

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Biological Sciences Curriculum Study (BSCS) pada tahun 1987 di bawah kepemimpinan Roger W. Bybee sebagai pengembangan dari model *Learning Cycle* yang telah diperkenalkan oleh Atkin dan Karplus berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Model ini disusun untuk membantu siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara aktif (Ruiz-Martín & Bybee, 2022). Dengan demikian, model pembelajaran *Learning Cycle 5E* adalah pendekatan berlandaskan teori konstruktivisme yang menempatkan siswa pada kegiatan belajar lewat lima tingkatan bersinambung, meliputi *Engagement*, *Exploration*, *Explanation*, *Elaboration*, serta *Evaluation*. Melalui tahapan tersebut, skema 5E bukan sekadar mempermudah penyerapan gagasan secara mendalam, melainkan turut meningkatkan partisipasi aktif, ketajaman menalar dengan kritis, serta pengaplikasian wawasan pada cakupan situasi yang lebih menyeluruh. Kemudian, media kupon kuis cepat bisa diartikan sebagai bentuk media pembelajaran yang memadukan penggunaan kupon dengan pelaksanaan kuis singkat ketika kelas. Kupon kuis cepat berfungsi sebagai pengatur partisipasi yang memberikan hak kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun berkontribusi ketika diskusi. Sementara itu, media ini bertindak sebagai instrumen penilaian formatif demi mengukur daya tangkap siswa dengan cepat. Melalui kedua komponen tersebut, alat peraga ini dikembangkan guna meningkatkan semangat siswa, memberikan rasa kesetaraan sepanjang pembelajaran, serta menyajikan respons balik bagi ketercapaian peningkatan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran SKI.

Belajar bisa diartikan sebagai usaha yang dilakukan oleh individu ketika memperoleh transisi perilaku, yang mana hal tersebut merupakan akibat dari kegiatan mengamati dengan mandiri dengan sekelilingnya (Slameto 2010). Prosedur belajar tidak hanya menghasilkan perubahan pada diri individu, namun juga memunculkan kemampuan baru yang bisa diamati melalui pencapaian (Saragih, Tanjung, dan Anzelina 2021). Berdasarkan hasil observasi yang penyusun lakukan selama masa praktik pengalaman lapangan, penyusun mendapatkan data hasil PAS siswa kelas X-2 dari jumlah seluruh siswa kelas X-2 sebanyak tiga dari 17 orang atau 9,68% yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu dari rentang nilai 76-80. Sisanya, mendapatkan nilai yang bervariasi dari rentang nilai 40-60. Jadi, faktanya ada 90,32% siswa yang nilai PAS dibawah KKM. Hal itu menimbulkan tanda tanya tentang apa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Bersumber dari adanya tinjauan di awal, keadaan tersebut bisa berjalan dikarenakan tata cara mengajar ilmu SKI di MA Ar-Rosyidiyah lebih condong menggunakan model *Direct Instruction*, ditambah lagi dengan sedikitnya pilihan ragam alat bantu mengajar, utamanya pada sarana prasarana dengan sistem teknologi atau digital yang belum memadai, yang mana hal itu diduga ikut menjadi sebab yang mempersulit kemajuan ranah kognitif dari para siswa. Kondisi tersebut menyebabkan prosedur pembelajaran masih berlangsung dengan konvensional, sehingga ruang bagi siswa untuk berpartisipasi dengan aktif dan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif ketika pembelajaran menjadi relatif terbatas.

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya pergantian model pembelajaran yang diterapkan di kelas karena model yang digunakan saat ini belum bisa mengoptimalkan keaktifan, motivasi, serta meningkatkan kognitif siswa. Kegiatan penyampaian materi yang berjalan kaku atau konvensional menyempitkan wadah pertukaran informasi siswa, yang berakibat pada memicu rendahnya perolehan nilai akhir. Model pembelajaran yang diterapkan akan mengoptimalkan suasana belajar yang melibatkan peranan aktif siswa ketika prosedur pembelajaran guna mengoptimalkan motivasi,

keaktifan serta hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan bisa digunakan dengan berkelanjutan serta bisa mengembangkan motivasi, keaktifan belajar, serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terhadap materi pembelajaran adalah model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantu media kupon kuis cepat. Selaras dengan kebutuhan pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif, media kupon kuis cepat digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk kupon yang berfungsi sebagai alat bagi siswa untuk memberikan jawaban dengan cepat pada kegiatan kuis di kelas. Media ini dirancang untuk menciptakan interaksi dua arah, mengoptimalkan keterlibatan siswa, serta mendorong kecepatan serta kecocokan ketika merespons pertanyaan yang diberikan guru (Janani S, 1990). Model *Learning Cycle 5E* diyakini bisa memfasilitasi prosedur pengetahuan melalui tahapan belajar yang terstruktur (Ilmi dkk, 2023), sementara media kupon kuis cepat bisa mengoptimalkan keterlibatan seluruh siswa ketika prosedur evaluasi. Dengan demikian, studi mengenai pelaksanaan model *Learning Cycle 5E* yang dipadukan dengan media kupon kuis cepat menjadi relevan untuk menguji sejauh mana keduanya bisa berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI.

Meskipun sejumlah studi telah mengkaji peningkatan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* maupun penggunaan media kupon kuis cepat dengan terpisah, temuan empiris yang ada masih memperlihatkan berbagai keterbatasan. Seperti studi yang dilakukan oleh (Cakir 2017) serta (Lasaiba dan Lasaiba 2024) memperlihatkan jika model ini bisa mengoptimalkan pemahaman konseptual, berpikir kritis, serta daya ingat yang kuat. Kajian mengenai model *Learning Cycle 5E* selama ini lebih dominan diterapkan pada mata pelajaran sains serta masih jarang digunakan dalam pembelajaran SKI, tanpa terkecuali pada jenjang Madrasah Aliyah. Studi terkait media kupon kuis cepat umumnya menitikberatkan pada peningkatan keaktifan siswa, namun belum banyak menelaah pelaksanaannya terhadap hasil belajar kognitif dengan terukur. elain itu, penelitian yang

mengombinasikan model *Learning Cycle 5E* dengan media kupon kuis cepat dalam satu rancangan pembelajaran masih terbatas, sehingga bukti mengenai adanya perubahan dari kombinasi keduanya belum banyak tersedia. Keterbatasan tersebut menegaskan perlunya studi lebih untuk mengisi celah pengetahuan yang masih terbuka serta memperkuat dasar empiris mengenai pelaksanaan kombinasi model *Learning Cycle 5E* serta media kupon kuis cepat terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Studi ini mempunyai keterkaitan langsung dengan berbagai pemangku kepentingan di dunia pendidikan. Bagi guru SKI, hasil studi ini bisa menjadi rujukan empiris ketika memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mengoptimalkan partisipasi serta capaian kognitif siswa, tanpa terkecuali pada kelas yang memperlihatkan nilai di bawah standar KKM. Bagi pihak sekolah, temuan ini bisa digunakan sebagai dasar ketika merumuskan kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media, khususnya pada kondisi sarana teknologi yang terbatas. Bagi peneliti maupun akademisi, studi ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur dengan mengisi kekosongan studi terkait model *Learning Cycle 5E* serta media kupon kuis cepat pada pembelajaran SKI di jenjang Madrasah Aliyah. Sementara itu, bagi siswa pendekatan ini diharapkan bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, sehingga bisa memperkuat pemahaman konsep serta mengoptimalkan hasil belajar kognitif mereka. Berdasarkan latar belakang di atas, penyusun membuat pertanyaan studi, apakah ada pengaruh terhadap Pelaksanaan model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantu media kupon kuis cepat terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI di MA Ar-Rosyidiyah?.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian masalah, rumusan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI antara kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantu media kupon kuis cepat dengan kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantu media kupon kuis cepat pada mata pelajaran SKI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perbedaan capaian hasil belajar kognitif pada mata pelajaran SKI antara siswa yang memperoleh pembelajaran melalui model *Learning Cycle 5E* berbantu media kupon kuis cepat dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional.
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Learning Cycle 5E* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantu media kupon kuis cepat pada mata pelajaran SKI.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat studi terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis serta manfaat praktis. Adapun manfaat studi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Studi ini diharapkan bisa memberikan sumbangan ilmiah bagi pengembangan disiplin ilmu pendidikan, tanpa terkecuali konteks pelaksanaan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantu dengan media evaluasi kupon kuis cepat sebagai upaya untuk mengoptimalkan capaian hasil belajar kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Hasil studi ini bisa dijadikan acuan ketika merumuskan kebijakan serta inovasi pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan konstruktivistik, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka serta visi madrasah yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kontekstual, serta berpusat pada siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Studi ini bisa digunakan selaku opsi lain untuk pemanfaatan tata cara mengajar yang berguna, saling aktif, serta menyenangkan lewat penyatuan model *learning cycle 5e* dengan media kupon kuis cepat. Melalui eksekusi perlakuan tersebut, para pengajar diwajibkan sanggup mendongkrak partisipasi siswa sepanjang menuntut ilmu, seraya mengantongi respons balik terhadap hasil kuantitas edukasi yang sedang berjalan.

c. Manfaat bagi Siswa

Temuan studi ini diharapkan bisa menumbuhkan motivasi belajar, mengoptimalkan partisipasi aktif, serta mengembangkan cara berpikir kritis siswa ketika memahami materi SKI. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna, serta tidak sekedar berorientasi pada penguasaan hafalan.

E. Kerangka Berpikir

Learning Cycle 5E merupakan strategi pembelajaran yang dibangun atas dasar teori konstruktivisme (Ruiz-Martín dan Bybee 2022). Pendekatan ini dikembangkan oleh pusat studi kurikulum sains di Amerika Serikat serta terdiri dari lima langkah pembelajaran yang berurutan. Kelima langkah tersebut adalah *Engage*, *Explore*, *Explain*, *Elaborate*, serta *Evaluate*, yang masing-masing mempunyai peran penting ketika prosedur pembelajaran.

Sepanjang fase *Engage*, tenaga pendidik berupaya memantik atensi serta ketertarikan siswa mengenai subjek yang hendak dikaji seraya mengaitkannya pada rekam jejak sekaligus pemahaman yang telah dikuasai siswa pada masa lampau. Tahapan *Explore* menyajikan keleluasaan bagi siswa guna melangsungkan penelusuran lewat rupa-rupa agenda edukasi yang telah dipersiapkan. Memasuki fase *Explain*, para siswa memaparkan perolehan hasil dari penjelajahan mereka, lalu pengajar selanjutnya menyalurkan pemaparan yang lebih terperinci serta cocok sasaran mengenai teori yang sedang ditelaah. Langkah *Elaborate* bertarget untuk memperkuat pemahaman siswa dengan cara menerapkan konsep tersebut ketika situasi atau permasalahan. Terakhir, langkah *Evaluate* digunakan untuk menilai seberapa jauh siswa telah memahami materi serta mencapai kompetensi yang ditargetkan.

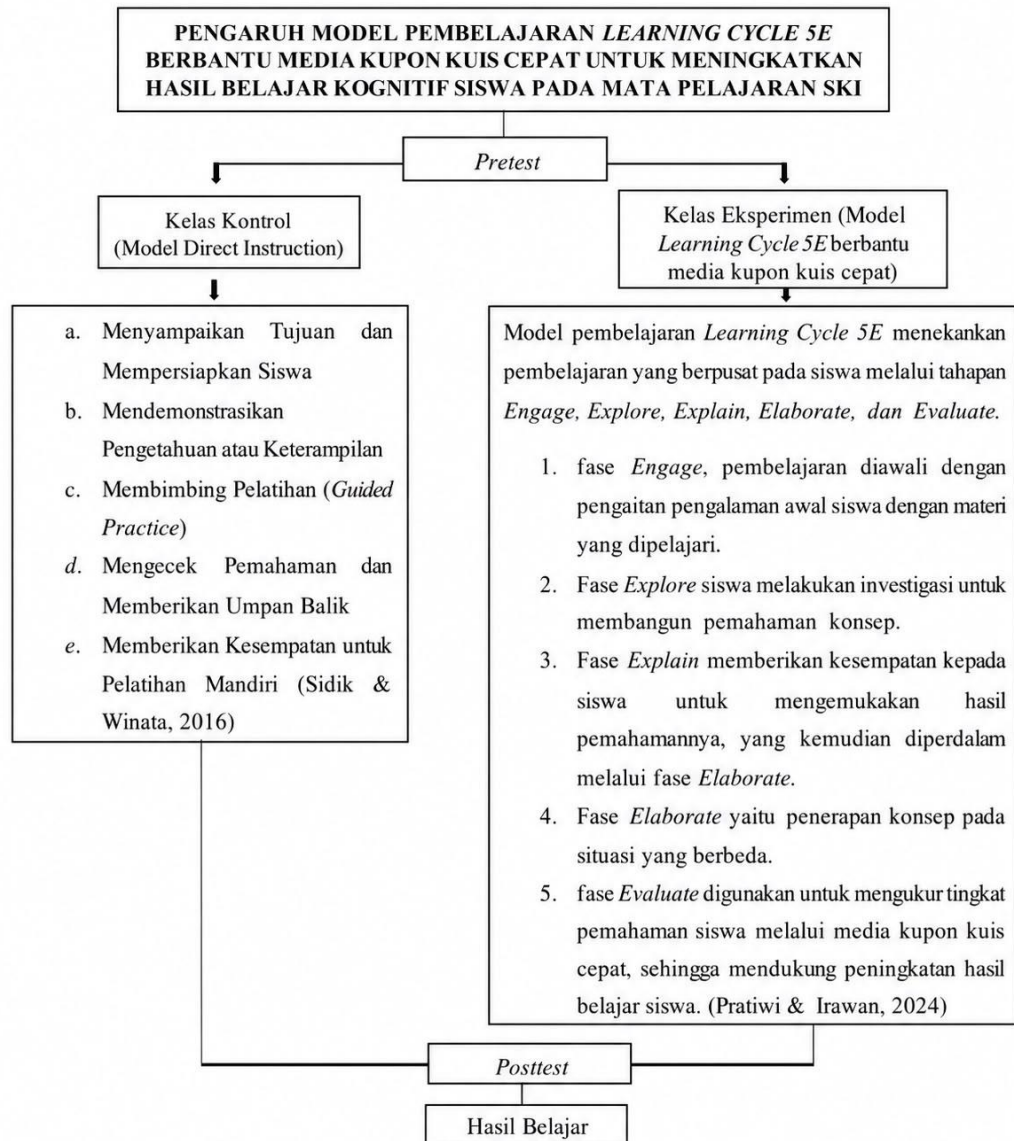
Berbagai studi telah membuktikan jika model ini efektif untuk mengoptimalkan prestasi belajar siswa dari segi kognitif, mengembangkan kedapatan berpikir analitis, serta membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga konsep lebih lama diingat. Oleh karena itu, penggunaan model ini sangat cocok untuk pembelajaran SKI, karena mata pelajaran ini memerlukan pemahaman yang kuat tentang rangkaian peristiwa sejarah.

Media Kupon Kuis Cepat bisa didefinisikan sebagai instrumen pembelajaran serta penilaian yang sederhana, yang dikembangkan untuk mendorong keterlibatan aktif serta memberikan respons langsung selama kegiatan pembelajaran. Instrumen ini terdiri dari kartu berukuran kecil yang memuat pertanyaan ringkas seputar topik yang sedang diajarkan. Siswa

diberikan peluang untuk merespons pertanyaan tersebut dengan cepat ketika lingkungan yang bersifat kompetitif sekaligus menghibur. Studi (Frasiska dkk, 2025) mengatakan jika penggunaan media evaluasi berbasis kuis manual bisa mengoptimalkan konsentrasi serta motivasi belajar siswa, tanpa terkecuali di sekolah dengan fasilitas teknologi yang terbatas.

Konsep Hasil Belajar Kognitif merujuk pada kompetensi siswa di bidang kognitif, yang melibatkan tingkatan seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta, sebagaimana dirinci ketika Taksonomi Bloom yang diperbaharui. Indikator ini memperlihatkan tingkat keberhasilan siswa ketika menguasai materi yang disampaikan sepanjang prosedur pembelajaran. siswa yang terlibat aktif ketika aktivitas belajar biasanya memperlihatkan pemahaman yang lebih, karena mereka dengan langsung berkontribusi ketika pengembangan pengetahuan mereka bertambah. Berdasarkan studi (Budi, Bintoro, dan Rahayu 2020), hasil belajar kognitif menggambarkan sejauh mana siswa menguasai konten pembelajaran, termasuk fakta, konsep, serta cara berpikir kritis.

Untuk langkah-langkah pelaksanaan Model *Learning Cycle 5E* yang akan digabungkan dengan media kupon kuis cepat bisa dilihat ketika gambar skema kerangka berpikir berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka rumusan kesimpulan sementara atau hipotesis studi ini mampu disusun sebagai berikut:

Ha : Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* yang dipadukan dengan media Kupon Kuis Cepat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI kelas X di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Berbagai studi sebelumnya yang membahas mengenai model pembelajaran *Learning Cycle 5E* serta penggunaan media Kupon Kuis Cepat terhadap peningkatan hasil belajar telah dilakukan oleh para peneliti. Namun demikian, meskipun mempunyai sejumlah kesamaan antara studi-studi tersebut dengan studi yang penyusun lakukan. Beberapa hasil studi yang mempunyai relevansi dengan studi ini bisa dijelaskan sebagai berikut:

1. Studi yang dilakukan oleh Andy Riski Pratama, Deswalantri, Zulfani Sesmiarni, serta Khairuddin (2022) ketika *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu* berjudul “*Pengaruh Pelaksanaan Model Learning Cycle 5E terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di SMA Negeri 4 Kota Bukittinggi*” tujuannya untuk menguji signifikansi dari pemanfaatan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* terhadap perolehan nilai belajar para siswa. Telaah ilmiah ini mengaplikasikan sistem kuasi eksperimen lewat rancangan *two randomized subject posttest-only design*, yang mana pihak kelompok eksperimen mendapati intervensi berupa model *Learning Cycle 5E*, sementara pihak kelompok kontrol menghadiri kelas lewat cara konvensional. Adapun populasi target riset ini melibatkan kelas XI IPS SMA Negeri 4 Bukittinggi. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar yang diberikan setelah perlakuan (*posttest*).
2. Studi yang dilakukan oleh Eling Wulandari, Arum Ratnaningsih, serta Rintis Rizkia Pangestika (2022) berjudul “*Pengaruh Model Learning*

Cycle 5E Berbantu PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA” studi ini untuk mengkaji pengaruh pelaksanaan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* yang dipadukan dengan media PowerPoint interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Studi ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelas pada SD Al-Madina sebagai kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Hasil studi memperlihatkan jika pelaksanaan model *Learning Cycle 5E* dengan signifikan mengoptimalkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen meningkat dari 72,67 menjadi 89,56 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Keterkaitan studi ini dengan studi yang dilakukan penyusun terletak pada pelaksanaan model *Learning Cycle 5E* sebagai strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar kognitif siswa. Perbedaannya terletak pada inovasi media yang digunakan, di mana studi ini memanfaatkan media PowerPoint interaktif, sedangkan studi penyusun mengombinasikan model *Learning Cycle 5E* dengan media Kupon Kuis Cepat sebagai bentuk evaluasi formatif non-digital untuk mengoptimalkan partisipasi aktif serta pemahaman konsep ketika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Studi yang dilakukan oleh M. Irwan Ardiansyah, Riris Setyo Sundari, serta Husni Wakhyudin (2017) dengan judul “*Pelaksanaan Time Token Berbasis Team Quiz untuk Mengoptimalkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V*” studi ini untuk mengoptimalkan pemahaman konsep siswa melalui pelaksanaan model pembelajaran Time Token berbasis Team Quiz. Studi ini menggunakan metode Studi Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan ketika tiga siklus dengan melibatkan 40 siswa kelas V SD Negeri 1 Patukangan Kendal sebagai subjek studi. Hasil studi memperlihatkan peningkatan signifikan baik ketika aktivitas maupun hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata aktivitas meningkat dari 13,25 (kategori cukup) menjadi 21,86 (kategori sangat baik), serta ketuntasan belajar naik dari 45% pada siklus pertama menjadi 95% pada siklus

ketiga. Keterkaitan studi ini dengan studi yang dilakukan penyusun terletak pada penggunaan strategi pembelajaran berbasis partisipasi aktif serta aktivitas kuis sebagai sarana evaluasi formatif. Meskipun model pembelajaran yang digunakan berbeda, keduanya mempunyai kesamaan ketika upaya mengoptimalkan keterlibatan, memperkuat motivasi belajar, serta mendorong peningkatan hasil belajar kognitif melalui prosedur pembelajaran yang interaktif.

4. Studi oleh Aulia Syifa Fitriani, Tuti Kurniati, serta Maratus Solikha (2023) berjudul “Pengaruh Model *Learning Cycle (5E)* Berbantu *Educandy* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup” studi ini menelaah efektivitas pelaksanaan model pembelajaran *Learning Cycle (5E)* yang didukung oleh aplikasi *Educandy* terhadap capaian belajar siswa Studi kuasi eksperimental ini melibatkan dua kelompok kelas (eksperimen serta kontrol) serta mengumpulkan data melalui tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, serta angket, analisis meliputi perhitungan *N-Gain*, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji-t. Temuan memperlihatkan peningkatan signifikan pada kelompok yang menerima perlakuan: rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 72,37 (dengan *N-Gain* 0,578, kategori sedang), sementara kelas kontrol memperoleh rata-rata *posttest* 63 (*N-Gain* 0,452). Uji-t memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Respon siswa terhadap penggunaan model *learning cycle 5e* berbantuan *Educandy* juga tergolong positif (skor rata-rata respon = 3,39). Keterkaitan studi ini dengan studi yang sedang dilakukan penyusun terletak pada penggunaan model *Learning Cycle 5E* sebagai strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme untuk mengoptimalkan hasil kognitif. Perbedaannya adalah media pendukung: memanfaatkan media digital (*Educandy*), sedangkan penyusun mengombinasikan model *Learning Cycle 5E* dengan media non-digital berupa kupon kuis cepat, sehingga studi ini melengkapi literatur mengenai variasi media pendukung ketika implementasi *Learning Cycle 5E*, khususnya ketika

konteks pembelajaran SKI di madrasah

5. Studi yang dilakukan oleh Norma Eka Lestari, Nasihudin, serta Sani Insan Muhamadi (2021) berjudul “Pelaksanaan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)” studi ini untuk menggambarkan prosedur pelaksanaan model *Learning Cycle 5E* serta menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa ketika mata pelajaran SKI. Studi ini menerapkan metode Studi Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan ketika dua siklus, masing-masing terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Subjek studi mencakup 19 siswa kelas V MI Plus Al Luqman Garut, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta angket. Hasil studi memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi serta aktivitas belajar siswa setelah pelaksanaan model *Learning Cycle 5E*. Rata-rata motivasi belajar meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, sementara aktivitas belajar siswa turut naik dari 76,32% menjadi 87,37%. Temuan ini memperlihatkan jika model *Learning Cycle 5E* bisa menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menarik, ketika pembelajaran SKI. Persamaan dengan studi penyusun adalah terletak pada model pembelajaran dan fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif.