

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan pembelajaran abad ke-21 menuntut strategi pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan selaras dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik Generasi Z yang tumbuh dalam lingkungan digital memiliki kecenderungan belajar melalui konten visual, singkat, dan interaktif. Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah masih sering didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru. Ketidaksesuaian antara karakteristik belajar siswa dan pendekatan pembelajaran ini berpotensi menurunkan keterlibatan belajar serta menghambat terbentuknya pemahaman konseptual yang mendalam. Fenomena tersebut juga tampak dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang masih kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran teoritis dan berorientasi hafalan, sehingga pemahaman konseptual siswa belum berkembang secara optimal.

Permasalahan tersebut tercermin pada hasil penilaian pembelajaran PAI siswa kelas X-3 dan X-4 di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru PAI, dari 66 siswa, sebanyak 34 siswa (51,52%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Persentase tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman konseptual siswa terhadap materi PAI masih tergolong rendah. Hasil refleksi awal bersama guru menunjukkan bahwa capaian tersebut dipengaruhi oleh dominasi metode ceramah, keterbatasan waktu pembelajaran, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan kognitif siswa secara aktif.

Salah satu pendekatan yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah Metode Pembelajaran *Peer Teaching*, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui kegiatan saling mengajar antar teman sebaya. Secara teoretis, metode ini mampu meningkatkan sekaligus mempertahankan pemahaman konseptual karena siswa terdorong untuk mengorganisasi ulang pengetahuan,

melakukan refleksi metakognitif, serta mengomunikasikan konsep secara sistematis. Proses menjelaskan materi kepada teman sebaya menuntut pemrosesan kognitif yang lebih mendalam, sehingga memperkuat struktur pemahaman siswa.

Agar implementasi *Peer Teaching* berlangsung lebih efektif, diperlukan media pendukung yang mampu menyajikan materi secara ringkas, terstruktur, dan mudah dipahami. Video pendek dinilai relevan karena selaras dengan karakteristik belajar Generasi Z dan prinsip *microlearning*. Berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning, media video yang singkat dan terfokus mampu mengurangi beban kognitif yang tidak relevan serta membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih bermakna. Dalam konteks pembelajaran PAI, video pendek dapat berfungsi sebagai *scaffolding visual* yang membantu siswa memahami konsep inti sebelum memasuki proses diskusi dan saling mengajar.

Secara empiris, efektivitas media video, metode *Peer Teaching*, dan *Gamification learning* telah didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian Hakim (2025) serta Rifaldi et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PAI. Penelitian Rohman dan Rahmat (2025) membuktikan bahwa metode *Peer Teaching* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Sari et al. (2024) juga mengkonfirmasi bahwa *Gamification learning* sebagai bentuk *active learning* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konseptual siswa PAI. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih mengkaji ketiga pendekatan tersebut secara terpisah. Belum ada kajian yang secara kausal membandingkan efektivitas *Peer Teaching* berbantu video pendek dengan *Gamification learning* sebagai sesama strategi *active learning*, untuk mengukur kontribusi spesifik variabel video pendek terhadap peningkatan pemahaman konseptual PAI.

Dalam penelitian ini, pemahaman konseptual siswa diukur berdasarkan indikator yang dikemukakan Depdiknas (2006), yang meliputi kemampuan siswa dalam mengenali fakta dasar, menjelaskan konsep, mengklasifikasi objek, menerapkan prosedur, menganalisis hubungan, mengevaluasi kebenaran, serta menciptakan solusi baru. Indikator-indikator tersebut menekankan kedalaman

pemahaman siswa, tidak hanya pada aspek mengingat, tetapi juga pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena tidak hanya menjawab permasalahan rendahnya pemahaman konseptual siswa PAI, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Penelitian dengan desain kuasi-eksperimen ini membandingkan penerapan *Peer Teaching* berbantu video pendek (kelas eksperimen) dengan *Gamification learning* (kelas kontrol), untuk menguji efektivitas integrasi metode *Peer Teaching* dengan media video pendek dalam menghadirkan pembelajaran PAI yang lebih aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemahaman siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh peningkatan pemahaman PAI antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *Peer Teaching* berbantu video pendek pada kelas eksperimen dan pembelajaran *Gamification Learning* pada kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

2. Untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI setelah diterapkannya metode *Peer Teaching* berbantu video pendek pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI antara siswa yang mengikuti metode *Peer Teaching* berbantu video pendek di kelas eksperimen dan siswa yang mengikuti metode *Gamification Learning* di kelas kontrol di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat ini berkaitan dengan pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI) dan teknologi pendidikan.

- a. Memberikan kontribusi empiris terhadap literatur mengenai efektivitas integrasi metode *Peer Teaching* dengan media Video Pendek, khususnya dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat SMA, yang dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan tentang *microlearning* dan pembelajaran kolaboratif.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bukti pendukung (*evidence-based*) mengenai peran media digital (video singkat) sebagai *scaffolding* dalam metode pembelajaran yang bersifat *student-centered*.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang menggunakan rancangan Kuasi Eksperimen untuk mengukur dampak intervensi metode pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk guru

Mendapatkan alternatif metode pembelajaran inovatif dan praktis (*Peer Teaching* berbantu *Video*) yang dapat menstimulasi keaktifan kelas, sehingga dapat dijadikan opsi untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional yang kurang partisipatif.

b. Untuk Siswa

Memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik belajar mereka (Gen Z), yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan dalam diskusi kelompok serta mengoptimalkan pemahaman siswa pada materi PAI.

c. Untuk Sekolah

Memberikan data empiris sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait adopsi media digital dalam kurikulum, serta mendukung upaya sekolah menuju inovasi pembelajaran abad ke-21.

E. Kerangka Berpikir

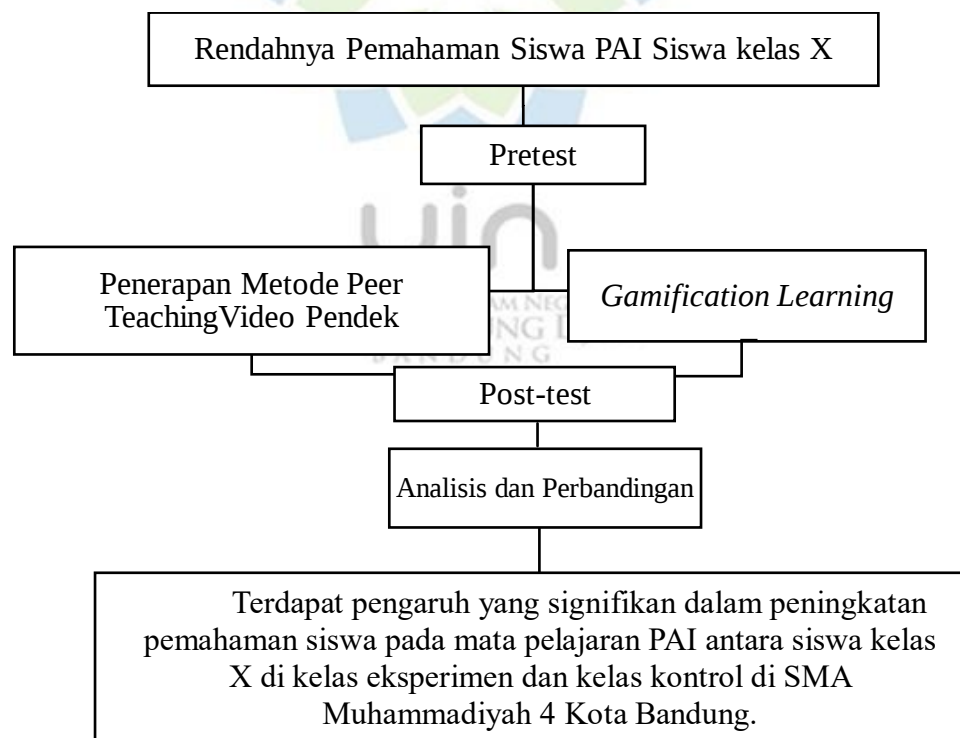
Pemahaman siswa merupakan fondasi utama keberhasilan belajar PAI, di mana siswa tidak hanya menghafal tetapi mampu mengorganisasi, mengomunikasikan, dan mengaplikasikan konsep keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nana Sudjana (2010), pemahaman menuntut siswa memahami makna konsep dan fakta secara mendalam. Namun, data SMA Muhammadiyah 4 Bandung menunjukkan 51,52% siswa kelas X belum capai KKM 75, akibat pembelajaran verbalistik satu arah yang tidak sesuai karakteristik Generasi Z.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini membandingkan dua strategi active learning: Metode *Peer Teaching* berbantu Video Pendek (kelas eksperimen) versus *Gamification Learning* (kelas kontrol). Hamruni (2012) menjelaskan *Peer Teaching* memposisikan siswa sebagai tutor sebaya, mendorong reorganisasi pengetahuan dan refleksi metakognitif. Melvin Silberman (2006) menegaskan belajar paling efektif saat mengajar orang lain. Video pendek berfungsi sebagai scaffolding visual (Azhar Arsyad, 2011) yang mengurangi cognitive load berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009) dan sesuai prinsip microlearning Generasi Z.

Sebagai pembanding, *Gamification Learning* mengaplikasikan elemen permainan (poin, badge, leaderboard, quest) untuk meningkatkan motivasi intrinsik (Sari et al., 2024). Kapp (2012) dalam *The Gamification of Learning and*

Instruction menyatakan *Gamification* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kompetisi sehat dan pencapaian bertahap. Kedua metode sama-sama active learning, tetapi berbeda mekanisme: *Peer Teaching* + video fokus pada konstruksi sosial pengetahuan sedangkan *Gamification* fokus pada motivasi ekstrinsik melalui reward.

Pemahaman siswa diukur melalui 7 indikator Depdiknas (2006): mengenali fakta, menjelaskan konsep, mengklasifikasi, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan—via tes esai 20 butir. Desain kuasi-eksperimen membandingkan kelas X-3 (kontrol: *Gamification*) dan X-4 (eksperimen: *Peer Teaching* + video) dengan analisis Independent T-Test. Dugaan teoritis: integrasi *Peer Teaching* dengan Video Pendek menghasilkan peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI yang lebih tinggi dibanding *Gamification Learning*, karena sinergi input visual terstruktur + konstruksi sosial lebih optimal untuk pembentukan schema konseptual mendalam.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris melalui proses pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2017).

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) yang dirumuskan sebagai berikut: terdapat pengaruh yang signifikan dalam peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI antara siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran dengan Metode Pembelajaran *Peer Teaching* berbantu Video Pendek di kelas eksperimen dan siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran dengan Metode *Gamification Learning* di kelas kontrol di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui posisi penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media video dan metode *Peer Teaching* berpengaruh positif terhadap pemahaman belajar siswa. Namun, penggabungan *Peer Teaching* dengan *video pendek* pada pembelajaran PAI di jenjang SMA masih terbatas. Ringkasan penelitian terdahulu disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hakim, B., (2025)	Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 6 Rejang Lebong	Meneliti media video dan pemahaman siswa PAI	Tidak menggunakan metode <i>Peer Teaching</i> dan bukan video pendek
2	Neldi, E. S., dkk. (2025)	Penggunaan Media YouTube dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah	Menggunakan media video dalam pembelajaran PAI	Tidak menggunakan <i>Peer Teaching</i> , tidak membandingkan dua kelompok

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Rifaldi, A. W., dkk. (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Ampek Angkek	Meneliti pengaruh media video dalam pembelajaran PAI	Fokus pada hasil belajar, bukan spesifik pemahaman siswa dan tanpa <i>Peer Teaching</i>
4	Soraya, S. Z. (2023)	Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo	Membahas peningkatan pemahaman PAI melalui video	Tidak mengombinasikan dengan <i>Peer Teaching</i> dan bukan video
5	Rohman, Y. S., Rahmat, A., & Anton, A. (2025)	Implementasi Metode Pembelajaran <i>Peer Teaching</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	fokus <i>Peer Teaching</i> dan PAI	Tidak menggunakan video ; outcome fokus hasil belajar bukan pemahaman siswa

Berdasarkan tinjauan lima penelitian terdahulu yang relevan dan mutakhir dalam rentang tahun 2023–2025, dapat ditarik sintesis bahwa literatur secara konsisten mendukung pemanfaatan media video digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian Hakim (2025) serta Aditio Wahyu Rifaldi, (Rifaldi et al., 2024) secara kuantitatif membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Temuan tersebut diperkuat oleh studi Neldi & Ifnaldi (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media YouTube sebagai media video digital mampu meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Selain itu, Soraya (2023) menegaskan bahwa implementasi media video dalam pembelajaran PAI berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Secara kolektif, keempat penelitian ini memberikan dasar empiris

yang kuat bahwa media video layak digunakan sebagai instrumen pendukung pembelajaran PAI, termasuk dalam bentuk *video pendek*.

Di sisi lain, kajian terhadap aspek pedagogis menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Peer Teaching* juga memiliki kontribusi positif dalam pembelajaran PAI. Penelitian Rohman & Rahmat (2025) membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *Peer Teaching* mampu meningkatkan hasil belajar siswa PAI secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini menguatkan posisi *Peer Teaching* sebagai metode pembelajaran aktif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun demikian, penelitian tersebut masih menerapkan *Peer Teaching* dalam bentuk standar tanpa dukungan media pembelajaran spesifik, khususnya media video digital.

Berdasarkan sintesis tersebut, terlihat adanya celah penelitian pada aspek integrasi antara metode pembelajaran *Peer Teaching* dengan media video yang dirancang secara khusus. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara kausal menguji efektivitas penggabungan *Peer Teaching* dengan *video pendek* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, posisi penelitian ini adalah mengisi kekosongan empiris tersebut dengan menguji, melalui desain kuasi eksperimen, apakah penambahan *video pendek* dapat meningkatkan efektivitas metode *Peer Teaching* standar. Penelitian ini tidak membandingkan *Peer Teaching* dengan metode ceramah, melainkan membandingkan metode *Peer Teaching* standar dengan metode *Peer Teaching* berbantu *video pendek*, sehingga kontribusi spesifik variabel *video pendek* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI dapat diukur secara lebih akurat.