

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sebagai proses terencana tentu membutuhkan pembelajaran yang mampu mendorong siswa aktif, bukan hanya sekedar mendengar penjelasan guru. Setiap siswa memiliki berbagai potensi dalam dirinya. Melalui proses pendidikan, potensi tersebut diharapkan dapat muncul, berkembang, dan terasah secara optimal sehingga siswa mampu aktif dalam mengikuti pembelajaran. Atas dasar itu, penerapan pembelajaran aktif juga sangat relevan dalam Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter.

Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Secara umum, Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka mempersiapkan siswa untuk mengimani, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Hardiyanti et al., 2023). Pendidikan Agama Islam juga dipahami sebagai usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir serta keserasian dan keseimbangan antara karakteristik utamanya (A. Rahman, 2012).

Dalam konteks pendidikan formal di sekolah, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius dan perilaku siswa sesuai nilai-nilai Islam. Oleh karena itu,

keberhasilan pembelajaran PAIBP tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi secara kognitif, tetapi juga sejauh mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa dapat berlangsung baik saat pembelajaran di kelas maupun ketika mereka terlibat dalam kegiatan di luar kelas. Memanfaatkan lingkungan sekitar dan mengajar siswa mengamati lingkungan akan meningkatkan keseimbangan dalam kegiatan belajar, artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan saja (Hermaliza., Efendi, J., & Gistituati, 2019).

Guru perlu menyusun pembelajaran secara terencana agar dapat mendorong siswa terlibat aktif selama proses belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi ikut terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan belajar. Karena itu, guru dituntut mampu menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa bergerak, berinteraksi, dan berpartisipasi secara nyata. Namun kenyataannya, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih belum maksimal, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Padahal, PAIBP memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap religius, serta perilaku positif siswa. Ketika pembelajaran kurang memberi ruang bagi siswa untuk aktif, materi PAIBP menjadi terasa lebih abstrak dan sulit dipahami. Hal ini membuat sebagian siswa kurang bersemangat dan cenderung mengikuti pembelajaran secara pasif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putri, E. A., Suriansyah, A., 2024) yang menyatakan bahwa tanpa aktivitas, proses pembelajaran tidak akan mungkin berhasil.

Rendahnya aktivitas belajar siswa perlu segera ditangani karena aktivitas merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan aktivitas pada proses pembelajaran, siswa dapat mencari pengalaman sendiri, memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa, bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menjadi lebih bermakna (Putri, E. A., Suriansyah, A., 2024). Oleh karena itu, diperlukan sebuah tindakan yang mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memberi ruang kepada siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah memilih model pembelajaran yang benar-benar melibatkan siswa pada setiap tahap kegiatan belajar. Pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk mencoba, mengamati, berdiskusi, dan memeriksa kembali pemahamannya biasanya lebih mampu mendorong aktivitas belajar mereka. Selain itu, penggunaan media yang menarik dan mudah dipahami juga penting agar siswa lebih bersemangat dan tidak cepat kehilangan fokus selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 2 Cileunyi pada siswa kelas VII diperoleh informasi dari Ibu Lana Istiqomah selaku guru PAIBP, bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi oleh penggunaan model yang bersifat umum dan berpusat pada guru. Model pembelajaran tersebut belum bervariasi, seperti hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi saja sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi bahwa pemilihan model pembelajaran yang belum mampu memfasilitasi keterlibatan aktif menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa di kelas yang cenderung rendah, seperti beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berpartisipasi dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta belum optimal dalam mengerjakan tugas kelompok. Selain itu, tingkat kehadiran siswa yang juga masih belum stabil. Pada beberapa pertemuan, tercatat cukup banyak siswa yang tidak hadir sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan menyebabkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar semakin berkurang.

Permasalahan tersebut menuntut penerapan model pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu, memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi, memberi ruang bagi mereka dalam membangun pemahaman secara mandiri, serta mendorong keterlibatan aktif siswa pada setiap tahap pembelajaran. Model *Learning Cycle 5E* diasumsikan dapat menjadi solusi karena memiliki tahap *engage*, *explore*, *explain*, *elaborate*, dan *evaluate* yang mendorong

partisipasi aktif siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu, model ini didukung oleh media infografis interaktif yang mampu menyajikan materi secara visual ringkas, dan mudah dipahami sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Oktaria dkk, penggunaan *Learning Cycle 5E* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada berbagai aspek, seperti mengumpulkan informasi/data, mengungkapkan ide/pendapat, mempresentasikan hasil pengamatan/diskusi, dan membuat kesimpulan. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMPN 2 Cileunyi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berjudul **"Penerapan Model *Learning Cycle 5E* berbantu Media Infografis Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP (Penelitian *Quasi Experiment* pada Siswa Kelas VII di SMPN 2 Cileunyi Kabupaten Bandung)"**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perencanaan penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif pada pembelajaran PAIBP di kelas VII SMPN 2 Cileunyi?
2. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif pada pembelajaran PAIBP di kelas VII SMPN 2 Cileunyi?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model *Lerning Cycle 5e* berbantu media infografis interaktif terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PAIBP di kelas VII SMPN 2 Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Atas dasar rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif pada pembelajaran PAIBP di kelas VII SMPN 2 Cileunyi.
2. Mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif pada pembelajaran PAIBP di kelas VII SMPN 2 Cileunyi.
3. Mengetahui pengaruh penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PAIBP di kelas VII SMPN 2 Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan memperkuat teori yang ada, mengenai penggunaan model *Learning Cycle 5E* dan media infografis interaktif terhadap aktivitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif. Model *Learning Cycle 5E* yang dipadukan dengan media infografis interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif metode mengajar yang mampu mendorong aktivitas belajar siswa secara lebih aktif.

- b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman belajar yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif. Penerapan model dan media tersebut diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keaktifan, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga

aktivitas belajar siswa dapat meningkat dan proses pembelajaran berlangsung secara lebih menarik dan bermakna.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam ranah pendidikan khususnya mengenai model dan media belajar disamping untuk memenuhi prasyarat kelulusan pendidikan strata 1 jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Sunan Gunung Djati Bandung.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran tidak hanya mendengarkan dari guru saja akan tetapi siswa harus bisa mengaitkan dengan pengalaman-pengalaman pribadinya dengan informasi-informasi yang ia dapatkan (Suparlan, 2019). Untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna tersebut, guru perlu memilih model pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu model yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran *Learning Cycle 5E* .

Kata model berasal dari bahasa latin yakni *modulus* yang secara harfiah berarti ukuran atau standar. Model pembelajaran adalah rangkaian dari berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik yang dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Jadi istilah model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari pada suatu strategi, metode dan teknik (H. Rahman, 2019a). Model pembelajaran didefinisikan juga sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2013).

Model pembelajaran *Learning Cycle* merupakan model pembelajaran dengan rangkaian tahapan yang disusun secara terorganisir sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dengan cara berperan aktif dalam

pembelajaran (Fajaroh, F., & Dasna, 2007). Menurut Bybee dalam Silma, sebuah versi populer dari siklus pembelajaran adalah model 5e: *engagement, exploration, explanation, elaboration, dan evaluation*.

1. *Engagement* atau keterlibatan adalah kegiatan dimana siswa terlibat aktif dalam menyelidiki fenomena alam.
2. *Exploration* atau eksplorasi adalah kegiatan dimana guru mendorong siswa untuk berkolaborasi aktif.
3. *Explanation* atau menjelaskan adalah kegiatan dimana guru mendorong siswa untuk menjelaskan konsep-konsep melalui pertanyaan.
4. *Elaboration* atau perluasan adalah kegiatan guru mendorong siswa untuk menerapkan atau memperpanjang konsep.
5. *Evaluation* atau evaluasi adalah kegiatan dimana guru menilai kemajuan siswa (Silma, 2018).

Model ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan konsep-konsep dan keterampilan melalui kegiatan penyelidikan ilmiah (Dahar, 2011). Siswa mampu terlibat aktif dan lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan bernalar, khususnya dalam merumuskan dugaan sementara serta menguji kebenarannya melalui langkah-langkah yang sistematis. Sebagaimana hasil penelitian Oktaria dkk, dengan menerapkan *Learning Cycle 5E* aktivitas belajar siswa meningkat dalam semua aspek, yaitu mengumpulkan informasi/data, mengungkapkan ide/pendapat, mempresentasikan hasil pengamatan/diskusi, dan membuat kesimpulan (Oktaria, et al., 2015).

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan (Arsyad, 1997). Sebagaimana Hamidjojo dalam Arsyad menyebutkan bahwa media dengan semua bentuk berfungsi sebagai perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide gagasan atau pendapat tersebut sampai kepada penerima (Arsyad, 1997).

Media infografis interaktif adalah bahan ajar visual yang menyajikan informasi secara ringkas melalui kombinasi teks, gambar, ikon, warna, dan elemen grafis

lainnya, serta dilengkapi fitur interaktif seperti tombol, animasi, atau navigasi yang memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam proses belajar. Sebagaimana Kurniawan & Fitriani dalam Putri menyebutkan bahwa infografis interaktif banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif (Putri, D. A. A., & Yudanari, 2025). Beberapa kelebihan yang dimiliki infografis adalah tampilan visual menarik dan sistematis sehingga nyaman dipandang oleh mata, sajian materi atau informasi dapat disederhanakan sehingga mudah untuk dipahami siswa (LP3I, 2020). Melalui infografis interaktif, siswa memiliki keleluasaan untuk menentukan bagian materi mana yang ingin mereka buka dan pelajari terlebih dahulu, sesuai rasa ingin tahu dan ketertarikan mereka.

Pembelajaran yang efektif haruslah melibatkan guru dan siswa dalam setiap tahap proses belajar. Aktivitas belajar dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang diberikan pada pembelajaran dalam situasi belajar mengajar (Hamalik, 2013).

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik (Lestari, 2020). Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilaku dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah, N., & Suhana, 2010). Maka dari itu, setiap kegiatan pembelajaran seharusnya diarahkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Aktivitas belajar merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran. Aktivitas ini mencakup berbagai bentuk keterlibatan siswa, seperti memperhatikan penjelasan, bertanya, berdiskusi, melakukan percobaan, mengerjakan tugas, atau memecahkan masalah. Semakin tinggi aktivitas siswa, maka semakin besar peluang terjadinya perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Para ahli menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi keadaan jasmani, kecerdasan, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, yang berupa keluarga, guru, staf, masyarakat, teman dan juga lingkungan non sosial yang bisa berupa rumah, sekolah, peralatan dan alam (Syah, 2013). Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting karena cara

guru mengelola pembelajaran, termasuk dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang digunakan, sangat berpengaruh terhadap tinggi rendahnya aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian teori sebelumnya, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga sangat bergantung pada bagaimana guru mengelola proses pembelajaran. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Model *Learning Cycle 5E* memiliki tahapan-tahapan yang dirancang untuk mendorong siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, mulai dari tahap membangkitkan rasa ingin tahu, mengeksplorasi, mencari pemahaman, hingga mengaplikasikan dan merefleksikan hasil belajarnya. Pola tersebut selaras dengan kebutuhan pembelajaran yang menuntut adanya aktivitas fisik maupun mental siswa.

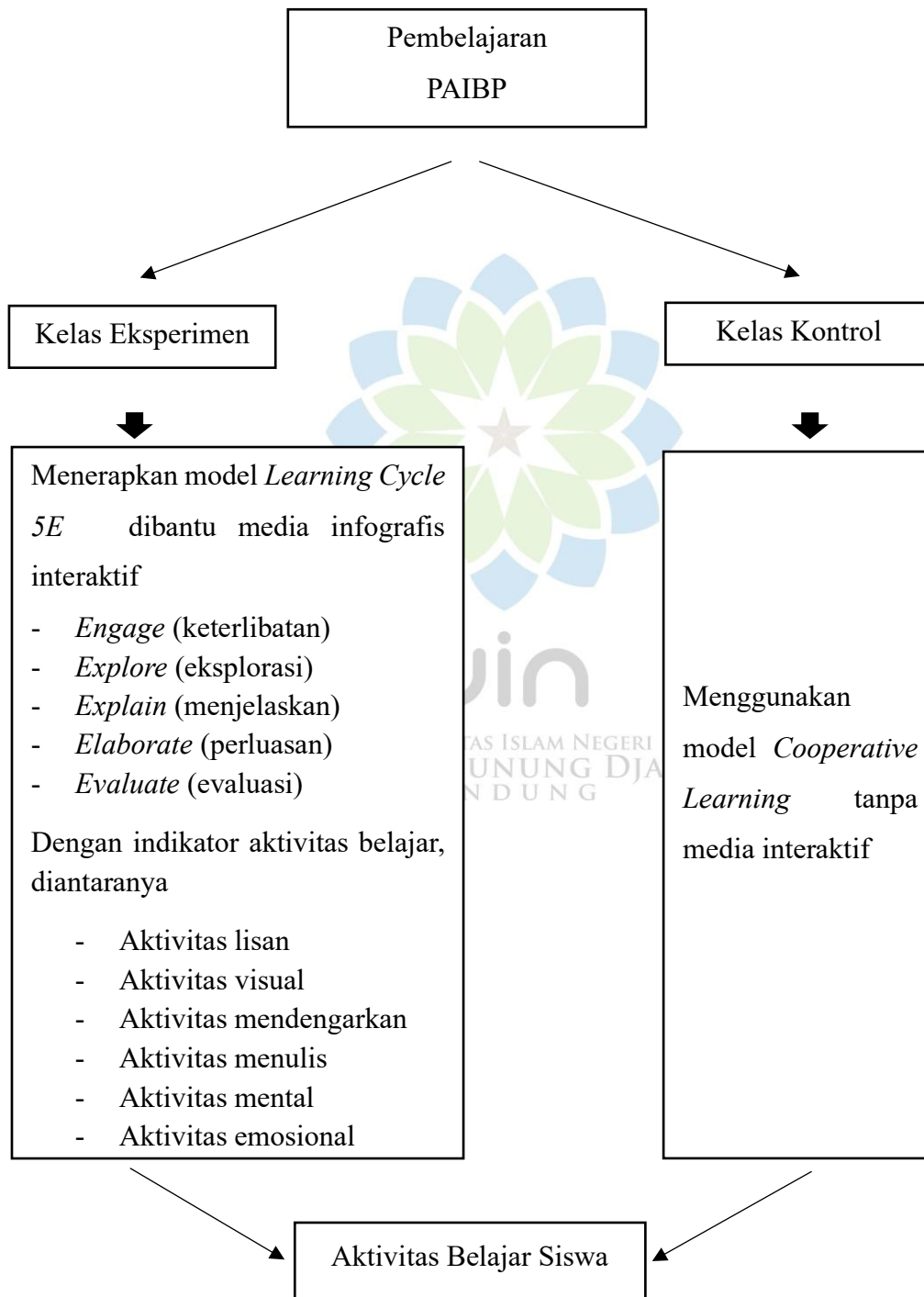
Sementara itu, media infografis interaktif digunakan sebagai pendukung visual yang membantu siswa memahami materi melalui tampilan yang ringkas, menarik, dan mudah dinavigasi. Keterpaduan model *Learning Cycle 5E* dengan media infografis interaktif diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memudahkan siswa untuk berpartisipasi aktif sesuai tuntutan setiap tahap pembelajaran.

Kedua variabel tersebut saling melengkapi. Model pembelajaran memberikan struktur proses belajar yang sistematis, sedangkan media infografis interaktif menyediakan dukungan visual dan interaksi yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, aktivitas belajar yang tinggi diharapkan tidak hanya membuat pembelajaran terasa lebih menarik, tetapi juga berdampak pada berkembangnya kemampuan siswa dalam memahami materi, menalar, bekerja sama, dan memecahkan masalah selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana penerapan model *Learning Cycle 5E* yang dipadukan dengan media infografis interaktif dapat membangun keterlibatan siswa secara optimal dalam pembelajaran PAIBP. Selain melihat proses keterlibatan siswa, penelitian ini juga mengkaji sejauh mana model dan media tersebut berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan siswa.

Secara sistematis, kerangka pemikiran mengenai penelitian di atas dapat digambarkan dalam bentuk gambar di bawah ini:



Gambar 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani, *Hupo* artinya sementara, dan *thesis* artinya pernyataan atau dugaan. Jadi disimpulkan bahwa hipotesis ini merupakan pernyataan sementara, oleh sebab itu untuk mengetahui kebenarannya harus diuji kembali dalam penelitian (Somantri, A., & Muhidin, 2014). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut: "Terdapat perbedaan yang signifikan pada aktivitas belajar siswa antara kelas yang menerapkan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif dengan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning* pada mata pelajaran PAIBP".

Pengujiannya menggunakan uji t (*Independent Sample T-Test*) pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar siswa antara kelas yang menerapkan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif dengan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning*.
- b. Jika nilai Sig. $\geq$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar siswa antara kelas yang menerapkan model *Learning Cycle 5E* berbantu media infografis interaktif dengan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini terdapat beberapa rangkuman hasil penelitian sebelumnya yang sejenis dan merupakan studi yang pernah dilakukan, yang digunakan oleh penulis sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irhamna, Haris Rosdianto, dan Eka Murdani (2017). Prodi Pendidikan Fisika STKIP Singkawang, yang berjudul

“Penerapan Model *Learning Cycle 5E* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fluida Statis Kelas VIII”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental *yaitu one group pre-test post-test design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII, sedangkan sampel penelitian berjumlah 23 siswa yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes uraian (essay) untuk mengukur keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Learning Cycle 5E* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada seluruh indikator yang diukur. Peningkatan ini ditunjukkan dengan skor N-gain berkategori sedang pada indikator pemecahan masalah (0,43), membuat keputusan (0,42) , penyelidikan percobaan (0,33), dan menyimpulkan (0,37). Secara keseluruhan, model *Learning Cycle 5E* terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi fluida statis.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan model *Learning Cycle 5E* dan dilakukan pada jenjang SMP. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini memfokuskan pada aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP dengan bantuan media infografis interaktif dan menggunakan desain *quasi experiment*, sementara penelitian sebelumnya meneliti keterampilan berpikir kritis tanpa media pendukung dan menggunakan desain *one group pre-test post-test*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Insdraswari Santoso, Nyamik Rahayu Sesanti, dan Yuli Sri Harini (2025). Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, yang berjudul “Penerapan Model *Learning Cycle 5E* Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN Bangkalan Krajan 2”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Learning Cycle 5E* dengan media visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sebanyak 21%. rata-rata keterampilan berbicara meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II, dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 89% pada siklus II.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menerapkan model *Learning Cycle 5E*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini akan dilakukan menggunakan media infografis digital dan berfokus pada peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di SMP, sementara penelitian sebelumnya menggunakan media visual berupa gambar/poster untuk meningkatkan keterampilan berbicara di SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Kartika (2024). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang, yang berjudul “Penerapan Model *Learning Cycle 5E* Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Diagram Statistika Siswa Kelas VII SMPN 17 Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantuan media Powerpoint berhasil meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Temuan utamanya yaitu aktivitas siswa meningkat dari 75,75% (siklus I) menjadi 88,9% (siklus II), aktivitas guru meningkat dari 79,25% (siklus I) menjadi 91,75 % (siklus II), nilai tes akhir siklus meningkat dari rata-rata 70,25 (71,4% tuntas) menjadi 82,5 (78% tuntas), dan respon siswa terhadap pembelajaran meningkat dari 50% menjadi 83,3% pada siklus II.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan model *Learning Cycle 5E* dan dilakukan pada jenjang SMP untuk meningkatkan kemampuan atau aktivitas belajar siswa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini meneliti aktivitas belajar PAIBP dengan media infografis interaktif menggunakan desain *quasi experiment*, sementara penelitian sebelumnya meneliti kemampuan komunikasi matematis dengan media powerpoint dan menggunakan PTK.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Meilyna Tiffany Rambe (2023). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addarary Padangdisimpuan, yang berjudul “Penerapan Model

Learning Cycle 5E Berbantu Media Audi Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 100720 Batang Toru Tapanuli Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Learning Cycle 5E* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan terlihat dari pra-siklus ketuntasan 24% (rata-rata 61,90), siklus I pertemuan 1 ketuntasan 29% (rata-rata 66,19), siklus II pertemuan 2 ketuntasan 71% (rata-rata 73,80), siklus II pertemuan 1 ketuntasan 95% (rata-rata 89,04). karena ketuntasan klasikal telah melampaui indikator 75%, penelitian dinyatakan berhasil.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan model *Learning Cycle 5E* sebagai pendekatan belajar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini meneliti aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di SMP dengan menggunakan media infografis interaktif, sementara penelitian sebelumnya meneliti hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD dengan menggunakan media audio visual.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Nadhifah (2023), Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* Berbantu Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa di SMP Negeri 29 Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Learning Cycle 5E* berbantu video animasi terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik menggunakan uji-t, yang menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel. Hasil uji-t dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai sig. $0,392 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan video animasi terhadap pemahaman konsep siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan model *Learning Cycle 5E* sebagai variabel bebas. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini

meneliti aktivitas belajar dengan bantuan media infografis interaktif, sementara penelitian sebelumnya meneliti pemahaman konsep siswa dengan bantuan media video animasi.

