BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Minat belajar merupakan salah satu aspek afektif yang memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran peserta didik, khususnya pada abad ke-21 yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Minat belajar mencerminkan kecenderungan individu untuk merasa tertarik, senang, dan terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan modern, minat belajar tidak hanya berkaitan dengan perhatian siswa terhadap materi, tetapi juga berkaitan dengan motivasi internal, keterlibatan emosional, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan kualitas pendidikan, karena peserta didik yang memiliki minat tinggi cenderung menunjukkan sikap aktif, antusias, serta memiliki dorongan untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Rahayu et al., 2026).

Era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi saat ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) serta mendorong penggunaan berbagai model dan media pembelajaran yang inovatif (Depita, 2024). Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *PowerPoint*, serta penerapan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (A. M. Saefuddin, 2024).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki karakteristik yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan

psikomotorik, yaitu pembentukan sikap, nilai, dan perilaku keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran PAI tidak cukup hanya disampaikan melalui metode ceramah yang bersifat satu arah, melainkan perlu dikembangkan melalui pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Minat belajar dalam pembelajaran PAI menjadi sangat penting karena berpengaruh terhadap tingkat pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam oleh peserta didik. Dengan demikian, peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran (Nurjadid et al., 2025).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebaya melalui interaksi, diskusi, dan kolaborasi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang aktif. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, interaksi sosial, serta minat belajar karena siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam suasana belajar yang kolaboratif (Yulia et al., 2020).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Selain model kooperatif, metode *storytelling* atau bercerita juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Storytelling* memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan secara menarik, emosional, dan mudah dipahami, terutama dalam pembelajaran PAI yang banyak mengandung kisah-kisah inspiratif. Melalui *storytelling*, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai keislaman serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa metode *storytelling* dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan emosional, serta minat belajar siswa karena penyampaian materi menjadi lebih hidup dan tidak monoton (Saidah et al., 2025).

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran seperti *PowerPoint* juga memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media visual

yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan meningkatkan daya tarik pembelajaran. *PowerPoint* memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara sistematis, visual, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (N. Aditya et al., 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif, metode *storytelling*, dan penggunaan media *PowerPoint* masing-masing dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, namun kajian yang secara khusus mengintegrasikan ketiga komponen tersebut dalam satu kesatuan model pembelajaran masih relatif terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penerapan satu variabel pembelajaran secara terpisah, sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas kombinasi model, metode, dan media secara terpadu.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 2 Cilengkrang, ditemukan bahwa sekitar 62% siswa masih menunjukkan minat yang rendah dalam pembelajaran PAI, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam diskusi, rendahnya keberanian bertanya, serta dominasi sikap pasif selama proses pembelajaran, sedangkan hanya sekitar 38% siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kenyataan di lapangan, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji secara empiris efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan model, metode, dan media pembelajaran

yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya kualitas hasil belajar siswa (Wijaya et al., 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menggabungkan model, metode, dan media pembelajaran secara terpadu. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint*. Model ini mengintegrasikan kerja sama kelompok, penyampaian materi melalui cerita yang menarik, serta penggunaan media visual yang interaktif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Melalui pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok, sementara metode *storytelling* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Penggunaan media *PowerPoint* sebagai pendukung pembelajaran juga dapat memperkuat daya tarik visual dan membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah. Kombinasi ketiga aspek tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan berbagai uraian dan permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan suatu penelitian yang secara sistematis mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Storytelling* Berbasis Media *PowerPoint* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas IX SMPN 2 Cilengkrang)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* pada siswa kelas IX SMPN 2 Cilengkrang?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* pada siswa kelas IX SMPN 2 Cilengkrang?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IX SMPN 2 Cilengkrang?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint*.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint*.
3. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

   Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang PAI, khususnya terkait pengembangan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan minat belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan akademik mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* dalam pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peserta Didik

      Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI melalui proses belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

   b. Bagi Guru

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru PAI dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya melalui penggunaan metode *storytelling* dan media *PowerPoint* untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

   c. Bagi Sekolah

      Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

   d. Bagi Peneliti

      Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman akademik dalam mengkaji inovasi pembelajaran PAI, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif, metode *storytelling*, dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan hubungan sebab akibat antara penerapan model pembelajaran sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Dalam penelitian *quasi experiment*, pengaruh suatu perlakuan tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi diuji melalui perbandingan perubahan kondisi peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda

(Sandi et al., 2024). Dengan demikian, model pembelajaran diposisikan sebagai stimulus pedagogis yang dapat memengaruhi keterlibatan, perhatian, serta ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa.

Landasan teoretis penelitian ini juga berakar pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif melalui proses interaksi sosial dan pengalaman belajar. Dalam pandangan ini, siswa merupakan subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas seperti berdiskusi, bertanya, dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungan belajar (Abdjul, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan ruang interaksi sosial dan aktivitas siswa secara aktif akan lebih berpotensi meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, serta mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari merupakan bentuk nyata dari proses konstruksi pengetahuan yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran (Suparlan, 2019).

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint*. Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa saling berinteraksi, berdiskusi, dan bertukar ide, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, rasa tanggung jawab, serta motivasi belajar karena siswa merasa menjadi bagian dari proses pembelajaran (Kaymak et al., 2021).

Metode *storytelling* merupakan pendekatan pembelajaran yang menyampaikan materi melalui cerita yang menarik dan bermakna. Dalam pembelajaran PAI, metode ini sangat relevan karena banyak materi yang mengandung kisah-kisah inspiratif yang dapat menggugah emosi dan perhatian siswa. *Storytelling* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga

mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *storytelling* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan emosional, serta minat belajar siswa secara signifikan (Nursanti, 2026).

Selain itu, penggunaan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media visual yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah serta meningkatkan fokus dan perhatian selama pembelajaran berlangsung. *PowerPoint* memungkinkan penyajian materi secara sistematis, visual, dan interaktif, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional. Menurut Mayer (2021), penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa karena memadukan unsur visual dan verbal secara efektif (Mahbubi & Firmansyah, 2025).

Keterpaduan antara model pembelajaran kooperatif, metode *storytelling*, dan media *PowerPoint* dalam proses pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem pembelajaran yang saling mendukung dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Model pembelajaran kooperatif berperan dalam menciptakan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa sebagaimana dijelaskan oleh Slavin, bahwa pembelajaran kelompok mampu meningkatkan tanggung jawab dan keterlibatan siswa dalam belajar (Slavin, 2015). Sementara itu, metode *storytelling* memberikan stimulus emosional dan perhatian siswa melalui penyampaian materi berbentuk cerita yang menarik, sedangkan media *PowerPoint* memperkuat aspek visual dan kognitif melalui penyajian informasi yang lebih sistematis dan mudah dipahami. Ketiga komponen tersebut secara simultan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian teori tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* diduga mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui beberapa tahapan proses. Model pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan

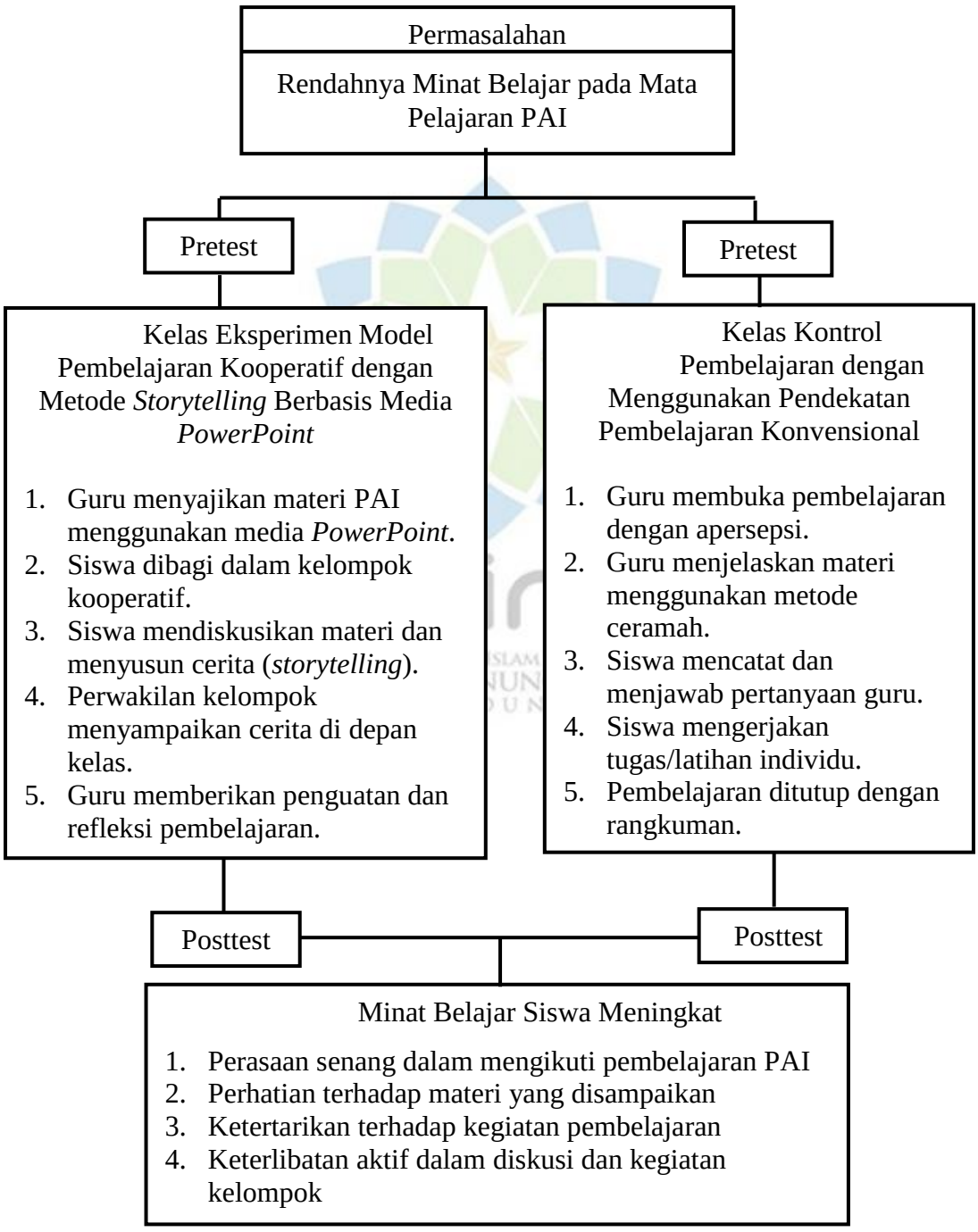
bekerja sama secara aktif dalam kelompok. Metode *storytelling* membantu menarik perhatian dan keterlibatan emosional siswa melalui penyampaian materi yang menarik dan kontekstual. Sementara itu, media *PowerPoint* memperkuat penyajian materi melalui tampilan visual yang sistematis dan mudah dipahami. Kombinasi ketiga komponen tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peningkatan keempat aspek tersebut merupakan indikator minat belajar, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* diduga berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Minat belajar dalam penelitian ini merujuk pada kecenderungan siswa untuk merasa tertarik, senang, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar memiliki beberapa indikator, yaitu: (1) perasaan senang terhadap pembelajaran, (2) perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, (3) ketertarikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan (4) keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa minat belajar tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung (Friantini & Winata, 2019).

Kelas eksperimen dalam implementasinya akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah. Pada pembelajaran konvensional, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif, sehingga minat belajar yang muncul relatif rendah. Sebaliknya, pada pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja sama, cerita, dan media visual, siswa lebih terdorong untuk aktif, tertarik, dan fokus dalam pembelajaran.

Secara teoretis dapat diasumsikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa. Semakin menarik dan interaktif proses pembelajaran yang diterapkan, maka semakin tinggi

pula minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Hal ini didukung oleh berbagai penelitian empiris yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan ilustrasinya:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini mengasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran PAI. Melalui kegiatan diskusi kelompok, penyampaian materi dalam bentuk cerita, serta penggunaan media visual yang menarik, siswa didorong untuk lebih fokus, tertarik, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berimplikasi pada meningkatnya minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Hubungan tersebut diuji secara empiris melalui penelitian quasi experiment dengan membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *storytelling* berbasis media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Kriteria Pengujian Hipotesis

1. Jika t hitung > t tabel, maka H_0 ditolak dan Ha diterima
2. Jika t hitung ≤ t tabel, maka H_0 diterima dan Ha ditolak

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting untuk mengetahui posisi penelitian yang akan dilakukan, sekaligus mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*) sehingga dapat menunjukkan unsur kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini. Berdasarkan penelusuran literatur, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan model pembelajaran kooperatif, penggunaan media *PowerPoint*, serta minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

1. Penelitian oleh Abdul Hafid (2019)

   Abdul Hafid dalam tesisnya yang berjudul "Penggunaan Media *PowerPoint* pada Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 12 Parepare" meneliti pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dalam model pembelajaran kooperatif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

   Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif serta memanfaatkan media *PowerPoint* dalam pembelajaran PAI. Kedua penelitian tersebut juga bertujuan untuk meningkatkan aspek afektif siswa dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan yang cukup jelas. Penelitian Abdul Hafid berfokus pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menambahkan metode *storytelling* sebagai inovasi pembelajaran yang tidak terdapat dalam penelitian sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya pengembangan model pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual.

2. Penelitian oleh Rahma Widia Sari (2025)

   Rahma Widia Sari dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbantuan Media Visual terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 23 Bandar

Lampung" meneliti pengaruh model *cooperative learning* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan *pretest -posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif terhadap minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengkaji model pembelajaran kooperatif dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Selain itu, keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment. Perbedaannya terletak pada media dan metode yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan media visual secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik menggunakan media *PowerPoint* yang dipadukan dengan metode *storytelling*. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan model, metode, dan media secara lebih sistematis.

3. Penelitian oleh Fikri Ahmad Afandi (2023)

Fikri Ahmad Afandi dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Group Resume* Berbantuan Media Visual *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 23 Bandar Lampung" meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Group Resume* yang dipadukan dengan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen (*Posttest Only with Non-Equivalent Control Group Design*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, dengan nilai t hitung >t table (3,77 > 2,00), sehingga model tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dan memanfaatkan media *PowerPoint* dalam pembelajaran PAI.

Selain itu, keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji pengaruh suatu model pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan yang cukup jelas. Penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga mengintegrasikan metode *storytelling* dalam proses pembelajaran, yang tidak digunakan dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini memiliki unsur kebaruan dalam mengombinasikan model pembelajaran, media, dan metode yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG