

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan keseluruhan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku yang bernilai dalam kehidupan masyarakat. Crow and Crow (Rohman, 2009) mengemukakan “Pendidikan merupakan proses yang berisi berbagai macam kegiatan sesuai individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi”. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam ruangan melainkan ada dalam realita sosial yang selalu berubah-ubah.

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ini dapat memahami, menghayati, mengamalkan ajaran agama islam sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat (Syafaat, 2008).

Sekolah merupakan salah satu tempat dimana siswa mendapatkan pendidikan secara formal. Sekolah bukan hanya merupakan tempat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan mencari ilmu tetapi juga tempat berkumpul, bermain, serta berbagai keceriaan antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Sekolah merupakan tempat terjadinya interaksi antara siswa dengan teman dan guru (Isjoni, 2006).

Dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, pendidik mengharuskan untuk selalu meningkatkan diri baik dalam pengetahuan maupun pengelolaan kelas. Dijelaskan dalam PP No. 19 tahun 2005 tentang standar pendidik dan tenaga kependidikan menjelaskan bahwa guru harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional (Rooijackers, 1980).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, mengarahkan, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).

Faktor penting yang berdampak pada hasil belajar adalah kegiatan belajar mengajar (Waruwu, 2019). Peran guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya sebagai pengajar lagi seperti yang menonjol selama ini, melainkan juga sebagai pelatih, pembimbing, dan pengatur pembelajaran siswa, hal ini sesuai dengan peran guru masa depan. Guru sebagai pelatih akan berperan mendorong siswa untuk menguasai alat belajar, memotivasi siswa untuk bekerja keras, mencapai prestasi tinggi dan memiliki sikap yang baik. Dalam proses pembelajaran guru harus cerdik dalam memilih dan menggunakan strategi mengajar.

Strategi mengajar ini banyak sekali macamnya dan pasti ada kelebihan dan kekurangan. Dalam mengkalinya strategi mengajar dikombinasikan dengan Strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan. Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila terdapat kolaborasi antara pendidik, siswa, Strategi pembelajaran, model pembelajaran dan media yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, pada zaman ini masih banyak guru yang menggunakan Strategi ceramah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak di variasikan dengan strategi lain dan pembelajaran dilakukan hanya satu arah sehingga kurang efektif dan siswa menjadi pasif yang menyebabkan siswa merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan guru dianggap monoton.

Strategi pembelajaran yang dianggap tidak tepat menyebabkan rendahnya prestasi akademik siswa. Oleh karena itu pendidik menggunakan strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif mengacu pada segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa ataupun siswa dengan guru selama proses pembelajaran (Wandini, 2018).

Untuk mengatasi masalah tersebut guru harus mempertimbangkan bagaimana mewujudkan suasana pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, serta adanya komunikasi antara guru dan siswa, dan membuat siswa berpikir kreatif dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Strategi pembelajaran dapat di jadikan pilihan guru untuk meningkatkan hasil belajar.

Salah satu strategi pembelajaran aktif adalah Strategi *Question Students Have* (Pertanyaan dari Siswa). Strategi pembelajaran *Question Student Have* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menggunakan sebuah teknik untuk menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran melalui tulisan. Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang berhubungan keaktifan siswa dalam hal bertanya maupun berpendapat. Menurut Silberman, *Question Student Have* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menggunakan sebuah teknik untuk menggunakan partisipasi siswa lewat tulisan (Silberman, 2018). Strategi ini akan lebih efektif ketika digabungkan dengan Strategi diskusi.

Pertanyaan *Question Student Have* siswa memunculkan pemahaman yang akan menimbulkan reaksi atau jawaban yang dapat dipahami dan diterima oleh akal (Suprijono, 2016). Strategi *Question Student Have* ini melibatkan langsung siswa yang membuat siswa termotivasi dan terdorong untuk belajar dengan bantuan pendidik selama proses pembelajaran untuk memberikan kesempatan mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, siswa semakin aktif selama proses pembelajaran di kelas, maka dampaknya semakin besar dalam hasil belajar.

Berdasarkan studi awal melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan ibu Kiki Zakiah selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada hari Kamis 14 Desember 2023 di SMK Muhammadiyah 2 Bandung, diperoleh informasi bahwa penggunaan strategi pembelajaran belum terlalu bervariasi dan proses pembelajaran yang dilakukan sudah menerapkan beberapa strategi seperti strategi ceramah, *make a match*, diskusi dan penugasan.

Selain dengan guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa pada hari Rabu 29 Desember 2023, diperoleh informasi bahwa guru hanya menjelaskan materi dan diskusi kelompok juga jarang

dilakukan, sehingga membuat siswa merasa bosan, pasif dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan guru.

Dengan cara seperti di atas, membuat siswa sangat jarang bertanya, sehingga proses pembelajaran hanya berjalan satu arah. Akibatnya, ketika ujian mereka tidak bisa menjawab soal dikarenakan tidak adanya pembelajaran yang membekas dan akhirnya berakibat terhadap pencapaian hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan.

Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Strategi *Question Students Have* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bandung. Strategi pembelajaran ini diharapkan membuat siswa menjadi aktif selama kegiatan belajar mengajar dan berpengaruh pada hasil belajar karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut penulis rumuskan dengan judul “Penerapan Strategi *Question Students Have* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bandung”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum diterapkan Strategi *Question Student Have* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Bandung?
2. Bagaimana penerapan Strategi *Question Student Have* siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan Strategi *Question Student Have* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum diterapkan Strategi *Question Student Have* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Bandung.
2. Untuk mengetahui penerapan Strategi *Question Student Have* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Bandung.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan Strategi *Question Student Have* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang seharusnya akan dicapai maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau penggunaan dalam pendidikan. Baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah dan memperluas referensi pustaka atau masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan di sekolah menengah atas dan dapat memberikan kontribusi sebagai sasaran pertimbangan dan perbandingan guru pada saat melaksanakan pembelajaran yang bervariasi di SMK Muhammadiyah 2 Bandung khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - b. Untuk menambah kajian ilmu pengetahuan dan menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan tentang penerapan Strategi *Question Student Have* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini sebagai pengkajian dan meningkatkan kualitas untuk lebih memperhatikan tentang hal-hal yang dapat menunjang proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat bagi Guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini untuk memberikan dorongan dan meningkatkan profesional guru dalam proses pembelajaran melalui kreatifitas mendesain pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan dan sebagai masukan dari pemikiran dasar guru untuk dapat memilih strategi yang tepat sehingga dapat mengarahkan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Manfaat bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dengan penerapan pembelajaran Active learning tipe *Question Student Have*, sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang lebih baik seperti yang diharapkan dan membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa dapat membangun rencana pemahamannya secara mandiri melalui kerjasama kelompok serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2022). Dari hal tersebut berarti kerangka berpikir merupakan sistematika berpikir, sehingga permasalahan yang akan diteliti menjadi mudah di pahami dan di pecahkan.

Pada dasarnya dalam proses pembelajaran sudah menjadi tanggung jawab guru untuk mewujudkan strategi dan Strategi pembelajaran yang menyenangkan,

sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Apabila seorang guru menggunakan strategi pembelajaran konvensional saja seperti ceramah tanpa kolaborasi dengan strategi pembelajaran lain maka, akan menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, gampang merasa jenuh dan bosan, yang mengakibatkan kemampuan hasil belajarnya kurang maksimal karena materi pembelajaran yang didapat tidak sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Strategi pembelajaran adalah langkah operasional atau implementatif dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar. Ketepatan penggunaan suatu Strategi akan menunjukkan berfungsinya suatu strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Ibrahim, 2000). Strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai Strategi pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan Strategi adalah “*a way in achieving something*” (Wina Sanjaya, 2010).

Dalam hal ini yang dapat digunakan untuk pembelajaran yaitu strategi *Question Students Have*. Strategi *Question Student Have* adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk aktif dan menyatukan pendapat dan mengukur sejauh mana siswa memahami pelajaran melalui pertanyaan tertulis (Said, 2015). Strategi *Question Student Have* adalah strategi aktif yang tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang siswa harapkan dan butuhkan (Silberman, 2018). Jadi strategi ini untuk membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran lewat pertanyaan, apabila untuk siswa yang tidak berani mengajukan pertanyaan dengan berbicara langsung bisa terbantu dengan adanya strategi ini. Sedangkan siswa yang dirasa berani untuk berpendapat maka akan lebih baik lagi dalam mengikuti proses pembelajaran dalam menjawab atau mengajukan pertanyaan. Vygotsky dalam Uli mengatakan bahwa strategi *Question Student Have* merupakan salah satu tipe instruksional dari belajar aktif (*active learning*) yang termasuk dalam bagian *collaborative learning* (belajar dengan cara bekerja sama) yang menjadikan keberhasilan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mampu bekerja sama,

mendengarkan pendapat orang lain, peningkatan daya ingat terhadap materi yang dipelajari, melatih kecerdasan emosional, mengasah kecerdasan interpersonal, meningkatkan motivasi dan Susana belajar serta kecepatan dan hasil belajar lebih meningkat (Uli, 2018).

Berdasarkan pengertian strategi *Question Student Have* di atas banyak hal positif yang didapat oleh siswa seperti contohnya dapat mendorong siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatannya terhadap pelajaran, siswa lebih aktif dan membuat suasana kelas menyenangkan, siswa belajar tidak hanya menerima tetapi mencari pertanyaan sesuai rasa penasarannya dan dapat memberikan informasi, sehingga pemahaman yang didapat oleh siswa dapat mempengaruhi hasil belajar.

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran *Question Student Have* dibagi menjadi beberapa langkah pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Membagi kelas menjadi 4 kelompok atau bergantung besar kelas
- b. Membagi kartu/kertas kosong kepada tiap siswa dalam tiap kelompok
- c. Meminta siswa menulis beberapa pertanyaan yang mereka miliki tentang hal-hal yang sedang dipelajari
- d. Memutar kartu tersebut searah keliling jarum jam dalam tiap kelompok. Ketika setiap kartu diedarkan pada anggota kelompok, anggota tersebut harus membacanya dan memberikan tanda centang jika pertanyaan tersebut dianggap penting. Perputaran berhenti sampai kartu tersebut kembali pada pemiliknya masing-masing
- e. Setiap pemilik kartu dalam kelompok harus memeriksa pertanyaan pertanyaan mana yang mendapat centang terbanyak. Setelah itu jumlah perolehan suara atas pertanyaan itu dibandingkan dengan perolehan anggota lain dalam satu kelompok. Pertanyaan yang mendapat suara terbanyak kini menjadi milik kelompok;
- f. Setiap kelompok melaporkan secara tertulis pertanyaan yang telah menjadi milik kelompok (mewakili kelompok) (Silberman, 2018).

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan

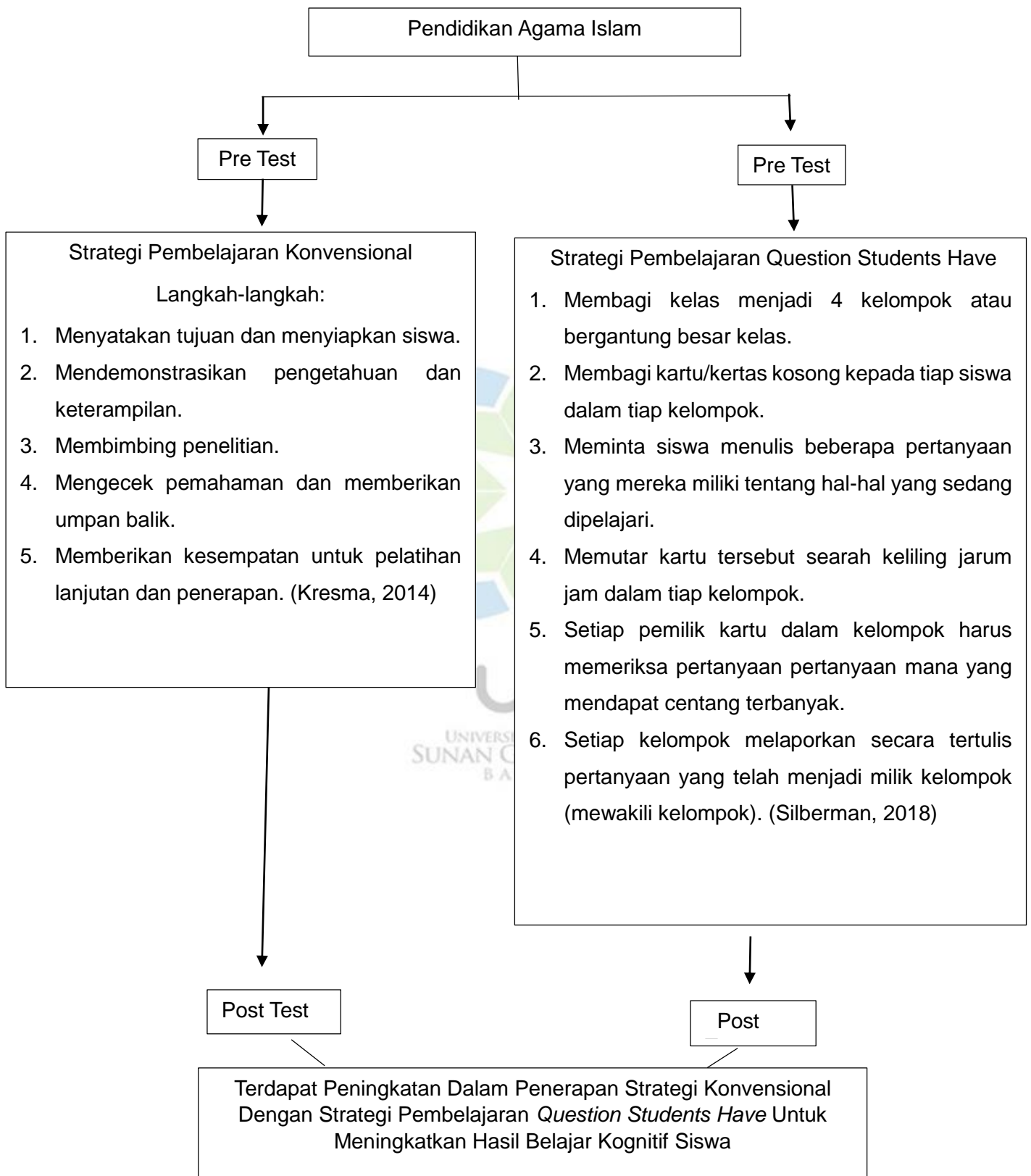
pendidikan yang ditetapkan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Bundu, 2006). Hasil belajar Ranah kognitif adalah segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, penalaran atau pikiran (Dimiyati, 2009). Menurut Bloom, sebagaimana yang dikutip dalam buku Nana Sudjana “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar” mengatakan bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual dan paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Dalam ranah kognitif menurut Anderson dan Krathwohl yang merupakan Taksonomi Bloom hasil revisi menyatakan bahwa terdapat enam indikator mulai dari tingkatan terendah sampai dengan tingkatan yang paling tinggi. Keenam indikator tersebut adalah:

1. Remembering (mengingat)
2. Understanding (memahami)
3. Applying (menerapkan)
4. Analysing (menganalisis)
5. Evaluating (menilai)
6. Creating (mencipta)

Berdasarkan penjelasan di atas agar lebih jelas, peneliti menggunakan memakai peneliti membuat skema kerangka berpikir dalam bagan alur mengenai penelitian sebagai berikut:

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Secara umum, hipotesis dinyatakan pada dua bentuk, yaitu hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara variable bebas terhadap variable terikat biasanya disebut sebagai Hipotesis Nol (H_0), dan hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara variable bebas terhadap variable terikat yang biasanya disebut sebagai Hipotesis Alternatif (H_1). (Sugiyono, 2012)

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat Peningkatan Penerapan Strategi *Question Student Have* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bandung.
- H_1 : Terdapat Peningkatan Penerapan Strategi *Question Student Have* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian karya ilmiah terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Namun penulis mengambil beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut ini penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

1. Hasil Penelitian Sarpiyah (2017) yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Question Student Have* Dengan Menggunakan Media Modul Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Smk Swasta Pab 8 Sampali T/P 2016/2017”. Jenis penelitian ini adalah Eksperimen yang digunakan adalah pre Eksperimental design. Berdasarkan hasil analisis data pre test di peroleh nilai rata – rata 58, 57 dengan standart deviasi 570,823. Sedangkan nilai pos test di peroleh nilai rata – rata 81,71 dengan standart deviasi 17,40 dan dalam uji hipotesis menunjukkan bahwa t hitung = 5,380 dan bila di konsultasikan dengan nilai tabel “t” pada taraf signifikansi 0,05, dengan $dk = N - 1 = 34$ maka $t_{tabel} = 1,691$. Dengan membandingkan antara t hitung dengan t tabel maka di peroleh ($5,380 > 1,691$), sehingga mendapatkan hasil ada pengaruh Strategi question students have terhadap hasil belajar.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah memiliki variabel independen yaitu menggunakan strategi *Question Students Have* dan variabel dependen yaitu hasil belajar pada siswa. Sedangkan perbedaan penelitian di atas menggunakan media modul dan peneliti menggunakan media gambar. Perbedaan selanjutnya terdapat pada sampel penelitian. Sampel penelitian pada penelitian diatas berjumlah 81 sampel sedangkan sampel penelitian penulis berjumlah 50 sampel. Lalu, mata pelajaran yang akan di uji, penelitian diatas dengan mata pelajaran akuntansi sedangkan penulis mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Hasil Penelitian Mini Kusri (2017) yang berjudul “Penerapan Strategi *Question Student Have* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Allah Kelas VIII di

SMP Negeri 1 Kelekar Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim”. Jenis penelitian ini adalah Deskriptif Kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis penelitian diatas menyatakan bahwa dari perhitungan dengan rumus uji-t pada post test dengan kriteria yang berlaku, dari perhitungan data diperoleh t hitung sebesar 16,6. Kemudian dikonsultasikan dengan harga t tabel dengan $df = (n_1+n_2)-2 = (35+34)-2 = 67$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,00 dan pada taraf 108 109 109 109 signifikan 1% yaitu 2,65. Setelah dikonsultasikan ternyata t hitung > t tabel atau 2,002,65. Dengan demikian terdapat pengaruh penerapan Strategi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah memiliki variabel independen yaitu menggunakan Strategi Question Students Have dan variabel dependen yaitu hasil belajar pada siswa. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu jenjang sekolahnya, penelitian sebelumnya melakukan penelitian di SMP Kelas VIII dan lokasi penelitian berada di Kabupaten Muara Enim, provinsi Sumatera Selatan. Sedangkan peneliti akan melakukan penelitian di SMK Kelas XI TJKT dan lokasi penelitian berada di Kota Bandung Jawa Barat. Sampel penelitian pada penelitian diatas berjumlah 69 sampel sedangkan sampel peneliti berjumlah 50 sampel.

3. Hasil Penelitian Vivi Elvina (2020) yang berjudul “Pengaruh Strategi Active Learning Tipe *Question Student Have* Terhadap Kemampuan Bertanya Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD IT Miftahul Jannah Medan”. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan jenis Pendekatan Quasi Eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran interaktif yaitu memiliki tingkat presentase yang rendah, dengan mendapat nilai rata-rata 68,6111. Setelah diterapkan strategi *active learning* tipe *Question Student Have* pada materi siklus hidup hewan di SD IT Miftahul Jannah Medan mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 80,135. Dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *active*

learning tipe *Question Student Have* ini dapat meningkatkan kemampuan bertanya siswa dalam mata pelajaran IPA materi siklus hidup hewan di SD IT Miftahul Jannah Medan.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu Variabel Independen pembelajaran Aktif Strategi Question Students Have. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada Variabel Dependen, penelitian sebelumnya meningkatkan kemampuan Bertanya pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD IT Miftahul Jannah Medan sedangkan peneliti akan melakukan penelitian meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 52 orang sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berjumlah 50 orang.

