

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran yang sangat penting dalam mengembangkan karakter siswa. Secara umum, karakter merujuk pada sifat-sifat atau kualitas pribadi seseorang yang memegang teguh standar moral, etika, dan loyalitas yang telah ditanamkan dalam diri mereka (Abdullah, 2019).

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk kepribadian Muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia melalui pengajaran ajaran Islam yang mencakup aspek akidah, ibadah, dan akhlak (Muhaimin, 2019). PAI juga mengajarkan sikap dan perilaku agama secara kognitif.

Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) tujuan pembelajaran tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga untuk membentuk sikap dan perilaku religius mereka. Namun, di sekolah pembelajaran PAI sering didominasi dengan ceramah dan hafalan. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa yang buruk terutama dalam hal pemahaman konsep dan kemampuan menjelaskan kembali apa yang telah mereka pelajari.

Menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* adalah salah satu model yang mendorong siswa bekerja sama untuk menjelaskan topik secara bergiliran. Dengan menggunakan model ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk membaca, memahami, dan menjelaskan kembali apa yang telah mereka pelajari. Mansyur (2023) menunjukkan bahwa *Cooperative Script* membantu siswa memahami teks dan berpartisipasi dalam aktivitas belajar karena siswa secara langsung terlibat dalam menyusun dan menjelaskan materi.

Media pembelajaran ini yang bersifat visual seperti kartu bergambar, *Cooperative Script* menjadi semakin efektif. Kartu bergambar membantu siswa

membuat hubungan antara nama karakter, peristiwa, dan kontribusi melalui representasi visual yang sederhana dan menarik. Penelitian oleh Suci Selvia (2016) menyediakan bukti bahwa penggunaan media visual dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan daya ingat, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep sejarah.

Proses pembelajaran yang efektif dan bermakna diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT telah memberikan petunjuk tentang cara menyampaikan ilmu dengan cara yang benar dan bijaksana. Dalam surah An-Nahl ayat 125, Allah berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang baik sangat penting selama proses pembelajaran. Untuk memastikan bahwa siswa menerima informasi dengan baik, guru harus memilih model dan strategi yang tepat selain hanya menyampaikan pelajaran. Salah satu upaya untuk menghasilkan pengajaran yang efektif adalah model pembelajaran *Cooperative Script* yang berbasis kartu bergambar. Model ini melibatkan siswa secara aktif dan didukung oleh media visual yang menarik.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru, yang mengakibatkan hasil belajar siswa yang buruk. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian untuk menentukan sejauh mana Model *Cooperative Script* yang didasarkan pada kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa PAI.

Pembelajaran *Cooperative* berbasis kartu gambar dapat membantu siswa mengaktifkan pemikiran historis mereka. Model ini memungkinkan siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami, menganalisis, dan membangun pemahaman tentang peran tokoh-tokoh sejarah melalui diskusi berpasangan dan mengamati gambar.

Pengamatan awal di lapangan, pada kelas VII rata-rata terdapat 23 peserta didik per kelas di SMP Mekar Arum. Untuk tujuan penelitian ini dua kelas telah ditentukan sebagai sampel masing-masing dialokasikan ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari total 23 peserta didik sebagian belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Sekitar 7 peserta didik (29,2%) dilaporkan tidak memenuhi standar KKM. kurang lebih 17 peserta didik (70,8%) telah memenuhi kriteria KKM. Temuan ini mengindikasikan bahwa capaian belajar peserta didik masih memerlukan peningkatan, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan wawancara informal dengan guru PAI di SMP Mekar Arum, nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran PAI rata-rata berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa kelas VII memperoleh nilai dari 68 hingga 93, sementara KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran PAI adalah 75. Selain itu, banyak siswa mengalami kesulitan ketika diminta untuk menjelaskan kembali materi PAI yang telah mereka pelajari, terutama dalam mengaitkan konsep ajaran Islam dengan kehidupan sehari-hari secara logis dan terstruktur. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang materi PAI masih dangkal dan mungkin hanya hafalan. Akibatnya, upaya pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif diperlukan untuk membantu siswa memahami bahan PAI dengan lebih baik.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap peran materi PAI yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka diajukan gagasan penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar sebagai solusi inovatif. Model ini dirancang untuk memungkinkan siswa berpartisipasi dalam diskusi berpasangan dan

menggunakan kartu gambar sebagai alat bantu visual untuk membantu mereka memahami materi.

Penelitian di bidang lain seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, dan Geografi menunjukkan bahwa *Cooperative Script* secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa dan sikap aktif mereka. Sebagai contoh, penelitian oleh Ferasiska Y. Hasim (2019) Menemukan bahwa *Cooperative Script* secara signifikan meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran ilmu sosial. Hal ini menunjukkan bahwa model ini dapat digunakan untuk materi PAI yang memerlukan pemahaman konseptual dan analisis peran karakter.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih umum ditemukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan keterampilan berbahasa lainnya. Meskipun demikian, penelitian yang menggabungkan model *Cooperative Script* dengan media kartu bergambar masih sangat terbatas, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Materi PAI terdiri dari nilai-nilai penting dan konsep-konsep agama yang cukup rumit, sangat diperlukan adanya inovasi dalam model dan media pembelajaran agar siswa bisa lebih mudah memahami. Penelitian yang mengkaji model *Cooperative Script* menggunakan media kartu bergambar dalam PAI dengan metode quasi eksperimental untuk meneliti dampaknya terhadap hasil belajar siswa masih jarang terjadi. Banyak penelitian yang ada lebih berfokus pada deskripsi atau hubungan, sehingga masih minim yang melakukan pengujian secara empiris tentang seberapa besar pengaruh model ini dalam meningkatkan hasil belajar.

Peneliti percaya bahwa perlu menerapkan model pembelajaran yang berbeda yang telah dikembangkan sebelumnya. Model ini diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini dirancang untuk menyelidiki **“Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbasis Media Kartu Bergambar dengan Hasil Belajar Pada Mata**

Pelajaran PAI (Penelitian Quasi Ekperimen pada Siswa Kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar Pada mata Pelajaran PAI?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar Pada mata Pelajaran PAI?
3. Bagaimana Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar pada mata pelajaran PAI?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar Pada mata Pelajaran PAI.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar Pada mata Pelajaran PAI berdasarkan proses pembelajaran yang berlangsung.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar pada mata pelajaran PAI.
4. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat luas, terutama dalam bidang pendidikan.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pembelajaran PAI, dengan memperkuat teori mengenai seberapa efektif model *Cooperative Script* kartu gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan model pembelajaran *Cooperative* berbasis media visual pada mata pelajaran serupa.

2. Manfaat Praktis

Studi ini memberikan gambaran praktis tentang bagaimana model *Cooperative Script* kartu gambar kolaboratif dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI. Hasil-hasil ini dapat dijadikan rekomendasi strategis bagi sekolah atau lembaga pendidikan untuk mengembangkan metode pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan berbasis media visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

3. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan dan mengevaluasi Model Pembelajaran *Cooperative Script* berdasarkan kartu gambar. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan kemampuan peneliti dalam merancang strategi pembelajaran, membuat media visual, serta menganalisis bagaimana model pembelajaran berkaitan dengan hasil belajar siswa. Pengalaman ini akan sangat berguna bagi para peneliti dalam mengembangkan inovasi pembelajaran di masa depan, terutama dalam pendidikan Islam, yang memerlukan pendekatan kreatif dan kontekstual.

4. Manfaat bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi alternatif untuk pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar PAI. Mereka memperoleh pemahaman baru tentang cara menggunakan model *Cooperative* dengan media visual untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, guru dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai referensi untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

5. Manfaat bagi Siswa

Melalui metode pembelajaran yang dirancang agar lebih menarik serta interaktif, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara komprehensif. Peningkatan ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (perilaku). Dengan menggunakan media kartu bergambar dan penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* yang melibatkan partisipasi aktif siswa, diharapkan pemahaman konsep PAI menjadi lebih mudah, pembentukan karakter religius yang positif dapat terwujud, serta pengamalan nilai-nilai Islam dalam aktivitas sehari-hari dapat terinternalisasi.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, sikap, dan pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam proses PAI tidak hanya diharuskan menyampaikan materi, tetapi juga memiliki kemampuan untuk membuat proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa mereka. Dalam praktiknya, metode ceramah yang berpusat pada guru masih sering digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah.

Model pembelajaran *Cooperative Script* menekankan kegiatan belajar secara berpasangan, di mana siswa bergantian berperan sebagai pembicara dan pendengar ketika diajarkan. Selama proses pembelajaran, siswa harus menjelaskan topik kepada satu sama lain sehingga terjadi proses elaborasi. Model ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Meilani & Sutarni, 2016).

Media bergambar seperti kartu bergambar membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan representasi konkret, membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Penggunaan media visual juga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran. Menurut penelitian oleh Cerianing Putri Pratiwi (2016) dan Dina Suhestiawati (2017)

Penggunaan model *Cooperative Script* dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa karena informasi disajikan secara lebih terorganisir, menarik, dan mudah dijelaskan kembali.

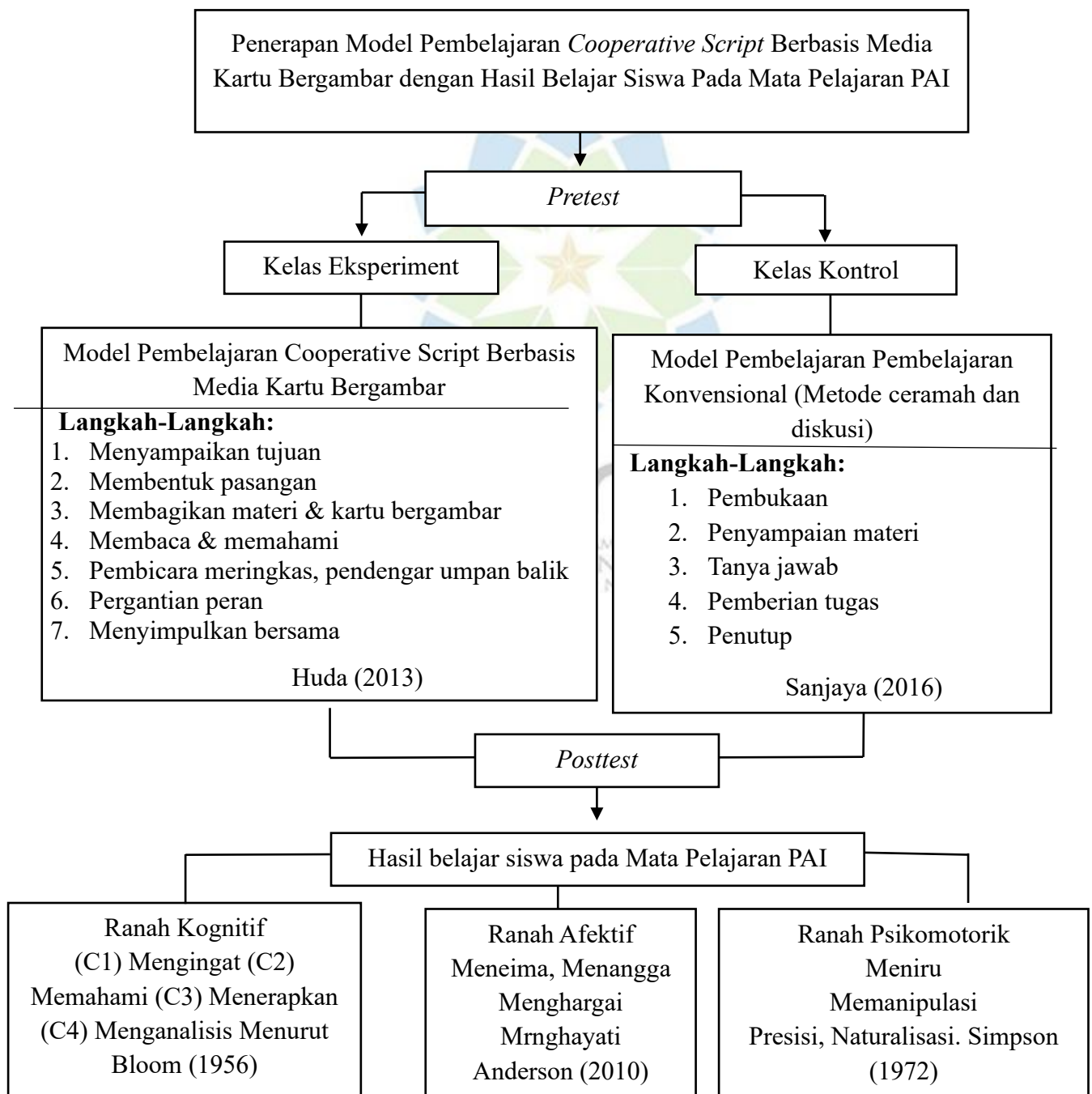
Model *Cooperative Script* mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, memahami, dan menganalisis pelajaran secara aktif. Selama pembelajaran, siswa dapat memperoleh peningkatan pemahaman melalui kegiatan bertanya, menjawab, dan memberikan umpan balik kepada pasangan mereka. Seperti yang dinyatakan oleh Ferasiska Y. Hasim (2019) dan Oktafiani (2023) kombinasi model pembelajaran kooperatif dengan media kartu bergambar dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Ini dapat dicapai melalui aktivitas diskusi dan visualisasi materi pembelajaran.

Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran. Tidak hanya penguasaan materi yang dipelajari hasil belajar juga melibatkan perubahan dalam tiga domain utama kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bloom membagi hasil belajar ke dalam domain kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir dan memahami konsep, domain afektif yang mencakup sikap dan internalisasi nilai-nilai, dan domain psikomotorik yang mencakup keterampilan dan kemampuan melakukan tindakan (Ihwan Mahmudi et al., 2022). Menurut Bloom, dkk (1956) Aspek kognitif yang terdiri dari enam tahap, yaitu pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Menurut teori konstruktivisme siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi. pembelajaran *Cooperative* berbasis kartu gambar menunjukkan bahwa siswa secara aktif terlibat dalam menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya. Selama proses pembelajaran ini siswa membaca, menafsirkan, dan menjelaskan materi kepada teman sekelasnya yang menghasilkan proses konstruksi pengetahuan bersama (Harefa et al., 2024).

Pembelajaran *Cooperative* menekankan betapa pentingnya bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain untuk mendapatkan pengetahuan.

Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berbicara, menjelaskan topik, memberikan tanggapan, dan menerima umpan balik dari pasangan belajar mereka. Diharapkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam mata pelajaran PAI akan meningkat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis kartu bergambar. Ini karena penggunaan kartu bergambar menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran (Syawaluddin, 2022).



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2013) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan. Untuk saat ini, karena jawaban yang diberikan baru-baru ini didasarkan pada teori yang relevan daripada fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis juga dapat dianggap sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian daripada jawaban empiris. Hipotesis yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 :Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

H_1 :Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbasis media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat dasar teori dan menentukan arah penelitian, penulis melakukan tinjauan pustaka terhadap penelitian-penelitian yang telah ada. Tinjauan ini mencakup analisis skripsi dan artikel ilmiah yang membahas tentang model pembelajaran *Cooperative Script* serta dampaknya terhadap hasil belajar. Dengan langkah ini, penulis dapat mengidentifikasi celah penelitian yang akan menjadi fokus analisis.

1. Penelitian yang disusun oleh Rebbby Rodiyya Hasani (2025) Universitas Negri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Pendidikan Agama Islam, dengan judul “Efektivitas Model *Cooperative Script* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII B di SMPN 1 Ciawigebang” Persamaan dari penelitian ini adalah Sama-sama meneliti model *Cooperative Script* pada mata pelajaran PAI dan

mengukur hasil belajar siswa dengan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya adalah Penelitian Hasani menggunakan desain pra-eksperimental one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol dan tanpa media kartu bergambar, sedangkan penelitian saya menggunakan quasi eksperimen dengan kelompok kontrol dan media kartu bergambar.

2. Penelitian yang disusun oleh Rezha Annisa Nurul Isnaeni (2023), Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Jurusan Pendidikan Agama Islam, dengan judul “Pengaruh Media Permainan Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Nun Mati atau Tanwin (Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran)”. Persamaan dari penelitian ini adalah Sama-sama menggunakan media kartu bergambar, mata pelajaran PAI, metode quasi eksperimen dengan nonequivalent control group design, dan mengukur hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah Penelitian Isnaeni fokus pada media kartu bergambar tanpa model *Cooperative Script*, materi spesifik hukum nun mati/tanwin, dan subjek kelas VII, sedangkan penelitian saya mengkombinasikan model *Cooperative Script* dengan media kartu bergambar pada materi PAI umum di kelas VII.
3. Penelitian yang disusun oleh Yunita (2020), Universitas Islam Negri Ar-Raniry Banda Aceh, Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Script* dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV MIN 10 Aceh Besar”. Persamaan dari penelitian ini adalah Sama-sama menerapkan model *Cooperative Script* dengan media gambar (visual) dan mengukur hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah Penelitian Yunita menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas), mata pelajaran IPS, dan subjek kelas IV MIN, sedangkan penelitian saya menggunakan metode quasi eksperimen, mata pelajaran PAI, dan subjek kelas VII SMP.
4. Penelitian yang disusun oleh Fathimatuzzahro (2015), Universitas Negeri Semarang, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan judul

“Peningkatan Keterampilan Menulis Ringkasan Isi Buku Melalui Model *Cooperative Script* dengan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas V SDN Patemon 01”. Persamaan dari penelitian ini adalah Sama-sama menerapkan model *Cooperative Script* dengan media gambar (visual). Perbedaannya adalah menggunakan metode PTK, mata pelajaran Bahasa Indonesia (keterampilan menulis), subjek kelas V SD, dan tidak mengukur hasil belajar secara umum (fokus pada keterampilan menulis), sedangkan penelitian saya menggunakan metode quasi eksperimen, mata pelajaran PAI, subjek kelas VII SMP, dan mengukur hasil belajar secara komprehensif.

5. Penelitian yang disusun oleh Rahma Izzan Nihaya (2022), Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Progam Studi Pendidikan Agama Islam, dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Script* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jelbuk Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Persamaan dari penelitian ini adalah Sama-sama meneliti model *Cooperative Script* pada mata pelajaran PAI dan mengukur hasil belajar siswa di tingkat SMP (kelas VIII). Fokus penelitian pada peningkatan hasil belajar melalui model *Cooperative Script*. Perbedaannya adalah Penelitian Nihaya menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan dalam dua siklus dengan tiga pertemuan setiap siklus, dan tanpa media kartu bergambar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari prasiklus 65, menjadi 76,80 pada siklus I, dan 82,08 pada siklus II. Sedangkan penelitian saya menggunakan quasi eksperimen dengan media kartu bergambar.

Merujuk pada kajian-kajian yang telah diuraikan sebelumnya, belum terdapat investigasi yang secara spesifik mengintegrasikan model *Cooperative Script* yang didukung oleh materi visual berbasis kartu dengan pendekatan kuasi eksperimental pada ranah studi Pendidikan Agama Islam.