

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital menuntut transformasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dan pencapaian hasil belajar kognitif yang optimal. Namun kenyataannya, proses pembelajaran di banyak sekolah masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Kondisi ini sejalan dengan kritik Paulo Freire terhadap *banking concept of education*, yakni model pendidikan yang mengabaikan aktivitas dan kreativitas peserta didik sebagai subjek belajar.

Pembelajaran pada prinsipnya merupakan usaha pengembangan moral keagamaan, aktivitas dan kreativitas peserta didik hasil dari interaksi dan pengalaman belajarnya. Akan tetapi dalam implementasinya masih banyak kegiatan yang masih mengabaikan kreativitas dan aktivitas peserta didik.

Proses pembelajaran adalah suatu aktivitas di mana guru dan siswa bekerja sama untuk mencari kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam Q.S Al Baqarah ayat 31, Allah SWT berfirman:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian dia memperlihatkan nya kepada para malaikat, seraya berfirman, “sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”.

Ayat ini menggambarkan Allah sebagai "guru" yang langsung mengajarkan Adam berbagai pengetahuan, menandakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif, bukan pasif. Adam menerima, memahami, dan kemudian mampu menyampaikan kembali pengetahuan tersebut. Tafsir klasik dan modern menyoroti bahwa proses pembelajaran dalam ayat ini melibatkan interaksi, transfer ilmu, dan pengembangan potensi manusia. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara murid aktif dalam menerima dan mengembangkan ilmu. Pengetahuan yang diajarkan Allah kepada Adam menjadi pembeda utama antara manusia dan makhluk lain, menegaskan pentingnya pendidikan dalam membangun karakter, kecerdasan, dan kompetensi dasar manusia.¹

¹ Rosalinda Rosalinda, “Tafsir Tahlili: Sebuah Metode Penafsiran Al-Qur’an,” *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 15.2 (2020), hal. 181, doi:10.47466/hikmah.v15i2.134.

Dari pengertian ayat tersebut dapat di ditarik kesimpulan bahwa Q.S. Al-Baqarah ayat 31 menurut tafsir menegaskan bahwa proses pembelajaran adalah aktivitas kolaboratif, aktif, dan interaktif antara guru dan murid, dengan tujuan utama menanamkan ilmu pengetahuan sebagai dasar pembentukan karakter dan kompetensi manusia.

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar siswa sangat berperan penting karena tujuan dari proses pembelajaran yaitu adanya hasil belajar yang baik, maka dari itu seorang guru harus memahami serta menguasai metode dan model pembelajaran yang nantinya akan membantu siswa dalam memahami mata pelajaran pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan menerapkan metode atau model pembelajaran yang cocok dan sesuai maka akan membuat siswa selalu senang ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.²

Fenomena yang sering terjadi dalam pembelajaran yaitu ketika pendidik masih menggunakan pembelajaran yang monoton dikarenakan dalam pembelajaran ini yang ditekankan dalam penguasaan intelektual dan hal itu juga hanya berpusat pada gurunya saja, dalam artian pembelajaran konvensional ketika diterapkan dalam pembelajaran di kelas siswa hanya mendengarkan, mencatat dan menghafal saja, sebagai akibatnya peserta didik jenuh serta kurang aktif ketika melaksanakan pembelajaran berlangsung. Hal ini pula sejalan menggunakan pendapat Paulo Fiere, bahwa guru mengabaikan aktivitas dan kreativitas peserta didik.³ Menurut Paulo Fiere dapat dipahami bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung pun kurang, sehingga akan mengakibatkan siswa merasa jenuh dalam kegiatan belajar mengajar.

Kondisi ideal pembelajaran aktif berbasis digital yang menuntut transformasi kompetensi kognitif secara optimal belum sepenuhnya berjalan beriringan dengan realitas objektif di lapangan. Berdasarkan studi pendahuluan,

² Sugiyono Endang Uliyanti Anny Sulastrri, "Peningkatan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dengan menggunakan Media Gambar di Kelas Iii," *Sustainability (Switzerland)*, 11.1 (2019), hal. 1–14 <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI>.

³ Wahid Sayuti Zuniral Z, *Ilmu Pendidikan* (UIN Jakarta Press, 2006).

eksplorasi empiris, dan prasurevei dokumentasi yang peneliti laksanakan langsung di lokus penelitian, yaitu SMP Negeri 1 Pagaden Subang, ditemukan indikasi permasalahan riil yang menuntut solusi metodologis mendesak, bukan sekadar asumsi teoretis semata.

Masalah fundamental pertama yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui teknik dokumentasi terhadap Buku Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian dan Penilaian Tengah Semester (PTS) genap tahun pelajaran 2025/2026 pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pagaden Subang, diperoleh data faktual bahwa sebanyak 62% siswa dari total populasi kelas VIII belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran PAI, yaitu sebesar 78. Berdasarkan analisis butir soal PTS yang terdokumentasi, kelemahan kognitif siswa paling dominan berada pada level berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), khususnya pada dimensi menganalisis (C4) dalil-dalil naqli keagamaan dan mengevaluasi (C5) implementasi nilai akhlak Islami dalam realitas kehidupan. Mayoritas capaian kognitif siswa menumpuk pada level ingatan (C1) dan pemahaman superfisial (C2).

Rendahnya ketuntasan kognitif tersebut secara linear berkorelasi dengan masalah kedua, yaitu dominasi mutlak metode pembelajaran konvensional hibrida yang monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara semiterstruktur bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum serta guru pamong mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Pagaden Subang, proses transfer ilmu di kelas masih bertumpu pada metode ceramah satu arah yang bersifat *banking concept of education*. Guru bertindak sebagai satu-satunya produsen informasi aktif, sedangkan siswa diposisikan sebagai konsumen pengetahuan pasif yang lesu, jenuh, cenderung mencatat, dan menghafal secara mekanistik tanpa adanya pelibatan konstruksi nalar mandiri. Kondisi psikologis siswa yang lesu dan tidak bersemangat ini secara akumulatif menurunkan motivasi belajar internal peserta didik selama jam pelajaran PAI berlangsung.

Masalah ketiga yang mempertegas pentingnya penelitian ini adalah adanya kesenjangan (*gap*) praktis antara ketersediaan sarana digital dengan optimasi inovasi media pembelajaran hibrida. Merujuk pada data inventaris sarana dan prasarana SMP Negeri 1 Pagaden Subang, sekolah ini telah dikategorikan

sebagai sekolah rujukan yang memiliki fasilitas teknologi memadai, dibuktikan dengan kepemilikan 1 ruang laboratorium komputer, 1 ruang multimedia, koneksi internet Wi-Fi terpusat, serta kepemilikan gawai (*smartphone*) pribadi oleh hampir seluruh siswa kelas VIII. Namun, hasil wawancara mendalam menegaskan bahwa pemanfaatan fasilitas digital tersebut sama sekali belum menyentuh rumpun mata pelajaran PAI. Pemanfaatan teknologi di kelas PAI masih terbatas pada tayangan *Power Point statis* atau instruksi penugasan teks melalui grup WhatsApp.

Platform dinamis berbasis awan (*cloud-based*) yang ramah penggunaan, hemat penyimpanan gadget, dan hemat data internet seperti Google Sites belum pernah dikembangkan atau diuji cobakan secara terintegrasi untuk mengorganisasi langkah penyelidikan ilmiah siswa dalam pembelajaran agama. Potensi siswa sebagai generasi digital hibrida (*digital native*) menjadi kontraproduktif karena gawai yang mereka miliki tidak tersalurkan ke dalam ekosistem belajar yang terstruktur.

Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kenyataannya hasil yang dicapai masih belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Inquiri Terbimbing dan Discovery Learning* menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk menemukan dan memahami konsep secara mandiri maupun melalui bimbingan guru. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Inquiri Terbimbing* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.⁴

Permasalahan di atas pastinya memiliki solusi yang konkrit, salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiri Terbimbing (Guided Inquiri)* menggunakan media *Google Sites* dan *Discovery Learning*. Untuk model *Inquiri Terbimbing* dan *Discovery Learning*, kedua model ini adalah kegiatan belajar, dimana guru akan mengawali dengan merangsang siswa dengan menghadirkan permasalahan yang sudah dibuat oleh guru.

⁴ T. Polem, M., Ningsih, N., Azizah, N., Ruswandi, U., & Tarsono, "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI," *Edukasi: Jurnal Pendidikan.*, 2023, doi:<https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i2.6035>.

Menurut Bransford, Brown, & Cocking, dalam buku mereka *How People Learn*, pembelajaran *Inquiri* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses penyelidikan dan penemuan.⁵ Proses ini mengarah pada pembelajaran yang lebih mendalam, karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Menurut penelitian Savery dan Duffy (1995), model pembelajaran berpikir, memecahkan masalah, dan pemahaman konseptual semuanya dapat ditingkatkan melalui penyelidikan. Kritis.⁶

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Inquiry Terbimbing (Guided Inquiry)*. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui serangkaian kegiatan penyelidikan dengan bimbingan guru. Menurut Bransford, Brown, & Cocking (2000), pembelajaran berbasis inkuiri mendorong siswa untuk tidak sekadar menerima informasi, melainkan aktif mengonstruksi pengetahuan melalui proses bertanya, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan. Efektivitas model ini semakin diperkuat dengan pemanfaatan media digital *Google Sites* platform yang memungkinkan penyajian materi secara interaktif, kolaboratif, dan dapat diakses kapan saja oleh siswa. Integrasi *Google Sites* dalam pembelajaran PAI relevan untuk memenuhi kebutuhan belajar generasi digital yang akrab dengan teknologi.

Dengan adanya keterlibatan siswa dalam pelajaran PAI akan membuat pembelajaran siswa akan lebih bermakna, dikarenakan siswa sebagai pemeran utama dan dapat mengungkapkan pendapat ataupun memberikan hipotesis yang didapatkannya. Bukan hanya itu saja siswa juga lebih aktif dan meningkatkan kreativitas dalam belajarnya. Pembelajaran yang seperti inilah yang akan diingat karena siswa sendiri yang menemukan jawaban dari suatu permasalahannya. Sehingga akan meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar dan akan meningkatkan pemahaman yang signifikan dikarenakan siswa terlibat langsung dalam mencari jawaban dari suatu permasalahan. Sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain *Inquiry Terbimbing*, model *Discovery Learning* juga menjadi alternatif yang relevan. Model ini mendorong siswa untuk secara mandiri

⁵ Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington, DC: National Academy Press. p. 155.

⁶ J. R. Savery dan T. M. Duffy, "Problem Based Learning: An Instructional Model and Its Constructivist Framework," *Educational Technology*, 35.5 (1995), hlm. 31.

menemukan konsep atau pengetahuan baru melalui proses pengamatan, percobaan, dan pemecahan masalah. Berbeda dengan Inquiry Terbimbing yang masih melibatkan arahan guru secara terstruktur, *Discovery Learning* memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara independen. Pemahaman yang diperoleh melalui proses penemuan sendiri cenderung lebih mendalam dan bertahan lebih lama dalam memori siswa.

Model pembelajaran sebagai variabel X_2 yaitu *Discovery Learning*. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa didorong untuk menemukan sendiri konsep atau pengetahuan melalui penyelidikan, percobaan, dan pemecahan masalah. Dengan *Discovery Learning*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan, menganalisis, dan memecahkan masalah, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan tahan lama dalam ingatan.⁷

Seiring dengan berkembangnya teknologi, guru dituntut untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru harus memfasilitasi siswa saat pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dan menyenangkan siswa dalam belajar, meskipun fasilitas di sekolah belum memadai dalam meningkatkan berbagai media pembelajaran. Pemanfaatan media digital seperti *Google Sites* semakin memperkuat efektivitas model *Inquiri Terbimbing*. *Google Sites* menyediakan ruang pembelajaran interaktif dan kolaboratif, memungkinkan siswa mengakses mata pelajaran, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil belajar secara kreatif. Integrasi teknologi ini sangat relevan untuk mendukung pembelajaran PAI agar lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Dalam jurnal Teknodik, Adzkiya mengklaim bahwa situs Google ini menawarkan berbagai keunggulan, seperti *Google Sites* yang ramah pengguna dan hemat data internet serta penggunaan memori ponsel. Situs *Google Sites* dapat menawarkan fitur-fitur yang menarik dan dinamis, seperti simulasi online yang realistis, yang akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.⁸

⁷ Andi Muhammad Asbar, *Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah* (CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

⁸ Deni Darmawan Ela Islanda, "Pengembangan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Teknodik*, 27.1 (2023), hal. 53–54.

Guru dapat membuat topik pembelajaran, tugas, silabus, dan banyak lagi menggunakan *Google Sites*. Selain itu, materi pembelajaran disajikan dalam berbagai format, termasuk teks, foto, video, dan bahkan simulasi yang realistis, sehingga *Google Sites* mudah digunakan dan dapat diakses dari laptop atau ponsel pintar dengan koneksi internet, sehingga siswa dapat terbiasa menggunakannya.

Namun, pemanfaatan media digital seperti *Google Sites* dalam mendukung kedua model pembelajaran tersebut masih jarang diterapkan, padahal media ini berpotensi memperkaya pengalaman belajar dan memfasilitasi akses materi secara lebih luas. Oleh karena itu, perlu dikaji lebih lanjut bagaimana pengaruh model pembelajaran *Inquiri Terbimbing* menggunakan media *Google Sites* dan *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI, agar dapat ditemukan strategi pembelajaran yang paling efektif dan relevan di era digital saat ini.⁹

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar siswa sangat berperan penting karena hasil belajar siswa adalah salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu tahu dan menguasai berbagai metode dan model pembelajaran yang nantinya akan membantu siswa dalam memahami mata pelajaran pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan menerapkan metode atau model pembelajaran yang cocok dan sesuai maka akan membuat siswa selalu senang ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran pelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.¹⁰

Keterampilan yang dimiliki siswa setelah menjalani pendidikan dikenal sebagai capaian pembelajaran. Sementara itu, Howarth Kingsley mengategorikan capaian pembelajaran dan pengajaran ke dalam tiga kategori dalam bukunya, yaitu: 1. Pengetahuan dan bimbingan, 2. Keterampilan dan kebiasaan, dan 3. Sikap dan nilai.¹¹

Domain pertama dari tiga domain Taksonomi Bloom adalah domain kognitif, yang meliputi mengingat kembali fakta-fakta spesifik, pola prosedural, dan konsep yang memfasilitasi pertumbuhan kapasitas dan kemampuan

⁹ DEDE HERYANA, "Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Ips Pada Materi Pluralitas Masyarakat Indonesia," *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2.3 (2022), hal. 142–56, doi:10.51878/social.v2i3.1595.

¹⁰ Anny Sulastri, "Peningkatan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dengan menggunakan Media Gambar di Kelas Iii."

¹¹ Nana. Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Sinar Baru Algensido Offset, 2004).

intelektual. 2) Domain emosional, yang berkaitan dengan evolusi emosi, sentimen, sikap, dan nilai; dan 3) Domain psikomotorik, yang berkaitan dengan tindakan manipulasi atau motorik.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin dalam kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru. Dalam konteks bahasa manusia, hasil belajar mencakup berbagai aspek performa manusia yang dapat diamati dan diukur. Menurut Jhon Hattie mengemukakan bahwa pembelajaran yang aktif, termasuk model *Inquiri*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hattie juga menekankan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang melibatkan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah secara mandiri memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar.¹²

Pengukuran hasil belajar pada penelitian ini berfokus pada aspek kognitif. Pada penelitian ini masih jarang penelitian atau praktik pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan model *Inquiri Terbimbing* dan *Discovery Learning* menggu media *Google Sites* secara bersamaan dalam pembelajaran PAI, pada dasarnya kombinasi model tersebut terhadap media *Google Sites* berpotensi besar meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Pendekatan pembelajaran *Inquiri Terbimbing* dan pembelajaran penemuan telah banyak digunakan di sekolah menengah pertama dan atas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Nur Istiqamah telah menerapkan pendekatan pembelajaran *Inquiri Terbimbing* dan pembelajaran penemuan di SMAN 2 Mataram.¹³ dan Nurfauzia menerapkan model pembelajaran dan *Discovery Learning* di SMAN 1 Bulupoddo.¹⁴

Meskipun kedua model pembelajaran tersebut telah banyak diteliti secara terpisah, penelitian yang secara khusus membandingkan pengaruh model *Inquiry Terbimbing* berbantuan *Google Sites* dengan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI masih sangat terbatas. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya mengujikan satu model saja, tanpa melakukan perbandingan langsung antar keduanya dalam konteks

¹² Hattie John, *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*, illustrate (Routledge, 2009).

¹³ Nur Istiqamah, Aris Doyan, dan Muhammad Taufik, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery* Dan *Inquiri Terbimbing* Berbasis Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Dan Sikap Ilmiah Siswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2.1 (2016), doi:10.29303/jppipa.v2i1.30.

¹⁴ Rafiqah Nurfauzia, "Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4.1 (2016), hal. 20–24.

pembelajaran PAI di jenjang SMP. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan (*gap*) tersebut dan memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih efektif di era digital.

Fakta-fakta empiris di SMP Negeri 1 Pagaden Subang inilah yang menegaskan bahwa rendahnya hasil belajar kognitif siswa bersumber dari tidak adanya sintaksis pembelajaran berbasis penemuan aktif (*discovery*) dan penyelidikan terbimbing (*inquiry*) yang dikombinasikan dengan media scaffolding digital adaptif. Oleh karena itu, guna naskah ilmiah ini tidak berangkat dari asumsi kosong, peneliti memandang sangat krusial dan mendesak untuk melakukan eksperimen ilmiah komparatif melalui penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Terbimbing* Menggunakan Media *Google Sites* Dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Kelas VIII SMP Negeri 1 Pagaden Subang)”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* menggunakan *Google Sites* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 1 Pagaden Subang?
2. Bagaimana model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 1 Pagaden Subang?
3. Bagaimana model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* berbantuan *Google Sites* dan model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan di kelas VIII SMP Negeri 1 Pagaden Subang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan pembelajaran *Inquiry Terbimbing* berbantuan *Google Sites* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pagaden Subang.
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 1 Pagaden Subang.
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* berbantuan *Google Sites* dan model pembelajaran *Discovery Learning*

terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pagaden Subang.

D. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini memiliki manfaat yang sangat berarti dan kegunaan baik secara akademis maupun teoritis :

1. Secara Teoritis,
 - a. Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan dan melengkapi referensi ilmiah untuk penelitian masa depan, khususnya yang berkaitan dengan paradigma pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* yang didukung oleh *Google Sites*.
 - b. Penelitian ini memberikan kontribusi konseptual model pembelajaran *Inquiri Terbimbing* berbantuan *Google Sites* dan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan faktor kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran agama.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru

Pembelajaran ini dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif dalam menguasai pemahaman pada mata pelajaran PAI.
 - b. Bagi Peserta Didik

Siswa dapat belajar lebih aktif dan kritis dengan dukungan gaya belajar yang diterapkan.
 - c. Bagi Sekolah

Hal ini dapat meningkatkan keahlian dan kemampuan peneliti dalam menciptakan model pembelajaran yang lebih menarik yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini berpotensi meningkatkan standar pengajaran di kelas.
 - d. Bagi peneliti

Harapan peneliti dari penelitian yang dibuat dapat memperkaya pengetahuan dan peneliti yang akan menerapkan model pembelajaran berbasis *Inquiri Terbimbing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Reni Appang Allo, Sugiarti, dan Pince Salempa yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi melalui Model Pembelajaran *Inquiri Terbimbing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.” Dipublikasikan pada tahun 2017, di *Jurnal Chemica*. Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan media animasi dalam model pembelajaran *Inquiri Terbimbing* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Persamaan peneliti yang dilakukan oleh Reni Appang Allo, Sugiarti, dan Pince Salempa dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan model *Inquiri Terbimbing* dan mengkaji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan, penelitian ini menggunakan media animasi, sedangkan penelitian Anda menggunakan media *Google Sites*, dan fokusnya pada pembelajaran PAI, bukan materi IPA.¹⁵
2. Penelitian yang dilakukan oleh Febri Jounauli M dan Purwanto yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Fisika.” Dipublikasikan pada tahun 2025, di *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* dengan platform *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Persamaan dari penelitian Febri Jounauli M dan Purwanto dengan peneliti yaitu menggunakan model *Discovery Learning* dan *Google Classroom* (sejenis dengan *Google Sites* sebagai media digital) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan, penelitian ini berfokus pada fisika dan menggunakan

¹⁵ Reni Appang Allo, Sugiarti Sugiarti, dan Pince Salempa, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 30 Makassar (Studi pada Materi Pokok Karakteristik Zat),” *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 18.2 (2017), hal. 80, doi:10.35580/chemica.v18i2.5900.

platform Google Classroom, sementara penelitian Anda akan fokus pada PAI dengan *Google Sites* sebagai media pembelajaran.¹⁶

3. Penelitian yang dilakukan oleh Janurita Panggabean yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Inquiry terarah.” Dipublikasikan pada tahun 2020 di *Jurnal Research, Society and Deplopmnt*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kinerja dan motivasi siswa menggunakan model guided inquiry di SMA 2 Bandar, Simalungunmodel, hasil dari penelitian ini bahwa pembelajaran *Inquiry Terbimbing* dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan prestasi siswa dapat dilihat melalui analisis psikomotorik, afektif, dan kuesioner. Selain itu, peningkatan ini juga dapat dilihat melalui kinerja guru yang mendukung proses pembelajaran. Peningkatan ini dapat dilihat melalui: (a) nilai rata-rata psikomotorik siswa pada akhir siklus pertama sebesar 63 menjadi 71 pada akhir siklus kedua, (b) nilai rata-rata afektif siswa pada siklus pertama yang menunjukkan angka nol menjadi 19% pada akhir siklus kedua, dan (c) hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa mengenai tanggapan mereka terhadap model pembelajaran *guided inquiry*, yang menunjukkan 50% dari total siswa memberikan tanggapan sangat positif dan 50% lainnya memberikan tanggapan positif. Selain itu, hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dari pretest dan posttest juga meningkat dari 73 pada siklus pertama menjadi 76 pada siklus kedua.¹⁷ Persamaan dari penelitian Janurita Panggabean, dengan penelitian peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran *Inquiri* dan meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaanya, penelitian ini hanya menggunakan model pembelajaran *Inquiri* terarah saja, sedangkan penelitian peneliti model pembelajaran *Inquiri Terbimbing* menggunakan media *Google Sites* dan *Discovery Learning*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Shlikah dan Dian Novita yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiri* Terarah terhadap

¹⁶ Febri Jounauli M dan Pur Wanto, “Pengaruh Model *Discovery Learning* Menggunakan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA Dharma Pancasila Medan,” *Jurnal Ikatan Alumni Fisika*, 8.2 (2023), hal. 35, doi:10.24114/jiaf.v8i2.32664.

¹⁷ Janurita Panggabean, “Enhancing students’ learning outcomes using guided inquiry learning model,” *Research, Society and Development*, 9.11 (2020), doi:https://doi.org/10.33448/rsd-v9i11.10504.

Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” Dipublikasikan pada tahun 2022, di *Jurnal Pijar MIPA*. Bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran inquiry terarah terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada sub-materi faktor yang mempengaruhi laju reaksi. Model pembelajaran guided inquiry yang digunakan selama 2 pertemuan telah dilaksanakan dengan baik. Persentase aktivitas siswa yang relevan lebih besar daripada aktivitas yang tidak relevan. Kemampuan berpikir kritis siswa telah meningkat, yang dapat dilihat melalui hasil N-Gain dengan kriteria tinggi. Kelengkapan hasil belajar siswa mencapai 100% hasil belajar yang lengkap. Siswa juga memberikan respons positif dengan kriteria sangat baik. Namun, pertemuan tatap muka dan online memberikan pengamatan yang berbeda. Untuk pertemuan tatap muka, kita dapat melakukan pengamatan maksimal. Disarankan agar semua kamera siswa dinyalakan untuk memudahkan pengendalian aktivitas mereka. Keterampilan berpikir kritis pada komponen interpretasi mendapatkan hasil terendah di antara komponen lain.¹⁸ Persamaan dari penelitian Maria Shlikah dan Dian Novita, dengan penelitian peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran *Inquiri*. Perbedaan, penelitian ini model *Inquiri* untuk menghasilkan berpikir kritis siswa, sedangkan penelitian peneliti model pembelajaran *Inquiri Terbimbing* menggunakan media *Google Sites* dan *Discovery Learning* dan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun berlandaskan paradigma konstruktivisme kognitif (Piaget, Bruner, dan Vygotsky), yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan belajar. Penerapan model pembelajaran dalam penelitian ini dianalisis melalui implementasi studi kasus yang berfokus pada kerangka kurikulum spesifik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMP.

¹⁸ Mariya Solikah dan Dian Novita, “The effectiveness of the guided inquiries learning model on the critical thinking ability of students,” *Jurnal Pijar Mipa*, 17.2 (2022), hal. 184–91, doi:10.29303/jpm.v17i2.3276.

Model *Inquiry Terbimbing (Guided Inquiry)* adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif penyelidik sains, di mana siswa didorong untuk merumuskan masalah, mencari data, dan menarik kesimpulan, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan batasan dan arah agar proses tidak menyimpang dari tujuan esensial. Pengintegrasian media Google Sites berfungsi sebagai perancah digital (*digital scaffolding*) yang menstrukturkan tahapan berpikir siswa. Dalam penyajian visual dan tata letak penanda ruang kelas maya (*classroom signage*) di Google Sites, desain dioptimalkan menggunakan representasi dua dimensi (2D) yang profesional dan proporsional, serta secara tegas menghindari penggunaan efek tiga dimensi (3D) guna menjaga fokus kognitif siswa pada substansi materi PAI, bukan pada distraksi visual.

Prinsip-prinsip konseptual yang mendasari variabel X1 meliputi: Eksplorasi Aktif Terstruktur: Siswa mencari jawaban secara mandiri namun tetap berada di bawah radar bimbingan guru. Scaffolding Digital Terintegrasi: Bimbingan guru diwujudkan dalam navigasi menu Google Sites yang memandu alur logika siswa dari orientasi hingga kesimpulan. Penyelidikan Berbasis Bukti Multimodal: Siswa mengumpulkan data otentik melalui teks, infografis 2D profesional, dan artikel yang terpusat di situs.

Dalam pembelajaran PAI, hasil belajar kognitif siswa seringkali belum optimal karena dominasi metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Model *Inquiri Terbimbing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan masalah, melakukan penyelidikan, dan menarik kesimpulan dengan arahan guru, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif. Sementara itu, *Discovery Learning* menekankan pada proses penemuan konsep oleh siswa sendiri, yang dapat meningkatkan motivasi, kemandirian, dan pemahaman konsep secara mendalam.¹⁹

Pemanfaatan media digital seperti *Google Sites* dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar, memfasilitasi akses materi, serta meningkatkan interaksi dan motivasi siswa. Integrasi media ini diharapkan dapat mengoptimalkan penerapan model *Inquiri Terbimbing* dan *Discovery Learning*,

¹⁹ Wahyu Youllanda, Rosane Medriati, dan Eko Swistoro, "Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Melalui Model Inkuiri Terbimbing," *Jurnal Kumparan Fisika*, 3.3 (2020), hal. 191–98, doi:10.33369/jkf.3.3.191-198.

sehingga hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dapat meningkat secara signifikan.²⁰

Terdapat tiga variabel, yaitu variabel X_1 yaitu “model pembelajaran *Inquiri Terbimbing* menggunakan media *Google Sites*”, variabel X_2 yaitu “Model *Discovery Learning* dan variabel terikat atau variabel Y yaitu” hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI”.

Menentukan model pembelajaran yang efektif merupakan pengetahuan atau materi yang penting untuk dipelajari agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan lebih mudah diterima oleh siswa. Selain itu, dengan menggunakan gaya belajar yang lebih beragam, siswa diharapkan tidak merasa bosan.

Sintak operasional model *Inquiry Terbimbing* meliputi 6 (enam) tahapan utama yang sejalan dengan pengondisian berpikir kritis:²¹

- 1 Orientasi (*Orientation*)
- 2 Merumuskan Masalah (*Formulating Problem*)
- 3 Merumuskan Hipotesis (*Formulating Hypothesis*)
- 4 Mengumpulkan Data (*Collecting Data*)
- 5 Menguji Hipotesis (*Testing Hypothesis*)
- 6 Merumuskan Kesimpulan (*Formulating Conclusion*)

Model pembelajaran *Inquiri Terbimbing* yang diintegrasikan dengan media *Google Sites* diawali dengan guru memperkenalkan topik dan tujuan pembelajaran melalui halaman utama *Google Sites* yang telah dirancang interaktif. (1) Siswa kemudian diajak untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah berdasarkan materi atau fenomena yang disajikan di *Google Sites*, misalnya melalui pertanyaan pemantik, gambar, atau video. (2) Selanjutnya, siswa menuliskan hipotesis terkait masalah yang telah dirumuskan, yang dapat difasilitasi melalui fitur terintegrasi di *Google Sites*. (3) Pada tahap pengumpulan data, siswa mencari dan mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang telah disediakan di *Google Sites*, seperti artikel, vide. (4) Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara kelompok, dan diskusi dapat dilakukan melalui fitur komentar atau forum diskusi di *Google Sites*. (5) Setelah itu, siswa menguji hipotesis dengan membandingkan hasil analisis dengan dugaan awal, lalu mendokumentasikan proses dan hasilnya di *Google Sites*. (6) Pada tahap akhir,

²⁰ M. Jounauli dan Wanto, “Pengaruh Model *Discovery Learning* Menggunakan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA Dharma Pancasila Medan,” *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, Vol. 6, No. 2 (2020), hlm. 18.

²¹ A. K. Kuhlthau, C. C., Maniotes, L. K., & Caspari, *Guided Inquiry: Learning in the 21st Century*. (Libraries Unlimited., 2007).

siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan data dan analisis yang telah dilakukan, serta mempresentasikan hasilnya melalui *Google Sites* dalam bentuk teks, video, atau infografis. (7) Guru memberikan umpan balik dan siswa melakukan refleksi pembelajaran secara mandiri atau kelompok menggunakan fitur refleksi yang tersedia.²²

Integrasi *Google Sites* dalam setiap langkah *Inquiry Terbimbing* ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, mudah diakses, dan terdokumentasi dengan baik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar siswa.

Discovery Learning merupakan model pembelajaran heuristik yang menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam menemukan pola, konsep, atau prinsip keilmuan secara intuitif dan mandiri. Berbeda dengan inkuiri yang lebih kaku dalam pembuktian hipotesis terstruktur, *Discovery Learning* memberikan otonomi eksplorasi yang lebih cair bagi siswa untuk memecahkan masalah melalui asimilasi dan akomodasi kognitif terhadap stimulus yang diberikan. Model ini sangat relevan untuk diaplikasikan dalam kerangka kurikulum spesifik PAI yang menuntut internalisasi nilai-nilai agama dari proses penemuan sendiri. Prinsip-prinsip konseptual yang mendasari variabel X2 meliputi:

- 1 *Learning by Doing* (Belajar dengan Melakukan): Pengetahuan diperoleh dari pengalaman langsung, bukan dari penerimaan informasi pasif.
- 2 Pemecahan Masalah Heuristik: Siswa menggunakan nalar intuitif untuk menganalisis stimulus dan memverifikasi kebenarannya.
- 3 Otonomi Belajar (*Learner Autonomy*): Siswa memiliki ruang kemandirian penuh untuk mengonstruksi pemahamannya sebelum ditarik menjadi kesimpulan umum.

Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, mereka maka hasil dari pembelajaran yang mereka dapat tidak akan lupa di waktu yang dekat, dikarenakan siswa belajar dengan penemuan, siswa juga berpikir menganalisis dan mencoba memecahkan masalah sendiri problem yang sedang dihadapinya.²³

²² Annisa Shabrina dan Rahma Diani, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course dengan Model Inkuiri Terbimbing," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2.1 (2019), hal. 9–26, doi:10.24042/ij sme.v2i1.3922.

²³ Andi Muhammad Asbar, *Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), hlm. 20.

Pembelajaran penemuan, menurut Bell (1978), adalah pembelajaran yang terjadi sebagian sebagai hasil dari siswa yang mengorganisasikan, memodifikasi, dan mengubah pengetahuan untuk menemukan informasi baru. Melalui penggunaan metode induktif atau deduktif, observasi, dan ekstrapolasi, siswa dapat memperkirakan, menetapkan hipotesis, dan menentukan kebenaran dalam pembelajaran penemuan.²⁴

Model pembelajaran Discovery Learning berakar dari teori kognitif Jerome S. Bruner melalui karyanya *The Act of Discovery* (1961) yang menekankan pentingnya siswa menemukan pengetahuan secara mandiri. Untuk mengaplikasikan teori Bruner tersebut secara prosedural di dalam kelas, penelitian ini menggunakan sintaksis Discovery Learning yang telah dioperasionalkan oleh Muhibbin Syah (2010), yang terdiri dari:²⁵

- 1 Pemberian Rangsangan (Stimulation)
- 2 Pernyataan/Identifikasi Masalah (Problem Statement)
- 3 Pengumpulan Data (Data Collection)
- 4 Pengolahan Data (Data Processing)
- 5 Pembuktian (Verification)
- 6 Menarik Kesimpulan/Generalisasi (Generalization)

Dari pengertian diatas dapat dipahami, apabila mata pelajaran PAI dan dzikir, diterapkan dengan model ini memungkinkan siswa memahami makna, tata cara, dan hikmah ibadah melalui proses bertanya, berdiskusi, dan melakukan praktik. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berlatih mengkaji dalil, meneliti tata cara, dan merefleksi makna spiritual ibadah.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa ketika sudah melaksanakan pembelajaran yang diterimanya. Hasil belajar terbagi tiga yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.²⁶ Dari ketiga penilaian tersebut yang paling banyak digunakan dalam penilaian adalah ranah kognitif karena adanya keterkaitan dengan kemampuan belajar siswa dalam penguasaan pembelajaran.

Klasifikasi hasil belajar atau taksonomi Benjamin Bloom dibahas dalam artikel yang ditulis oleh Dewi Amaliah Nafiati, berjudul “Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik,” yang diterbitkan dalam Jurnal *Humanika*. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah

²⁴ *Ibid*, hlm . 14.

²⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Remaja Rosdakarya, 2010).

²⁶ N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (PT Remaja Rosdakarya, 2017).

kognitif, ranah afektif, dan psikomotorik dimana setiap ranahnya memiliki jenis-jenis lebih rinci sebagai berikut:²⁷

1 Ranah Kognitif

Ranah pengetahuan/kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berfikir dan proses-proses penalaran. Berikut taksonomi Bloom pada ranah kognitif yang disampaikan.²⁸

- a. Mengingat
- b. Memahami
- c. Aplikasi
- d. Menganalisa
- e. Mengevaluasi
- f. Menciptakan

2 Ranah Afektif

Ranah afektif meliputi sentimen, nilai, apresiasi, keinginan, dorongan, dan sikap, menurut Krathwohl (1964). Kapasitas afektif, khususnya disposisi. Dari pendapat dipahami adanya kecenderungan perubahan, dan perkembangannya dengan mendasarkan pada jenis-jenis kategori ranah afektif, seperti yang dikemukakan oleh Krathwohl yaitu :²⁹

- a. Tingkat menerima
- b. Tingkat menanggapi
- c. Tingkat menghargai
- d. Tingkat menghayati
- e. Tingkat mengamalkan

Menurut Krathwohl (1964), tingkatan ranah afektif adalah sebagai berikut:

Bagan 1. 1 Tingkatan Ranah Afektif

Internalisasi Prinsip

Menetapkan dan Menghargai

Menangani Fenomena

Mengakui Peristiwa

²⁷ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik," *Humanika*, 21.2 (2021), hal. 151–72, doi:10.21831/hum.v21i2.29252.

²⁸ D.R. Anderson, L.W., Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. (Addison Wesley Longman, Inc, 2001).

²⁹ B.B Masia. Krathwohl, B.S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives. The Classification of Educational Goals, Handbook II: Affective Domain*. (David McKay Company, Inc, 1964).

 Tingkatan Ranah Afektif

 Internalisasi Prinsip

3 Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor tidak disebutkan dalam Taksonomi Bloom yang disajikan dalam jilid I dan II. “Kemampuan psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik, koordinasi, dan penggunaan motorik yang harus dilatih secara teratur dan diukur dalam hal kecepatan, jarak, ketepatan, metode, atau teknik dalam pelaksanaannya,” kata Simpson (1996) dalam mendefinisikan ranah ini.³⁰

Menurut Simpson (1972), kelompok kemampuan psikomotorik terdiri dari tujuh aktivitas, mulai dari yang paling dasar sampai yang paling rumit. Kategori-kategori tersebut meliputi³¹

- a. Persepsi
- b. Kesiapan
- c. Meniru
- d. Membiasakan
- e. Mahir
- f. Alami
- g. Orisinal.

Keterlibatan aktif siswa dalam penyelidikan ilmiah (melalui Inkuiri) maupun penemuan mandiri (melalui *Discovery*) dalam kerangka studi kasus PAI ini akan mengubah informasi yang diterima menjadi pemahaman bermakna (*meaningful learning*). Proses ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang diukur berdasarkan hierarki Taksonomi Bloom yang direvisi (Mengingat, Memahami, Mengaplikasikan, Menganalisis, Mengevaluasi, dan Menciptakan).

Keterlibatan aktif siswa dalam penyelidikan ilmiah (melalui model Inkuiri Terbimbing berbantuan Google Sites) maupun penemuan mandiri (melalui *Discovery Learning*) secara sistematis dirancang untuk menstimulasi

³⁰ E.J. Simpson, *The classification of educational objectives in the psychomotor domain. The Psychomotor Domain. 3:43-56. Gryphon House. (Gryphon House, 1966).*

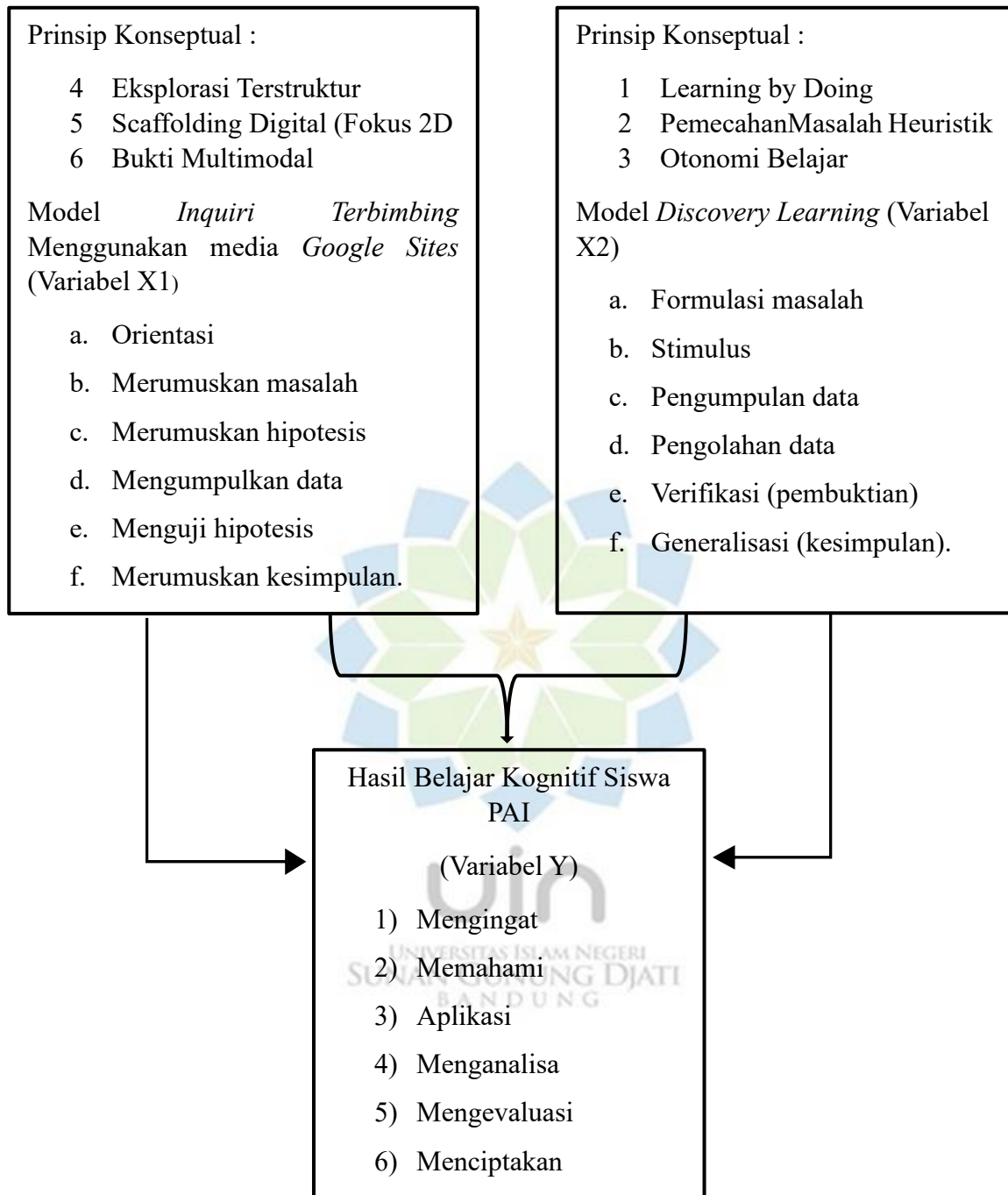
³¹ E.J. Simpson, *The classification of educational objectives in the psychomotor domain. The Psychomotor Domain. (Gryphon House, 1972).*

keseluruhan hierarki kognitif siswa. Proses asimilasi dan akomodasi kognitif yang terjadi selama pembelajaran tidak lagi berhenti pada tahap *low-order thinking skills* seperti mengingat (C1) dan memahami (C2), melainkan didorong secara progresif untuk mencapai *high-order thinking skills* (HOTS). Melalui pengerjaan masalah dan proyek pada E-LKPD di Google Sites, siswa dituntut untuk menerapkan (C3) konsep agama, menganalisis (C4) persoalan akhlak, mengevaluasi (C5) solusi islami, hingga menciptakan (C6) kesimpulan atau gagasan baru yang bermakna (*meaningful learning*). Pencapaian keenam indikator kognitif inilah yang menjadi landasan utama pengukuran keberhasilan (Variabel Y) dalam penelitian ini.

Secara singkat, struktur pemikiran yang disebutkan di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir



G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya menyatakan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada materi Pendidikan Agama Islam dipengaruhi secara positif oleh model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* dengan menggunakan media *Google Sites* dan model *Discovery Learning*.

Hipotesis parsial

H1: Model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* menggunakan *Google Sites* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

H01: Model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* menggunakan *Google Sites* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.

H2: Model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.

H02: Model pembelajaran *Discovery Learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.

Hipotesis Simultan

H3: Model pembelajaran *Inkuiri Terbimbing* berbantuan *Google Sites* dan model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pagaden Subang.

H03: Model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* menggunakan media *Google Sites* dan *Discovery Learning* tidak berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.