

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu ikhtiar untuk membantu manusia mencapai kehidupan yang bermakna, sehingga dapat meraih kebahagiaan baik secara pribadi maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagai sebuah proses, pendidikan membutuhkan sistem yang terstruktur, stabil, dan memiliki arah tujuan yang jelas agar proses pencapaian tujuan menjadi lebih terarah. Pendidikan dilakukan secara sadar dan dirancang sebagai suatu proses kegiatan yang berlandaskan fondasi yang kuat serta memiliki orientasi tujuan yang pasti. (Qura, 2015)

Pendidikan Islam merupakan salah satu usaha dalam menanamkan ajaran dan nilai-nilai Islam ke dalam diri setiap pemeluknya (Jalaluddin, 2016). Dengan demikian, pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk individu yang mencerminkan kepribadian seorang muslim secara menyeluruh, mengembangkan seluruh aspek potensi manusia baik secara fisik maupun spiritual, serta membina hubungan yang seimbang dan harmonis antara manusia dengan Allah, sesama manusia, dan alam sekitarnya.

Sekolah merupakan institusi pendidikan formal yang memegang peranan penting dalam memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Potensi ini meliputi kemampuan intelektual, emosional, sosial, hingga moral. Tujuan utama sekolah adalah membentuk individu yang tidak hanya memiliki wawasan yang luas, tetapi juga berakhlak mulia serta mampu menerapkan ilmu dan keterampilan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. (Sukmadinata, 2011)

Pendidikan harus dipahami dari berbagai perspektif. Banyak ahli pendidikan telah menyampaikan pandangan mereka terkait penyebab menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia serta menawarkan berbagai solusi untuk mengatasinya. Salah satu pendekatan yang dibahas adalah manajemen pendidikan. (Hadis, 2010) Dalam perspektif makro, terdapat

berbagai faktor yang memengaruhi kualitas pendidikan. Beberapa di antaranya meliputi kurikulum yang diterapkan, kebijakan pemerintah di bidang pendidikan, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, penerapan metode, strategi, dan pendekatan pendidikan yang modern, penggunaan sistem evaluasi yang tepat, pendanaan pendidikan yang mencukupi, serta keberadaan sumber daya manusia di bidang pendidikan yang kompeten, berpengalaman, dan profesional.

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru diartikan sebagai tenaga pendidik profesional yang memiliki tanggung jawab utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, serta melakukan penilaian dan evaluasi terhadap peserta didik pada jenjang pendidikan formal, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga pendidikan menengah. (Undang-undang RI Nomor 14, 2005)

Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada siswa, yang tampak dan dapat diukur melalui peningkatan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan ini menunjukkan adanya perkembangan positif dibandingkan kondisi sebelumnya, misalnya dari tidak mengetahui menjadi memahami, atau dari sikap yang kurang sopan menjadi lebih santun. (Purwanto, 2010)

Peran guru dalam proses pembelajaran meliputi serangkaian tindakan yang saling terhubung dan dilakukan dalam konteks tertentu, yang bertujuan untuk mendorong perubahan perilaku serta perkembangan siswa ke arah yang lebih baik. (Usman, 2013) Sebagai pelaksana pendidikan, guru tidak hanya berperan dalam mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki tanggung jawab yang lebih luas. Tugas guru mencakup tanggung jawab moral dan spiritual terhadap peserta didik, sehingga perannya tidak sebatas mengajar semata.

Model Pembelajaran ini banyak sekali macamnya dan pasti ada kelebihan dan kekurangan. Dalam mengakali model pembelajaran

dikombinasikan dengan Strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan. Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila terdapat kolaborasi antara pendidik, siswa, Strategi pembelajaran, model pembelajaran dan media yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, pada zaman ini masih banyak guru yang menggunakan Strategi ceramah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak di variasikan dengan strategi lain dan pembelajaran dilakukan hanya satu arah sehingga kurang efektif dan siswa menjadi pasif yang menyebabkan siswa merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan guru dianggap monoton.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMPN 54 Kota Bandung kelas VII pada saat proses pembelajaran berlangsung belum sepenuhnya aktif, hal ini terlihat ketika siswa-siswi banyak yang telat pada saat pembelajaran berlangsung apalagi ketika sesudah jam istirahat, kemudian banyak siswa-siswi yang sering izin ke kamar mandi pada saat proses pembelajaran berlangsung, bahkan sebagian ada yang tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan dikarenakan jam pelajaran PAI berada pada siang hari sehingga membuat siswa-siswi sudah mulai hilang fokus pada saat pembelajaran. Dan siswa-siswi menginginkan pembelajaran PAI diselingi dengan praktik yang berkenaan dengan materi agar pembelajaran tidak terasa jenuh. Selama pembelajaran berlangsung guru selalu hadir untuk mengajar dan model yang diterapkan guru di sekolah tersebut menggunakan model ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Hasil belajar PAS (ASAS) Assesmen Sumatif Akhir Semester pada mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMPN 54 Kota Bandung kurang maksimal, dimana rata-rata nilai siswa masih dibawah KKM yakni 71 sedangkan nilai KKM yang diterapkan di sekolah tersebut yakni 75.

Berdasarkan fakta di atas bahwa model pembelajaran yang diterapkan masih model yang bersifat umum seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Dengan model yang umum itu diasumsikan memicu rendahnya aktivitas siswa sehingga berdampak pada hasil belajar dikarenakan siswa merasa bosan pada saat pembelajaran. Sehingga penulis tertarik untuk mencoba menggunakan model baru yang belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Model yang akan

diterapkan yaitu model *experiential learning*, model ini di asumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena salah satu pembelajaran aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* (Pembelajaran Berbasis Pengalaman).

Pembelajaran Model pembelajaran *experiential learning* merupakan pendekatan yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman nyata. Dalam pendekatan ini, pengalaman dijadikan sebagai pemicu utama untuk membantu peserta didik meningkatkan kapasitas dan kemampuan mereka selama proses belajar berlangsung. (Majid, 2013)

Kelebihan Dalam pelaksanaan model pembelajaran *experiential learning* di mana murid tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, akan tetapi hal ini siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk di jadikan suatu pengalaman dan mengalami apa yang mereka peajari dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu siswa akan semakin aktif selama proses pembelajaran, dan akan mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang Penggunaan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantu Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung. Model pembelajaran ini diharapkan membuat siswa menjadi aktif selama kegiatan belajar mengajar dan berpengaruh pada hasil belajar karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *experiential learning* berbantu media *power point* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Kota Bandung ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *experiential learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Kota Bandung ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran *experiential learning* yang di dukung dengan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Kota Bandung.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan model pembelajaran *experiential learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Kota Bandung.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi dua yaitu teoritis dan praktis yaitu :

1. Teoritis  
Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi mengenai Penggunaan model pembelajaran *experiential learning* berbantu media *power point* dalam mata pelajaran PAIBP dan dapat menambah pengetahuan yang dapat mengembangkan khasanah keilmuan.
2. Praktis
  - a. Bagi penulis, untuk menambah wawasan dalam model pembelajaran dan melakukan penelitian.
  - b. Bagi guru, sebagai pertimbangan untuk peningkatan hasil belajar siswa.
  - c. Bagi sekolah, sebagai pemberian masukan yang bermanfaat untuk terwujudnya peningkatan hasil belajar siswa.
  - d. Bagi peneliti, sebagai literatur untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman menulis penelitian yang berkenaan

dengan model pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merujuk pada sesuatu yang diperoleh setelah melakukan suatu usaha, sementara belajar merupakan aktivitas inti dalam keseluruhan proses pendidikan di lingkungan sekolah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pengalaman belajar yang dijalani oleh siswa sebagai peserta didik. (Rahman, 2021).

Hasil belajar merupakan hal yang berkaitan erat dengan aktivitas belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses. Hasil ini mencakup seluruh aspek psikologis yang dimiliki siswa. Perubahan tersebut muncul sebagai konsekuensi dari pengalaman serta proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. (Abadi, 2019).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, serta motivasi. Sementara itu, faktor eksternal adalah pengaruh yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, masyarakat sekitar, dan kondisi sekolah. (Astuti, 2021).

Salah satu faktor mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sekolah. Proses pembelajaran di sekolah melibatkan seorang guru, dalam pembelajarannya guru akan menggunakan berbagai metode atau model. Model yang tepat dalam kegiatan pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Istarani Model pembelajaran merupakan suatu pola dalam penyampaian materi yang mencakup seluruh komponen yang terlibat sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran. Pola ini dijalankan oleh guru dan melibatkan berbagai sarana, baik yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung, dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. (Istarani, 2019).

Menurut Aris Shohimin Model pembelajaran merupakan suatu rancangan konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam menyusun pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berperan sebagai acuan bagi perancang dan pendidik dalam menyusun serta melaksanakan kegiatan pembelajaran. (Shohimin, 2016).

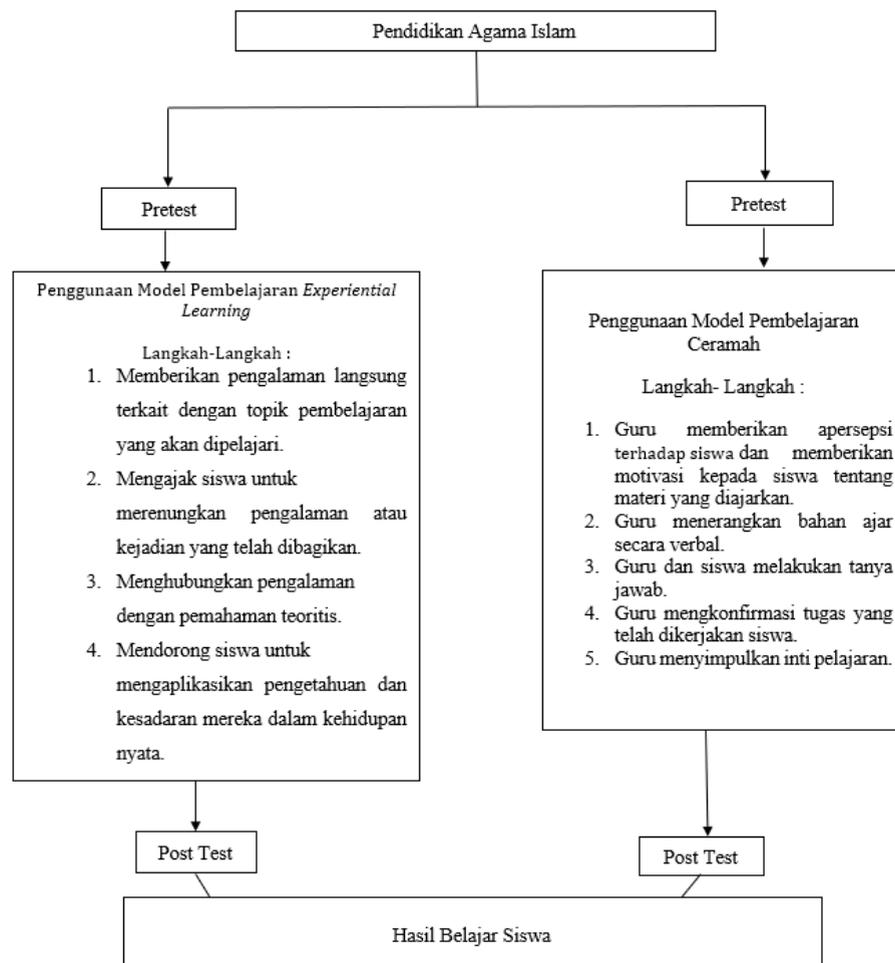
Menurut Trianto dalam buku model pembelajaran adalah Sebuah rancangan atau strategi yang dijadikan acuan dalam menyusun kegiatan pembelajaran di kelas maupun dalam pembelajaran secara tutorial. (Trianto, 2017). Dari beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian model pembelajaran diatas, maka penulis menarik sebuah kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah susunan materi yang dijadikan panduan oleh guru dalam mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *experiential learning* yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan model *experiential learning* berfokus pada pembelajaran melalui pengalaman langsung. Isjoni menjelaskan bahwa *experiential learning* Mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas yang memberi mereka kesempatan belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar melalui materi teoritis yang disampaikan di kelas. (Isjoni, 2019). Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Model ini menyarankan penggunaan media PowerPoint karena sifatnya yang fleksibel dan mudah dikombinasikan dengan berbagai jenis media lain, seperti gambar, video, audio, maupun grafik. (Zainiyati, 2017). Penggunaan media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sekaligus meningkatkan ketertarikan dan motivasi mereka dalam belajar. Melalui PowerPoint, perbedaan gaya belajar siswa seperti visual, auditori, dan kinestetik dapat terakomodasi, karena media tersebut mampu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk yang sesuai dengan kebutuhan tipe belajar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa diperlukan penggunaan model dan media yang tepat, karena model pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan penggunaan media sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Menurut Arsyad, Media pembelajaran yang diterapkan dalam suatu model tertentu berperan dalam menjembatani konsep-konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa, sehingga mempermudah proses pemahaman dan membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik. (Arsyad, 2015). Dengan demikian, model pembelajaran berbantu media dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas agar lebih jelas, peneliti menggunakan skema kerangka berpikir dalam bagan alur mengenai penelitian sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atas rumusan masalah dalam suatu penelitian, yang disusun berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir, serta temuan dari penelitian sebelumnya. Disebut sementara karena kebenarannya masih harus dibuktikan melalui proses penelitian lanjutan. Oleh karena itu, hipotesis berperan sebagai arah atau acuan dalam pelaksanaan penelitian, khususnya dalam menentukan jenis data yang harus dikumpulkan dan metode analisis yang digunakan. (Sugiyono, 2018).

Secara umum, Hipotesis dapat dikemukakan dalam dua bentuk, yakni hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen, yang dikenal sebagai Hipotesis Nol ( $H_0$ ), serta hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen, yang disebut sebagai Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ). (Sugiyono, 2012)

Berdasarkan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_1$  : Terdapat Peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *experiential Learning* Berbantu Media Power point terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.

## G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Fitri pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Balikpapan” Persamaan antara penelitian Andi Fitri dengan penelitian ini terletak pada model *experiential learning* sebagai variabel bebas. Namun, terdapat perbedaan pada media yang dipakai dan variabel terikatnya, peneliti Andi Fitri berfokus pada Media Youtube sedangkan penelitian ini menitik beratkan pada media Power Point.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Syarifah Duva Matshura pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Experiential Dengan Pemanfaatan Media Video Compact Disc Pada Tema Makanan Sehat Dan Bergizi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV Min Jantho Aceh Besar” Persamaan antara peneliti Syarifah Diva Masthura dengan peneliti ini adalah terletak pada sama-sama menggunakan model *experiential learning* sebagai variabel bebas kemudian terdapat pada variabel Y nya yaitu hasil belajar. Terdapat perbedaan dengan media yang digunakan, dalam peneliti Syarifah Diva Masthura menggunakan media video compact disc, sedangkan peneliti ini menitik beratkan pada media power point.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nefita Octaviani pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa”. Persamaan antara peneliti Nefita Octaviani dengan peneliti ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Namun terdapat perbedaan dengan peneliti Nefita Octaviani tidak menggunakan media sedangkan peneliti ini menggunakan media power point.