

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cerminan kecerdasan dan perkembangan serta kemajuan suatu bangsa. Manusia dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang diakibatkan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 SISDIKNAS, 2003). Berdasarkan pengertian pendidikan di atas bahwa pendidikan harus menjadi prioritas utama dalam membangun suatu bangsa dan negara dan proses pendidikan dapat dilakukan dengan cara melaksanakan pembelajaran.

Pendidikan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran berhubungan dengan guru dan siswa dengan hal itu akan muncul intraksi antara kedua belah pihak. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan yang dilakukan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Usman, 2007:4). Serangkaian perbuatan guru dalam proses belajar disebut mengajar, serangkaian perbuatan siswa dalam belajar disebut belajar sedangkan segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa disebut dengan pembelajaran (Sutikno, 2007:33). Pembelajaran juga diartikan sebagai usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses dalam diri peserta didik (Ihsana El Khuluqo, 2017:51). maka dalam proses pendidikan yang baik harus ada pembelajaran yang baik pula untuk mencapai tujuan bersama.

Pendidikan dan pembelajaran dapat dilaksanakan di lembaga pendidikan formal, non formal dan in formal. Pendidikan formal yaitu jalur pendidikan yang struktur dan berjenjang yang sangat jelas dan terdiri atas pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan non formal yaitu jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang di laksanakan secara terstruktur dan berjenjang dan pendidikan in formal yaitu jalur pendidikan keluarga dan lingkungan (UU No 17 tahun 2010).

Madrasah Tsanawiyah (MTs) termasuk pendidikan formal dengan jenjang pendidikan dasar dalam binaan menteri Agama yang menyelenggarakan pendidikan umum dan kejuruan dengan ciri khas Agama Islam (Ali, 2013). MTs Negeri 2 Cilegon Banten, termasuk pendidikan formal di dalam proses pembelajarannya ada salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan yaitu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Mata pelajaran SKI dalam Kurikulum MTsN adalah salah satu bagian mata pelajaran pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan pengamatan dan pembiasaan (Abdul Rasyid, vol 1, 2018:1). Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang bersifat lampau, yang didalamnya terdapat kisah kisah yang terjadi pada zaman sebelum maupun sesudah adanya Rasulullah SAW (Budiawan, 2015). Dalam materi SKI yang sangat padat dengan tulisan tulisan, hal itu terkadang sulit di terima oleh peserta didik apabila penyampaiannya hanya dengan metode ceramah saja, siswa sulit mengingatnya dan memahaminya.

Keberhasilan pendidikan dan pembelajaran pada mata pelajaran SKI bergantung pada beberapa faktor. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi-materi kepada siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Sering kali dalam proses pembelajaran terjadi kejenuhan dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut berakibat pada nilai yang menjadi di

bawah KKM (Azhar Arsyad, 2014:10). Dalam mengatasi hal tersebut agar tidak terjadi, maka kreativitas seorang pendidik harus diperhatikan. Melalui media pembelajaran proses pembelajaran akan memancing semangat, minat para siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Banyak media yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran termasuk pada pelajaran SKI. Diantara media pembelajaran yang di gunakan di MTs Negeri 2 Cilegon Banten, khususnya mata pelajaran SKI adalah media pembelajaran *power point* interaktif. Media *power point* interaktif merupakan aplikasi untuk merancang siled presentasi yang dapat di tampilkan dalam berbentuk media komunikasi, seperti head proyektor, layar monitor, internet (Nursalim, 2013:74). Media *Power point* interaktif termasuk media Audio-Visual, yang dapat menampilkan berbagai macam tulisan, animasi, gambar, video, filem, audio visual yang dapat membuat siswa mudah memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan media *power point* interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran lebih aktif, menarik dan inovatif, meningkatkan kualitas pembelajaran, mengurangi ketegangan dalam proses pembelajaran, dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan dapat meningkatkan hasil belajar kognif (Omdirwan Osman, 2009:1). Dengan manfaat dan tujuan adanya media pembelajaran, khususnya media *power point* interaktif dapat mendukung proses pembelajaran yang menarik dan dapat berdampak meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar kognitif siswa.

Berkaitan dengan manfaat media pembelajaran, Sudjana dan Rivai menjelaskan bahwa media pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam memperjelas bahan pembelajaran dengan mengedepankan aspek kognitif (Rusman, 2011:62). Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Susanto, 2014:5). Hasil kognitif yaitu suatu pencapaian atau dalam rana psikologi manusia meliputi kemajuan mental (otak) (Maryani, 2018). Tujuan aspek kognitif berorientasi pada

kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan wawancara terhadap guru SKI dan pengamatan dalam proses pembelajaran, diperoleh informasi bahwa penggunaan media *power point* interaktif mendapatkan tanggapan yang cukup positif dari siswa diantaranya seperti siswa memperhatikan dalam proses pembelajaran, siswa aktif bertanya dan lain sebagainya, semestinya hasil belajar kognif siswa dalam pembelajaran SKI di atas KKM, tetapi kenyataanya hasil belajar kognitif siswa masih ada yang di bawa KKM, rata-rata hasil belajar kognitif mereka masih ada 55% siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Cilegon yang belum mencapai standar ketuntasan minimum yang sudah ditentukan yaitu dengan nilai angka 75. Semestinya dengan menggunakan media *Power point* interaktif dalam proses pembelajaran SKI semua siswa diharapkan hasil belajar kognitif dapat meningkat dan memenuhi atau lebih dari standar ketuntasan minimum yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan dan melahirkan permasalahan untuk di teliti.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media *Power point* Interaktif Hubunganya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”** Penelitian Ini di laksanakan pada kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Cilegon (Banten).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Power point* interaktif pada mata pelajaran SKI kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Cilegon?

2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Cilegon?
3. Bagaimana hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Power point* interaktif dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran SKI kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Cilegon?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Power point* interaktif pada mata pelajaran SKI kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Cilegon.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Cilegon Cilegon.
3. Mengetahui hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Power point* interaktif dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran SKI kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Cilegon.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Cilegon khususnya pada siswa kelas VIII diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi kalangan akademik maupun non-akademik. Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft *Power point* interaktif dapat dijadikan referensi dan sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa diantaranya:

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi dalam mata pelajaran SKI.
- 2) Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran SKI.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru diantaranya:

- 1) Menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan variatif, serta mengukur keefektifan guru dalam mengajar.
- 2) Mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah diantaranya:

- 1) Meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- 2) Menjadi panduan inovatif media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diharapkan dapat dipakai untuk mata pelajaran dan kelas-kelas lainnya.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti diantaranya:

- 1) Menjadi bekal peneliti sebagai calon guru PAI agar siap melaksanakan tugas di lapangan.
- 2) Menjadi Pengalaman langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Microsoft *Power point* interaktif untuk mata pelajaran SKI yang sudah di terapkan sebelumnya oleh

guru mata pelajaran SKI, sekaligus sebagai contoh untuk dapat dilaksanakan, dan dikembangkan di lapangan.

E. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran melibatkan interaksi antar guru dan peserta didik secara terencana, terarah, terprogram. Guru dalam proses belajar mengajar berupaya tidak monoton. Berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran yang diberikan seorang guru bergantung pada media dan kemampuan guru dalam menggunakan media. Guru merupakan komponen yang memegang peranan penting dan utama dalam memanfaatkan media. Media pembelajaran turut mendukung kesuksesan pembelajaran (Ruswandi dkk, 2008:5-6). Salah satunya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Dalam proses pembelajaran dan pengamatan akan terjadinya tanggapan baik guru maupun peserta didik. Tanggapan diartikan sebagai gambaran dari suatu ingatan, dimana objek yang diamatinya tidak lagi dalam ruangan dan waktu pengamatan. Setelah proses pengamatan sudah berhenti hanya tinggal kesan-kesannya saja, peristiwa sedemikian disebut dengan tanggapan (Abu Ahmadi, 1998:64). Sehingga dapat disimpulkan tanggapan yaitu kesan setelah seseorang melakukan suatu pengamatan atau bisa juga dikatakan tanggapan yaitu kesan seseorang yang tertinggal dalam ingatannya setelah memperoleh pengalaman yang telah dilaluinya atau dialaminya yang kemudian diungkapkannya kembali yang dirasakan oleh panca indra.

Tanggapan yang muncul kealam kesadaran dapat mendapat dukungan atau mungkin mendapat rintangan dari tanggapan lain. Dukungan terhadap tanggapan akan menimbulkan rasa senang, sedangkan rintangan terhadap tanggapan akan menimbulkan rasa tidak senang. Indikator dari tanggapan ini akan menghasilkan tanggapan positif dan negatif. Tanggapan positif akan menimbulkan respon mendekati, menyenangkan, dan melaksanakan. Sedangkan tanggapan negatif akan menimbulkan respon menjauhi, tidak menyenangkan, dan tidak melaksanakan (Soemanto, 2006:25). Dalam hal ini, penulis mengambil salah satu objek dari tanggapan tersebut

mengenai tanggapan terhadap media pembelajaran audio visual (*power point* interaktif).

Pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002). Pengertian media pembelajaran ini dapat disimpulkan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini variable X yang diteliti yaitu media pembelajaran *power point* interaktif yang termasuk ke dalam media audio-visual. Media pembelajaran Microsoft *Power point* interaktif merupakan salah satu bagian aplikasi MS Office yang dapat digunakan untuk membantu merancang dan menyajikan presentasi. Presentasi yang dibuat dapat berisi tampilan teks maupun grafis yang terbagi dalam *slide-slide*. Setiap *slide* dapat berisi penjabaran topik yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan, gambar maupun tabel. Dengan adanya animasi dan multimedia yang menyertainya maka penyajian presentasi akan lebih hidup, menarik dan efektif. (Osdirwan Osman, 2009:1). *Power point* interaktif dapat menampilkan animasi dan video ataupun film selain dari gambar dan tulisan.

Dalam menggunakan *power point* interaktif ada beberapa cara cepat yang perlu diperhatikan. Cara cepat menggunakan membuat *power point* interaktif diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Buka program *power point*, (2) Mulai dengan new file, (3) Pilih *slide* design yang diinginkan, (4) Membuat background tertentu untuk membuat *slide* agar lebih menarik, (5) Ambil judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada *slide* pertama, (6) Ambil sub judul materi di *slide* kedua, (7) Kemudian, ambil point-point pokok materi setiap sub secara urut pada *slide-slide* berikutnya, (8) Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas shapes dan clip art yang telah tersedia pada menu insert, (9) Melalui menu insert, anda dapat menginput berbagai macam ilustrasi, seperti *chart*, *picture*, *sound*, dan *movie*, (10) Tampilan background sebaiknya sederhana,

kontras dengan objek seperti teks, gambar, dan lain sebagainya, (11) Jenis font yang digunakan, penggunaan huruf jangan terlalu kecil, (12) Gunakan visualisasi seperti gambar, animasi, audio, grafik, video, dan lain sebagainya, Pembuatan *power point* bisa dilakukan menggunakan pop up, agar lebih menarik (Wati, 2016:100-102).

Siswa dalam proses pembelajaran selain untuk diketahui tanggapan terhadap media *Power point* juga dianalisis sejauh mana hubungan antara tanggapan siswa terhadap media *power point* dengan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran dan sebagai salah satu penilaian hasil belajar di akhir. Hasil belajar kognitif yaitu tingkat pencapaian atau dalam ranah psikologis manusia yang mencakup kemampuan berfikir, pengenalan, pemahaman, konseptualisme, pengetahuan, penentuan dan penalaran yang menjadi tolak ukur menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi dan proses pembelajaran (Maryani, 2018).

Indikator hasil belajar kognitif terbagi menjadi 6 yaitu; (1) pengetahuan, ingatan, hafalan (*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehention*), (3) penerapan (aplikasi), (4) analisis, (5) sintetis, dan (6) evaluasi. (Nana Sudjana, 2013:50).

Dalam melaksanakan suatu evaluasi hasil belajar di tuntut untuk mengevaluasi secara menyeluruh. Menurut Bloom dalam Sudijono (2009:49) “ada tiga hal yang harus menjadi acuan dalam evaluasi hasil belajar yaitu; kognitif, afektif, dan psikomotor. Dan selanjutnya taksonomi itu direvisi oleh khathwol seperti dikutip Ibadullah (2018:234) sehingga dominan kognitif di bedakan menjadi enam jenjang yang di urutkan yang sudah di terapkan pada sistem juknis penilaian kurikulum di MTs yaitu kurikulum 2013, sebagai berikut: (a) Mengingat (*Remembering*), (b) Memahami (*Understanding*), (c) Menerapkan (*Applying*), (d) Menganalisis (*Analyzing*), (e) Mengevaluasi (*Evaluating*), (f) Mencipta (*Creating*).

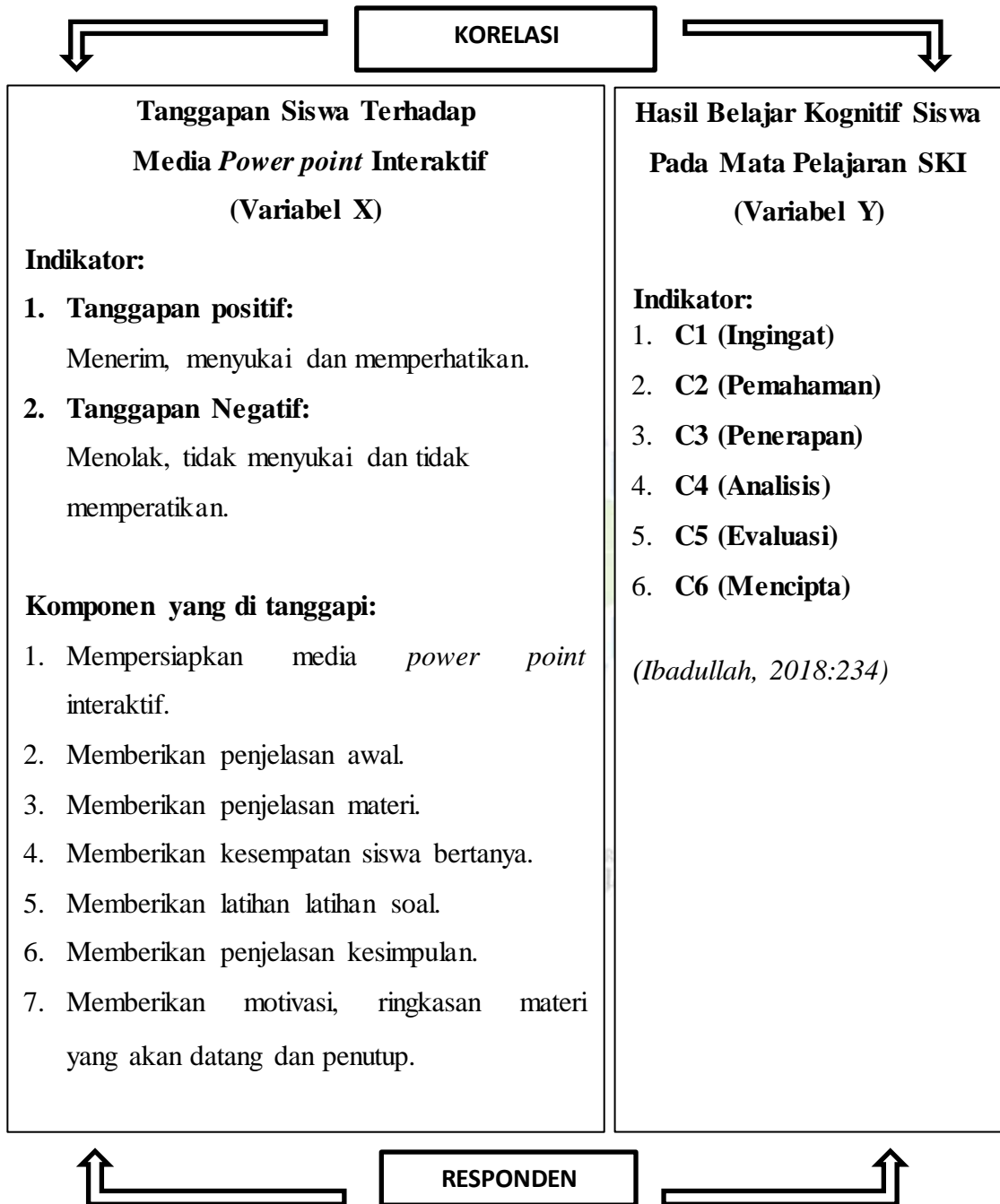
Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diarahkan untuk menyiapkan siswa untuk memahami, menghayati, mengenal, SKI Yang menjadi dasar kehidupan (Syalabi, 2003: 15). Mata pelajaran SKI pada MTs meliputi sejarah

Dinasti Umayyah, Abbasiyah dan Al-Ayyubiyah. Hal yang sangat mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam tema tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif. SKI tidak saja merupakan transfer of *knowledge*, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (*value education*).

Dengan adanya stimulus audio visual mengasilkan hasil belajar kognitif siswa lebih baik dalam ranah mengenali, mengingat, dan menghubungkan fakta dan konsep (Arsyad, 2007:9). Berdasarkan teori di atas bahwa dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dengan itu jika tanggapan siswa terhadap media semakin tinggi, khususnya media *power point* interaktif, maka hasil belajar kognitif siswa akan meningkat, dan tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik. Untuk lebih jelasnya kerangka pemikiran di atas secara sistematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Table 1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani. Hipo artinya sementara dan thesis artinya pernyataan atau dugaan. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yaitu

pernyataan sementara. Dengan itu untuk mengetahui kebenarannya harus diuji kembali dalam penelitian (Somantri, 2014).

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: diduga terdapat hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media *power point* interaktif dengan hasil belajar kognif mereka pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Pengujiannya menggunakan uji “t” pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

G. Penelitian Terdahulu

1. Izza Darina Noprianti dan Ahmad Syarifuddin, “Pengaruh Penerapan Media *Slide Power point* Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPADI Madrasah Ibtidaiyah Ahliyah 2 Palembang”. Hasil penelitian ini yaitu, bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas III.A (Kelas Eksperimen) yang diterapkan media *slide power point* dengan hasil belajar siswa kelas III.B (Kelas Kontrol) (Nopriyanti, Syarifuddin, 2015).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas. terletak pada variable Y, yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada jenis penelitiannya. Penelitian di atas menggunakan jenis penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasi.

2. Poppy Fauziah, “Tanggapan Siswa Terhadap Media Visual Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Peristiwa Alam Di Indonesia”. Kesimpulan hasil penelitian diatas terdapat hubungan positif yang signifikan antara tanggapan siswa terhadap media visual dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA. Hubungan antara keduanya ditunjukkan dengan koefisien korelasi = 0,24, yakni

termasuk pada kategori rendah. Hasil uji t pada taraf signifikansi 5% menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,047 > 0,450$ (Fauziah, 2014).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada variable Y (Hasil Belajar Kognitif). Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada variable X, pada penelitian di atas variable X nya (Tanggapan Media Visual) sedangkan penelitian ini variable X nya (Tanggapan Media *Power point*).

3. Asri Nurjihan Alawiyah, “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran PAI”. Kesimpulan hasil penelitian ini yaitu : (1).Tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual termasuk pada kategori tinggi dengan rata-rata skor akhir sebesar 3,88 yang berada pada interval 3,40 – 4,19. (2).Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi hukum bacaan mad, termasuk pada kategori baik dengan nilai rata-rata 79,06 yang berada pada interval 70 – 79. (3).Hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI pada materi hukum bacaan mad, termasuk pada kategori korelasi sangat tinggi, dengan koefisien korelasi 0,90 dan kadar pengaruhnya sebesar 57% (Alawiyah, 2020).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada variable X (Tanggapan Media Pembelajaran Audio Visual) dan Y (Hasil Belajar Kognitif). Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu pada mata pelajaran yang diteliti. penelitian di atas pada pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran SKI.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah berfokus pada meneliti tanggapan siswa dari penggunaan media *power point* interaktif hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI di kelas 8 dan penelitian ini baru pertamakali dilakukan di MTs Negeri

2 Cilegon, dari salah satu mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung jurusan PAI, yang belum pernah di teliti sebelumnya.

