

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah proses individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap melalui pengalaman dan pengajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama serta membentuk karakter dan moral yang baik. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, tantangan pembelajaran semakin kompleks, karena bukan hanya perihal materi atau konsep, namun siswa juga diharapkan dapat mengimplementasikan nilai-nilai agama islam dalam kehidupan sehari-hari (Amin & Rahman, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menghadapi tantangan terutama di era digital dan *Society 5.0*. Tantangan ini mencakup kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, meningkatkan literasi digital, serta menghadapi perbedaan pemahaman agama yang beragam di antara siswa. Selain itu, adanya tekanan terhadap peningkatan kualitas pengajaran juga memerlukan keterampilan pedagogik yang adaptif dan berbasis karakter. Di era *Society 5.0*, guru Pendidikan Agama Islam dituntut untuk tidak hanya menguasai materi agama tetapi juga menguasai teknologi dan membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai keagamaan di tengah perkembangan teknologi. Maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu mengaitkan materi atau konsep dalam Pendidikan Agama Islam dengan permasalahan yang dihadapi (Bahruruzi, 2023).

Model pembelajaran adalah hal yang berpengaruh dalam menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu model yang menarik dan mulai digunakan oleh guru di sekolah adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa dihadapkan dengan suatu permasalahan yang harus mereka cari solusinya dengan bekal

pengetahuan atau pemahaman yang sudah dipelajari selama proses pembelajaran (Mulyadi, 2023).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah, siswa harus dapat berkolaborasi atau turut serta dalam menganalisis masalah, mencari solusi dari permasalahan yang ada dan mengevaluasi hasil dari solusi yang mereka sediakan. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* ini melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, yang tidak hanya melibatkan pemahaman satu mata pelajaran saja, namun dapat memiliki relevansi dengan seluruh mata pelajaran yang ada dengan konteks yang berbeda, termasuk pada aspek hasil belajar kognitif siswa (Herman, 2024).

Hasil belajar kognitif dalam Pendidikan Agama Islam adalah indikator penting yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan tidak hanya dapat mengingat fakta-fakta agama, tetapi juga mampu menganalisis dan merefleksikan ajaran yang dipelajari, sehingga mereka dapat mengaitkan nilai-nilai agama dengan pengalaman nyata dalam masyarakat (Amin & Rahman, 2023). Hasil belajar kognitif dalam Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai dasar dalam pembentukan karakter siswa. Pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai agama akan membantu siswa menghadapi berbagai tantangan moral di era modern ini. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar kognitif perlu dilakukan secara menyeluruh, mencakup aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi ajaran agama. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan spiritual siswa yang seimbang, yang sangat penting dalam kehidupan sosial siswa (Sari & Hidayah, 2024).

Namun, seiring dengan perkembangan dari berbagai keilmuan pendidikan, dibutuhkan penggunaan media interaktif yang dapat diintegrasikan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*, untuk mewarnai kegiatan pembelajaran dan lebih menarik antusiasme siswa ketika kegiatan pembelajaran di kelas (Hidayati, 2023).

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas adalah media berbasis audio visual yang memungkinkan siswa mendapatkan pemahaman lebih mendalam terkait materi yang disampaikan, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dan mendorong pembelajaran mandiri siswa. Media yang mencakup video, animasi dan presentasi, menarik perhatian siswa dengan cara yang lebih dinamis dibandingkan teks saja.

Berdasarkan penelitian Hussain (2023) menunjukkan bahwa penggabungan elemen visual dan auditori membantu siswa mengingat informasi lebih baik, karena mereka dapat membuat asosiasi yang lebih kuat dalam ingatan mereka. Selain itu, media audio visual menyediakan umpan balik yang konstruktif dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, sehingga mendukung penguasaan materi tanpa tekanan waktu.

Media audio visual adalah alat atau sumber daya yang menggabungkan elemen suara dan gambar untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara efektif. Media ini mencakup berbagai format, seperti video, animasi, presentasi dan rekaman audio, yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan siswa.

Menurut Rahman (2023), media audio visual tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks tetapi juga meningkatkan retensi informasi karena kombinasi elemen visual dan auditori yang membuat materi lebih menarik dan mudah diingat. Penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa jenjang Sekolah Menengah Atas. Maka menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terkhusus untuk jenjang Sekolah Menengah Atas akan efektif karena berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi dan kemampuan memecahkan masalah. Di jenjang ini, siswa sudah berada dalam tahap perkembangan kognitif formal, memungkinkan mereka untuk memahami

masalah kompleks secara abstrak dan logis. Model ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui eksplorasi dan penerapan konsep pada situasi nyata.

Selain itu penggunaan media audio visual dapat menjadi efektif dalam pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) karena kemampuan media ini untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Menurut Rahmadani (2023), siswa pada jenjang sekolah menengah atas berada pada tahap perkembangan kognitif yang lebih kompleks, yang memungkinkan mereka untuk memahami informasi dengan cara yang lebih visual dan auditori.

Media audio visual, seperti video, film dan animasi, mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa. Penelitian oleh Setiawan dan Nuraini (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Atas meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit. Selain itu, media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

Secara teoritis pendekatan multimedia dalam pendidikan berlandaskan pada teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi ketika disajikan dalam bentuk yang beragam, seperti kombinasi gambar, suara dan teks (Mardiana, 2023). Hal ini sejalan dengan prinsip *dual coding theory*, yang menyarankan bahwa informasi yang disajikan secara visual dan auditori secara bersamaan dapat meningkatkan retensi informasi, termasuk penggunaan media audio visual yang diterapkan dalam pembelajaran (Budianto & Sari, 2022).

Dari perspektif fisiologis, media audio visual dapat merangsang berbagai area otak yang berbeda, yang membantu dalam pengolahan dan penyimpanan informasi. Ketika siswa melihat video atau mendengarkan penjelasan melalui rekaman audio, mereka mengalami stimulasi multisensori yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Hapsari, 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti berupa riset penggalian masalah melalui studi dokumentasi dan observasi, maka teridentifikasi permasalahan terkait rendahnya hasil belajar kognitif siswa di SMAN 24 Kota Bandung, yang akan diteliti lebih mendalam oleh peneliti, terkait hal yang menyebabkan adanya masalah tersebut.

Hasil observasi, dokumentasi dan wawancara terkait seputar pengalaman guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 24 Kota Bandung, Bapak Syarif Hidayat mengungkapkan bahwa hasil belajar kognitif siswa masih rendah, dibuktikan dengan arsip nilai akumulasi ujian dan ulangan harian di semester ganjil kelas X (C dan E) tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 80% nilai kognitif siswa dari kelas X (C dan E) masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sesuai dengan kebijakan sekolah, yaitu nilai siswa harus mencapai angka 78 untuk mencapai standar tuntas.

Namun dari segi afektif dan psikomotorik secara umum meningkat, dibuktikan dengan wawancara bersama Bapak Syarif Hidayat yang mengungkapkan bahwa pembiasaan pelaksanaan shalat dhuha pada waktu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti berlangsung, seluruh siswa melaksanakannya dengan penuh tanggungjawab dan masjid sekolah terlihat dipenuhi siswa kelas X di SMAN 24 Kota Bandung. Sehingga peneliti akan berfokus pada aspek kognitif siswa kelas X di SMAN 24 Kota Bandung yang masih rendah.

Penelitian sebelumnya yang membahas tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran umumnya masih berfokus pada penggunaan media secara mandiri tanpa dikombinasikan dengan strategi pembelajaran tertentu, maupun penelitian yang hanya meneliti efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* saja tanpa di kolaborasikan dengan media interaktif audio visual. Penelitian sebelumnya juga seringkali mengeksplorasi model pembelajaran secara terpisah atau menekankan evaluasi hasil belajar tanpa mempertimbangkan aspek interaktivitas teknologi.

Namun, penelitian ini menyoroti *gap* penting, yaitu kurangnya kajian yang mengintegrasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan

media audio visual dalam konteks pendidikan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dikenal sebagai pendekatan yang menekankan pemecahan masalah secara kolaboratif dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Dengan mengombinasikan model *Problem Based Learning* dengan media audio visual yang, maka penelitian ini bertujuan mengisi celah studi sebelumnya, khususnya dalam hal media audio visual dapat memfasilitasi *Problem Based Learning* secara lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

Selain itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media audio visual yang diintegrasikan sebagai strategi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar dan juga sebagai media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* secara bertahap. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam mengatasi tantangan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran menggunakan media audio visual di kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jadi dapat dipahami berdasarkan informasi dan penguraian fakta yang ada yaitu bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor penggunaan model pembelajaran, maka sangat relevan jika kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman secara lebih mendalam dan menggunakan media audio visual untuk menarik antusiasme dan keterlibatan siswa. Maka dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan mengintegrasikan media audio visual di sekolah pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan di Indonesia masih terbatas serta belum banyak studi yang mendalami efektivitasnya, terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk jenjang kelas X Sekolah Menengah Atas.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantu media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa, yang berfokus pada materi awal semester genap untuk kelas X jenjang Sekolah Menengah

Atas, terkhusus untuk kelas X (C dan E) di SMAN 24 Kota Bandung tahun ajaran 2023/2024, yaitu materi tentang “Menerapkan *Al-Kuliyatu Al-Khamsah* dalam kehidupan sehari-hari”. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas X (C dan E) SMAN 24 Kota Bandung dan mengukur efektivitas penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantu media interaktif audio visual.

Pemilihan lokasi penelitian ini berfokus di SMAN 24 Kota Bandung karena berdasarkan studi pendahuluan dan penggalian masalah yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong rendah, sebagaimana terungkap dalam studi pendahuluan yang dilakukan. Melalui wawancara dengan guru dan pengamatan langsung, ditemukan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Maka, lokasi penelitian ini dipilih untuk menganalisis lebih lanjut terkait upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media audio visual pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam guna menawarkan solusi yang tepat untuk upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 24 Kota Bandung.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 24 Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 24 Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 24 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 24 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 24 Kota Bandung.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 24 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Peningkatan Pemahaman Konseptual

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media audio visual secara teoritis dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Model pembelajaran *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar dengan menyelesaikan masalah nyata, sementara media audio visual menyediakan dukungan visual yang memperjelas dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan teori kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat meningkatkan retensi pengetahuan (Mardiana, 2023).

b. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis

Secara teoritis, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media audio visual dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam model pembelajaran ini, siswa dihadapkan pada situasi masalah yang menuntut siswa untuk menganalisis, mengevaluasi dan merumuskan solusi. Dengan

dukungan media audio visual yang relevan, siswa dapat memperoleh informasi yang lebih kaya dan beragam, yang mendorong mereka untuk berpikir lebih dalam, memperoleh wawasan lebih luas, mempertimbangkan berbagai perspektif dan melakukan refleksi terhadap solusi yang dihasilkan (Budianto & Sari, 2022).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

- 1) Pengembangan Metode Pembelajaran yang Variatif, yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media audio visual, guru Pendidikan Agama Islam dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Hal ini membantu guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan tidak monoton, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran agama.
- 2) Peningkatan Kemampuan Mengelola Kelas, yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kelompok, sehingga guru dapat lebih mudah mengelola kelas. Dengan siswa yang lebih terlibat dalam diskusi dan kolaborasi, guru dapat memfokuskan perhatian pada panduan dan fasilitas.

b. Bagi Sekolah

- 1) Peningkatan Kualitas Pembelajaran, yaitu sekolah yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media audio visual berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini dapat berkontribusi pada reputasi sekolah sebagai institusi yang inovatif dan progresif dalam metode pengajaran.
- 2) Mendorong Kerja Sama Antar Guru, yaitu guru dapat bekerja sama untuk merancang proyek lintas kurikulum yang mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan pelajaran lainnya, menciptakan lingkungan belajar yang lebih holistik.

c. Bagi Siswa:

- 1) Peningkatan Pemahaman dan Aplikasi Materi, yaitu siswa dapat memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih baik melalui pendekatan *Problem Based Learning* yang mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata. Media audio visual memberikan konteks yang relevan dan memudahkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kolaboratif, yaitu dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa sering bekerja dalam kelompok, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Mereka belajar untuk berkomunikasi, mendengarkan pendapat orang lain, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif, yang merupakan keterampilan penting dalam konteks sosial dan masyarakat.

E. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pendekatan yang mengedepankan pemecahan masalah sebagai inti dari proses pembelajaran. *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran serta membangun pengetahuan mereka melalui diskusi, penelitian dan eksplorasi (Herman, 2024). Prinsip dan langkah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* diantaranya: Pertama adalah masalah sebagai pemantik pembelajaran, yaitu siswa dihadapkan pada masalah nyata yang membutuhkan analisis dan pemecahan. Masalah ini harus cukup kompleks untuk menstimulasi pembelajaran mendalam (Komalasari, et al. 2024).

Kedua adalah pembelajaran kolaboratif, yaitu siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan solusi. Mereka belajar saling berbagi informasi dan mengintegrasikan berbagai perspektif. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat keterampilan sosial, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir lintas disiplin. Ketiga adalah penyelidikan mandiri, yaitu guru

berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mencari informasi secara mandiri. Langkah ini memperkuat kemandirian siswa dalam mengelola pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka. Keempat adalah presentasi dan evaluasi solusi, yaitu kelompok mempresentasikan solusi yang mereka kembangkan, diikuti oleh evaluasi dari teman sebaya dan guru. Proses ini melatih keterampilan komunikasi serta refleksi kritis terhadap hasil belajar mereka.

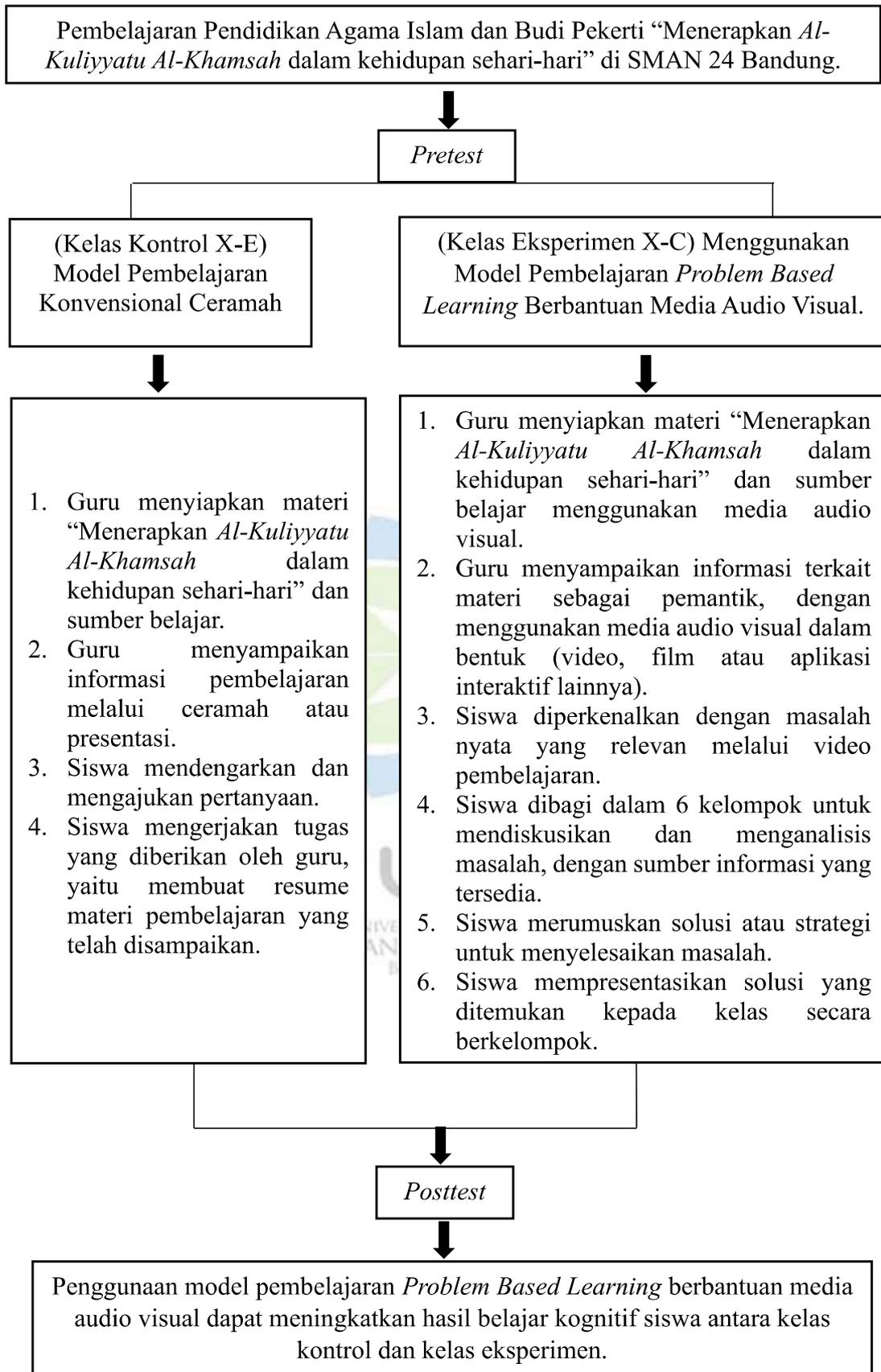
Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Prasetyo (2023), integrasi media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, karena mereka lebih terlibat secara emosional dan kognitif ketika belajar melalui video, animasi, atau presentasi multimedia. Selain itu, media audio visual juga memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang lebih kaya dan beragam, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep yang diajarkan (Sulistyo, 2024).

Dengan mengkolaborasikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media audio visual dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Dalam model pembelajaran ini, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi. Ketika media audio visual diintegrasikan, siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi yang memperkaya konteks dan pemahaman mereka terhadap masalah yang dihadapi. Media seperti video tutorial atau simulasi interaktif tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks tetapi juga memfasilitasi diskusi yang lebih mendalam dalam kelompok (Hidayah, 2023).

Penelitian oleh Sari dan Nugroho (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam konteks pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, karena mereka dilatih untuk berbagi ide dan solusi dalam kelompok. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikolaborasikan dengan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menghadirkan masalah yang berkaitan dengan isu-isu moral dan etika dalam konteks agama, siswa dapat didorong untuk menganalisis situasi dan menyusun solusi yang relevan berdasarkan prinsip-prinsip agama.

Media audio visual, seperti film pendek atau dokumenter tentang praktik keagamaan, dapat memberikan konteks yang lebih jelas dan mendalam tentang materi yang diajarkan, sehingga siswa dapat lebih mudah menghubungkan ajaran agama dengan realitas yang mereka hadapi (Hidayah, 2023). Siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok untuk membahas masalah yang dihadapi, yang memungkinkan mereka untuk saling berbagi pandangan dan pengalaman pribadi terkait ajaran agama. Penelitian oleh Sari dan Nugroho (2024) menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep agama, tetapi juga membantu siswa mengembangkan sikap toleransi dan empati terhadap perbedaan pendapat.

Dalam kerangka berpikir ini, penulis akan meneliti bagaimana penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran berbasis audio visual dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa, terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu materi tentang “Menerapkan *Al-Kuliyatu Al-Khamsah* dalam kehidupan sehari-hari” untuk kelas X (C dan E) SMAN 24 Kota Bandung.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang dapat diuji dan dirumuskan berdasarkan teori atau fenomena yang diamati. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis berfungsi sebagai alat untuk menentukan hubungan antara variabel yang diteliti. Hipotesis biasanya dinyatakan dalam bentuk prediksi yang jelas mengenai hasil yang diharapkan dari penelitian. Hipotesis merupakan dasar dari penelitian ilmiah yang berfungsi untuk memberikan arah dan fokus dalam proses pengumpulan dan analisis data. Kualitas hipotesis sangat penting, karena hipotesis yang jelas dan terukur akan memudahkan peneliti dalam merancang penelitian dan menginterpretasi hasilnya secara tepat (Sekaran & Bougie, 2024).

Dalam penelitian ini, hipotesis dirumuskan berdasarkan kajian teori serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan arah analisis data dan menjadi dasar dalam menguji pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Oleh karena itu, perumusan hipotesis menjadi bagian penting dalam rangka memperoleh kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Berikut rumusan hipotesis dari penelitian penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti:

Hipotesis Kerja (Ha) Terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X (C & E) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMAN 24 Kota Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini terdapat beberapa ringkasan hasil penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Ananta pada tahun 2024, dalam skripsinya yang berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Margototo. Dalam penelitian tersebut, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu dari penerapan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang di analisis pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa untuk jenjang kelas 5 SDN di Margototo. Namun terdapat juga perbedaannya dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu upaya mengkolaborasikan media pembelajaran berbasis audio visual dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang relevan untuk siswa dan peneliti juga terfokus pada analisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gusnia Rindiani pada tahun 2024, dalam skripsinya yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran video animasi yang di analisis pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman konsep materi tertentu bagi siswa untuk jenjang sekolah dasar berbantuan media digital. Namun terdapat juga perbedaannya dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu media bantu pembelajaran yang digunakan oleh peneliti berfokus pada audio visual yang mencakup umum, sehingga bisa dari berbagai sumber, tidak hanya terbatas pada video animasi saja, untuk kelas X SMAN 24 Kota Bandung.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Eldira Nadien Fadlullah pada tahun 2024, dalam skripsinya yang berjudul: Penerapan Metode Token Economy Dan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Mekar Arum). Dalam penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu dari penggunaan media audio visual dan analisis hasil belajar kognitif bagi siswa. Namun, terdapat juga perbedaannya dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu strategi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang memungkinkan siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dede Agus Nurrokhli pada tahun 2023, dalam skripsinya yang berjudul: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Film Animasi Nusa Dan Rara Mengenai PPAI Untuk Meningkatkan Pemahaman (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Mukti Usman Subang). Dalam penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu dari penggunaan media audio visual yang berbasis film anak-anak “Nusa & Rara”, serta analisisnya untuk meningkatkan pemahaman siswa, yang termasuk dalam aspek kognitif siswa. Namun, terdapat juga perbedaannya dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu strategi pembelajaran yang dikombinasikan dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk siswa jenjang Sekolah Menengah Atas dan media audio visual yang digunakan oleh peneliti juga lebih umum, tidak hanya berfokus menganalisis dari satu film seperti penelitian tersebut.
5. Penelitian yang dilakukan oleh M Abu Rizal pada tahun 2022 dalam skripsinya yang berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 11 Bandar Lampung. Dalam penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu dari

penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media audio visual, serta analisis nya untuk meningkatkan hasil belajar. Namun, terdapat juga perbedaannya dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, yaitu peneliti berfokus untuk mengkaji analisis penelitian pada hasil belajar kognitif siswa saja dan jenjang sekolah yang diangkat peneliti.

Penelitian-penelitian tersebut memberikan dasar empiris dan referensi yang kuat dalam melaksanakan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran berbasis audio visual dalam menungjang kegiatan pembelajaran di sekolah.

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Ananta pada tahun 2024, dalam skripsinya yang berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Margototo.	Persamaannya terletak pada penerapan penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning yang di analisis pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa untuk jenjang kelas 5 SDN di Margototo.	Perbedaannya terletak pada upaya mengkolaborasikan media pembelajaran berbasis audio visual dan peneliti juga berfokus pada analisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Gusnia Rindiani pada tahun 2024, dalam skripsinya yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD.	Persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dan media pembelajaran berbasis visual untuk peningkatan pemahaman konsep materi tertentu bagi siswa berbantuan media digital.	Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti berfokus pada audio visual yang mencakup umum, sehingga bisa dari berbagai sumber dan dilakukan untuk jenjang sekolah menengah atas.

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Siti Eldira Nadien Fadlullah pada tahun 2024, dalam skripsinya yang berjudul: Penerapan Metode Token Economy Dan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI.</p>	<p>Persamaannya terletak pada penggunaan media audio visual dan analisis peningkatan hasil belajar kognitif bagi siswa pada jenjang sekolah menengah atas.</p>	<p>Perbedaannya terletak pada strategi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah model pembelajaran Problem Based Learning.</p>
4.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Dede Agus Nurrokhli pada tahun 2023, dalam skripsinya yang berjudul: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Film Animasi Nusa Dan Rara Mengenai PPAI Untuk Meningkatkan Pemahaman (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Mukti Usman Subang).</p>	<p>Persamaannya terletak pada penggunaan media audio visual yang berbasis film anak-anak “Nusa & Rara”, serta analisisnya untuk meningkatkan pemahaman siswa, yang termasuk dalam aspek kognitif siswa.</p>	<p>Perbedaannya terletak pada strategi pembelajaran yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Problem Based Learning dan media audio visual yang digunakan oleh peneliti lebih umum, tidak hanya berfokus pada satu film saja.</p>
5.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh M Abu Rizal pada tahun 2022 dalam skripsinya yang berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 11 Bandar Lampung.</p>	<p>Persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dan media audio visual, serta analisisnya untuk meningkatkan hasil belajar.</p>	<p>Perbedaannya terletak pada peneliti berfokus untuk mengkaji analisis penelitian pada hasil belajar kognitif siswa saja dan jenjang sekolah yang diangkat oleh peneliti adalah sekolah menengah atas.</p>

Penelitian ini mengangkat kebaruan dalam pendekatan pembelajaran yang membahas "Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti" yang dilakukan di SMAN 24 Kota Bandung. Penelitian ini menyoroti penggunaan media audio visual yang lebih umum dan tidak hanya terfokus pada satu film, berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang hanya menganalisis film tertentu, seperti penelitian oleh Dede Agus Nurrohkli yang berfokus pada film animasi "Nusa & Rara." Dengan mengintegrasikan model pembelajaran ini dan media audio visual, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Novelty dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media audio visual yang lebih luas, serta analisis yang lebih mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap pemahaman konsep siswa, yang sejalan dengan penelitian M Abu Rizal pada tahun 2022. Kebaruan lain dalam penelitian ini adalah fokusnya pada hasil belajar kognitif siswa, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Eldira Nadien Fadhlullah pada tahun 2024 juga menyoroti penggunaan media audio visual, tetapi menggunakan metode yang berbeda. Dengan mengadopsi pendekatan berbasis masalah yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana strategi pembelajaran dapat dimodifikasi untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini berkontribusi pada literatur pendidikan dengan menekankan pentingnya kombinasi media audio visual dan model pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, yang relevan dengan *trend* pendidikan saat ini.