

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan menjadi landasan pokok dalam upaya membangun kualitas manusia dan kemajuan bangsa. Melalui proses pendidikan, seseorang tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter, kemampuan, serta nilai-nilai moral yang berpengaruh besar terhadap kehidupan bermasyarakat. Dalam kurun waktu lima tahun terakhir, sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami transformasi yang cukup besar akibat kemajuan teknologi, perubahan sosial, serta penerapan kebijakan nasional yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan.

Salah satu strategi utama yang ditempuh pemerintah dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan adalah dengan melakukan reformasi kurikulum. Melalui diterbitkannya Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025, pemerintah berupaya menyesuaikan kurikulum pada setiap jenjang pendidikan mulai dari PAUD hingga menengah agar selaras dengan tuntutan abad ke-21 serta perkembangan karakter siswa. Kurikulum baru ini menitikberatkan pada pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan kompetensi, penguatan nilai-nilai karakter, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian integral dari proses pendidikan (Kemdikbudristek, 2025).

Dalam lima tahun terakhir, para pakar pendidikan semakin menyoroti urgensi penyesuaian arah dan tujuan pendidikan agar selaras dengan tantangan abad ke-21 yang ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi, arus globalisasi, serta dinamika sosial yang terus bergerak. Pendidikan modern perlu difokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, komunikasi efektif, serta penguasaan literasi digital. Tujuan pendidikan juga harus memadukan nilai moral dan spiritual dengan keterampilan hidup (*life skills*) agar peserta siswa siap menghadapi

perubahan dan mampu beradaptasi di tengah perkembangan zaman yang dinamis (Mansyur, 2022).

Sejalan dengan gagasan tersebut, UNESCO (2023) menyoroti bahwa arah pendidikan modern berfokus pada konsep “*learning to become*”, yakni proses pembelajaran sepanjang hayat yang mendorong terbentuknya individu yang sadar akan jati dirinya, produktif dalam berkarya, serta memiliki tanggung jawab sosial dan global. Prinsip ini memperkuat visi pendidikan nasional Indonesia yang menyeimbangkan antara pengetahuan, pembentukan karakter, dan penguasaan keterampilan abad ke-21.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menanamkan nilai-nilai ajaran Islam secara menyeluruh, dengan tujuan membentuk siswa yang beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, sosial, maupun bermasyarakat. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan aspek pengetahuan keagamaan, tetapi juga menekankan pembiasaan sikap serta perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam dalam aktivitas sehari-hari (Majid, 2021). Secara umum, masalah pokok yang dihadapi lembaga pendidikan Islam hingga saat ini adalah rendahnya kualitas tenaga guru. Motivasi menjadi guru di kebanyakan lembaga pendidikan Islam selama ini lebih dikarenakan faktor pengabdian dan ketulusan, sedangkan dari sisi kemampuan dan kecakapan disiplin ilmu masih rendah. Hal ini telah menyebabkan rendahnya kualitas lembaga pendidikan Islam sehingga mengalami kesulitan untuk memiliki keunggulan kompetitif. Masalah pokok dalam lembaga pendidikan Islam pada dasarnya adalah masalah yang terkait pada faktor kualitas guru (Sadiah, 2018).

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَٰ رَبَّنَا

Artinya: “Musa berkata kepadanya, “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) dari apa yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?” (QS. Al-Kahfi: 66)

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَتَمَسَّكُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah Swt akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim)

Model pembelajaran merupakan desain pembelajaran yang dijadikan pedoman oleh pendidik dalam mengelola proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Desain tersebut mencakup perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran yang disusun secara terarah dan sistematis. Dalam praktiknya, model pembelajaran tidak hanya memuat tahapan kegiatan belajar, tetapi juga mengatur peran guru, keterlibatan siswa, serta penggunaan lingkungan dan sarana pendukung yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Kurniawan, 2020).

Trianto (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola pembelajaran yang dirancang untuk mengorganisasi pengalaman belajar siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan terarah. Di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan, seperti pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran menjadi acuan penting bagi pendidik dalam menciptakan kegiatan belajar yang terstruktur, bermakna, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Keaktifan siswa dapat diartikan sebagai keterlibatan siswa secara utuh, mencakup aspek fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah direncanakan. Keaktifan tersebut tidak semata-mata terlihat dari partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas, tetapi juga tercermin dari kemampuan mereka dalam berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta bekerja sama selama kegiatan belajar berlangsung (Sanjaya, 2020).

Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan hasil data masalah berdasarkan observasi sebagai berikut:

1. Dalam praktik pembelajaran di banyak sekolah, keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menunjukkan kecenderungan rendah. Observasi dan studi terdahulu mencatat banyak siswa bersikap pasif: sedikit bertanya, jarang terlibat diskusi, dan lebih banyak mendengarkan tanpa memberi tanggapan aktif. Kondisi ini ditemukan di berbagai penelitian lapangan sehingga menjadi masalah pembelajaran yang berulang.
2. Rendahnya keaktifan tersebut berdampak pada pemahaman konsep agama dan pembentukan karakter religius yang belum optimal. Akibatnya, tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu membentuk perilaku religius dan akhlak siswa tidak tercapai secara maksimal apabila proses pembelajaran tetap bersifat teacher-centered dan minim partisipasi siswa. Beberapa penelitian menunjukkan keterkaitan langsung antara metode mengajar yang konvensional dan rendahnya keterlibatan siswa dalam pelajaran ini.
3. Data empiris dari penelitian-penelitian di tingkat sekolah menengah pertama dan menengah menunjukkan faktor-faktor penyebab:
  - a) Penggunaan metode pembelajaran yang monoton (ceramah/ekspositori)
  - b) Minimnya media dan sumber belajar yang relevan
  - c) Rendahnya motivasi dan minat siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
  - d) Keterbatasan kreativitas guru dalam merancang kegiatan yang memancing partisipasi aktif. Faktor internal (minat, motivasi) dan eksternal (metode, sarana, peran guru) ini saling berinteraksi sehingga keaktifan siswa tetap rendah tanpa intervensi perubahan metode (Wardana, 2024).

Hasil observasi awal yang dipadukan dengan kajian teori mengenai keaktifan belajar menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari berbagai indikator yang mencerminkan

kurangnya keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Keaktifan fisik siswa juga belum optimal, terlihat dari minimnya partisipasi dalam aktivitas kelas, jaranganya pemanfaatan media pembelajaran seperti sticky-note, serta rendahnya perhatian dan tanggapan terhadap penjelasan guru. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa siswa belum terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut gerak, respons, dan tindakan langsung.

Model pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan komunikatif sehingga siswa terdorong untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang inovatif tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, bekerja sama, serta mengembangkan pemahaman mereka secara mandiri.

Menurut Abdul Majid (2021), keaktifan siswa dapat dijadikan sebagai salah satu ukuran keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran. Apabila model pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, maka interaksi dalam proses pembelajaran, baik antara guru dan siswa maupun antar siswa, akan terjalin dengan lebih baik. Hal tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap meningkatnya motivasi belajar, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang banyak diterapkan adalah *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Model yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin ini menekankan pembelajaran dalam kelompok kecil yang anggotanya terdiri atas siswa dengan kemampuan yang beragam. Melalui kegiatan kerja sama kelompok, siswa dilatih untuk saling membantu dan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Pada model ini, setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab untuk saling mendukung dalam memahami materi serta memastikan seluruh anggota kelompok mampu meraih keaktifan yang

optimal. (Slavin, 2020). Penerapan model *Student Teams Achievement Divisions* bertujuan untuk menumbuhkan keterlibatan aktif, rasa tanggung jawab pribadi, serta semangat kolaborasi di antara siswa agar tercipta lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan. Selain itu, model ini juga dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, karena setiap siswa diharapkan berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi serta membantu anggota kelompoknya dalam proses pembelajaran (Trianto, 2021).

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*, pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam memperkuat interaksi serta kerja sama antar siswa. Salah satu media sederhana namun efektif yang dapat dimanfaatkan adalah *sticky-note* atau kertas tempel berwarna. Media ini berfungsi sebagai sarana interaktif yang memungkinkan siswa menuliskan gagasan, pendapat, maupun jawaban secara singkat, lalu menempelkannya untuk dibahas bersama anggota kelompok (Kurniawan, 2020). Penggunaan *sticky-note* dapat membangun suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sejalan dengan prinsip *Student Teams Achievement Divisions* yang menekankan partisipasi seluruh siswa. Kegiatan menulis serta menempelkan ide tersebut turut memperkuat ingatan siswa terhadap materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang nyata dan berbasis kerja sama (Susanto, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 8 Bandung)”.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana keaktifan siswa sebelum menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung?
2. Bagaimana keaktifan siswa setelah menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* terhadap peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keaktifan siswa sebelum menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung.
2. Menganalisis keaktifan siswa setelah menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* terhadap peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

Meningkatkan keaktifan siswa melalui pemberian kontribusi nyata dalam pengembangan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan strategi pembelajaran yang tepat.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Membantu pendidik dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas melalui model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note*.
- b. Menjadi referensi atau acuan bagi peneliti lain yang berminat meneliti permasalahan serupa dalam konteks yang berbeda.

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

Berdasarkan kajian teori serta uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti memilih pendekatan Quasi Eksperimen sebagai metode penelitian untuk mengkaji pengaruh antara variabel yang diteliti. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* terhadap peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel X berupa model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* dan variabel Y berupa keaktifan siswa. Adapun kerangka berpikir penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan proses belajar yang dirancang untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Suasana belajar yang kondusif dapat membuat siswa lebih berani untuk berpartisipasi tanpa adanya rasa takut maupun tekanan,

sehingga proses memahami materi dan pengembangan keterampilan dapat berjalan secara lebih maksimal (Sungkono, 2024).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Seorang guru perlu menguasai berbagai keterampilan yang menunjang proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki pemahaman yang mendalam mengenai konsep serta penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mengingat setiap siswa memiliki karakteristik dan motivasi belajar yang berbeda-beda.

Keunggulan tersebut mencakup peningkatan kemampuan guru dalam merancang aktivitas belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa, pengelolaan interaksi kelas yang lebih efektif, pemberian umpan balik formatif secara tepat waktu, serta pengembangan strategi penilaian autentik yang relevan. Selain itu, guru juga semakin terampil dalam memfasilitasi kemampuan berpikir tingkat tinggi dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Penerapan model pembelajaran yang sesuai membantu guru mengenali kendala keterlibatan siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran secara berkesinambungan, sehingga keaktifan siswa meningkat baik dari aspek kognitif, afektif, maupun perilaku (Rossi, 2021).

Model pembelajaran memiliki peranan penting dalam sistem pembelajaran karena mencakup berbagai unsur yang saling berhubungan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran berfungsi sebagai dasar konseptual dan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Di dalamnya terdapat strategi pembelajaran yang menjelaskan pendekatan, cara, serta teknik yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Strategi tersebut kemudian diwujudkan melalui metode pembelajaran yang memuat langkah-langkah sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, setiap komponen dalam pembelajaran saling berkaitan dan membentuk suatu proses pembelajaran yang terarah.

*Student Teams Achievement Divisions* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas anggota dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang yang beragam. Setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab untuk saling membantu dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, serta meningkatkan keaktifan belajar bersama agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Tujuan utama *Student Teams Achievement Divisions* adalah menumbuhkan keaktifan, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai di antara anggota kelompok agar tercipta suasana belajar yang kolaboratif dan partisipatif. Melalui sistem penilaian kelompok yang didasarkan pada peningkatan skor individu, model ini mendorong setiap siswa untuk memberikan kontribusi terbaik demi keberhasilan timnya. (Rahmawati, 2021), Sedangkan pengertian *sticky-note* secara sederhana merupakan kertas kecil berbentuk persegi atau persegi panjang yang memiliki perekat ringan di bagian belakang, sehingga dapat digunakan untuk menuliskan catatan, ide, maupun pesan singkat dan mudah ditempelkan serta dipindahkan ke berbagai permukaan. Dalam kegiatan pembelajaran, *sticky-note* berperan sebagai media pendukung yang membantu siswa menuliskan pendapat, pertanyaan, atau ringkasan materi secara singkat, kemudian menempelkannya pada papan tulis atau lembar kerja kelompok. Penggunaan media ini dapat mendorong peningkatan partisipasi aktif, kreativitas, serta interaksi antar siswa karena setiap individu memiliki kesempatan untuk berkontribusi secara langsung dan terlihat dalam proses belajar (Nugroho, 2021).

Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *sticky-note* dilakukan melalui serangkaian tahapan sistematis yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Pada tahap awal, guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi serta menjelaskan tujuan dan aktivitas yang akan dilakukan. Pada bagian ini, guru juga mengenalkan cara penggunaan sticky-note sebagai media pendukung, sehingga siswa memahami bahwa setiap ide, pertanyaan, atau pendapat yang muncul dapat mereka tuliskan secara bebas untuk kemudian didiskusikan bersama. Penjelasan awal ini penting untuk membangun kesiapan siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu sebelum mereka masuk ke kegiatan inti.
2. Setelah kegiatan pendahuluan, guru menyajikan materi pokok melalui penjelasan singkat, pemutaran media, atau dialog interaktif. Penyampaian materi dalam model *Student Teams Achievement Divisions* tidak berlangsung terlalu lama, karena tujuan utamanya adalah memberi fondasi pengetahuan bagi siswa sebelum mereka bekerja dalam kelompok. Pada tahap ini, sticky-note digunakan sebagai sarana mencatat ide atau hal-hal yang belum dipahami. Siswa diminta menuliskan poin penting atau pertanyaan dalam bentuk singkat, kemudian menempelkannya pada papan atau meja kelompok. Aktivitas ini membuat siswa tetap aktif meskipun masih berada dalam fase penyerapan materi dari guru.
3. Tahap berikutnya adalah pembentukan kelompok, yang menjadi ciri utama model *Student Teams Achievement Divisions*. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun karakter belajar. Guru kemudian membagikan tugas kelompok serta lembar kerja yang harus diselesaikan bersama. Pada tahap ini, sticky-note mulai berfungsi sebagai alat untuk mengorganisasikan ide. Siswa menuliskan jawaban sementara, pendapat pribadi, atau konsep yang mereka pahami sebelum didiskusikan bersama anggota kelompok lainnya. Proses ini membantu setiap siswa terlibat aktif sejak awal,

karena mereka memiliki kontribusi awal yang dapat dibawa ke forum diskusi kelompok.

4. Setelah seluruh sticky-note terkumpul, siswa masuk pada fase diskusi kelompok. Di sinilah inti dari pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berlangsung. Setiap sticky-note dibaca, dianalisis, dan digabungkan untuk menemukan pola atau kesimpulan yang tepat. Siswa saling bertukar pendapat, mempertimbangkan argumen teman, dan menata kembali ide-ide tersebut menjadi jawaban yang lebih matang. Dalam proses ini, siswa berlatih berpikir kritis sekaligus meningkatkan kemampuan berkolaborasi. Peran sticky-note sangat signifikan, karena membantu merangsang interaksi visual dan verbal di antara siswa serta mendorong semua anggota kelompok untuk berpartisipasi, termasuk siswa yang biasanya pasif.
5. Setelah diskusi selesai, kelompok menyusun satu jawaban akhir atau rangkuman yang akan dipresentasikan. Guru berkeliling untuk memastikan semua kelompok bekerja aktif dan semua anggota berkontribusi. Ketika presentasi berlangsung, sticky-note dapat ditempel di papan atau kertas besar sebagai visualisasi hasil pemikiran kelompok. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memudahkan kelompok lain memberikan tanggapan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bertumpu pada ceramah guru, tetapi pada hasil interaksi antar siswa.
6. Setelah proses belajar kelompok selesai, setiap siswa diberikan kuis atau tes individu. Kuis ini tidak boleh dikerjakan bersama anggota kelompok, karena bertujuan untuk mengukur pemahaman individu dan menghitung skor peningkatan. Walaupun demikian, sticky-note masih dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memberikan *refleksi cepat* sebelum kuis dimulai, di mana siswa menuliskan satu hal penting yang mereka ingat dari pembelajaran hari itu. Catatan kecil

tersebut disimpan sebagai penguat memori, bukan digunakan sebagai contekan.

7. Guru kemudian menghitung skor peningkatan setiap siswa, yaitu membandingkan nilai kuis dengan nilai awal (*pre-respond*). Skor peningkatan ini digunakan untuk menentukan pencapaian kelompok, bukan hanya pencapaian individu. Dengan demikian, setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk belajar sungguh-sungguh karena prestasi kelompok tergantung pada kontribusi masing-masing.
8. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor peningkatan tertinggi. Penghargaan dapat berupa sertifikat, pujian, atau simbol berupa bintang sticky-note yang ditempelkan pada papan prestasi kelas. Penghargaan ini berfungsi sebagai motivasi agar seluruh kelompok terus meningkatkan kerja sama dan keaktifan pada pertemuan selanjutnya.
9. Sebagai penutup, siswa diminta melakukan refleksi dengan menuliskan kesan, pemahaman baru, atau hal yang menurut mereka paling penting dari pembelajaran hari itu pada sticky-note terakhir. Catatan tersebut ditempel pada “papan refleksi”, sehingga guru dapat melihat perkembangan pemahaman siswa sekaligus mengevaluasi efektivitas pembelajaran. (Slavin, 2005)

Melalui tahapan pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata, model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Sticky-Note* mampu meningkatkan keaktifan siswa baik secara fisik maupun mental. Selain itu, model ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong kerja sama antar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Keaktifan siswa merupakan bentuk keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, baik dalam aktivitas fisik maupun mental. Hal tersebut dapat terlihat dari partisipasi siswa saat bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan tugas

yang diberikan oleh guru. Siswa yang aktif tidak hanya menerima materi pelajaran secara pasif, tetapi juga berusaha memahami, mencari informasi, dan mengembangkan pengetahuan melalui kegiatan belajar mandiri maupun kerja sama dengan teman sekelas. Oleh karena itu, tingkat keaktifan siswa menjadi salah satu indikator penting keberhasilan proses belajar, karena mencerminkan adanya motivasi, perhatian, serta tanggung jawab terhadap kegiatan pembelajaran (Suhartono, 2020). Indikator keaktifan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa aktif dalam bertanya
2. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan
3. Siswa aktif dalam bekerja kelompok
4. Siswa aktif menggunakan media *Sticky-Note*

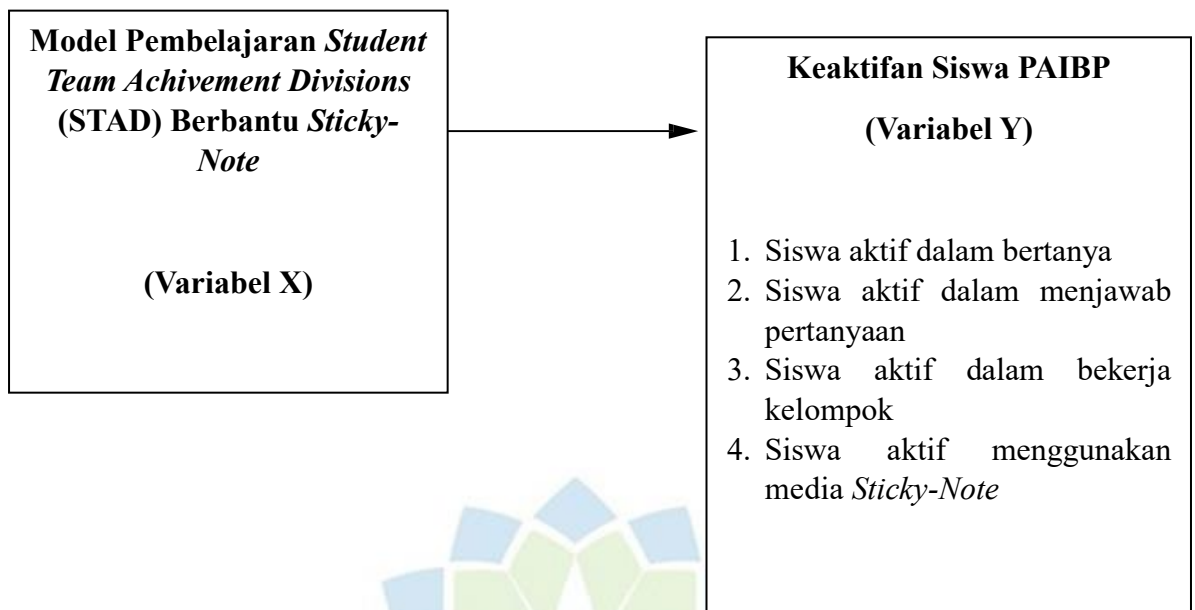
Penelitian ini menunjukkan bahwa fokus utama kajian berada pada tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa kebiasaan belajar yang kurang efektif dapat menyebabkan rendahnya partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Di samping itu, guru juga memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang telah ditentukan, guru perlu merancang kegiatan belajar yang mampu mendorong siswa agar lebih aktif berpartisipasi. Melalui penilaian terhadap keaktifan belajar, guru dapat mengetahui tingkat keterlibatan siswa sekaligus pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan.

Seorang guru profesional memiliki tanggung jawab dalam menciptakan suasana belajar yang menarik agar siswa lebih aktif dan memiliki minat belajar yang baik. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan metode, pendekatan, serta strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, guru perlu menyusun perencanaan pembelajaran secara matang agar proses belajar mengajar

dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dipengaruhi oleh keaktifan siswa serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru yang mampu menggunakan strategi pembelajaran secara tepat dapat meningkatkan partisipasi, minat, dan pemahaman siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih maksimal.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, kegiatan belajar dapat dilakukan melalui metode ceramah, tanya jawab, serta pemberian tugas yang dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok. Namun, metode yang monoton sering kali membuat suasana belajar menjadi membosankan, sehingga siswa cenderung mengantuk dan kehilangan motivasi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, adanya tugas kelompok di luar kelas juga tidak selalu membuat siswa lebih aktif, bahkan menunjukkan rendahnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, perlu dilakukan inovasi dalam metode pembelajaran. Salah satu alternatif yang efektif adalah penerapan diskusi kelompok kecil, di mana siswa saling berinteraksi dan belajar bersama dalam suasana yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, siswa lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menulis laporan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan dapat meningkatkan keaktifan belajar terutama pada aspek akidah akhlak.



**Gambar 1.1** Skema Kerangka Berpikir

#### F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian. Disebut sementara karena pernyataan tersebut masih berlandaskan pada teori-teori yang relevan, dan belum dibuktikan melalui data empiris yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan. Hipotesis dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Terdapat pengaruh penggunaan model *Student Teams Achivement Divisions* berbantu *sticky-note* terhadap peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung.
2. Hipotesis nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Student Teams Achivement Divisions* berbantu *sticky-note* terhadap peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Bandung.

## G. Penelitian Terdahulu

Pada bagian kajian penelitian terdahulu, peneliti menguraikan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan memiliki hubungan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Penelitian-penelitian tersebut dijadikan sebagai referensi, pendukung, serta bahan perbandingan guna memperkuat penelitian ini. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan topik penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Tanti Yoseva, mahasiswa IAIN Metro tahun 2023, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Sumber Agung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui nilai koefisien korelasi sebesar 0,679 dengan tingkat determinasi sebesar 47,3%. Data ini menunjukkan bahwa model *Student Teams Achievement Divisions* memberikan kontribusi sebesar 47,3% terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, meningkatkan kerja sama antarpeserta siswa, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

2. Skripsi yang ditulis oleh Riska Tri Purwanti, mahasiswa IAIN Parepare tahun 2024, berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams*

*Achievement Divisions* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII.4 pada Pelajaran PAI di UPTD SMP Negeri 10 Parepare”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penerapan model *Student Teams Achievement Divisions* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, tingkat keaktifan siswa mencapai 41,8%, kemudian meningkat menjadi 62,4% pada siklus I, dan kembali meningkat hingga mencapai 81,7% pada siklus II.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* efektif digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Skripsi yang disusun oleh Mutiara Defrisa Putri, mahasiswa Universitas Jambi tahun 2023, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* dalam Pembelajaran Teks Drama pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Muaro Jambi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami unsur-unsur dan kaidah kebahasaan teks drama.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimental dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Student Teams Achievement Divisions* dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata

post-test yang lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih hidup, menarik, dan tidak monoton.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Adapun perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, subjek yang diteliti, serta fokus pembahasannya. Penelitian-penelitian terdahulu umumnya hanya membahas peningkatan hasil belajar atau penerapan model *Student Teams Achievement Divisions* secara umum. Sementara itu, penelitian ini lebih menekankan pada pengaruh penerapan model *Student Teams Achievement Divisions* yang dikombinasikan dengan media sticky-note terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.