

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun semua orang membutuhkan pendidikan. Menurut baharuddin salam, bahwa keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama secara wajar<sup>1</sup>. Pada hakikatnya juga pendidikan adalah cara manusia untuk memanusiakan manusi. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan minat dan bakat juga pengetahuan yang dimilikinya. Meskipun pendidikan menjadi bagian yang penting bagi setiap manusia, namun perbedaan pemikiran serta pendapat yang menyebabkan perbedaan dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan tersebut. Dengan pendidikan, seseorang yang awalnya tidak tau menjadi tau, maka dari itu pendidikan sangatlah penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Dalam pendidikan terdapat dua objek yaitu pendidik dan peserta didik, masing – masing mempunyai tugas dan peranan tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dan peserta didik harus memiliki *chemistry* yang baik agar proses pembelajaran berjalan lancar dan peserta didik mendapat hasil belajar yang memuaskan.

Guru juga merupakan seseorang yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena guru adalah pemegang kunci utama dalam pembelajaran di sekolah. Guru juga adalah pihak yang paling dekat dan sering berkomunikasi dengan peserta didik dalam setiap pelaksanaan proses

---

<sup>1</sup> Arabiatul Adawiyah, 'Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja', *Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, IV.1 (2015), 1–8.

pembelajaran.<sup>2</sup> Jika pendidik mampu membangun suasana pembelajaran menjadi tertib dan menyenangkan, maka akan menghasilkan sebuah hasil belajar dari peserta didik yang sangat memuaskan dan begitu pula sebaliknya, jika pendidik kurang menguasai materi pembelajaran dan kurang menguasai karakteristik dari peserta didik maka akan mengurangi tingkatan hasil belajar. Guru hendaknya memiliki banyak inovasi dan ide dengan menggunakan metode pembelajaran yang ada sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Itu merupakan hal penting yang harus diperhatikan oleh pendidik agar peserta didik juga dapat mengembangkan kreatifitasnya saat pembelajaran berlangsung.<sup>3</sup> Selain meningkatkan kreatifitas, siswa juga dapat berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, pemikiran tersebut disebut juga *HOTS (High Order Thinking Skill)*.

*HOTS* merupakan suatu proses berpikir kritis peserta didik dengan tingkat kognitif level tertinggi yang mengintrgritaskan pola berpikir kritis, berawal dari nalar, kritis dalam mengolah informasi, membuat kesimpulan dan mengambil keputusan serta memecahkan suatu masalah dengan baik.<sup>4</sup> Beberapa penelitian telah mengungkap bahwa keaktifan peserta didik dalam setiap pembelajaran dapat meningkatkan *High Orders Thinking Skill*. Selain

---

<sup>2</sup> Yuni Martha Nainggolan Adelina Hasyim M. Mona Adha, 'Pengaruh Sikap Kasih Sayang Guru Terhadap Perilaku Siswa Berbudhi Pekerti Dan Hasil Belajar Siswa Di SMA Perintis Bandar Lampung', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (1981), 3–18  
<<https://media.neliti.com/media/publications/249244-none-837c3dfb.pdf>>.

<sup>3</sup> Asmuni, 'Penerapan Model Pembelajaran Market Place Activity Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI MS-1 SMA Negeri 1 Selong', *Jurnal Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8.1 (2018), 59–66.

<sup>4</sup> Tatang Herman and others, 'Pembelajaran Berbasis Masalah-High Order Thinking Skill (HOTS) Pada Materi Translasi', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2022), 1131–50  
<<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1276>>.

itu, penilaian guru juga bisa berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir tinggi peserta didik. Penilaian peserta didik juga bisa berupa tes instrumental atau non instrumental seperti melalui angket atau quisioner yang telah disiapkan oleh guru.<sup>5</sup>

Melalui penerapan metode pembelajaran, peserta didik lebih mudah untuk menuangkan ide atau kreatifitasnya masing – masing. Ada berbagai metode pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik untuk memberi variasi pembelajaran dalam kelas agar peserta didik tidak mersa bosan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode Market Place Activity. Market place activity merupakan sebuah metode yang mengimplementasikan gaya PAIKEM (belajar kreatif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan).<sup>6</sup> Meskipun metode tersebut jarang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas, tetapi metode market place activity ini mampu melatih keaktifan para peserta didik dengan cara berdiskusi dan bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah serta bertukar pikiran dan berani mengemukakan pendapat. Metode ini juga sangat menarik untuk diteliti karena metode ini juga dianjurkan kepada pendidik.

Model pembelajaran Market Place Activity ini juga merupakan model pembelajaran berupa jual beli informasi dimana kelompok satu menjual informasi dan kelompok yang satu membeli informasi kemudian didiskusikan menjadi satu. Metode market place juga dapat menciptakan suasana belajar

---

<sup>5</sup> Nabila Ayunda Putri and Mukhayyarotin Niswati Rodliyatul Jauhariyah, 'Penilaian Higher Order Thinking Skills (HOTS) Menggunakan Quizizz Pada Materi Usaha Dan Energi', *Kappa Journal*, 5.1 (2021), 88–101 <<https://doi.org/10.29408/kpj.v5i1.3661>>.

<sup>6</sup> Ima Malihah and Mahlil Nurul Ihsan, 'Pengembangan Metode Market Place Dalam Pembelajaran PAI', *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 5.1 (2020), 56–70 <<https://doi.org/10.15575/ath.v5i1.8193>>.

yang aktif dan kooperatif sehingga terjadinya interaksi antar kelompok, kemudian saling membantu dan bertukar informasi materi yang dipelajari saat itu.<sup>7</sup> Selain melalui penilaian dari guru, cara meningkatkan *HOTS* adalah melalui metode pembelajaran yaitu *Market Place Activity*. Metode ini mampu menempatkan peserta didik secara berkelompok untuk aktif dan berpikir kritis dalam suatu kelompok diskusi dan mampu mengungkapkan argumen sesuai kemampuan nalar yang dimiliki setiap peserta didik, metode ini memiliki kelebihan tersendiri yaitu mampu membuat peserta didik memiliki pemahaman lebih terhadap suatu pengetahuan dan juga membuat peserta didik lebih mandiri dalam memahami materi yang telah diberikan, sehingga lebih mendorong siswa untuk berfikir tinggi, kritis dan kreatif serta dapat meningkatkan *High Orders Thinking Skill* dan juga interaksi asosiatif sesama peserta didik.<sup>8</sup> Tetapi untuk metode pembelajaran market place ini ada minusnya tersendiri yaitu sebagian peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti metode pembelajaran ini dikarenakan merasa minder dengan temannya, sehingga terjadi kesenjangan antara peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih dengan peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah, selain itu peserta didik yang berkemampuan rendah sering tidak dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas kelompok atau diskusi tersebut padahal sesama peserta didik mempunyai ide dan gagasan tersendiri dalam berdiskusi hanya saja ada sebagian peserta didik yang merasa malu untuk menyampaikan pendapatnya tersebut.

---

<sup>7</sup> Makrus Amin, 'Efektifitas Penggunaan Metode Market Place Activity Pada Mata Pelajaran SKI Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW Periode Makkah Di Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu', 2019, 65–67 <<http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/16558>>.

<sup>8</sup> Murdiono, 'Jamur Pada Tanaman Jagung Di Persawahan Pak Budi', *Jurnal Jamur Basidiomycota*, 2019 <<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/16509/1/Murdiono.pdf>>.

Berdasarkan studi pendahuluan hasil wawancara yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 18 Surabaya, didapatkan, bahwa “ masih banyak siswa yang tidak efektif dalam mengikuti diskusi atau mengikuti metode pembelajaran ini dengan baik, dikarenakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan lebih unggul saat diskusi disbanding dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah, sehingga siswa tersebut merasa minder dengan satu kelompoknya dan juga kelompok lainnya, tetapi tidak sedikit juga siswa yang tertarik dengan metode pembelajaran ini karena, dengan menggunakan metode ini siswa yang tadinya kurang aktif saat pembelajaran bisa menuangkan ide dan gagasan yang dimilikinya”.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bermaksud ingin mengetahui lebih lanjut mengenai penggunaan sebuah model pembelajaran ini dan juga ingin mengetahui efektifitas medel pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa. Oleh karna itu penelitian dengan judul “**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *MARKET PLACE ACTIVITY* UNTUK MENINGKATKAN *HIGH ORDER THINKING SKILL* DAN LITERASI DIGITAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS 9 SMP MUHAMMADIYAH 18 SURABAYA**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *market place activity* dalam meningkatkan *high order thinking skill* dan literasi digital siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam siswa kelas 9 di SMP Muhammadiyah 18 Surabaya?

2. Bagaimana *high order thinking skill* dan literasi digital siswa kelas 9 di SMP Muhammadiyah 18 Surabaya?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi *market place activity* dalam meningkatkan *high order thinking skill* dan literasi digital siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas 9 di SMP Muhammadiyah 18 Surabaya?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis implementasi *market place activity* dalam meningkatkan *high order thinking skill* dan interaksi asosiatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas 9 di SMP Muhammadiyah 18 Surabaya.
2. Untuk menganalisis *high order thinking skill* dan literasi digital siswa kelas 9 di SMP Muhammadiyah 18 Surabaya.
3. Untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat implementasi *market place activity* dalam meningkatkan *high order thinking skill* dan Literasi Digital siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas 9 di SMP Muhammadiyah 18 Surabaya.

## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru maupun peserta didik secara teoritis dan juga praktik. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan informasi bagi guru dan siswa dalam mempersiapkan pembelajaran melalui metode *market place activity* yang nantinya dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran dan juga bertujuan agar siswa dapat dengan mudah menuangkan ide dan pikiran yang dimilikinya.

### 2. Manfaat praktis

Penulis berharap agar penelitian ini dapat menambah informasi tentang suatu proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *market place activity*. Penelitian ini diharapkan dapat menambah *khazanah* keilmuan dalam menerapkan metode pembelajaran *market place activity* yang lebih maksimal dalam mengimplementasikannya kepada peserta didik dan sebagai evaluasi dalam upaya memperbaiki dan memperbaharui system pembelajaran di lembaga pendidikan.

## E. Definisi Operasional

### 1. *High Order Thinking Skills (HOTS)*

HOTS merupakan proses atau cara berpikir peserta didik yang telah masuk kedalam level kognitif yang lebih tinggi, dan berawal dari

berpikir sesuai kemampuan nalar yang dimiliki, kritis dalam pengolahan informasi yang diterima, dan menarik serta mampu mengolah kemampuan dalam mengambil suatu keputusan atau mampu mengambil solusi dalam suatu permasalahan yang ada dalam setiap pembelajaran.<sup>9</sup>

## 2. *Market Place Activity*

*Market Place Activity* adalah metode pembelajaran yang menggunakan konsep pasar atau jual beli informasi yang mana setiap murid diharuskan mencari informasi sebanyak – banyaknya dan bertukar pikiran dengan siswa lain sehingga metode pembelajaran ini dapat menciptakan cara berpikir kritis siswa. Informasi yang diperjual belikan adalah mata pelajaran yang dipelajari pada saat itu juga, peserta didik harus memahami konsep dan karya dalam setiap kelompok kemudian membentuk beberapa kelompok dan melakukan diskusi sehingga tercipta karya konsep masing – masing kelompok yang dapat difahami oleh para calon pembeli atau kelompok lain.<sup>10</sup>

## 3. Literasi Digital

Berdasarkan konsep yang telah dikembangkan oleh Glister, literasi digital merupakan kemampuan memahami dan juga menggunakan informasi dalam berbagai format yang telah disajikan dan di sajikan dalam bentuk macam – macam perangkat seperti komputer, handphone,

---

<sup>9</sup> Herman and others.

<sup>10</sup> Irwan Irwan, 'Penerapan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Berbantuan Internet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Kelas Viii Smpn 3 Lembang Kab. Pinrang', *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 15.1 (2017), 54–67 <<https://doi.org/10.35905/alishlah.v15i1.560>>.

dan alat komunikasi lainnya<sup>11</sup>. Literasi digital juga merupakan kemampuan untuk menilai, mengevaluasi, dan menganalisis informasi yang disajikan melalui bantuan teknologi digital.

## F. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini murni dan belum ada penelitian yang meneliti tentang lebih lanjut ada penelitian – penelitian yang serupa itu dalam pokok pembahasan yang diteliti:

1. Makrus Amin (2019) “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *MARKET PLACE ACTIVITY* PADA MATA PELAJARAN SKI MATERI DAKWAH NABI MUHAMMAD SAW PERIODE MAKKAH DI MADRASAH NEGERI ALIYAH KOTA BATU” : Metode pembelajaran *market place activity* ini lebih mengedepankan kepada aktivitas, kreativitas dan kerjasama peserta didik dalam proses kegiatan belajarnya, diantaranya peserta didik dalam proses kegiatan belajarnya, diantaranya peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber dalam aktivitas kerja tim. dengan metode ini peserta didik akan mendapatkan pengalaman mengenai berbagai keterampilan dalam merencanakan, membuat produk yaitu siswa akan membuat produk poster, dan menyajikan materi yang akan disampaikan melalui jual beli informasi yang berisi materi pelajaran. Ada beberapa faktor yang menghambat dan menyebabkan metode pembelajaran *market place*

---

<sup>11</sup> Asep Ginanjar and others, ‘Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di SMP Al-Azhar 29 Semarang’, *Harmony*, 4.2 (2019), 100  
<<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36136/15043>>.

*activity* tidak efektif. Diantaranya adalah guru kurang menguasai dalam mengaplikasikan metode pembelajaran *market place activity*.

2. Irwan (2017) “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MARKET PLACE ACTIVITY BERBANTUAN INTERNET DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI KELAS VIII SMPN 3 LEMBANG KAB. PINRANG” : *Market Place Activity* ini adalah suatu metode pembelajaran yang prosesnya seperti di pasar, dimana peserta didik dapat melakukan aktivitas jual beli informasi pengetahuan baik berupa konsep, teori ataupun karya. Namun pada esensinya aktivitas pembelajaran yang terjadi di kelas seperti halnya aktivitas di pasar pada umumnya yaitu ada penjual dan pembeli dimana di kelas juga harus ada penjual informasi dan pembeli informasi serta komunikasi antara penjual dan pembeli melalui pesan. Informasi yang diperjual belikan adalah materi yang dipelajari pada hari itu, dimana peserta didik harus memahami berbagai konsep dan teori pembelajaran pada saat itu kemudian dibuat kelompok diskusi, kemudian dituangkan dalam suatu konsep karya yang menarik pembeli untuk membeli informasi tersebut.
3. Paisal Tanjung (2022) “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MARKET PLACE AKTIVITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MTs DARUSSALAM MESUJI” : berdasarkan wawancara dan survei yang dilakukan kepada Bapak M. Hariadi selaku guru pendidikan agama islam pada mata pelajaran fiqih kelas VII di MTS Darussalam Mesuji diperoleh dari hasil belajar siswa Mts Darussalam

Mesuji pada mata pelajaran fiqh masih sangat rendah. Hasil belajar siswa masih bergantung pada kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung. M Hariadi mengatakan bahwa kondisi siswa dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu memperhatikan sepenuhnya, setengah memperhatikan dan tidak memperhatikan sama sekali.

4. Ahmad Baidowi, Dewanto (2019) “PENERAPAN MODEL MARKET PLACE ACTIVITY (MPA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21 DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI DASAR OTOMOTIF KELAS X TKR 1 SMK NEGERI 1 KEDIRI” : Untuk mengetahui hasil belajar dari siswa kelas X TKR 1 yang sesuai dengan harapan penelitian tersebut maka peneliti melakukan tes hasil belajar. Menurut pedoman dari SMKN 1 KEDIRI, penilaian terhadap hasil belajar siswa dihitung dari penjumlahan 40% nilai teori dan 60% nilai praktek dan juga dijelaskan bahwa, hasil belajar siswa dinyatakan lulus apabila nilai siswa mencapai rata – rata yaitu kurang lebih 75 dengan berpedoman pada standart nilai KKM. Dari data yang diambil dari seluruh siswa SMKN 1 KEDIRI bahwa, penggunaan metode Market Place Activity dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi pada siswa. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran ini pada saat jual beli informasi, siswa diharuskan untuk memiliki komunikasi yang baik dalam hal mengamati, menganalisis serta berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
5. Ahmad Braimarto (2018) “PENGARUH IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN MARKET PLACE ACTIVITY TERHADAP

PENGUASAAN MATERI PAI MAKANAN DAN MINUMAN HALAL HARAM KELAS 8 DI SMP NEGERI 26 SURABAYA” : Metode pembelajaran *Market Place Activity* yang digunakan di SMP NEGERI 26 SURABAYA INI dipilih agar siswa lebih aktif dalam berkomunikasi mengenai pelajaran, jadi siswa tidak hanya fokus dengan tugas PR yang di beri oleh guru, tetapi juga siswa bisa fokus dengan tugas diskusi yang mengharuskan siswa untuk berkomunikasi antar kelompoknya. Menurut data yang di peroleh dar observasi menunjukkan bahwa adanya pembelajaran yang kondusif. Hal ini tampak dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *Market Place Activity*. Penerapan metode pembelajaran *Market Place Activity* di SMP NEGERI 26 SURABAYA ini di kategorikan sebagai metode pembelajaran yang baik. Dari data yang dibuktikan melalui data presentase yaitu mencapai 70.1%. Dan juga menurut data implementasi yang diperoleh, penguasaan materi “Makanan Minumam Halal Haram “ dikelas 8 memiliki pengaruh baik dalam implementasinya.

6. Tatang Herman, Aan Hasanah, Dkk (2022) “PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH – *HIGH ORDER THINKING SKILL* PADA MATERI TRANSLANSI” : Metode pengembangan instrumen HOTS dengan metode pembelajaran berbasis masalah berhasil. Prosedur pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* membuat para siswa memiliki ketertarikan dengan pembelajaran berbasis *HOTS* dan rata – rata siswa memiliki hasil belajar yang baik dibandingkan sebelum digunakannya sistem pembelajaran

*HOTS*. Artinya instrumen pembelajarn ini layak untuk meningkatkan mutu belajar siswa agar lebih baik lagi.

7. Nabila Ayunda Putri dan Mukhayyarotin Niswati (2021) “PENILAIAN *HIGH ORDER THINKING SKILL (HOTS)* MENGGUNAKAN QUIZZIZ PADA MATERI USAHA DAN ENERGI” : Penilaian dari instrumen *HOTS* ini sangat baik dan menguntungkan bagi hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan dari berbagai analisis bahwa profil pembelajaran berbasis *HOTS* membuat siswa dapat menyelesaikan soal fisika materi usaha dan energi di SMA At – Ta’miriyah Surabaya dengan cukup baik. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian berbentuk presentase peserta didik yang memiliki *HOTS* yang cukup baik dalam menyelesaikan soal menganalisis ( C4 ) sebesar 67.49% dan soal tentang mengevaluasi ( C5 ) sebesar 80.46%.
8. Rio Febrika Pasandaran, Desak Made Ristia Kartika (2019) “*HIGH ORDER THINKING SKILL (HOTS)* PEMBELAJARAN MATEMATIKA KONTEMPORER”: Terdapat banyak model pembelajaran matematika yang berpotensi dapat meingkatkan *HOTS*. Namun guru harus memilih pilihan yang tepat dan melakukan pertimbangan yang lebih mengutamakan psikologi kognitis daripada behavioristik. Pembelajaran di kelas harus disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat aktif dalam menanggapi beberapa penemuan atau masalah yang ada serta berpikir kritis dalam menyelesaikan sebuah masalah. Dapat disimpulkan bahwa hal yang paling penting agar dapat mengikuti pembelajaran *HOTS* dengan baik adalah dengan cara memiliki pemahaman yang tinggi akan sebuah

penemuan. Pemahaman tentang konsep penemuan baru, atau bagaimana cara peserta didik dapat mengeksplorasi masalah dengan tingkat pemikiran yang rumit.

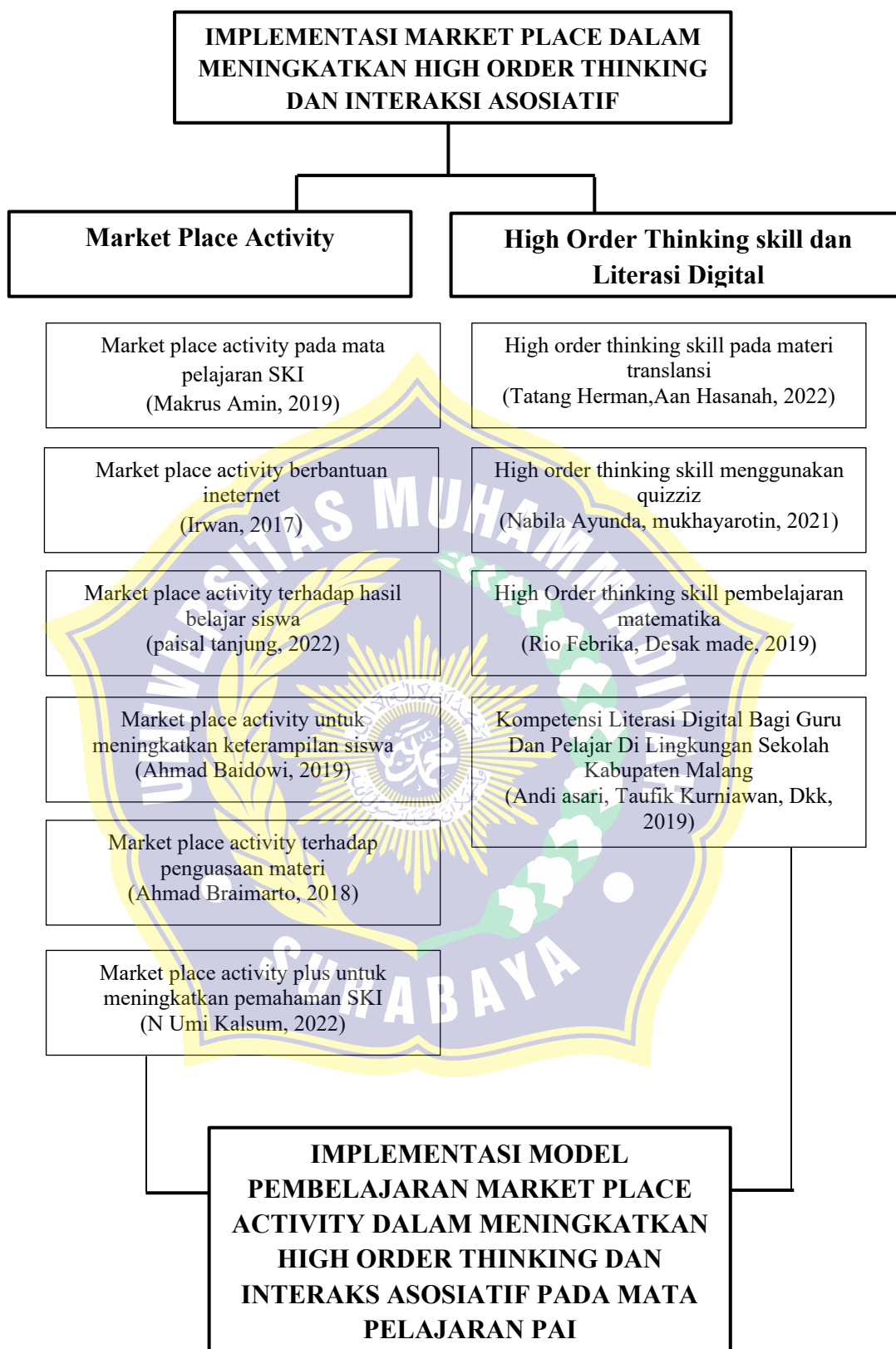
9. Asep Ginanjar, Noviani Ahmad Putri, Dkk (2019) “IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN IPS DI SMP AL – AZHAR 29 SEMARANG” : Implementasi literasi digital dalam penelitian di SMP Al–Azhar 29 Semarang ini menggunakan media *google classroom* dan aplikasi seperti *quizleet* dan *kahoot*. Dengan menggunakan media tersebut guru dapat memberikan dan memberi tugas yang dengan mudah diakses oleh peserta didik dengan mudah dan cepat. Selain media tersebut, siswa SMP Al- Azhar 29 Semarang lebih tertarik menggunakan media berbasis computer dan internet dalam mengakses materi pembelajaran dengan cepat dan mudah dan juga mempercepat dalam memperoleh informasi materi pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
10. Andi asari, Taufik Kurniawan, Dkk (2019) “KOMPETENSI LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN PELAJAR DI LINGKUNGAN SEKOLAH KABUPATEN MALANG” : metode yang digunakan dalam pelatihan literasi digital bagi guru dan siswa menggunakan metode pendagogik berupa diskusi yang membahas literasi informasi, literasi media pendidikan, internet positif dan etika dalam bersosial media. Para peserta didik di beri treatment agar bisa membedakan dampak negatif dan positif dari informasi yang diperoleh melalui media digital.

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

NO	JUDUL	PERBEDAAN	PERSAMAAN
1	<i>Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran MARKET PLACE ACTIVITY Pada Mata Pelajaran SKI Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW Periode Makkah di Madrasah Negeri Aliyah Kota Batu.</i>	Membahas tentang penggunaan metode pembelajaran market place activity, bedanya dalam penelitian ini terfokus pada mata pelajaran SKI.	Penelitian yang dijelaskan sama sama membahas tentang penerapan model pembelajaran market place activity terhadap pembelajaran PAI.
2	<i>Penerapan Model Pembelajaran Market Place Activity Berbantuan Internet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMPN 3 Lembang Kab Pinrang.</i>	Penelitian ini membahas tentang pembelajaran MPA yang berbasis internet yang terfokus pada hasil belajar siswa.	Membahas tentang model pembelajaran MPA yang terfokus pada siswa guna meningkatkan kreativitas.
3	<i>Penerapan Model Pembelajaran Market Place Activity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MTS Darussalam Mesuji</i>	Perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu sasaran yang dituju yaitu mengenai hasil belajar, sedangkan penelitian terdahulu membahas mengenai cara meningkatkan interaksi asosiatif siswa.	Penelitian terdahulu menjelaskan tentang proses pembelajaran melalui metode MPA.
4	<i>Penerapan Model Market Place Activity untuk meningkatkan ketarampilan Abad 21 dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif kelas X TKR 1 SMK Negeri 1 Kediri</i>	Penelitian terdahulu membahas tentang pembelajaran yang berbasis MPA yang difokuskan pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif.	Membahas tentang keaktifan siswa dan juga metode ini membantu untuk meningkatkan keterampilan siswa.
5	<i>Pengaruh implementasi metode pembelajaran market place activity terhadap penguasaan materi `PAI makanan dan minuman hala haram kelas 8 di SMP Negeri 26 Surabaya</i>	Yang membuat pembahasan ini berbeda adalah penelitian terdahulu membahas tentang pengaruh penerapan model pembelajaran MPA.	Sama – sama membahas tentang implementasi atau penerapan model pembelajaran.
6	<i>Pembelajaran berbasis</i>	Penelitian terdahulu	Membahas tentang

	<i>masalah High Order Thinking Skill pada materi translansi.</i>	membahas tentang pembelajaran berbasis masalah yang berdampak pada hasil belajar siswa.	pembelajaran berbasis <i>High Order Thinking Skill</i> yang bertujuan untuk meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik.
7	<i>Penilaian High Order Thinking Skill menggunakan quizziz pada materi usaha dan energi</i>	Penelitian terdahulu membahas tentang <i>HOTS</i> yang mana pembelajaran ini menggunakan quizziz untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi usaha dan energi.	Membahas tentang konsep pembelajaran yang tertuju pada cara berpikir siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung.
8	<i>High Order Thinking Skill pembelajaran matematika kontemporer</i>	Perbedaan hanya ada pada tujuan judul yaitu penelitian terdahulu terfokus pada mata pelajaran matematika kontemporer.	Membahas tentang pembelajaran <i>High Order Thinking Skill</i> guna meningkatkan cara berpikir kritis siswa.
9	<i>Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran IPS Di SMP Al–Azhar 29 Semarang</i>	Perbedaan hanya terdapat pada kegunaan media dalam mengakses tugas	Literasi digital dapat digunakan sebagai media untuk memudahkan siswa dalam mengakses informasi melalui internet
10	<i>Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang</i>	Dalam penelitian ini dipergunakan untuk pelatihan guru dan siswa tentang literasi digital	Sedangkan dalam penelitian yang lain literasi digital diperuntukkan siswa sebagai media belajar siswa.





Gambar 1.1 Kerangka Penelitian Terdahulu

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini meliputi beberapa bab dan sub bab yang tersismatis, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I: memuat pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, variabel penelitian, definisi operasional.
2. BAB II: memuat kajian pustaka, terbagi menjadi tiga, yaitu pertama: pengembangan metode pembelajaran, kedua kriteria metode pembelajaran, ketiga Market Place Activity.
3. BAB III: memuat metode penelitian, jenis penelitian, prosedur penerapan, jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.
4. BAB IV: memuat hasil penelitian, data uji coba, analisis data, revisi produk, kajian produk.
5. BAB V: memuat penutup, bagian akhir dari penelitian yang berisi kesimpulan dan saran penulis terhadap hasil penelitian dilapangan.
6. Daftar Pustaka.