

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hak yang harus diperoleh dari setiap manusia. Pendidikan dalam arti luas adalah bagaimana seorang manusia mulai diajarkan tentang nilai-nilai dalam kehidupan, tentang baik buruk, benar salah, apa yang tidak boleh dan yang harus dilakukan, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan pengembangan diri manusia itu sendiri. Pada periode tertentu, pendidikan diarahkan untuk penyiapan diri manusia dalam menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan dalam diri manusia tidak akan pernah berhenti sampai manusia itu mengakhiri hidupnya. Menurut Brown dalam Sukardi (Sukardi, 2009), pendidikan adalah proses secara sadar dimana perubahan-perubahan didalam tingkah laku dihasilkan didalam diri melalui kelompok, pendidikan juga sebagai salah satu upaya untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang berguna bagi bangsa dan negara.

Muhibin Syah mengemukakan bahwa pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus (Muhibin, 2014).

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan diharapkan mampu menerapkan strategi belajar yang baik bagi siswanya dalam rangka menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas. Dengan penerapan

strategi yang baik dalam belajar bagi siswa diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal, di tempat inilah kegiatan belajar mengajar berlangsung (ilmu pengetahuan diajarkan dan dikembangkan kepada anak didik). Oleh karena itu sekolah menjadi suatu lingkungan yang khas sebagai lingkungan pendidikan, yaitu tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan segala sarana dan prasarana, kondisi lingkungan yang mendukung serta bekerjanya semua komponen bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan baik (Labaso, 2019).

Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar mengacu pada kegiatan siswa dan mengajar mengacu pada kegiatan guru, belajar sebagai proses terjadi manakala ada interaksi antara guru dengan siswa, dalam belajar mengajar terdapat tujuh komponen utama yaitu: tujuan, bahan, siswa, guru, metode, situasi yang memungkinkan proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan alat penilaian, dimana ketujuh komponen tersebut saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diraih siswa tersebut. Tingkat hasil belajar dapat dianalogikan sebagai suatu prestasi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pendidikan pada suatu jenjang pendidikan tertentu. Nilai yang didapat dari hasil evaluasi yang dilaksanakan diakhir proses memberikan gambaran seberapa tinggi siswa memperoleh prestasi.

Keberhasilan pembelajaran sebagai proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi berbagai faktor. Guru dan siswa merupakan faktor terpenting dalam pembelajaran. Guru dapat sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, dan siswa sebagai pembelajar yang diupayakan agar potensinya dapat tergali secara optimal. Selain dapat menjadi sumber pengetahuan atau ilmu, guru berfungsi sebagai motivator dan pembimbing bagi siswa. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila guru dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif, menyenangkan, dan siswa merespon secara aktif dan antusias pembelajaran yang dilaksanakan.

Dalam proses pembelajaran di kelas, siswa tidak hanya menerima materi pelajaran melainkan diberikan kesempatan seluas-luasnya mengembangkan olah pikir dan wawasannya sehingga mereka tidak lagi merasa malu-malu dan berani mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran diusahakan agar siswa senang sehingga siswa lebih leluasa dalam belajar. Dengan demikian peran guru sangat menentukan proses belajar yang menekankan pada belajar aktif. Sehingga akan terbangun interaksi dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian mengenai pembelajaran secara umum di sekolah-sekolah bahwa kondisi objektif menunjukkan bahwa banyak siswa datang ke sekolah merasa terintimidasi oleh sekolah, karena sikap guru, kondisi dan sistem pembelajaran yang cenderung birokratik, bukan pendekatan pedagogik. Oleh karena itu, siswa merasa terintimidasi dan cenderung tidak bersemangat, tidak termotivasi, dan belajar kurang mengasyikkan sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa sedikit tidak memuaskan. Agar perasaan terintimidasi dan cenderung tidak bersemangat dan seterusnya, perlu adanya perubahan paradigma pembelajaran yakni perubahan-perubahan dalam kerangka berpikir pendidik, tenaga kependidikan, para siswa, dan orang tua siswa serta pemahaman keberadaan aspek-aspek pembelajaran, sebagai sebuah komponen pendidikan dan pengajaran yang memiliki andil besar dalam pencapaian tujuan pengajaran (Syaifu, 2010)

Terdapat beberapa permasalahan dalam dunia pendidikan yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang dapat mempengaruhinya. Salah satu diantaranya ialah faktor guru, karena guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan sangat utama, oleh karenanya, keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Faktor guru dalam proses belajar mengajar merupakan faktor utama dalam mencapai keberhasilan belajar mengajar. Apabila belajar mengajar mencapai keberhasilan maka tujuan pendidikan bisa tercapai. Faktor selanjutnya dalam pencapaian tujuan pendidikan ialah

pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu proses, cara, perbuatan atau metode untuk dapat menjadikan makhluk hidup belajar.

Salah satu contoh permasalahan itupun terjadi berdasarkan pengamatan, di SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon memiliki gedung yang masih baik, fasilitas pembelajaran yang cukup, namun model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar adalah model konvensional. Kebiasaan umum guru dalam mengajar adalah menggunakan metode ceramah dan diskusi bahkan sering meninggalkan kelas pada saat jam pelajaran berlangsung. Pada cara mengajar dengan metode ceramah guru hanya mengaktifkan ingatan jangka pendek siswa, kurang melatih ketelitian siswa dan tidak memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak memahami lebih mendalam apa yang telah di ajarkan. Pada cara mengajar dengan metode diskusi hanya ditekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Cara ini terkadang mampu merespon memori siswa dalam jangka waktu panjang, tetapi cara mengajar menggunakan metode diskusi hanya sebagai variasi mengajar agar kelas menjadi lebih hidup. Kedua cara tersebut belum efektif dalam meningkatkan kualitas siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh nilai rata-rata siswa kelas VII pada hasil ulangan semester hanya sebesar 65 dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75.

Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Latief (2014) dalam studinya menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran kontekstual terhadap peningkatan hasil belajar siswa geografi di tingkat SMP. Model ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi dengan mengaitkannya pada situasi nyata, sehingga meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Demikian pula, Iranimah dan Halidjah (2015) melaporkan bahwa penerapan model

pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran IPA di tingkat SD mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui pendekatan bertahap dalam siklus pembelajaran.

Dalam bidang lain, Ardiyanto (2020) mengembangkan pembelajaran matematika berbasis kontekstual dengan pendekatan *Hands-On Problem Solving*. Studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan strategi REACT (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring*) mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa, yang berimplikasi pada peningkatan prestasi belajar. Penelitian ini menyoroti bahwa pembelajaran kontekstual tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu yang esensial bagi siswa.

Media pembelajaran berbasis Android juga telah mendapatkan perhatian sebagai sarana pendukung pembelajaran inovatif. Latifah (2019) menemukan bahwa penggunaan media Android dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran modern yang fleksibel dan relevan. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan prinsip bahwa media pembelajaran berkontribusi dalam memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dan efisien.

Meski demikian, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada model pembelajaran kontekstual atau media pembelajaran berbasis Android secara terpisah. Belum banyak kajian yang mengintegrasikan kedua pendekatan ini dalam satu studi untuk mengevaluasi dampak sinergis terhadap hasil belajar siswa. Keterbatasan ini menyisakan celah penelitian terkait bagaimana kombinasi antara model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis Android dapat memengaruhi hasil belajar secara menyeluruh. Selain itu, beberapa hasil penelitian yang tersedia belum menyentuh secara mendalam penerapan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi pengaruh kombinasi model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, relevan, dan aplikatif, khususnya dalam pembelajaran PAI di tingkat SMP. Temuan ini juga dapat menjadi acuan praktis bagi pendidik dalam mendesain pembelajaran yang efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian agar dapat mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI siswa dengan judul: *“Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Dan Media pembelajaran berbasis android Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon”*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar Mata Pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar Mata Pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon?

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan ada atau tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual dan Media pembelajaran berbasis android Terhadap Hasil Belajar Mata

Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon, adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.
- b. Untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.
- c. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.

## 2. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi 2 (dua) hal, yaitu:

### a. Manfaat Akademis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah kepustakaan dan akademis khususnya dalam terapan pendidikan Psikologi, terkait pengaruh model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat melihat gambaran seberapa jauh konsep-konsep dan teori-teori yang dirumuskan secara akademis, dapat diaplikasikan untuk membahas pengaruh model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kerangka dasar bagi penelitian lanjutan mengenai, pengaruh model

pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI

b. Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dan guru di SMP Negeri 2 Palimanan, untuk mendidik siswanya supaya meningkatkan model pembelajaran dengan baik di sekolah sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang maksimal.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat besar bagi para pengajar dan pelajar agar dapat mengambil contoh dalam menumbuhkan hasil belajar
- 3) Dapat bermanfaat dalam memberikan informasi bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, perbaikan pengajaran dan meningkatkan mutu pelajaran disekolah yang tidak menoton pada metode dan model yang tidak konvensional, sehingga dapat berfungsi sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program peningkatan proses pembelajaran pada tahap berikutnya sehingga kemampuan dalam pemecahan masalah siswa dapat berkembang secara optimal.

**D. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Artikel Jurnal oleh Hilman Latief (2014) tentang “*Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar (studi eksperimen pada mata pelajaran geografi kelas VII di SMPN 4 Padalarang*” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil yang didapat dari perhitungan perbedaan rata-rata menggunakan uji t pada  $\alpha = 0,05$ ,  $df = 39$  diperoleh  $t_{hitung} = 6,773$ , sedangkan  $t_{tabel} = 1,690$ . Karena menggunakan uji dua sisi, maka daerah penerimanya adalah  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ . Sementara itu  $t_{hitung} (6,773) > t_{tabel} (1,690)$ , oleh karena itu maka  $H_0$  = diterima. Dari hasil perhitungan N-gain tiap kelas penelitian sebanyak 12,5% kategori rendah. Dari perhitungan

tersebut dapat disimpulkan terjadi pengaruh hasil belajar yang lebih besar pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar yang ditunjukkan dengan adanya perubahan nilai hasil belajar yang lebih baik dari nilai hasil belajar sebelumnya pada siswa kelas VII SMP 4 Padalarang.

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian terdahulu, terutama dalam penggunaan model pembelajaran kontekstual sebagai variabel utama yang memengaruhi hasil belajar siswa. Kesamaan terletak pada pendekatan eksperimental yang digunakan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran ini terhadap hasil belajar, meskipun diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda. Sama seperti penelitian terdahulu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi dampak pembelajaran kontekstual terhadap peningkatan nilai akademik siswa.

Namun, terdapat perbedaan penting antara penelitian ini dan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Latief. Penelitian saat ini tidak hanya berfokus pada model pembelajaran kontekstual, tetapi juga mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Android. Media berbasis teknologi ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, sebuah aspek yang belum disentuh dalam penelitian Latief. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan analisis dengan mengeksplorasi kombinasi antara model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini membahas penerapan model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sedangkan penelitian Latief berfokus pada mata pelajaran geografi. Hal ini mencerminkan perbedaan konteks disiplin ilmu yang dapat memengaruhi penerapan dan efektivitas metode pembelajaran. Mata pelajaran PAI memiliki karakteristik khas yang berorientasi pada nilai-nilai moral dan spiritual, sehingga pendekatan pembelajaran

kontekstual mungkin membutuhkan adaptasi tertentu untuk mencapai hasil yang optimal.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat persamaan dalam fokus pada model pembelajaran kontekstual, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menggabungkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini juga menyoroti relevansi metode tersebut dalam konteks mata pelajaran PAI, yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya memperluas temuan penelitian terdahulu, tetapi juga memberikan perspektif baru yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pendidikan di era digital.

2. Artikel Oleh Iranimah dan Siti Halidjah (2015) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kontekstual untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas IV Sekolah Dasar”. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN, Pontianak. Dengan hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan dengan menerapkan Model Pembelajaran CTL yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa 10 yaitu pada siklus I sebesar 63,27 dan siklus II sebesar 83,45 dengan selisih peningkatan nilai hasil belajar siswa sebesar 20,18. Sedangkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebesar 31,8% dari sebelumnya siklus I sebesar 68,2% menjadi sebesar 100% pada siklus II.

Penelitian saat ini dan penelitian yang dilakukan oleh Iranimah dan Siti Halidjah (2015) memiliki persamaan dalam penggunaan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar. Persamaan utama antara kedua penelitian ini adalah fokus pada efektivitas model pembelajaran kontekstual dalam menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan pengalaman nyata siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Namun, terdapat perbedaan mendasar dalam objek kajian dan konteks implementasi model pembelajaran kontekstual. Penelitian

Iranimah dan Halidjah (2015) berfokus pada mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar, sedangkan penelitian saat ini mengeksplorasi penerapan model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP. Perbedaan jenjang pendidikan ini memengaruhi kompleksitas materi ajar dan pendekatan pedagogis yang digunakan. Selain itu, penelitian saat ini tidak hanya menggunakan model pembelajaran kontekstual, tetapi juga mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Android sebagai instrumen pembelajaran tambahan, yang tidak ditemukan dalam penelitian terdahulu.

Perbedaan lainnya terletak pada desain penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan dua siklus pembelajaran yang bertujuan untuk melihat perubahan bertahap, sedangkan penelitian saat ini menggunakan desain eksperimen untuk mengevaluasi pengaruh langsung dari kombinasi model pembelajaran kontekstual dan media berbasis Android terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian saat ini memiliki cakupan yang lebih luas dalam menguji hubungan kausal antara variabel-variabel yang dikaji.

Selain itu, fokus variabel yang diteliti juga menjadi pembeda signifikan. Penelitian Iranimah dan Halidjah (2015) menitikberatkan pada hasil belajar sebagai satu-satunya variabel yang dievaluasi. Sebaliknya, penelitian saat ini tidak hanya mengukur hasil belajar sebagai variabel dependen, tetapi juga mengeksplorasi pengaruh media berbasis teknologi terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media Android diharapkan mampu meningkatkan interaktivitas dan relevansi pembelajaran, yang menjadi elemen baru dalam penelitian ini.

Meskipun terdapat persamaan dalam penerapan model pembelajaran kontekstual sebagai strategi utama, penelitian saat ini memiliki kontribusi unik dengan mengintegrasikan teknologi berbasis Android dan mengeksplorasi pengaruhnya dalam konteks

pembelajaran PAI di tingkat SMP. Perbedaan dalam objek kajian, desain penelitian, dan variabel yang diteliti menunjukkan upaya penelitian saat ini untuk memperluas ruang lingkup dan memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan berbasis teknologi.

3. Artikel Oleh Doni Setiyo Ardiyanto (2020) Tentang “Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual, Berbantuan Hands On Problem Solving Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Ngablak Kabupaten Magelang”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan strategi REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring); 2) Hands on problem solving yang dilakukan dalam pembelajaran selain memberikan pengalaman juga merangsang rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan nyata; 3) Hasil penelitian menunjukkan adanya implikasi rasa ingin tahu siswa terhadap prestasi belajar siswa dan ;4) pembelajaran yang dilakukan sejalan dengan kurikulum 2013, ditujukan melalui kegiatan pembelajaran yang mengasah keterampilan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan studi yang dilakukan oleh Ardiyanto (2020) terkait penerapan model pembelajaran kontekstual. Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kontekstual sebagai model utama dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian Ardiyanto, model pembelajaran kontekstual diterapkan melalui strategi REACT (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring*), yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam pengalaman nyata untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian saat ini yang juga memanfaatkan model pembelajaran kontekstual untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, pendekatan kontekstual

diharapkan memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

Namun, terdapat perbedaan mendasar antara kedua penelitian ini, khususnya pada penggunaan media pendukung pembelajaran. Dalam penelitian Ardiyanto, pembelajaran dibantu dengan pendekatan Hands-On Problem Solving yang melibatkan aktivitas langsung siswa, seperti mengamati, mencoba, dan menalar. Sebaliknya, penelitian ini mengintegrasikan media berbasis Android sebagai pendukung pembelajaran, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Media berbasis Android ini menyediakan akses materi dalam format digital yang lebih fleksibel, sehingga memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri di luar jam kelas.

Selain itu, perbedaan juga terletak pada fokus mata pelajaran yang dikaji. Penelitian Ardiyanto berfokus pada pembelajaran matematika, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran PAI memiliki karakteristik yang lebih normatif dan aplikatif dibandingkan matematika, sehingga pendekatan kontekstual perlu disesuaikan untuk mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan konteks implementasi, meskipun menggunakan model pembelajaran yang sama.

Selanjutnya, penelitian ini juga mengkaji pengaruh kombinasi antara model pembelajaran kontekstual dan media berbasis Android terhadap hasil belajar, yang tidak dibahas dalam penelitian Ardiyanto. Fokus pada integrasi model pembelajaran dengan media berbasis teknologi memberikan dimensi baru yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran kontekstual, tetapi juga memperluas wawasan tentang penggunaan media teknologi untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat persamaan dalam penggunaan model pembelajaran kontekstual, penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih inovatif dengan mengintegrasikan media berbasis Android. Hal ini menciptakan peluang untuk mengeksplorasi potensi kombinasi model pembelajaran dan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks mata pelajaran PAI.

4. *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Android (Mobile Learning) Terhadap Minat Belajar Siswa X Akuntansi* oleh Nur Latifah (2019). Model pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang digunakan berupa softfile akuntansi sebagai stimulus siswa untuk belajar mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media android (mobile learning) terhadap minat belajar siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada mata pelajaran akuntansi dasar pokok bahasan jurnal penyesuaian. Penelitian kuantitatif ini merupakan desain penelitian eksperimen semu (quasy-eksperimental design) karena peneliti tidak bisa mengontrol variabel diluar penelitian terkait minat belajar siswa sehingga rancangan penelitian yang digunakan adalah static-group comparison design. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah RPP dan angket posttest setelah diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan mobile learning dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual berbantuan m-learning berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Muhammadiyah 3 Singosari.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Nur Latifah (2019) memiliki kesamaan dalam menggunakan model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis Android sebagai elemen utama dalam desain pembelajaran. Kedua penelitian tersebut sama-sama menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, media berbasis Android digunakan dalam keduanya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa. Baik penelitian ini maupun penelitian Latifah (2019) juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu untuk mengevaluasi pengaruh intervensi terhadap variabel terukur tertentu.

Namun, terdapat beberapa perbedaan signifikan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Pertama, penelitian Latifah (2019) berfokus pada mata pelajaran akuntansi dasar untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 3 Singosari, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon. Kedua, penelitian Latifah mengukur minat belajar siswa sebagai variabel dependen utama, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada hasil belajar siswa. Perbedaan ini mencerminkan fokus yang berbeda dalam mengevaluasi efektivitas model pembelajaran dan media berbasis Android.

Selain itu, terdapat variasi dalam konteks dan instrumen penelitian. Penelitian Latifah menggunakan media pembelajaran berupa soft file akuntansi yang dirancang untuk meningkatkan kemandirian siswa, sedangkan penelitian ini berupaya mengintegrasikan media Android dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman materi keagamaan siswa. Penelitian ini juga mengevaluasi pengaruh gabungan antara model pembelajaran kontekstual dan media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil

belajar siswa, yang belum secara eksplisit dibahas dalam penelitian Latifah.

Penelitian saat ini juga menambah kontribusi baru dengan mengkaji efektivitas integrasi metode dan media dalam konteks pembelajaran mata pelajaran yang memiliki karakteristik khas, seperti PAI, yang menuntut pemahaman mendalam dan internalisasi nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melengkapi temuan Latifah (2019) tetapi juga memperluas cakupan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media Android dalam konteks pendidikan menengah.

5. Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus 1 Kecamatan Suralaga oleh Baiq Halimatuz Zuhrotul Aini (2019). Rancangan penelitian menggunakan Post-Test Only Control Group Design Populasi dalam penelitian siswa kelas IV Gugus Satu Kecamatan Suralaga. Untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa, digunakan tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda, dan motivasi belajar menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelompok siswa yang mengikuti Model Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $F= 0,893$ ,  $p < 0,05$ ). (2) Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti Model Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $F= 0,749$ ,  $p < 0,05$ ). (3) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dan motivasi belajar antara kelompok siswa yang mengikuti Model Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $F= 0,325$ ,  $p < 0,05$ ).

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Baiq Halimatuz Zuhrotul Aini (2019), terutama dalam penggunaan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua penelitian sama-sama menggunakan desain eksperimental dan membandingkan metode pembelajaran inovatif dengan pembelajaran konvensional. Namun, perbedaan utama terletak pada konteks, media yang digunakan, dan fokus penelitian. Baiq menerapkan media gambar dalam pembelajaran IPA pada siswa SD, sedangkan penelitian ini menggunakan media berbasis Android dalam pembelajaran PAI pada siswa SMP. Penelitian Baiq juga menganalisis motivasi belajar, sementara penelitian ini berfokus pada hasil belajar.

Selain itu, penelitian ini menawarkan keunikan dalam mengintegrasikan teknologi digital, yang belum menjadi fokus pada penelitian Baiq. Penggunaan media berbasis Android mencerminkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Dengan demikian, penelitian ini memperluas wawasan tentang efektivitas model pembelajaran kontekstual yang didukung teknologi dalam meningkatkan hasil belajar, sekaligus mengisi celah penelitian terkait kombinasi model pembelajaran dan media digital pada mata pelajaran PAI.

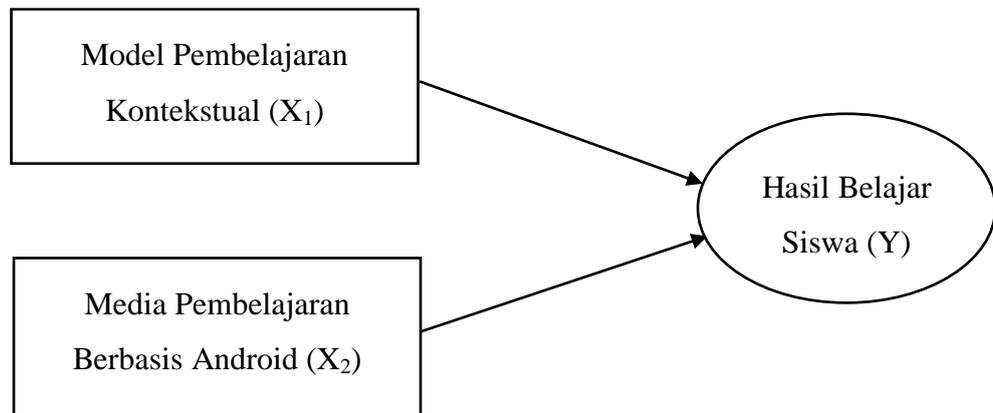
6. Artikel dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP oleh Kritianti et al., (2019). Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Langke Rembong tahun ajaran 2018/2019 menjadi latar belakang masalah penelitian ini. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap pemahaman konsep matematis siswa di sekolah ini. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, dengan menggunakan desain Posttest Only Control Group Design. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Langke Rembong sebanyak 211 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling

dan anggota sampel dalam penelitian ini adalah 60 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes pemahaman konsep matematika yang berbentuk tes uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kontekstual lebih baik dari pada pemahaman konsep matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran kontekstual dinilai dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata.

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian terdahulu, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran kontekstual sebagai pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kritianti et al. (2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran kontekstual efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata. Sama halnya, penelitian ini juga menerapkan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Keduanya menggunakan desain eksperimen semu dan pengumpulan data berbasis tes, yang memungkinkan evaluasi yang objektif terhadap efektivitas model pembelajaran.

Namun, penelitian ini memiliki perbedaan signifikan dibandingkan penelitian terdahulu. Selain fokus pada mata pelajaran PAI, penelitian ini mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Android sebagai inovasi yang belum dijelajahi dalam penelitian sebelumnya. Pendekatan gabungan ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh simultan model pembelajaran kontekstual dan media berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa, memberikan kontribusi yang lebih relevan di era digital. Selain itu, subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP, berbeda dengan penelitian terdahulu yang memfokuskan pada siswa kelas VIII, sehingga memberikan perspektif baru dalam penerapan model pembelajaran pada tingkat perkembangan siswa yang berbeda.

## E. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

## F. Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis, yaitu:

### 1. Ho (Hipotesis Nol)

Hipotesis Nol merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan Y. Maka dari itu dapat peneliti ajukan hipotesis nol dari penelitian ini yaitu:

- a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X<sub>1</sub> (Model Pembelajaran Kontekstual) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Siswa) Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.
- b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X<sub>2</sub> (Media Pembelajaran Berbasis Android) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Siswa) Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.
- c. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X<sub>1</sub> (Model Pembelajaran Kontekstual) dan X<sub>2</sub> (Media Pembelajaran Berbasis Android) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Siswa) Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.

## 2. Ha (Hipotesis Alternatif)

Hipotesis alternatif merupakan hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y. Maka dari itu dapat peneliti ajukan hipotesis alternatif dari penelitian ini yaitu:

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X1 (Model Pembelajaran Kontekstual) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Siswa) Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X2 (Media Pembelajaran Berbasis Android) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Siswa) Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.
- c. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X1 (Model Pembelajaran Kontekstual) dan X2 (Media Pembelajaran Berbasis Android) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Siswa) Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon.

## G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami isi dari skripsi ini, sistematika penulisannya adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teoritis Dan Hipotesis Penelitian, dalam bab ini dibahas mengenai konsep dasar pembelajaran kontekstual, media pembelajaran berbasis android hasil belajar siswa.

BAB III Metodologi Penelitian yang meliputi: tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

BAB IV Analisis Data Dan Hasil Penelitian. Dalam bab ini akan dipaparkan mengenai deskripsi data hasil, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian yang berkaitan dengan Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Dan Media pembelajaran berbasis android Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palimanan Kabupaten Cirebon

BAB V Penutup, yaitu berisi kesimpulan dan saran-saran mengenai penelitian.

