

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan akhlak peserta didik. Di tengah perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital saat ini, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi sangat diperlukan. Pendidikan agama Islam dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh individu atau lembaga pendidikan, yang bertujuan untuk menyampaikan materi-materi terkait ajaran Islam kepada subjek pembelajar yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap pemahaman agama tersebut. Proses ini mencakup dimensi akademis berupa kajian teoritis, sekaligus aspek praktis yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari (Syafrin et al., 2023).

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam Kurikulum Merdeka sebagai perwujudan unsur pokok agama (iman, Islam, dan ihsan). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki pemahaman dan menerapkan dasar-dasar agama Islam pada kehidupan sehari-hari dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia, meliputi (1) kecenderungan kepada kebaikan (*alḥanīfiyyah*); (2) akhlak mulia (*makārim al-akhlāq*); (3) sikap toleransi (*al-samḥah*); dan (4) kasih sayang untuk alam semesta (*raḥmat li al-ālamīn*). Keempat hal tersebut tergambarkan melalui elemen Al-Qur'an Hadis,

akidah, akhlak, fikih, dan sejarah peradaban Islam. (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan teknologi, 2024)

Pada konteks Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan elemen Akidah, Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam panduan kurikulum Merdeka bahwa capaian belajar Akidah berkaitan dengan prinsip keyakinan yang akan mengantarkan peserta didik dalam memahami iman kepada Allah, para malaikat, kitab-kitab Allah, nabi dan rasul, hari akhir serta qada dan qadr. Keimanan ini menjadi landasan dalam melakukan amal saleh dan berakhlak mulia.

Penerapan pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) yang baik di Sekolah Menengah Pertama harus dilakukan secara terencana, kontekstual, dan menyeluruh untuk membentuk peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, dan memiliki pemahaman agama yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Syafirin et al., 2023). Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) tidak sekadar berfokus pada transmisi pengetahuan keagamaan, melainkan juga menekankan proses internalisasi nilai-nilai Islam ke dalam sikap dan perilaku peserta didik. Implementasi pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) yang optimal di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memerlukan perhatian terhadap keseimbangan antar dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik pada peserta didik. Pendidik berperan sebagai teladan, dan fasilitator dalam membentuk karakter religius peserta didik melalui pendekatan yang aktif, inovatif, dan kontekstual. (Amelia, 2021).

Adapun orientasi Pendidikan di Indonesia sejalan dengan penguasaan ilmu pengetahuan, hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *"Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk." (Q.S An-Nahl:125)*

Menurut Quraish Shihab ayat ini memberi kesan perintah kepada Rasulullah untuk mengikuti millah Ibrahim, dengan diawali dengan kata ud'u (أَدْعُ) serulah, yakni lanjutkan usahamu untuk menyeru dan mengajak semua yang engkau anggap sanggup seru kepada jalan yang ditunjukkan Tuhanmu, yakni ajaran Islam, dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka, yakni siapapun yang menolak atau meragukan ajaran Islam, dengan cara yang terbaik. Itulah tiga metode dakwah yang hendaknya engkau tempuh dalam menghadapi berbagai tipe dan karakter manusia.

Ayat di atas dipahami oleh sementara ulama sebagai metode dakwah yang harus disesuaikan dengan sasaran dakwahnya. Terhadap cendekiawan yang berpengetahuan tinggi, diperintahkan menyampaikan dakwah dengan hikmah, yakni berdialog dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam diperintahkan menyampaikan dakwah dengan mauizah, yakni memberikan perumpamaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf dan tingkat pengetahuan mereka yang sederhana. Semenatra terhadap orang-orang yang membangkang seperti ahli kitab atau orang yang meragukan agama Islam, diperintahkan menyampaikan dakwahnya dengan jidal yakni perdebatan dengan cara yang baik. Dengan logika, dan komunikasi yang baik, tidak dengan umpatan bahkan kekerasan.

Pemahaman ilmu pengetahuan sangat penting karena dapat memberikan wawasan yang lebih luas, sebagai manusia juga harus terus belajar dan menuntut ilmu. Guru memiliki peran sebagai pendidik yang membimbing peserta didik memperoleh pengetahuan secara bertahap dan terarah. Proses pembelajaran tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, memahami konsep, berkomunikasi, dan menunjukkan hasil belajar.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) yang baik digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, seperti penggunaan model, metode, strategi dan media yang bervariasi untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. (Zamzam & Haikal, 2023). Penerapan pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memerlukan strategi komprehensif yang berbasis pada Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas, inklusivitas, dan pengembangan karakter peserta didik usia remaja. Implementasi ini harus holistik, menggabungkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), sambil menyesuaikan dengan tantangan kontemporer seperti pengaruh digital, keragaman budaya. Guru PAI berperan sebagai fasilitator, bukan pengajar otoriter, untuk membangun pemahaman Islam yang kontekstual dan aplikatif.

Tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) bahwa pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah konvensional cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah bosan, kurang memahami materi secara mendalam, dan rendah dalam partisipasi belajar. Oleh karena itu, metode ceramah perlu dikombinasikan dengan diskusi, tanya jawab, atau demonstrasi agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. (Arditya Prayogi, dkk, 2025). Tantangan yang dihadapi guru yaitu keterbatasan kompetensi dan pelatihan Guru, dalam pelaksanaannya guru masih menggunakan pendekatan konvensional karena kurangnya pelatihan dalam metode pengajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, beban mengajar yang tinggi dan fasilitas sekolah yang minim dapat memperburuk situasi. (Pillawaty 2023).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) yang terjadi di lapangan tidak semuanya sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 September 2025 bahwa dengan Guru pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) yaitu Bapak Muhammad Sholeh, mengatakan bahwa “Pembelajaran

yang dilaksanakan pada pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah dengan tujuan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, namun hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dan peserta didik kurang berani mengemukakan pendapat, bertanya, ataupun menjawab pertanyaan ketika proses pembelajaran berlangsung. Diskusi kelas cenderung didominasi oleh beberapa peserta didik tertentu saja.”

”Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik di SMPN 27 Kota Padang, Kayla Putri Aisyah berpendapat mengenai Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) yaitu: “Kurang bersemangat dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung dan kesusahan dalam menghafal ayat-ayat yang begitu banyak, mencatat atau menulis di buku catatan dengan sangat banyak serta lebih menyukai pembelajaran yang membutuhkan inovasi seperti adanya kombinasi dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik serta media pembelajaran yang ditayangkan berupa film atau video bersuara. hal ini sangat berpengaruh pada Tingkat pemahaman peserta didik dan rendahnya hasil belajar.” Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang ada di SMPN 27 Padang kelas VIII masih tergolong rendah. Berikut nilai hasil penilaian Tengah semester kelas VIII PAI di SMPN 27 Padang

Tabel 1. 1 Ketuntasan Penilaian Tengah Semester Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) Kelas VIII SMPN 27 Kota Padang Tahun Ajaran 2025/ 2026

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Yang Tuntas	Jumlah Yang Tidak Tuntas
VIII-1	33 orang	13 orang	20 orang
VIII-2	33 orang	12 orang	21 orang
VIII-3	32 orang	12 orang	20 orang
VIII-4	33 orang	14 orang	19 orang
VIII-5	33 orang	12 orang	21 orang
VIII-6	33 orang	10 orang	23 orang
VIII-7	33 orang	11 orang	22 orang
Jumlah Total	230 orang	84 orang	146 orang

Sumber: *Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) Kelas VIII SMPN 27 Padang*

Hasil belajar memegang peranan penting dalam konteks pendidikan, sebab keberhasilan proses pembelajaran yang terwujud melalui aktivitas belajar mengajar dapat diukur secara efektif melalui capaian hasil belajar peserta didik. Peserta didik secara sadar berupaya meraih hasil belajar optimal guna mencapai tingkat prestasi akademik yang memuaskan. Lebih dari sekadar penilaian numerik akademis di lingkungan sekolah, hasil belajar peserta didik juga mencerminkan transformasi mendalam dalam aspek personal mereka. Hal ini disebabkan oleh esensi kegiatan belajar mengajar sebagai proses dinamis yang memicu perubahan intrinsik pada peserta didik yang timbul dari pengalaman interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Selain itu, hasil belajar berfungsi sebagai indikator evaluatif yang handal untuk mengukur tingkat perubahan pada peserta didik pasca pengalaman pembelajaran, hal ini dapat diamati dan dikuantifikasi melalui dimensi pengetahuan, sikap, serta keterampilan. (Mantue et al., 2021).

Hasil belajar berperan signifikan dalam membentuk karakter individu yang secara konsisten berorientasi pada pencapaian yang lebih baik. Ekspektasi optimal dari proses pembelajaran ini adalah agar peserta didik mampu menginternalisasi setiap tahap pembelajaran, yang pada akhirnya menghasilkan peningkatan pengetahuan serta transformasi perilaku yang mencakup tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Meskipun demikian, dalam praktiknya, capaian hasil belajar peserta didik sering kali tidak memenuhi standar yang diharapkan dan kurang optimal. Rendahnya hasil belajar peserta didik menjadi salah satu isu penting dalam dinamika pendidikan. peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam meraih prestasi belajar yang memadai di lingkungan sekolah, meskipun telah berpartisipasi secara serius dalam kegiatan pembelajaran, mereka tampak lamban dalam menyelesaikan tugas-tugas terkait proses belajar. Fenomena ini mengindikasikan adanya hambatan belajar yang dialami peserta didik, sehingga menghalangi pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Akibatnya, peserta didik sering gagal mencapai tujuan pembelajaran atau tidak mengalami

perubahan perilaku yang diantisipasi sebagai outcome dari proses pendidikan. (Wahyuningsih, 2020).

Begitu juga dengan kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Aspek keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih berperan pasif. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru serta kecenderungan mereka untuk hanya mendengarkan tanpa memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Rendahnya keaktifan tersebut juga terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan peserta didik memilih diam dan tidak memberikan tanggapan karena kurangnya rasa percaya diri.

Selain itu, saat guru memberikan tugas, hanya sebagian peserta didik yang melaksanakannya dengan baik, sementara sebagian lainnya menunjukkan sikap kurang peduli dengan tetap berbicara atau melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Meskipun demikian, tidak semua peserta didik menunjukkan perilaku pasif tersebut, karena masih terdapat peserta didik yang mampu menyelesaikan tugas sesuai arahan guru. Secara umum, kondisi pembelajaran juga memperlihatkan bahwa motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar relatif rendah (Dinata et al., 2024).

Mengingat fenomena rendahnya capaian hasil belajar dan keaktifan belajar yang diamati, pemecahan masalah ini menjadi imperatif untuk mendukung peningkatan kualitas hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik. Implementasi model pembelajaran yang tepat berpotensi menghasilkan dampak substansial terhadap hasil belajar peserta didik, mengingat salah satu faktor determinan utama dalam dinamika proses belajar-mengajar adalah pemilihan model pembelajaran, yang pada gilirannya secara langsung memengaruhi outcome belajar peserta didik (Karlina et al., 2024).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya capaian hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik di SMPN 27 Padang, solusi yang diusulkan melibatkan penerapan model dan media pembelajaran yang variatif, dengan

penekanan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* sebagai salah satu pendekatan kooperatif yang secara empiris dirancang untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Dalam kerangka model ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang berinteraksi melalui aktivitas kompetitif berbasis permainan, di mana mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah secara kolaboratif, serta saling bertukar perspektif dan argumen untuk memperkaya pemahaman bersama. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hubungan peserta didik terhadap materi pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pengembangan kompetensi interpersonal serta kemampuan kolaboratif dalam dinamika tim atau kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* diimplementasikan melalui prosedur pencocokan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang telah disediakan, yang disesuaikan dengan bobot dan relevansi soal materi yang diajarkan. (Saridewi & Kusmariyati, 2017).

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis peserta didik, mendorong kerja sama dan solidaritas kelompok, serta membuat materi lebih mudah diingat dan dipahami karena proses belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan seperti bermain. Model ini juga membuat semua peserta didik aktif, tidak ada yang pasif, karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan bersama. (Aziz & Astutik, 2023). Dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar, maka hal ini akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu dari segi faktor internal (dari dalam diri peserta didik), seperti intelegensi, motivasi, minat, dan kesehatan fisik atau psikologis, serta faktor eksternal (dari lingkungan), seperti keluarga, sekolah (guru, metode pengajaran), dan lingkungan sosial masyarakat. Keduanya saling memengaruhi dan berkontribusi terhadap keberhasilan atau kegagalan proses pembelajaran peserta didik. (Hakim, 2021). Penelitian lain Menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* bahwa Hasil

belajar peserta didik meningkat dari sebelum diterapkan tindakan dan setelah diterapkan tindakan karena peserta didik sangat berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat diatas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar karena peserta didik ikut serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Julyanti 2022)

Alternatif inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melengkapi model pembelajaran *scramble* adalah penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual. Media digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. (Hasan et al., 2021) (Pagarra et al., 2022). Media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menyajikan materi dalam bentuk visual dan suara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Hidayat et al., 2024). Selain itu, media pembelajaran audio visual yang dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, karena menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu dalam bentuk kombinasi dari gabungan materi dan video pendukung dalam sebuah aplikasi. Media pembelajaran merupakan hubungan komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik agar berlangsungnya suatu pembelajaran dengan maksimal. Alat bantu yang disebut media komunikasi yaitu media berupa alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima. (Wibawanto & Ds, 2017).

Penggunaan media pembelajaran audio visual memfasilitasi terciptanya interaksi komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Secara konseptual, media komunikasi merupakan instrumen yang berfungsi untuk mentransfer informasi atau pesan dari sumber ke penerima. Lebih lanjut, media audio visual adalah salah satu varian media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen audio (suara) dan visual (gambar) dalam bentuk video, guna menyampaikan

materi pelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif. (Manshur & Ramdlani, 2019).

Pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria esensial yang perlu dievaluasi secara teliti untuk memastikan efektivitas implementasi. Kriteria-kriteria ini meliputi: (a) tujuan pendidikan yang ditargetkan, yang mencerminkan hasil belajar yang diharapkan; (b) konten materi pembelajaran, yang harus selaras dengan kurikulum dan topik yang disampaikan; (c) karakteristik peserta didik, termasuk aspek demografis, psikologis, dan kemampuan belajar mereka, (d) ketersediaan fasilitas pendukung atau infrastruktur yang memadai, (e) kemampuan pendidik dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media tersebut, serta (f) ketepatan kegunaan atau kepraktisan penggunaannya, yang menekankan pada efisiensi dan kemudahan penerapan dalam konteks pembelajaran sehari-hari. (Prastya, 2016). Media merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk menampilkan gambar bergerak dan bersuara sehingga dapat membentuk karakter sama dengan objek aslinya karena adanya keterpaduan antara gambar dan suara yang ditampilkan. Dengan demikian, media audio visual dapat didefinisikan sebagai salah satu jenis media yang mengintegrasikan elemen audio dan visual secara sinergis. Dalam konteks proses pembelajaran, media ini memadukan fungsi indera pendengaran dan indera penglihatan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk secara langsung memvisualisasikan serta memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Lebih lanjut, media audio visual yang direncanakan untuk dikembangkan berbentuk video, yang merupakan kombinasi elemen audio, gambar, dan teks (Asela et al., 2020). Sejalan dengan penelitian Widhayanti & Abduh (2021) bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dikarenakan tingginya minat peserta didik terhadap konten media yang disajikan. Berdasarkan beberapa opini yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, karena media tersebut menyajikan pesan dan

informasi yang jelas serta komprehensif, sehingga peserta didik mampu memahami materi pembelajaran secara efektif.

Penelitian yang dikemukakan oleh Giasi menunjukkan bahwa dengan mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbasis media audio visual, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, sehingga mereka dapat memperoleh informasi yang lebih komprehensif dari media yang disediakan. Dalam konteks pendidikan, peserta didik merupakan kelompok individu yang sedang dikembangkan untuk menjadi pribadi yang lebih berkualitas dan berintegritas. Oleh karena itu, para peserta didik perlu dipersiapkan secara holistik agar mampu menjalankan peran mereka dalam dunia kerja serta beradaptasi dengan masyarakat secara efektif. (Giasi, 2023).

Model Pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran audio visual efektif dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran secara jelas, sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berfungsi untuk memperkuat pemahaman atas materi yang telah disampaikan. Hal ini selaras dengan esensi pendidikan, yaitu memberikan pemahaman yang mendalam dan bermakna kepada peserta didik. Sebagai individu yang memiliki potensi dan kebutuhan akan pengembangan diri, peserta didik memerlukan proses pendidikan yang komprehensif untuk mengeksplorasi berbagai aspek kehidupan, di mana pendidik berperan tidak hanya sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai pembimbing yang mendukung mereka dalam membangun pemahaman yang akurat dan berharga.

Relevansi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar. Setiap tahapan pembelajaran dirancang untuk mengoptimalkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam model ini, peserta didik dituntut untuk menyusun, mencocokkan, atau mengatur ulang potongan informasi yang diacak menjadi jawaban atau konsep yang benar. Aktivitas tersebut tidak hanya merangsang kemampuan berpikir kritis, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep secara mendalam, yang cocok dijadikan Solusi dari permasalahan

selama ini dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) Kelas VIII di SMPN 27 Kota Padang. Begitu juga dengan keaktifan belajar peserta didik karena karakteristiknya yang menuntut keterlibatan langsung, partisipasi aktif, serta interaksi antar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan secara komprehensif di atas, dalam konteks pembelajaran di SMPN 27 Padang, bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), ditambah dengan rendahnya tingkat keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Situasi ini berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai potensi maksimal, yang pada gilirannya mempengaruhi perkembangan pribadi mereka. Oleh karena itu, diperlukan inisiatif yang inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar melalui penerapan model dengan berbantuan media pembelajaran yang lebih menarik. Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengeksplorasi tingkat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang, dengan harapan dapat mendukung pertumbuhan holistik mereka sebagai individu.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SMPN 27 Padang masih tergolong rendah, banyak yang belum tuntas sesuai dengan KKTP.
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang sangat monoton.
3. Model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta kurang memperhatikan kebutuhan peserta didik.
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian hanya difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII pada materi “Iman Kepada Rasul”.
2. Model pembelajaran kooperatif yang dikaji terbatas pada tipe *scramble* berbantuan media pembelajaran audio visual.
3. Variabel yang diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik, yang diukur melalui tes dan keaktifan belajar diukur melalui angket setelah penerapan model dengan berbantuan media pembelajaran.
4. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 27 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang?
- b. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran langsung pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang?
- c. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang?
- d. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran langsung pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang?
- e. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen (model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media audio visual) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (pembelajaran langsung) pada

pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang?

- f. Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar kelas eksperimen (model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantuan media audio visual) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (pembelajaran langsung) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran langsung mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang.
3. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang.
4. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran langsung pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang.
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas eksperimen (model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media audio visual) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (pembelajaran langsung) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang.
6. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar kelas eksperimen (model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media audio visual) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (pembelajaran

langsung) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas VIII di SMPN 27 Padang.

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengayaan teori pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) khususnya terkait efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik.
- b. Hasil penelitian dapat memperkuat teori-teori mengenai pentingnya kerja sama, keterlibatan aktif, dan aktivitas problem-solving dalam pembelajaran kooperatif, sehingga semakin memvalidasi *scramble* sebagai alternatif model pembelajaran kooperatif yang efektif.
- c. Penelitian ini memberi kontribusi pada teori mengenai peran media audio visual sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran berbasis kompetensi di era Kurikulum Merdeka.
- d. Referensi untuk Penelitian Selanjutnya. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau landasan teoritik untuk penelitian lebih lanjut terkait model *Scramble*, penggunaan media, maupun kombinasi keduanya dalam konteks mata pelajaran lain.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Menjadi rekomendasi nyata dalam pemilihan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.
- b. Membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian visual dan kegiatan yang melibatkan kerja sama

kelompok.

- c. Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) dan mata pelajaran lainnya melalui penerapan model pembelajaran aktif.
- d. Memberikan data empiris serta model penelitian yang dapat diadaptasi atau dikembangkan dalam konteks yang berbeda.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Audio Visual

Model pembelajaran ini dioperasionalkan sebagai pendekatan pembelajaran kelompok di mana peserta didik bekerja sama dalam tim kecil (5-6 orang) untuk menyelesaikan tugas pembelajaran melalui aktivitas *scramble* (pengacakan dan penyusunan ulang materi), dengan bantuan media audiovisual seperti video animasi, atau aplikasi (seperti, PowerPoint dengan elemen video). Implementasinya meliputi: (a) pembagian peserta didik ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan, (b) penyajian materi PAI melalui media yang menampilkan elemen audio (suara narasi) dan visual (gambar, animasi), (c) aktivitas model pembelajaran tipe *scramble* di mana peserta didik mengacak dan menyusun ulang konsep-konsep Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) melalui diskusi kelompok, dan (d) evaluasi kelompok untuk memastikan pemahaman bersama. Pengukuran efektivitas model ini dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan analisis hasil tugas kelompok selama 3 kali pertemuan di kelas VIII SMPN 27 Padang.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar diukur sebagai tingkat pencapaian peserta didik dalam memahami dan menguasai materi Pendidikan Agama Islam (PAI-BP) yang mencakup aspek kognitif seperti pengetahuan tentang ajaran Islam, hafalana ayat, dan praktik ibadah. Operasionalnya dilakukan melalui tes tertulis *pretest* dan *posttest* dengan format

pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang diberikan sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran. Pengukuran dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMPN 27 Padang, dengan analisis statistik untuk membandingkan peningkatan skor antara kelompok eksperimen (yang menggunakan model *scramble* dengan media audio visual) pada kelas VIII.1 dan kelompok kontrol (yang menggunakan model pembelajaran langsung) pada kelas VIII.4

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar didefinisikan sebagai tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, yang meliputi aspek perilaku seperti diskusi kelompok, bertanya, memberikan tanggapan, dan keterlibatan fisik dan psikis selama kegiatan. Operasionalnya diukur melalui angket dengan skala Likert (1-5) yang mencakup indikator seperti frekuensi interaksi dalam kelompok *scramble* dan kontribusi dalam penyelesaian tugas. Pengukuran dilakukan selama 3 kali pertemuan pembelajaran di kelas VIII SMPN 27 Padang, dengan skor keaktifan dihitung sebagai rata-rata dari angket oleh peneliti, kemudian dikategorikan dan dianalisis untuk melihat Peningkatan dan perbedaan keaktifan belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) dioperasionalkan sebagai kurikulum pembelajaran yang mencakup elemen seperti Al-Qur'an, Hadis, akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam, sesuai dengan silabus Kementerian Agama RI untuk kelas VIII SMP. Dalam penelitian ini, PAI-BP diterapkan di SMPN 27 Padang sebagai lokasi, dengan populasi siswa kelas VIII (usia 13-14 tahun) yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Operasionalnya melibatkan implementasi model pembelajaran selama jam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)

selama 3 jam per minggu, dengan fokus pada materi elemen Akidah yang diintegrasikan dengan media audio visual.

Berdasarkan definisi setiap variabel yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan utama judul penelitian ini adalah menguraikan bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* sebuah pendekatan belajar yang dilakukan secara berkelompok bersama dengan berbantuan media pembelajaran audio visual dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, ini dimaksudkan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses memperoleh pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)

