

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar bagi manusia, pendidikan dan manusia adalah dua hal yang tidak bisa dilepaskan kaitannya. Jika dilihat dari kacamata sejarah manusia sudah didik oleh Allah swt. sejak dini. Pendidikan yang diberikan Allah kepada manusia pertama yakni Nabi Adam as. dilakukan sebelum Nabi Adam diturunkan ke muka bumi sebagai khalifah. Seperti kisahnya yang diceritakan di dalam al-Qur'an. Allah swt. berfirman:

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

Artinya:

“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"” (Q.S. Al-Baqarah: 31)

Di dalam hadits yang merupakan sumber hukum kedua setelah al-Qur'an, Nabi Muhammad saw. berulang kali mengingatkan betapa pentingnya ilmu bagi manusia. Rasulullah saw. bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَبْتَغِي فِيهِ عِلْمًا سَلَكَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ وَإِنَّ الْمَلَائِكَةَ لَتَضَعُ أجنحتها رِضَاءً لِطَالِبِ الْعِلْمِ وَإِنَّ الْعَالِمَ لَيَسْتَغْفِرُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَوَاتِ وَمَنْ فِي الْأَرْضِ حَتَّى الْحِيتَانُ فِي الْمَاءِ وَفَضْلُ الْعَالِمِ عَلَى الْعَابِدِ كَفَضْلِ الْقَمَرِ عَلَى سَائِرِ الْكَوَاكِبِ إِنَّ الْعُلَمَاءَ وَرَثَةُ الْأَنْبِيَاءِ إِنَّ

الأنبياء لم يورثوا دينارًا ولا درهماً إنما ورثوا العلم فمن أخذ به أخذ بحظٍّ وافٍ

Artinya:

“Barangsiapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan menuntunnya menuju surga dan para malaikat akan meletakkan sayap-sayapnya karena senang kepada pencari ilmu, sesungguhnya orang berilmu itu akan dimintakan ampunan oleh (makhluk) yang berada di langit dan di bumi hingga ikan di air, keutamaan orang yang berilmu atas ahli ibadah laksana keutamaan rembulan atas seluruh bintang, sesungguhnya ulama adalah pewaris pada nabi dan sesungguhnya para nabi tidak mewariskan dinar dan dirham, mereka hanya mewariskan ilmu, maka siapa yang mengambilnya berarti ia telah mengambil bagian yang banyak..” (H.R. Tirmidzi No. 2606)

Pendidikan menjadi sangat penting bagi kehidupan manusia tidak terlepas dari tujuan pendidikan itu sendiri. Tujuan pendidikan Bangsa Indonesia tertuang di dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melihat tujuan pendidikan Nasional yang amat luhur di atas, idealnya seluruh peserta didik yang telah dididik akan mencerminkan nilai-nilai yang terkandung dalam undang-undang di atas. Namun pada kenyataannya dapat dilihat dan diamati secara sekilas, anak bangsa Indonesia secara kognitif, afektif dan psikomotorik masih jauh dari apa yang diamanatkan dalam undang-undang di atas.

Pada kenyataannya untuk melihat sejauh mana kualitas dan keberhasilan pendidikan Indonesia bisa dilihat dari hasil PISA (*Programme for International*

*Student Assessment*) atau program penilaian siswa internasional, pada hasil terakhir PISA yang dikeluarkan tahun 2018 Indonesia menempati urutan ke-74 dari 79 negara yang mengikuti program ini. (Anonymous, 2018) Hasil ini menjadi indikasi yang jelas bahwa hasil belajar siswa di Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara lain masih berada di level bawah.

Sebenarnya tidak ada yang salah dari tujuan pendidikan yang dimiliki oleh Indonesia, namun terkadang yang menjadi masalah adalah implementasi dari pendidikan itu sendiri. Mengingat banyak sekali komponen kompleks yang ada di dalam pendidikan. Belum lagi faktor-faktor yang mempengaruhinya. Maka tidak heran apa yang terjadi sebenarnya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menurut Ramayulis, komponen-komponen pendidikan meliputi: 1) tujuan, 2) pendidik, 3) siswa, 4) isi/materi, 5) metode, dan 6) situasi lingkungan. (Ramayulis, 2006:35) Dalam kenyataannya keenam komponen pendidikan ini kadang tidak bisa berjalan seirama, jika ada saja satu komponen yang tidak berjalan maksimal maka sudah dapat dipastikan akan mempengaruhi komponen yang lainnya, sehingga pendidikan pun tidak akan berjalan dengan maksimal.

Banyak sekali faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan yang di dalamnya ada proses belajar dan pembelajaran. Di antaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya adalah kecerdasan, motivasi, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah serta alat pelajaran. (Jamaludin, 2015:154)

Salah satu komponen pendidikan dan faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah model dan media. Pemilihan model dan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini berlaku untuk semua mata pelajaran tentu saja. Pemilihan model dan media yang jarang diperhatikan adalah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

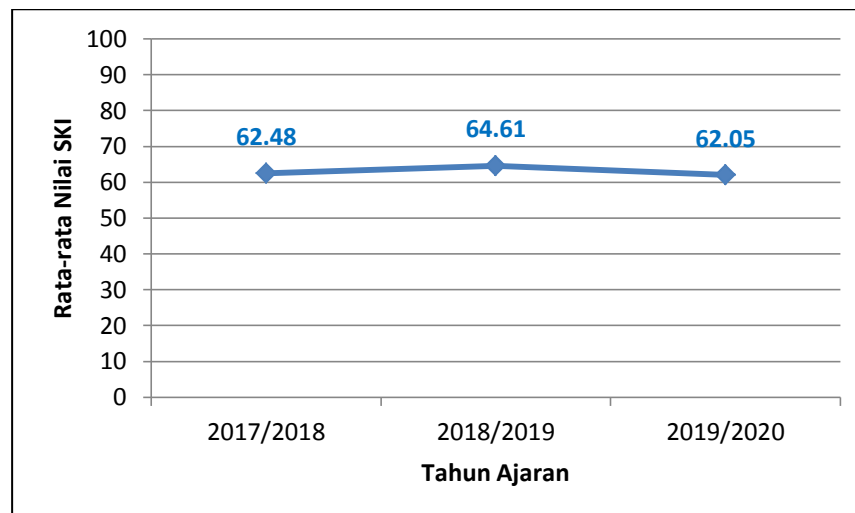
Jika dilihat dari posisinya justru Sejarah Kebudayaan Islam termasuk ke dalam kurikulum inti, karena di dalam UU Sisdiknas disebutkan kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat salah satunya pendidikan agama. (Anonymous, 2003) Dalam lampiran PMA No. 165 Tahun 2014, SKI merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah. (Anonymous, 2014)

Hasil wawancara yang dilakukan pada penelitian awal di MA Al-Ahliyah Kotabaru Kabupaten Karawang penulis menemukan sebetulnya ketika pembelajaran secara langsung sebelum adanya *pandemic covid-19*, para pendidik mata pelajaran SKI sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model, metode dan media yang cukup bervariasi. Intensitasnya bisadikatakan cukup sering, jika dipersentasikan berada pada angka 70%, artinya dari jumlah 20 minggu efektif dalam satu semester atau 20 kali pertemuan pembelajaran SKI pada satu kelas sekitar 14 kali pertemuan pendidik menggunakan model dan media yang berbeda-beda. Adapun model pembelajaran yang seringkali diterapkan dalam pembelajaran yaitu *direct instruction*, *cooperative learning*, dan *expository learning*. Sedangkan media pembelajarannya adalah proyektor, media visual, dan *slide power point*.

Namun penggunaan model dan media yang bervariasi tersebut tidak membuahkan hasil seperti yang diharapkan. Hal itu dapat dilihat dari data hasil observasi awal yang didapatkan bahwa hasil belajar SKI siswa dari tahun ke tahun cenderung stagnan atau tidak ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar SKI. Berikut ini grafik nilai SKI pada kegiatan UAMBN-BK kelas XII dalam tiga tahun terakhir.

Grafik 1.1

Grafik Rata-rata Nilai UAMBN-BK SKI



Sebenarnya berbagai langkah sudah dilakukan oleh sekolah melalui guru mata pelajaran SKI untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, diketahui dari hasil studi penelitian bahwa guru SKI di MA Al-Ahliyah sudah menerapkan berbagai macam alat belajar, seperti menggunakan laptop, slideshow dengan LCD proyektor, dan speaker portabel. Namun usaha-usaha tersebut dinilai belum cukup, karena dapat dilihat dalam grafik 1 di atas, nilai hasil belajar siswa masih stagnan atau belum ada peningkatan yang signifikan.

Dengan kata lain usaha-usaha tersebut dianggap belum berhasil. Dari informasi hasil wawancara, kegagalan yang terjadi disebabkan oleh tidak efektifnya penggunaan model dan media yang diterapkan selama proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran cenderung menjadi kurang diminati oleh siswa.

Salah satu teori belajar yang populer di dunia pendidikan adalah teori konstruktivisme. Konstruktivisme adalah suatu pendekatan terhadap belajar yang berkeyakinan bahwa orang secara aktif membangun atau membuat pengetahuannya sendiri dan realitas ditentukan oleh pengalaman orang itu

sendiri pula (Abimanyu, 2008:22). Tujuan konstruktivisme yaitu: 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyanya 2) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap 3) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri (Thobroni, 2011:95).

*Discovery* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut Kurniasih & Sani (2014:64) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Melihat terminologi di atas, pemilihan model yang tepat akan memberikan pengalaman belajar yang baik kepada peserta didik. Selain itu peserta didik akan mampu untuk membangun dan menyusun pengetahuannya sendiri sehingga akan berbantu mereka dalam memiliki pemikiran yang mandiri. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model *discovery learning*.

Dari fenomena-fenomena yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis memutuskan untuk membuat penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Discovery learning* dan media *google classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian, yaitu:

1. Bagaimana desain model *discovery learning* dan media *google classroom*?
2. Bagaimana implementasi model *discovery learning* dan media *google classroom* pada mata pelajaran SKI di MA Al-Ahliyah?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan model *discovery learning* dan media *google classroom* di MA Al-Ahliyah?

4. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap implementasi model *discovery learning* dan media *google classroom* pada mata pelajaran SKI di MA Al-Ahliyah?

### C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain model *discovery learning* dan media *google classroom*.
2. Untuk mengetahui implementasi model *discovery learning* dan media *google classroom* pada mata pelajaran SKI di MA Al-Ahliyah.
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan model *discovery learning* dan media *google classroom* di MA Al-Ahliyah
4. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap implementasi model *discovery learning* dan media *google classroom* pada mata pelajaran SKI di MA Al-Ahliyah.

### D. Kegunaan Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi tiga ranah keilmuan yaitu model *discovery learning*, media *google classroom* dan hasil belajar peserta didik.

Secara praktis, penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif penggunaan model dan media pembelajaran dan sebagai salah satu bahan kajian untuk mendalami dan mengembangkan konsep pembelajaran terkait model dan media pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, diharapkan lebih berminat, semangat dan kritis dalam proses pembelajaran serta mampu menyelesaikan tugas dengan baik secara individu maupun kelompok.

3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dalam melaksanakan model *discovery learning* dan media *google classroom* juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi peneliti selanjutnya.
4. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya peningkatan dan penyempurnaan kualitas pembelajaran PAI di sekolah.

#### **E. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian tentang masalah ini telah banyak dilakukan peneliti lain, berdasarkan hasil tinjauan pustaka, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Tesis Ainur Roicha, Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2017, yang berjudul, “Pengembangan model *discovery learning* pada mata pelajaran fikih di MTsN 2 Sidoarjo”, yang disimpulkan bahwa model *discovery learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran fikih. Dari uji coba penelitian ini telah dinyatakan pengembangan model *discovery learning* memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan kata lain model ini layak dipergunakan pada mata pelajaran fikih.
2. Artikel Andi Muhammad Asbar dengan judul, “Implementasi model *discovery learning* dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 1 Bulukumba” yang diterbitkan dalam *Jurnal Syamil* menyimpulkan bahwa penerapan dan keefektifan model *discovery learning* dapat dilihat dari tiga komponennya, yaitu input, proses, dan output.
3. Skripsi Ernawati dengan judul, “Pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan” yang menunjukkan bahwa penggunaan *google classroom* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, atau dengan kata lain hasil belajar siswa semakin baik ketika menggunakan *google classroom* pada proses pembelajarannya.



Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri yang membedakan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ainur Roicha diterapkan model *discovery learning* pada mata pelajaran Fiqih, sementara pada artikel yang disusun oleh Andi Muhammad Asbar model *discovery learning* diterapkan pada mata pelajaran PAI, sedangkan pada penelitian Ernawati digunakan aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran Ekonomi. Adapun pada penelitian ini perbedaannya terdapat pada variabel yang diteliti, yaitu model *discovery learning* dan media *google classroom* dan hasil belajar peserta didik.

#### **F. Kerangka Pemikiran Penelitian**

Pada mulanya model-model pembelajaran merupakan pengembangan dari teori-teori belajar modern yang dilakukan oleh para ahli psikologi. Diantara teori belajar tersebut adalah teori belajar konstruktivisme. Guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga memberikan kesempatan peserta didik untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri dan membangun sendiri pengetahuannya. (Sani, 2013:21)

Konstruktivisme adalah suatu pendekatan terhadap belajar yang berkeyakinan bahwa orang secara aktif membangun atau membuat pengetahuannya sendiri dan realitas ditentukan oleh pengalaman orang itu sendiri pula (Abimanyu, 2008:22). Tujuan konstruktivisme yaitu: 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyanya 2) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap 3) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri (Thobroni, 2011:95). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan teori konstruktivisme peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya secara mandiri sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar yang lebih. Salah satu pengembangan dari teori belajar ini tercantum dalam model-model pembelajaran yang merupakan

kerangka pembelajaran yang dijadikan acuan dalam kegiatan belajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik.

Salah satu pengembangan dari teori belajar adalah model pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. (Komalasari, 2011:57) Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah yang sistematis dalam menyusun pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. (Trianto, 2010:22)

Penyusunan model pembelajaran didasarkan kepada teori pendidikan dan teori belajar tertentu; memiliki tujuan pembelajaran tertentu; serta dapat dijadikan untuk meningkatkan kegiatan belajar di kelas; memuat langkah-langkah pembelajaran; menjelaskan prinsip-prinsip reaksi, menjelaskan sistem sosial untuk mendukung proses pembelajaran, memiliki sistem pendukung pembelajaran, serta memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran tersebut.

Model *discovery learning* adalah salah satu model yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme, *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa:

*"Discovery learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented subject matter in the final form, but rather is required to organize it himself"*. (Lefancois dalam Emetembun, 1986:103 dalam Depdikbud 2014). (Anonymous, 2014)

Model pembelajaran *discovery learning* menurut Ahmad Rohani, adalah model pembelajaran yang berangkat dari suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai objek pembelajaran. Mereka memiliki kemampuan dasar untuk untuk

berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Sedangkan menurut Roestiyah, menekankan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran mental di mana siswa mengasimulasi sebuah konsep, kemudian menggolongkan, menjelaskan. Sehingga dengan penerapan model tersebut siswa akan cenderung lebih aktif.

Menurut Muhibbin Syah (Syah, 2014:245), bahwa dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran secara umum, yaitu sebagai berikut:

1. *Stimulation*, kegiatan ini memberikan stimulasi kepada siswa saat melakukan aktivitas mengamati fakta atau fenomena dengan cara melihat, mendengar, membaca, atau menyimak. Fakta yang disediakan dimulai dari yang sederhana hingga fakta atau fenomena yang menimbulkan pertanyaan dalam pikiran peserta didik. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menciptakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.
2. *Problem Statement*, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
3. *Data Collection*, pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collect*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4. *Data Processing*, pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5. *Verification*, pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.
6. *Generalization*, tahap ini merupakan kegiatan akhir peserta didik atau siswa yakni melakukan generalisasi atau menarik kesimpulan. Proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Kesimpulan tersebut dikomunikasikan dalam pembelajaran di kelas.

Langkah-langkah pembelajaran model *discovery learning* di atas kemudian dapat diimplementasikan dengan berbagai macam media. Prosedur di atas merupakan tahapan yang harus dilalui, sedangkan alat atau media pembantunya bisa berasal dan bersumber dari banyak hal. Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah, pengantar atau perantara.

Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran. (Arsyad, 2017:4) Sementara menurut Sadiman, media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*. (Sadirman, 1996:5) Ringkasnya media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. (Djaramah, 2006:136)

Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran. (Arsyad, 2017:3) Dari penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media tidak hanya terbatas kepada audio-visual atau software-hardware, selama alat tersebut dapat membawa pesan yang hendak disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, maka hal tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

*Google classroom* menurut Abdul Barir, merupakan layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah system *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. Pengguna *service* ini harus mempunyai akun di Google. (Hakim, 2016:2)

*Google classroom* memiliki fasilitas yang cukup lengkap, di antaranya adalah *reuse post, create question, create assignment, create announcement* yang dapat digunakan untuk mengunggah kembali beberapa file, diskusi, memberi pengumuman, pendistribusian tugas dan materi pelajaran, pengumuman tugas sampai melihat siapa saja yang telah mengumpulkan tugas yang diberikan. Adapun format dari file yang diunggah tidak dibatasi, filenya dapat berbentuk *pdf, word, power point, slideshow, link*, musik dan bahkan video.

Penggunaan *google classroom* tidak terbatas pada satu materi atau mata pelajaran, namun penggunaannya sangat luas sehingga bisa diaplikasikan pada banyak mata pelajaran, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam yang menjadi mata pelajaran yang akan diteliti oleh penulis. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu bagian dari mata pelajaran PAI, namun SKI ini hanya dimasukkan dalam kurikulum madrasah. (Anonymous, 2013) Sedangkan di

sekolah SKI menjadi materi yang ada di dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Penggunaan model *discovery learning* adalah salah satu cara dalam mencapai tujuan pembelajaran. Upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran saja, tetapi masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhinya. Sebagai tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran maka pendidik harus mengukur hasil belajar peserta didik melalui tes yang relevan.

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. (Abdurrahman, 1999:5) Menurut Suprijono, yang dikutip oleh Muhammad Thobroni hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. (Thobroni, 2011:22) Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. (Anni, 2004:4)

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. (Purwanto, 2002:82) Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu factor intern yang berasal dari siswa tersebut, dan factor ekstern yang berasal dari luar diri siswa tersebut. (Sudjana, 2010:39)

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal. (Sabri, 2010:59)

1. Faktor internal siswa

- a. Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
  - b. Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
2. Faktor-faktor eksternal siswa
- a. Faktor lingkungan siswa  
Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
  - b. Faktor instrumental  
Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Gagne mengklasifikasikan hasil belajar dalam hal-hal sebagai berikut: 1) informasi verbal, yaitu pengungkapan pengetahuan dalam bentuk bahasa baik lisan maupun tulisan. 2) keterampilan intelektual, hal ini bias berupa mempresentasikan konsep dan lambing 3) Strategi kognitif, hal ini bias menunjukkan pada kemampuan penggunaan konsep, dan kaidah dalam memecahkan masalah. 4) keterampilan motoric, yaitu kemampuan gerakan jasmani 5) sikap adalah kemampuan untuk menerima atau menolak berdasarkan penilaian yang dilakukan terhadap suatu objek. (Thobroni, 2011:23) Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom, dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. (Nurgianto, 1988:42)

Kemampuan kognitif mengandung enam tingkatan yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. (Anderson, 2010:100) Domain afektif terdiri dari lima sasaran yaitu penerimaan, respon, menghargai, pengorganisasian, menghargai karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik memiliki enam sasaran diantaranya: gerak

reflex, gerak fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, gerak terlatih dan perilaku nondiskusif. (Santrock, 2017:469)

Berdasarkan tiga indikator hasil belajar di atas maka penulis akan menfokuskan penelitian ini pada ranah kognitif, mengingat model pembelajaran *discovery learning* dan media *google classroom* lebih berkaitan dengan ranah kognitif dari kedua ranah lainnya.

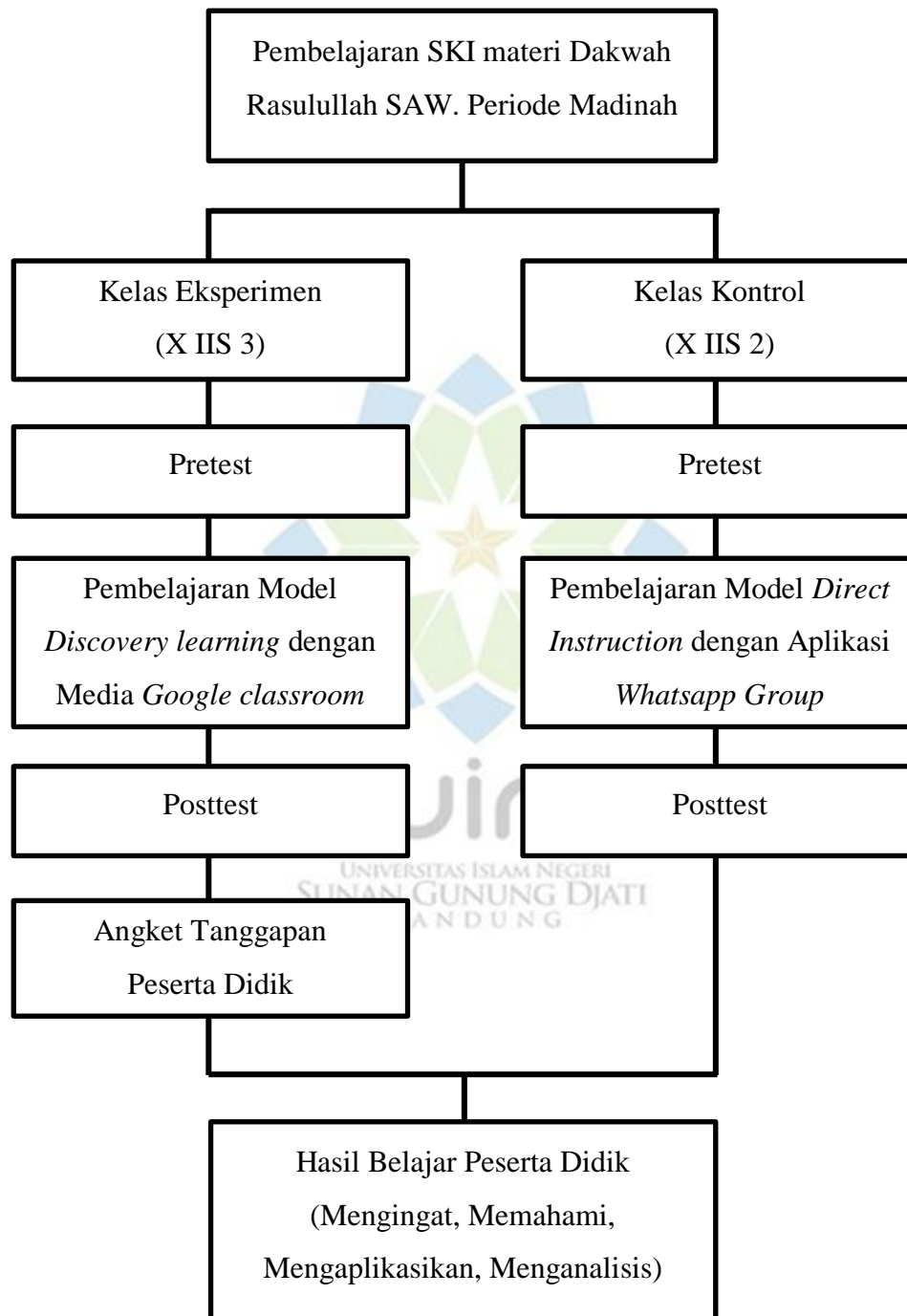
Berdasarkan penjelasan di atas, implementasi model *discovery learning* dengan diharap dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian secara skematis, hubungan tersebut dapat diilustrasikan ke dalam kerangka pemikiran sebagai berikut:





Gambar 1.1

## Kerangka Pemikiran Penelitian



## G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas peneliti menentukan hipotesis penelitian yaitu “Penggunaan model *discovery learning* dan media *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Ahliyah Kotabaru Karawang.”

