

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Di lingkungan pendidikan, Pendidikan Agama Islam memiliki peranan sebagai mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan moralitas, karakter, serta kesadaran etis pada siswa. Harapannya, pendidikan agama di lingkungan sekolah dapat menjadi landasan yang efektif untuk mengatasi penurunan moral yang semakin merajalela. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu mata pelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk menyiapkan siswa agar memiliki pemahaman, penghayatan, keyakinan, serta sikap bertaqwa dan berakhlakul karimah dalam menjalankan syariat Islam, yang bersumber dari dua pedoman utama umat islam yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits. Pendekatan ini melibatkan kegiatan konseling, pengajaran, latihan, dan penerapan pengalaman sebagai metode pembelajaran (Utomo, 2018).

Pentingnya Pendidikan Agama Islam sebagai faktor utama terletak pada perlunya melindungi semua kalangan mulai kanak-kanak, remaja, orang dewasa maupun lansia dari pengaruh negatif budaya luar yang tidak kongruen dengan prinsip-prinsip budaya Islam yang kini semakin banyak memengaruhi masyarakat Indonesia, terutama generasi muda (Azhari, 2018).

Proses belajar adalah tahapan yang *Signifikan*, namun tidak selalu berlangsung sesuai rencana. Terkadang, proses tersebut berjalan dengan lancar, namun terdapat situasi di mana beberapa siswa dapat dengan cepat memahami materi yang diajarkan oleh guru, sementara yang lain menghadapi kesulitan dalam memahaminya (Zaifullah et al., 2021).

Tentu, kesuksesan kegiatan pembelajaran akan tergantung pada beberapa faktor. Salah satu faktor yang memengaruhi proses belajar adalah metode pengajaran yang diterapkan oleh seorang guru. Sampai sekarang, banyak pengajar yang masih menggunakan pendekatan konvensional dalam proses pembelajaran. Terdapat beragam model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh guru,

memungkinkan mereka untuk tidak hanya mengajar secara satu arah (Zaifullah et al., 2021).

Selama ini, fokus dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih dititikberatkan pada penghafalan dan penyampaian ceramah (Al Qifari, 2020). Meskipun demikian, masih terdapat berbagai metode inovatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, di samping model pembelajaran yang telah diterapkan.

Indikasi rendahnya prestasi belajar siswa dapat diamati melalui skor tes formatif. Jika guru menemukan bahwa sejumlah besar siswa mendapatkan nilai di bawah rata-rata, guru perlu mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan prestasi belajar mereka. Salah satu cara untuk meraih peningkatan tersebut adalah dengan memilih model pembelajaran yang lebih inovatif.

SMP Lab Percontohan UPI di Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, memiliki tingkat prestasi belajar siswa yang masih di bawah rata-rata pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yakni sebesar 73,04, sedangkan Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran tersebut adalah 85.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 09 Oktober 2023 dan 16 Oktober 2023, metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional. Guru tetap menggunakan pendekatan di mana mereka memutar video yang relevan dengan materi pembelajaran. Namun, efektivitas dan efisiensi dari penayangan video tersebut kurang optimal, karena siswa memerlukan pengulangan berulang untuk benar-benar memahami materi yang disampaikan melalui tayangan video.

Salah satu konsep yang diusulkan oleh peneliti adalah penerapan model pembelajaran *Information Search* dan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) sebagai media pengajaran bagi siswa kelas VII di SMP Lab Percontohan UPI. Lokasi implementasi penelitian ini terletak di Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung. Ide ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di sekolah tersebut dengan memanfaatkan teknologi dan strategi pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran yang berorientasi

pada pencarian informasi serta penggunaan teknologi kecerdasan buatan sebagai pendukung pembelajaran.

*Information Search* merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Guru menggunakan model ini dengan maksud mengajak siswa untuk merespons pertanyaan-pertanyaan, baik yang diajukan oleh guru maupun oleh siswa sendiri, dan kemudian mencari informasi yang akurat (Sutikno, 2019). Di sisi lain, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) merujuk pada suatu bidang studi ilmu yang berupaya membuat mesin (komputer) bertindak secara cerdas, mampu menyelesaikan masalah yang kompleks, dan dapat menjalankan tugas-tugas seperti yang mampu dilakukan oleh manusia (Nurdiana & Suryadi, 2018).

Hasil belajar merujuk pada pencapaian kompetensi atau kemampuan khusus yang diperoleh oleh siswa setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan belajar, mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor (Nurbiantoro, 2016). Berdasarkan konsep Taksonomi Bloom, pencapaian hasil belajar terjadi melalui tiga domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif terbagi menjadi enam aspek, yakni ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6) (Nafiati, 2021). Dengan demikian, hasil belajar mencakup kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fokus penelitian penulis akan difokuskan pada hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII di SMP Lab Percontohan UPI Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, terutama setelah menilai bahwa perolehan nilai *post-test* masih rendah.

Karena permasalahan mengenai hasil belajar ini menarik untuk segera diteliti maka dari itu judul penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran *Information Search* dan Media AI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian *Quasi-Experiment* di Kelas VII Siswa SMP Lab Percontohan UPI Kabupaten Bandung)”. Penulis mengharapkan dengan penggunaan model pembelajaran yang

penulis ajukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Lab Percontohan UPI Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dari itu penulis adapat menuliskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Information Search* dan media AI untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII Siswa SMP Lab Percontohan UPI Kabupaten Bandung?
2. Sejauh mana peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah menggunakan model pembelajaran *Information Search* dan media AI di Kelas VII Siswa SMP Lab Percontohan UPI Kabupaten Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Information Search* dan media AI untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII Siswa SMP Lab Percontohan UPI Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah menggunakan model pembelajaran *Information Search* dan media AI di Kelas VII Siswa SMP Lab Percontohan UPI Kabupaten Bandung.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Dari segi teori, temuan dari penelitian ini memiliki potensi menjadi acuan yang bermanfaat atau sumber ide tambahan bagi para guru terkait model pembelajaran yang dapat diimplementasikan di ruang kelas untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan Model Pembelajaran *Information Search* dan Media AI menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Manfaat bagi Siswa**

Dampak positif bagi para siswa dari hasil penelitian ini adalah kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat ditingkatkan. Lebih lanjut, pengimplementasian Model Pembelajaran *Information Search* dan Media AI dapat berkontribusi pada peningkatan pencapaian hasil belajar siswa.

#### **b. Manfaat bagi Guru**

Keuntungan bagi para guru dari hasil penelitian ini adalah mereka dapat menggunakan Model Pembelajaran *Information Search* dan media AI sebagai referensi untuk memperkaya model pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mencegah kebosanan, meningkatkan keterlibatan siswa, menggali kreativitas, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

#### **c. Manfaat bagi Sekolah**

Keuntungan bagi lembaga pendidikan dari hasil penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan. Pemanfaatan Model Pembelajaran *Information Search* dan Media AI diharapkan dapat menjadi strategi untuk meningkatkan prestasi belajar

kognitif siswa, sehingga pada akhirnya, reputasi sekolah dapat ditingkatkan di mata masyarakat.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran *Information Search* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahman, 2022). Hasil belajar merujuk pada sejauh mana siswa menguasai pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam program pengajaran (Rais Hidayat, 2017).

Model pembelajaran *Information Search* dapat dijelaskan sebagai pendekatan mencari informasi, dengan tujuan merangsang otak dan mendorong pemikiran kritis dalam pencarian jawaban. Model ini sering diartikan sebagai ujian buka buku, di mana siswa mencari informasi, khususnya yang terkait dengan materi pelajaran, untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Pendekatan ini memiliki peran penting dalam membuat materi yang awalnya monoton menjadi lebih menarik dan dinamis (Sutikno, 2019).

Tujuan dari pemanfaatan media kecerdasan buatan (AI) adalah untuk mengerti dan meniru proses berpikir manusia. Dalam konteks ini, kecerdasan melibatkan pemahaman, pengalaman, penalaran (kemampuan membuat keputusan dan mengambil tindakan), serta moral yang positif (Nurdiana & Suryadi, 2018).

Dalam penelitian ini akan menggunakan dua kelompok untuk uji coba, yaitu ada kelas eksperimen dan ada kelas kontrol. Sebelum mengimplementasikan langkah-langkah pada kedua kelompok, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dimulai dengan memberikan ujian *pre-test* sebagai langkah awal, serta tujuannya untuk mendapatkan perbandingan dari hasil tes kognitif siswa.

Kelas eksperimen dilakukan dengan cara responden diberi penerapan Model Pembelajaran *Information Search* dan media AI, dimana langkah-langkah penerapannya adalah sebagai berikut:

1. Menyusun pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran dan dapat dijawab dengan mencari informasi dari berbagai sumber belajar;

2. Menyebarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut kepada siswa, meminta mereka mencari jawaban melalui sumber belajar;
3. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan menggunakan media AI, dan hasilnya disajikan dalam bentuk peta konsep untuk memudahkan pemahaman;
4. Siswa kemudian diajak berpartisipasi dalam kegiatan kompetisi, di mana mereka diberi pertanyaan yang sama dan saling melengkapi jawabannya;
5. Siswa yang memberikan jawaban jawaban ditanggapi secara relevan oleh guru (Sutikno, 2019).

Adapun pada kelas kontrol responden diberikan penerapan Model Pembelajaran Komunikasi Interaktif yang merupakan model pembelajaran untuk menciptakan interaksi yang baik dengan siswa dan untuk menghindari dominasi guru dalam pembelajaran. Cara penerapannya sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang akan dibahas diinformasikan oleh guru melalui penulisan judul di papan tulis, sebagai topik yang akan dibahas;
2. Guru menyampaikan penjelasan materi secara menyeluruh, dengan menggunakan smart TV sebagai media presentasi;
3. Setiap siswa diberikan selembar kertas oleh guru;
4. Siswa diajak untuk merespons pertanyaan atau masalah yang diajukan oleh guru;
5. Guru menugaskan siswa untuk mengumpulkan hasil analisis mereka;
6. Hasil analisis yang telah dikumpulkan oleh siswa dibacakan secara bergantian;
7. Guru memberikan umpan balik mengenai komunikasi interaktif yang terjadi dalam kegiatan tersebut (Sutikno, 2019).

Selanjutnya apabila kelas eksperimen telah selesai diberikan Model Pembelajaran *Information Search* dan Media AI juga kelas kontrol dengan Model Pembelajaran Komunikasi Interaktif maka tahap terakhir adalah *post test*, tujuan dari *Post test* adalah untuk melihat apakah hasil belajar ada peningkatan dari sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.



Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini tergambar sebagaimana di bawah ini:



**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**



## F. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah pernyataan yang mengklaim kebenaran suatu hal. Pengujian hipotesis merupakan suatu proses yang dilakukan untuk membuat keputusan berdasarkan dua hipotesis yang saling bertentangan. Kedua hipotesis ini dirumuskan sedemikian rupa sehingga masing-masing adalah penyangkalan dari yang lain. Dengan kata lain, pembentukan hipotesis melibatkan ide bahwa satu hipotesis selalu benar sementara yang lain selalu salah. Hipotesis nol dan hipotesis alternatif adalah dua bentuk hipotesis yang saling berlawanan, dan menetapkan keduanya merupakan tahap yang sangat krusial (Lolang, 2014).

Hipotesis nol ( $H_0$ ) merupakan hipotesis yang akan diuji, yang umumnya menyatakan bahwa suatu parameter di dalam populasi memiliki nilai tertentu. Hipotesis nol sering kali dirumuskan dengan menggunakan frasa "tidak ada perbedaan" atau "tidak berpengaruh". Ini berfungsi sebagai dasar perbandingan untuk pengujian statistik, dengan tujuan untuk memeriksa apakah ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternative (Lolang, 2014).

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan pernyataan yang mirip dengan parameter populasi yang diacu dalam hipotesis nol. Pada umumnya, hipotesis alternatif menyatakan bahwa nilai parameter populasi memiliki perbedaan dengan nilai yang dijelaskan dalam hipotesis nol. Fungsi utama hipotesis alternatif adalah memberikan alternatif terhadap hipotesis nol dan mengevaluasi apakah terdapat cukup bukti statistik untuk menolak hipotesis nol. Sebagai perbandingan, hipotesis alternatif menyediakan kerangka kerja untuk memahami apakah ada perbedaan yang *Signifikan* dalam parameter populasi yang diuji (Lolang, 2014).

Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Information Search* dan media AI untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII Siswa SMP Lab Percontohan UPI Kabupaten Bandung

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Banyak penelitian sebelumnya telah dilakukan terkait dampak Model Pembelajaran *Information Search* terhadap Hasil Belajar. Meskipun terdapat persamaan, namun penelitian yang akan penulis lakukan memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan antara lain:

1. Shinta Bela Emelta, mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2020 telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Information Search* (IS) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Pulaupanggung Kabupaten Tanggamus”. Penelitian ini menggunakan jenis desain *Quasi Eksperimental* dengan pola *Nonequivalent Kontrol Group DeSign*, melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil penelitian diperoleh melalui ujian pascates dengan menggunakan soal pilihan ganda untuk mengukur pencapaian belajar siswa. Dalam pengujian hipotesis, digunakan rumus uji *t-test*, dan hasilnya menunjukkan nilai thitung sebesar 3,576, sedangkan nilai ttabel adalah 1,669. Oleh karena itu, pada tingkat *Signifikansi* tertentu,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Information Search* (IS) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pulaupanggung Kabupaten Tanggamus (Emelta, 2020). Persamaan dalam penelitian ini adalah variabel X menggunakan *Information Search* dan juga untuk variabel Y adalah untuk hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya adalah dalam penelitian Shinta Bela Emelta tidak disebutkan ranah hasil belajarnya kemungkinan besar hasil belajarnya diambil dalam semua ranah baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan penelitian yang akan penulis teliti fokus pada hasil belajar ranah kognitif saja. Selain dari pada itu perbedaannya adalah pada Variabel X penulis menambahkan media AI.

2. Yessi Yustriyani, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru pada tahun 2022 telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Information Search* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Swasta Tunas Bangsa Kecamatan Balai Jaya Kota Kabupaten Rokan Hilir”. Hasil penelitian yang dilaporkan oleh Yessi Yustriyani menyimpulkan bahwa berdasarkan analisis data menggunakan uji hipotesis t, dengan taraf *Signifikansi* 5% (1,669) dan 1% (2,387), atau  $1,669 < 4,636 > 2,387$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang *Signifikan* antara hasil belajar siswa yang menggunakan Strategi *Information Search* dengan hasil belajar siswa yang menerapkan strategi pembelajaran lain pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Swasta Tunas Bangsa. Kesimpulan tersebut mengindikasikan adanya pengaruh Strategi *Information Search* terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Swasta Tunas Bangsa (Yustriyani, 2022). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yessi Yustriyani kedua Variabelnya sama Variabel X adalah *Information Search* dan juga yang menjadi Variabel Y adalah Hasil Belajar Siswa. Adapun yang menjadi pembeda adalah penulis melakukan penelitiannya pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang Pendidikan SMP sedangkan Yessi Yustriyani melakukan penelitiannya pada mata pelajaran Ekonomi di jenjang Pendidikan SMA. Sebagai pembedanya juga pada Variabel X penulis menambahkan media AI.
3. Yustina Pratiwi, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan telah melakukan penelitian pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Information Search* dengan Menggunakan Media Koran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMP Asuhan Jaya Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Adapun hasil penelitiannya menyatakan bahwa berdasarkan hasil uji

hipotesis, ditemukan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,501 dengan tingkat Signifikansi  $\alpha = 0.05$  dan derajat kebebasan  $(dk) = N - 2 = 2$ . Selanjutnya, nilai  $t_{tabel}$  yang diperoleh adalah 1,701. Apabila  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ , dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,501 > 1,701$ ). Oleh karena itu, hipotesis diterima, sesuai dengan  $H_a$  yang menyatakan terdapat pengaruh antara Model Pembelajaran *Information Search* dengan menggunakan media Koran terhadap hasil belajar siswa SMP Asuhan Jaya pada Tahun Pelajaran 2017/2018 (Pratiwi, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Yustina Pratiwi memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu memiliki kesamaan mulai dari Variabel X dan juga Variabel Y, adapun yang menjadi perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yustina Pratiwi Model Pembelajaran *Information Search* menggunakan koran pada Mata Pelajaran PKn di SMP, sedangkan usulan penelitian penulis adalah Model Pembelajaran *Information Search* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Media yang digunakan dalam penelitiannya menggunakan media koran, sedangkan penelitian penulis menggunakan media AI.

4. Melyana, mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai pada tahun 2022 telah melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Information Search* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswapada Mata Pelajaran PAI Materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam di Kelas XI IPS 2 di UPT SMA Negeri 4 Sinjai”. Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa pada tahap observasi siklus pertama, pencapaian hasil belajar siswamencapai 52,38%, yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus kedua menjadi 80,95%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase antara siklus I dan siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Information Search* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswakelas XI IPS 2 di SMA Negeri 4 Sinjai (Melyana, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Melyana memiliki Kesamaan dengan penulis yaitu dalam

Variabel X dan Y. Adapun yang menjadi perbedaan, dalam penelitian Melyana menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian Kuantitatif dengan *Quasi-Eksperiment*.

5. Ari Zaid, mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2014 telah melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Information Search* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP Islam Al-Hikmah Pondok Cabe”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa mengalami peningkatan melalui penerapan metode *Information Search*. Kemajuan tersebut tercermin dari evaluasi setiap siklus yang dilakukan. Pada rincian nilai rata-rata pretes siklus I pertemuan kedua, tercatat sebesar 69,4, sedangkan pada siklus II pertemuan kedua mencapai 71,7. Adapun pada postes siklus I pertemuan kedua, nilai rata-ratanya adalah 81,2, dan pada postes siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 85,7. Peningkatan hasil belajar ini dapat diperhatikan melalui nilai normal gain di setiap siklus, yaitu *N-Gain* siklus I sebesar 0,3 dan *N-Gain* siklus II sebesar 0,46 (dapat dibulatkan menjadi 0,5). Pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih dengan menggunakan metode *Information Search* dianggap optimal karena nilai yang diperoleh melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bahkan mencapai target yang sangat tinggi, yaitu 95% (Zaid, 2014). Penelitian Ari Zaid ini memiliki kesamaan dari Variabel tetapi juga memiliki Perbedaan yaitu Metode *Information Search* dalam Penelitian Ari Zaid diterapkan pada Mata Pelajaran Fiqih dan tanpa menggunakan media apapun, sedangkan penulis akan menerapkan *Information Search* dan Media AI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Dibawah ini terdapat tabel yang menunjukkan kesamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya:

**Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu**

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Strategi Pembelajaran <i>Information Search</i> (IS) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Pulaupanggung Kabupaten Tanggamus	Persamaan dalam penelitian ini adalah variabel X menggunakan <i>Information Search</i> dan juga untuk variabel Y adalah untuk hasil belajar siswa.	Perbedaannya adalah dalam penelitian Shinta Bela Emelta tidak disebutkan ranah hasil belajarnya kemungkinan besar hasil belajarnya diambil dalam semua ranah baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan penelitian yang akan penulis teliti fokus pada hasil belajar ranah kognitif saja. Selain dari pada itu perbedaannya adalah pada Variabel X penulis menambahkan media AI.
2.	Pengaruh Strategi Pembelajaran <i>Information Search</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Swasta Tunas Bangsa Kecamatan Balai Jaya Kota Kabupaten Rokan Hilir	Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yessi Yustriyani kedua Variabelnya sama, Variabel X adalah <i>Information Search</i> dan juga yang menjadi Variabel Y adalah Hasil Belajar Siswa.	Penulis melakukan penelitiannya pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang Pendidikan SMP sedangkan Yessi Yustriyani melakukan penelitiannya pada mata pelajaran Ekonomi di jenjang Pendidikan SMA. Sebagai pembedanya juga pada Variabel X penulis menambahkan media AI.
3.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Information Search</i> dengan Menggunakan	Memiliki kesamaan dari Variabel X dan Variabel Y, Variabel X yaitu <i>Information</i>	Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yustina Pratiwi Model



	Media Koran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMP Asuhan Jaya Tahun Pembelajaran 2017/2018	<i>Search</i> dan Y adalah Hasil Belajar Siswa.	Pembelajaan <i>Information Search</i> menggunakan koran pada Mata Pelajaran PKn di SMP, sedangkan usulan penelitian penulis adalah Model Pembelajaran <i>Information Search</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Media yang digunakan dalam penelitiannya menggunakan media koran, sedangkan penelitian penulis menggunakan media AI.
4.	Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Information Search</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam di Kelas XI IPS 2 di UPT SMA Negeri 4 Sinjai	Penelitian yang dilakukan oleh Melyana memiliki Kesamaan dengan penulis yaitu dalam Variabel X dan Y. Variabel X yaitu <i>Information Search</i> dan Y adalah Hasil Belajar Siswa.	Perbedaannya adalah dalam penelitian Melyana menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian Kuantitatif dengan <i>Quasi-Eksperiment</i> .
5.	Penerapan Metode <i>Information Search</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP Islam Al-Hikmah Pondok Cabe	Memiliki kesamaan dari Variabel X dan Variabel Y, Variabel X yaitu <i>Information Search</i> dan Y adalah Hasil Belajar Siswa.	Penelitian Ari Zaid diterapkan pada Mata Pelajaran Fiqih dan tanpa menggunakan media apapun, penulis menerapkan model <i>Information Search</i> dan Media AI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.