan. Sementara kelas eksperimen akan menggunakan model *picture and picture* berbantu media *baamboozle*. Hasil pretest ini menjadi pencapaian pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Setelah melakukan pretest pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle*, dilakukan posttest untuk mengetahui pemahaman siswa pada Mata pelajaran SKI akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle*.

Jika terdapat hasil posttest lebih besar dari pretest berarti akan membuktikan bahwa model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle*, akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam materi organisasi masyarakat islam di indonesia pada siswa kelas XI IPA di MA AR-Rosyidiah. Berdasarkan pemaparan kerangka berpikir diatas, berikut ini disajikan skema kerangka berpikir dalam penelitian yang akan di laksanakan.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan terhadap rumusan masalah penelitian yang didukung oleh landasan teori yang kuat dan temuan

penelitian. Hipotesis disebut sementara sebab jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori (Sugiono, 2016).

Peneliti merumuskan pada penelitian ini yaitu:

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pemahaman siswa yang menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media *baamboozle* pada mata pelajaran SKI dengan siswa yang tidak menggunakan *picture and picture* berbantu media *baamboozle* pada mata pelajaran SKI. Menginterpretasikan atau pengujian signifikansi koefisien dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut :

- Jika nilai **Sig. (p-value) > α** → H₀ diterima dan H_a ditolak → tidak terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan.
- Jika nilai **Sig. (p-value) ≤ α** → H₀ ditolak dan H_a diterima → terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan :

1. Skripsi Oleh EKA AYU PUJI LESTARI dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan meningkatkan minat belajar pada pembelajarn IPS pada siswa kelas VII pada SMP Negeri 5 Jember. Berdasarkan data yang diperoleh bisa disimpulkan bahwa secara minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *picture and picture* mengalami peningkatan dalam setiap siklus. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada meningkatkan minat siswa semakin tinggi dalam setiap siklusnya pada minat belajar.
2. Skripsi karya Puspa Milatun Nadiroh berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN 1 Muara Enim*” menunjukkan bahwa

penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebelum penerapan model ini, hanya 9 siswa (32,142%) yang memperoleh nilai di atas KKM. Setelah penerapan, jumlahnya meningkat menjadi 27 siswa (96,428%). Berdasarkan perhitungan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh positif secara signifikan.

3. Penelitian oleh Husniatun dari jurnal literasi, dengan judul “penerapan model pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pembelajaran bahasa indonesia di kelas 1. a sdn 03/ix senaung”. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa melalui metode *Kooperatif tipe Picture and picture* dapat meningkatkan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar pada siklus I (42%) dan Siklus II (87,5%). Dengan demikian hasil ttabelttabel, maka Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.
4. Penelitian oleh Vicky Diliansa Sagita Putria, Yudi Hartonob , Siti Nurkholipah, dari jurnal literatur berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Di Sma Negeri 5 Madiun” Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dalam mata pelajaran Sejarah di kelas XII SMA Negeri 5 Madiun telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan fitur kuis interaktif yang dimilikinya, *Baamboozle* berhasil mengubah pembelajaran Sejarah dari yang bersifat monoton menjadi lebih dinamis, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.
5. Penelitian oleh Rizkyta Amalinda yang berjudul “ Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 24 Malang” Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dalam mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP negeri 24 Malang telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan fitur kuis interaktif yang dimilikinya, Baamboozle berhasil mengubah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari yang bersifat monoton menjadi lebih.

Tabel 1. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

NO	Nama/ Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Eka Ayu Puji Lestar. NIM T20199008: 2023	Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	Membahas tentang penerapan model <i>picture and picture</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diteliti berbeda - Variabel Y berbeda - Pendekatan yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas - Lokasi Penelitian berbeda
2.	Puspa Milatun Nadiroh NIM: 1930201156 : 2023	Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv Min 1 Muara Enim	Membahas tentang penerapan model <i>picture and picture</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diteliti berbeda - Variabel Y berbeda - Pendekatan yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas - Lokasi Penelitian berbeda
3.	Husniatun : 2020	Penerapan Model Pembelajaran <i>Picture And Picture</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 1. A Sdn 03/Ix Senaung	Membahas tentang penerapan model <i>picture and picture</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diteliti berbeda - Variabel Y berbeda - Pendekatan yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas

				<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi Penelitian berbeda
4.	Vicky Diliana Sagita Putria, Yudi Hartonob , Siti Nurkholipah : 2024	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun	Membahas tentang penerapan media <i>Baamboozle</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diteliti berbeda - Variabel Y berbeda - Lokasi Penelitian berbeda - Pendekatan yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas
5.	Rizkyta Amalinda : 2024	Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 24 Malang	Membahas tentang penerapan media <i>Baamboozle</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diteliti berbeda - Pendekatan yang digunakan deskriptif kualitatif - Lokasi Penelitian berbeda

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa objek penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya dan memiliki focus yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Hal ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian ini dalam bentuk skripsi.