

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penelitian Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan individu yang berkualitas dan memiliki karakter yang baik. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya diberikan kemampuan intelektual, melainkan juga dibimbing untuk memiliki sensitivitas emosional dan ketahanan spiritual yang seimbang (Haris et al. , 2024). Dalam kerangka Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), pendidikan berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai Islam agar siswa dapat memahami ajaran agama secara menyeluruh serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, proses pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga menghasilkan generasi yang beriman, berilmu, dan berakhlak baik di tengah perubahan masyarakat modern (Marwiji et al. , 2024). Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Qur'an, bahwa proses pendidikan harus dilakukan dengan hikmah, pendekatan yang baik, dan interaksi dialogis. Allah SWT. berfirman dalam QS. An-Nahl (16): 125

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

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.”

Dalam tafsir al-Tabari, ayat diatas memberikan pengajaran bahwa penyampaian ilmu harus dilakukan dengan metode yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sementara dari Ibnu Katsir menjelaskan jika pendekatan dialog dan tanya jawab merupakan sebuah cara yang efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam. Maka, pendidikan Islam menuntut adanya proses pembelajaran yang interaktif dan komunikatif agar dapat

menumbuhkan pemahaman karakter siswa secara utuh. Keberhasilan pendidikan Islam sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan seberapa jauh partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pandangan tersebut, Sarbini dkk (2025) menekankan bahwa pendidikan agama seharusnya tidak hanya terbatas pada pengajaran pengetahuan agama secara berpikir, tetapi perlu dirancang sebagai suatu proses pengembangan karakter yang memungkinkan siswa untuk menciptakan pemahaman yang bermakna dan membiasakan nilai-nilai. Pembelajaran agama yang bersifat dialogis dan melibatkan partisipasi dianggap sebagai cara yang sangat penting untuk menginternalisasi nilai-nilai Islam secara menyeluruh, sehingga para siswa tidak hanya belajar tentang ajaran agama secara teori, tetapi juga mampu merenungkan dan menerapkannya dalam sikap serta perilaku sehari-hari.

Proses pendidikan yang berkualitas tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran yang efisien. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sadar yang bertujuan untuk merubah perilaku, pengetahuan, dan keterampilan melalui sebuah pengalaman (Siregar dan Nara, 2021). Proses ini tidak hanya melibatkan penerimaan informasi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, menginterpretasikan, dan menghubungkan sebuah konsep dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Rusman (2020), pembelajaran yang efektif mendorong siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan. Jadi efektivitas pembelajaran menjadi aspek penting dalam menentukan sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai, khususnya dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman yang mendalam terhadap konsep keagamaan. Keberhasilan belajar dapat diukur dari hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah memenuhi tujuan pembelajaran, baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) (Arifin dan Rahman, 2021). Di antara ketiga domain tersebut, domain kognitif memiliki peranan yang

sangat penting karena menjadi dasar untuk mengembangkan dua domain lainnya. Domain ini berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami konsep, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi sehari-hari (Syah, 2021). Peningkatan hasil belajar kognitif sangat penting bagi guru, terutama dalam proses pembelajaran PAIBP yang bertujuan agar siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga dapat menginternalisasikan dan mengaplikasikannya dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan teori modifikasi Taksonomi Bloom, domain kognitif terdiri dari enam level kemampuan, yaitu pengetahuan (*remembering* (C1)), pemahaman (*understanding* (C2)), penerapan (*applying* (C3)), analisis (*analyzing* (C4)), evaluasi (*evaluating* (C5)), dan penciptaan (*creating* (C6)) (Anderson dan Krathwohl, 2019). Setiap level tersebut saling terkait dan membentuk suatu hierarki berpikir yang kompleks, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat konsep, tetapi juga untuk memahami, menganalisis, dan menerapkannya dalam menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan nyata. Kemajuan dalam hasil belajar kognitif tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal, tetapi juga dari kemampuan mereka berpikir kritis dan kreatif terhadap materi pelajaran, termasuk pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) yang memerlukan pemahaman mengenai nilai-nilai spiritual dan penerapannya dalam perilaku sehari-hari.

Dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar kognitif siswa, kontribusi guru menjadi faktor kunci yang tak bisa diabaikan. Guru merupakan garda terdepan dalam pelaksanaan pembelajaran karena berinteraksi langsung dengan siswa untuk mentransfer pengetahuan dan menanamkan nilai (Amalia dan Darsimah, 2021). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru berperan sebagai pendidik profesional yang memiliki tanggung jawab untuk mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa di berbagai tingkat pendidikan. Maka, guru diharapkan mampu memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai agar proses belajar lebih aktif, menarik, dan bermakna (Haris et al. , 2024). Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada model yang digunakan, karena model

tersebut berfungsi sebagai kerangka yang menyatukan pendekatan, strategi, dan teknik pembelajaran secara terstruktur (Rusman, 2020).

Selaras dengan ini, dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif sesuai dengan prinsip pendidikan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pemilihan model pembelajaran yang tepat adalah suatu keharusan (Septasari et al. , 2021). Guru harus berinovasi dengan menerapkan metode pengajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif serta daya pikir kritis siswa. Di era pendidikan modern, terdapat banyak variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan, tetapi guru tetap perlu menyesuaikannya dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran (Marwiji et al. , 2024). Metode pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi di dalam kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran PAIBP, dan studi dokumentasi di SMAN 25 Bandung, ditemukan bahwa masih ada berbagai kendala dalam pengembangan kemampuan kognitif siswa. Hasil observasi di dalam kelas menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih lebih berorientasi pada guru (*student centered*), sehingga partisipasi aktif siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat belum mencapai perkembangan yang diharapkan. Guru menggunakan metode ceramah berbantu media *powerpoint* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan metode tanya jawab dan ceramah yang digunakan oleh guru masih bersifat searah dan lebih banyak dikendalikan oleh guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat atau menggali pemahaman yang lebih mendalam. Situasi ini mengakibatkan siswa lebih banyak menyerap informasi secara pasif dan kurang berlatih dalam mengasah kemampuan berpikir kritis serta pemahaman konseptual yang mendalam.

Penelitian ini didukung oleh wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), yang menyatakan bahwa perubahan kurikulum yang sedang berlangsung menjadi salah satu tantangan

dalam pelaksanaan pembelajaran. Para guru mengungkapkan bahwa pemahaman tentang struktur kurikulum, target pembelajaran, dan pembelajaran yang lebih mengedepankan penguatan kompetensi masih memerlukan penyesuaian. Hal ini berdampak pada keterbatasan guru dalam merancang dan menerapkan strategi serta metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, sehingga proses belajar mengajar belum sepenuhnya dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa secara optimal.

Diperkuat dengan studi dokumentasi yang dilakukan dengan menganalisis hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) untuk mata pelajaran PAIBP sebagai data pendukung untuk menggambarkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Dari hasil analisis, terungkap bahwa dari 40 siswa di kelas X SMA Negeri 25 Bandung, sekitar 60% (25 siswa) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan, yaitu 75. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai antara 50 hingga 60, sedangkan 30% (13 siswa) berada pada rentang nilai 70 hingga 80, dan hanya 10% (4 siswa) yang berhasil meraih nilai di atas KKM. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar kognitif yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran PAIBP. Dan rendahnya hasil belajar ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang sedang berlangsung masih memerlukan penguatan, terutama dalam penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan implementasi model atau metode pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan berorientasi pada siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Salah satu strategi inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa adalah metode *questioning* interaktif yang didukung oleh media *flash card*. Metode *questioning* interaktif merupakan pengembangan dari tanya jawab yang menekankan pada interaksi sosial. Dalam metode ini, terdapat interaksi guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri dalam kegiatan bertanya dan menjawab yang dilakukan secara dialogis, aktif, dan saling membangun pemahaman. Guru memiliki peran sebagai seseorang yang

memberikan arahan dan dukungan (*scaffolding*) agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya secara bertahap dan mendalam (Kulsum, 2023). Sementara itu, penggunaan media *flash card* berfungsi sebagai alat bantu visual yang menyajikan informasi penting dalam bentuk gambar dan kata kunci, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat, memahami, serta menghubungkan konsep dengan lebih baik (Sidik et al. , 2025). Gabungan antara metode *questioning* interaktif dan media *flash card* menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan partisipasi siswa secara maksimal.

Pendekatan ini sangat relevan untuk diterapkan pada siswa sekolah menengah atas, terutama di kelas X (sepuluh), yang secara psikologis berada pada tahap perkembangan kognitif formal menurut teori Piaget. Di fase ini, siswa sudah dapat berpikir secara logis, analitis, dan hipotetis, sehingga mereka memerlukan metode pembelajaran yang menarik namun tetap menyenangkan (Syah, 2021). Dengan menggunakan kombinasi metode *questioning* interaktif dan alat bantu media *flash card*, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis melalui aktivitas tanya jawab, tetapi juga mendapatkan rangsangan visual yang membantu memperkuat pemahaman konsep secara lebih nyata.

Dengan demikian, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di pelajaran PAIBP pada kelas X di SMAN 25 Bandung, peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Metode *Questioning* Interaktif Berbantu Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMAN 25 Bandung).”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang penelitian masalah, terdapat beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* pada mata pelajaran PAIBP di kelas X SMAN 25 Bandung?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* pada mata pelajaran PAIBP di kelas X SMAN 25 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka terdapat beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* pada mata pelajaran PAIBP di kelas X SMAN 25 Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* pada mata pelajaran PAIBP di kelas X SMAN 25 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Berikut adalah rincian manfaatnya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran yang fokus pada siswa melalui penggunaan metode interaktif yang didasarkan pada media visual.
 - b. Memperkuat dasar-dasar teoritis terkait keefektifan metode *questioning* interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil pembelajaran kognitif siswa.
 - c. Menjadi sumber referensi ilmiah untuk pengembangan model pembelajaran inovatif dalam disiplin Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA.
 - d. Menyediakan bukti empiris mengenai pentingnya integrasi metode pembelajaran dan media visual dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, berarti, dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran PAIBP.
- 2) Membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep keagamaan dengan cara yang lebih nyata, mendalam, dan aplikatif menggunakan media *flash card*.
- 3) Melatih siswa agar berpikir kritis, aktif, dan analitis selama proses tanya jawab dalam pembelajaran.
- 4) Mendorong motivasi dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran PAIBP dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan pilihan strategi pembelajaran yang dapat memperbaiki keterampilan pedagogik guru, khususnya dalam mengajar PAIBP.
- 2) Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan dengan menerapkan metode *questioning* interaktif.
- 3) Menjadi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif seperti *flash card* dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan di sekolah, terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 2) Memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk mengembangkan kebijakan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakter peserta didik.

- 3) Menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan penerapan metode pembelajaran yang berbasis interaktif dan media visual.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
- 1) Menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin meneliti efektivitas metode *questioning* interaktif pada tingkat atau disiplin lain.
 - 2) Memberikan dasar untuk pengembangan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran visual seperti *flash card* dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan representasi dari alur logis yang menggambarkan suatu keterkaitan antara permasalahan penelitian, strategi yang diterapkan, landasan teoritis, dan hasil belajar yang diharapkan (Sugiyono, 2020). Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun untuk memberikan penjelasan bagaimana penerapan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* yang didasarkan pada teori Taksonomi Bloom Revisi dan teori konstruktivisme sosial untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAIBP.

Permasalahan awal yang menjadi dasar penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAIBP, terkhusus pada kemampuan siswa dalam memahami konsep, menerapkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, dan kemampuan menganalisis permasalahan sosial di kehidupan nyata berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur hasil peningkatan belajar kognitif menggunakan Taksonomi Bloom Revisi yang menjadi dasar pengklasifikasian kemampuan kognitif. Fokus dari penelitian ini pada kemampuan kognitif di tingkatan level C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Ketiga level tersebut sudah relevan dengan karakteristik materi PAIBP dan telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada di kurikulum. Ketiga level

tersebut menuntut dalam pemahaman konsep, kemampuan aplikasi nilai, dan analisis terhadap permasalahan di kehidupan sosial dan digital. Pengukuran pada level C2 sampai C4 memungkinkan peneliti dapat menilai sejauh mana siswa tidak hanya sekedar memahami materi saja, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara fungsional dan kritis. (Anderson & Krathwohl, 2019)

Teori Taksonomi Bloom Revisi dalam penelitian ini didukung oleh teori konstruktivisme sosial Vygotsky sebagai landasan teoritis utama dalam mendukung penerapan metode *questioning* interaktif. Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, dialog bermakna, dan bantuan bertahap (*scaffolding*) dari guru atau teman sebaya (Nasution, 2022). Teori ini sejalan dengan metode *questioning* interaktif karena mendorong siswa membangun pemahamannya melalui pertanyaan pemantik, diskusi, dan refleksi, sedangkan guru sebagai fasilitator yang mengarahkan proses berpikir siswa dalam zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*). Zona perkembangan proksimal merupakan rentang kemampuan siswa yang dapat dikembangkan dengan bantuan atau bimbingan dari pihak yang berkompeten, di mana sebuah kemampuan yang belum bisa dicapai secara mandiri, akan tetapi berpotensi melalui interaksi sosial dan *scaffolding*.

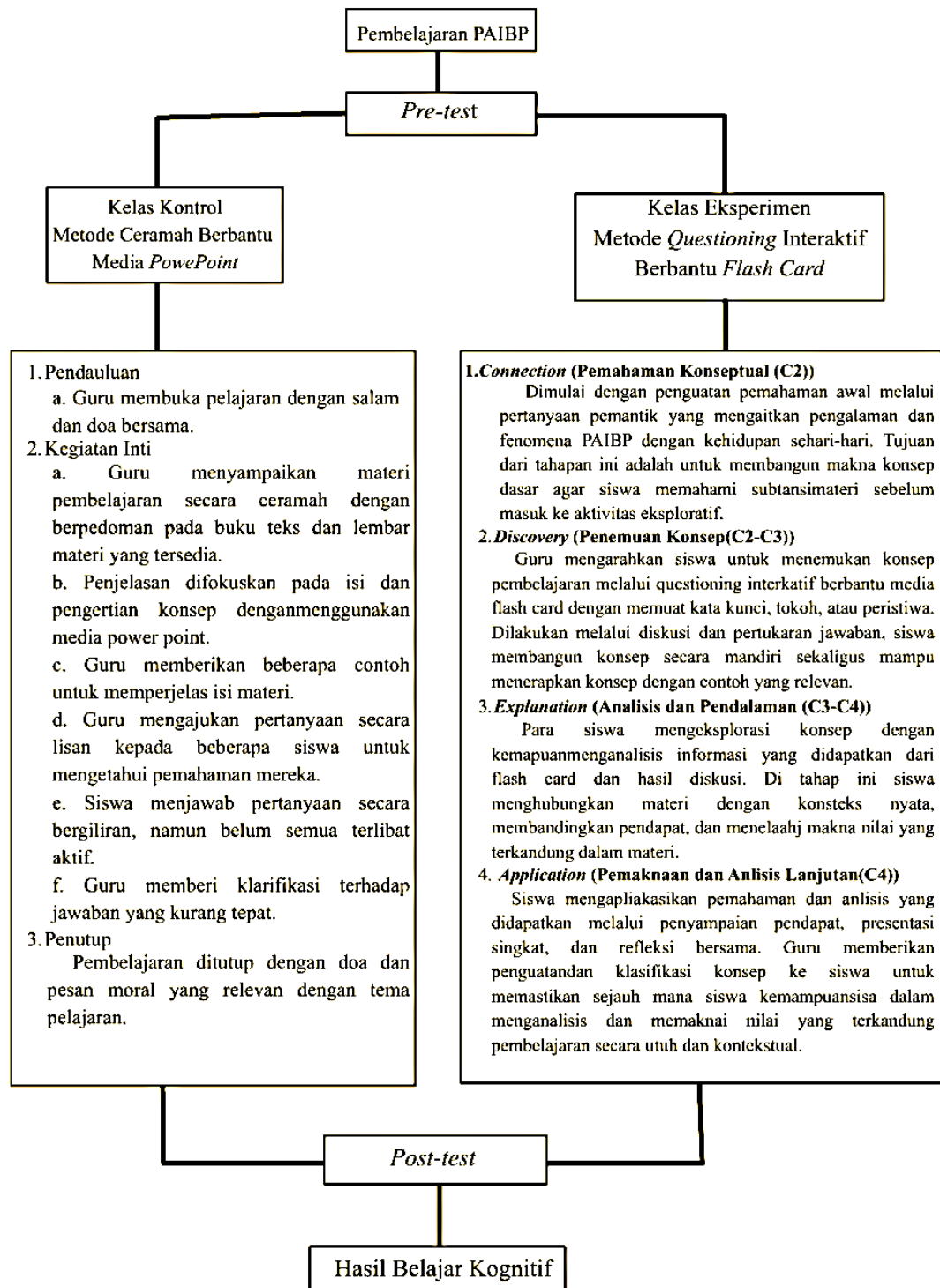
Proses pembelajaran dalam penelitian ini dirancang secara bertahap untuk mendukung pencapaian kemampuan kognitif C2 sampai C4. Pertemuan pertama, metode *questioning* berbantu media *flash card* digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep dasar *al Kulliyatul al-Khamsah* (C2) melalui bantuan *flash card* dengan pengenalan kata kunci, seperti contoh sederhana dan refleksi awal. Pertemuan kedua, siswa dilibatkan aktif dalam diskusi kelompok dan analisis kasus untuk menerapkan konsep *al-Kulliyatul al Khamsah* di permasalahan kehidupan nyata (C3). Pertemuan ketiga, siswa diarahkan untuk menganalisis kasus sosial lebih mendalam, mengidentifikasi prinsip yang dilanggar dan merumuskan solusi yang argumentatif melalui sesi *deep questioning* dan refleksi nilai (C4).

Flash card sebagai media atau alat bantu visual untuk mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa dengan memantu siswa mengaitkan materi dengan konteks yang konkret dan mempermudah dalam pemahaman konsep. Dengan kombinasi *questioning* interaktif dan media visual, diharapkan proses pembelajaran berlangsung secara kontekstual, dialogis, dan berpusat pada aktivitas kognitif siswa.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, kelas eksperimen yang akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah berbantu media *powerpoint*. Adapaun *pre-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan *post-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif sesuai dengan level yang telah ditentukan, yaitu level C2, C3, dan C4 setelah perlakuan pembelajaran.

Jika hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen terlihat ada peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* dinyatakan efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan memahami, menerapkan, dan menganalisis materi PAIBP. Jadi, kerangka berpikir ini menegaskan bahwa proses pembelajaran PAIBP yang berbasis konstruktivisme sosial dan dirancang secara bertahap dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong kemampuan kognitif siswa secara optimal.

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara tentang rumusan masalah dalam suatu penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data empiris. Hipotesis berperan sebagai panduan yang memberikan arah pada pelaksanaan penelitian dan memilih metode analisis statistik yang tepat untuk menguji hubungan antara variabel independen dan variabel dependen (Sugiyono, 2020).

Kulsum (2023) menyatakan bahwa pembuatan hipotesis harus berlandaskan pada teori serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan agar bisa diuji secara ilmiah. Dalam penelitian ini, variabel independen (X) adalah metode *Questioning* Interaktif dengan bantuan media *Flash Card*, sedangkan variabel dependen (Y) adalah pencapaian kognitif siswa dalam pelajaran PAIBP. Berdasarkan kerangka pikir yang telah dipaparkan sebelumnya, hipotesis dalam studi ini adalah: “Ada peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya metode *questioning* interaktif dengan media *flash card* dalam pelajaran PAIBP di kelas X SMAN 25 Bandung. ” Untuk mengevaluasi kebenaran hipotesis ini, digunakan analisis uji t untuk dua sampel yang independen. Kriteria untuk pengujian adalah:

Jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis statistik dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *questioning interaktif* berbantu media *flash card* pada mata pelajaran PABP di kelas X SMAN 25 Bandung.

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *questioning interaktif* berbantu media *flash card* pada mata pelajaran PABP di kelas X SMAN 25 Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian yang mempunyai judul relevan, namun terdapat perbedaan yang nyata pada objek, lokasi, dan variabel yang diteliti dalam penelitian tersebut. Berikut adalah hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan metode yang sama dan pernah digunakan oleh penulis sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Dewatiari (2023) dengan judul **“Penggunaan Metode *Questioning* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penggaran Hak dan Peningkaran Kewajiban Warga Negara”** bertujuan untuk mengamati dampak metode *questioning* terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kalangan siswa kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 1 Kota Serang. Studi ini mengimplementasikan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus, yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan penilaian. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *questioning* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari peningkatan ketuntasan belajar dari 63% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II, dan mencapai 91,7% pada siklus III. Selain peningkatan dalam aspek akademik, metode ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, kreativitas, serta kemampuan mereka untuk menyampaikan pendapat dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa Hanifah (2025) dengan judul **“Penerapan Metode *Peer Questioning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Kelas 7”** mengindikasikan bahwa metode tanya jawab antar teman, atau *peer questioning*, dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini, yang menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan di SMPIT As Syifa *Boarding School* Jalancagak dengan partisipasi 32 siswa kelas VII, dan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 70 menjadi

83 setelah metode tersebut diterapkan. Dengan memanfaatkan pendekatan konstruktivisme dari Vygotsky dan Piaget, metode ini telah terbukti efektif dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi di antara siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Meystika Maharani Hasan (2025) dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMPN 3 Palopo”** bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *flash card* digital yang dapat mendukung proses belajar mengajar PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* digital dinilai praktis, menarik, serta efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya lebih interaktif dibandingkan media konvensional. Namun, penelitian ini berfokus pada aspek pengembangan media, bukan pada penerapan metode *questioning* yang bersifat interaktif. Dengan demikian, penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *flash card* memang efektif sebagai media bantu, tetapi masih terdapat ruang penelitian untuk mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran aktif seperti *questioning* interaktif, sehingga diharapkan dapat lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.
4. Penelitian oleh Muhammad Zaidane A dan Alfurqan (2024) berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”** menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Sampel penelitian berjumlah 54 peserta didik yang dibagi dalam kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *flash card* dengan kelas yang tidak menggunakannya. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen mencapai 74,07, sedangkan kelas kontrol

hanya 62,04. Uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$) yang menegaskan bahwa penggunaan media *flash card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI. Namun, penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan media *flash card* tanpa mengkombinasikannya dengan metode pembelajaran interaktif, seperti *questioning*, sehingga masih terbuka peluang untuk penelitian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut.

Penelitian yang dibahas oleh penulis dalam konteks ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menekankan partisipasi langsung siswa dalam proses belajar, seperti yang telah ditunjukkan oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menggunakan metode bertanya atau media *flash card*. Namun, yang menjadi ciri khas penelitian ini adalah integrasi antara metode *questioning* secara interaktif dengan media *flash card* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Kombinasi kedua metode ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berarti, sehingga dapat secara maksimal meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini dilakukan di SMAN 25 Bandung dengan siswa dari kelas X.

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan
1.	Dewatiari (2023) yang berjudul “ <i>Penggunaan Metode Questioning Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penggarapan</i> ”	Sama-sama menggunakan metode <i>questioning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Penelitian Dewatiari dilakukan pada mata pelajaran PKn di SMK Negeri 1 Kota Serang, sedangkan

	<i>Hak dan Peningkatan Kewajiban Warga Negara”</i>		penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran PAIBP di SMAN 25 Bandung.
2.	Nisa Hanifah (2025) yang berjudul <i>“Penerapan Metode Peer Questioning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Kelas 7”</i>	Sama-sama berfokus pada pembelajaran aktif berbasis tanya jawab antar siswa untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.	Penelitian Hanifah dilakukan pada mata pelajaran IPS di SMPIT As Syifa Boarding School Jalancagak, sedangkan penelitian ini menggunakan metode <i>questioning</i> interaktif berbantu media <i>flash card</i> pada mata pelajaran PAIBP di SMAN 25 Bandung.
3.	Muhammad Zaidane & Alfurqan (2024) yang berjudul <i>“Pengaruh Penggunaan Media</i>	Sama-sama meneliti penggunaan media <i>flash card</i> untuk meningkatkan hasil belajar PAI.	Penelitian Zaidane menitikberatkan pada pengaruh media <i>flash card</i> secara tunggal, Sedangkan penelitian

	<i>Flashcard terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam</i>		ini menggabungkan media <i>flash card</i> dengan metode <i>questioning</i> interaktif.
4.	Meystika Maharani Hasan (2025) yang berjudul <i>“Pengembangan Media Flashcard Berbasis Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMPN 3 Palopo”</i>	Sama-sama berfokus pada media pembelajaran berbasis <i>flash card</i> untuk meningkatkan hasil belajar PAI.	Penelitian Meystika berjenis R&D (<i>Research and Development</i>) dengan fokus pengembangan media digital, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi-eksperimen untuk menguji efektivitas metode <i>Questioning</i> interaktif berbantu <i>flash card</i> .

Dari penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti melakukan pembaruan terhadap penelitian sebelumnya dengan menggabungkan metode pertanyaan interaktif yang didukung oleh media *flash card* dalam proses pengajaran. Sementara penelitian sebelumnya hanya menitikberatkan pada penggunaan metode pertanyaan atau media *flash card* secara terpisah, penelitian ini mengintegrasikan kedua metode tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki hasil belajar kognitif siswa, serta menjadi inspirasi bagi para guru dan peneliti lainnya untuk terus mengembangkan strategi pengajaran yang kreatif.