

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik dari berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Melalui pendidikan, manusia diarahkan menjadi pribadi yang berpengetahuan, berakhlak, dan mampu berperan dalam kehidupan sosial. Dalam pandangan Al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (Siregar et al., 2024).

Pendidikan dalam perjalanannya telah diwarnai oleh agama dalam peran dan prosesnya. Agama merupakan motivasi hidup dan kehidupan, termasuk sebagai alat pengembangan dan pengendalian diri yang amat penting. Bukan sekedar diketahui, memahami dan mengamalkan agama adalah sangat penting dalam mencetak manusia yang utuh. Dalam konteks Pendidikan Islam, proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan akhlak mulia yang berlandaskan ajaran Al-Qur'an dan Hadist. Dengan demikian, Pendidikan Islam memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat secara spiritual dan moral. (Mukhlas, 2023)

Fiqih sebagai salah satu mata pelajaran dalam kurikulum Pendidikan Islam bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai hukum-hukum syariat yang berkaitan dengan ibadah maupun muamalah. (Collins et al., 2021) . Pembelajaran Fiqih idealnya tidak hanya berhenti pada pemahaman teori, tetapi juga mendorong siswa untuk mampu mengamalkan ajaran-ajaran yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu mengaktifkan peserta didik agar materi Fiqih dapat dipahami secara mendalam dan bermakna.

MTsN 01 Kabupaten Bandung sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam tingkat menengah memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai inovasi dan pendekatan pedagogis. Dengan berbagai fasilitas dan tenaga pendidik yang kompeten, madrasah ini berupaya memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik. Namun, sebagaimana lembaga pendidikan pada umumnya, peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan secara berkelanjutan agar mampu menjawab tantangan dan kebutuhan siswa, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan dua guru mata pelajaran Fiqih, serta studi dokumentasi terhadap nilai hasil belajar peserta didik, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih belum optimal dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini diperkuat oleh data nilai keseluruhan peserta didik kelas VIII yang dijadikan sebagai sumber dalam kegiatan observasi dan studi dokumentasi yang diambil dari Data Nilai Harian, Data Nilai Ujian dan Data Nilai Kehadiran, yang menunjukkan rata-rata sebesar 70,00, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran Fiqih yaitu 72. Data tersebut diperoleh dari 11 kelas, yaitu kelas VIII A sampai dengan VIII K, dengan jumlah total 349 peserta didik. Dari jumlah tersebut, sebanyak 215 peserta didik (61,6%) dinyatakan belum mencapai KKM atau masih berada di bawah nilai 72, sedangkan hanya 134 peserta didik (38,4%) yang telah mencapai atau melampaui KKM. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa rata-rata capaian nilai peserta didik masih berada pada kategori cukup dan belum optimal, sehingga diperlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Kondisi sekolah secara umum telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk ketersediaan ruang kelas, perangkat pembelajaran, serta tenaga pendidik yang kompeten. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih, metode yang digunakan oleh guru Fiqih masih menggunakan metode ceramah dan belum sepenuhnya memanfaatkan

variasi strategi maupun media pembelajaran yang interaktif. Hal ini berdampak pada suasana pembelajaran yang kurang dinamis, sehingga potensi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar belum berkembang secara optimal.

Analisis hasil belajar yang belum maksimal dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Peneliti berpendapat bahwa salah satu faktor yang menyebabkan ketercapaian hasil belajar belum maksimal adalah metode pembelajaran yang tidak variatif dan kurang solutif sebagai terobosan dalam memaksimalkan hasil belajar siswa. Peneliti menerapkan metode Pembelajaran kontemporer, Yaitu Metode *Quantum Learning*. Metode *Quantum Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih, Karena pada dasarnya Metode *Quantum Learning* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas, nyaman dan menyenangkan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran harus diciptakan suasana menggairahkan dengan menyajikan materi pembelajaran yang bersifat menantang, mengesankan dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan daya kreatif. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran antara lain dapat diwujudkan dalam bentuk diskusi, kerja kelompok dalam kegiatan pembahasan materi pelajaran. (Ma'ruf Zahran, 2019).

Quantum Learning adalah metode pembelajaran yang menyenangkan serta menyertakan segala dinamika yang menunjang keberhasilan belajar itu sendiri dan segala ketertarikan, perbedaan, interaksi, serta aspek-aspek yang dapat memaksimalkan momentum untuk belajar (I. Lestari, 2018). Metode ini memadukan unsur psikologi, linguistik, serta strategi belajar yang kreatif untuk membantu siswa menyerap informasi dengan lebih baik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Quantum Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta daya ingat terhadap materi pelajaran. Dengan pendekatan yang holistik, *Quantum Learning* memungkinkan siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Terlepas dari metode, terdapat media sebagai penunjang untuk memaksimalkan proses belajar mengajar. Karena upaya dalam penyempurnaan suatu kegiatan belajar mengajar, guru harus

mampu memanfaatkan suatu media yang di anggap berguna untuk menunjang kesuksesan suatu pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna (Wulandari et al., 2023). Maka peneliti disini menggunakan media *Flash Card* sebagai salah satu strategi untuk menghasilkan kualitas suatu metode pembelajaran yaitu *Quantum Learning*. Peneliti mengintegrasikan antara metode dengan media yang dipandang mampu menghasilkan proses pembelajaran meningkat secara signifikan.

Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar melalui penerapan metode *Quantum Learning* berbantuan media *Flash Card* sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 01 Kabupaten Bandung. *Quantum Learning*, yang menekankan pembelajaran aktif, suasana positif, dan keterlibatan penuh siswa, dipadukan dengan media *Flash Card* yang bersifat visual dan mudah dipahami sehingga mampu memfasilitasi proses penyerapan konsep-konsep Fiqih secara lebih efektif. Kombinasi metode dan media ini dapat mengatasi rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa yang ditemukan pada studi pendahuluan, sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai akademik yang lebih baik serta pemahaman siswa yang semakin mendalam terhadap materi Fiqih.

Penerapan metode *Quantum Learning* dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam pemahaman materi Fiqih. Melalui pendekatan yang menekankan pembelajaran aktif, dinamis, dan menyenangkan, *Quantum Learning* memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara penuh dalam proses belajar, baik melalui diskusi, aktivitas kelompok, maupun interaksi langsung dengan materi yang dipelajari. Penggunaan media *Flash Card* sebagai pendukung dalam pembelajaran turut memperkuat proses

pemahaman siswa, karena media ini membantu menyajikan konsep-konsep Fiqih secara visual, sederhana, dan mudah diingat. Dengan demikian, metode dan media yang digunakan memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk aktif, kreatif, dan berani menyampaikan ide serta pendapatnya.

Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti mengangkat judul: **“Penerapan Metode *Quantum Learning* Berbantuan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (Penelitian di Kelas VIII MTsN 01 Kabupaten Bandung)”**. Penelitian ini penting dan menarik untuk dilaksanakan karena berkaitan langsung dengan permasalahan rendahnya hasil belajar yang masih dialami sebagian siswa, khususnya dalam memahami materi Fiqih. Mengingat pentingnya penguasaan pengetahuan dan pemahaman keagamaan bagi peserta didik, penggunaan metode *Quantum Learning* dan media *Flash Card* diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih efektif dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, tampak proses pembelajaran yang kurang optimal ditunjukkan oleh siswa dalam mata pelajaran Fiqih dapat dikaitkan dengan terbatasnya variasi strategi pedagogis yang digunakan, serta kurangnya media pendukung yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep materi Fiqih dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Maka perlu adanya akomodasi pembaharuan dalam mewujudkan pembelajaran tersebut dengan menggunakan metode dan media yang mampu menunjang keberhasilan terhadap hasil belajar siswa. Maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Quantum Learning* berbantu media *Flash Card* pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTsN 01 Kabupaten Bandung?

2. Bagaimana peningkatan penerapan metode *Quantum Learning* berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTsN 01 Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan metode *Quantum Learning* berbantu media *Flash Card* pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTsN 01 Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan penerapan metode *Quantum Learning* berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTsN 01 Kabupaten Bandung

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan kontribusi atau kegunaan hasil penelitian, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, kajian ini dilaksanakan guna dapat memperluas wawasan dalam bidang pendidikan, terutama terkait kelebihan implementasi metode *Quantum Learning* dalam pengajaran Fiqih. Temuan penelitian ini juga bisa berfungsi sebagai sumber ilmiah untuk pengembangan teori pembelajaran yang memadukan alat bantu visual seperti *Flash Card* guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan cara ini, penelitian ini dapat menguatkan hasil-hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru pada literatur mengenai model pembelajaran inovatif yang berbasis pada pengalaman belajar aktif.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan, terutama yang mengkaji efektivitas penerapan metode *Quantum Learning* dan penggunaan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran, baik dalam konteks pembelajaran Fiqih maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi pijakan awal bagi penelitian lanjutan yang hendak mengeksplorasi

implementasi metode *Quantum Learning* pada jenjang pendidikan yang berbeda, materi ajar yang beragam, ataupun pengembangan kompetensi peserta didik di bidang keagamaan maupun bidang ilmu lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran konkret mengenai bagaimana metode *Quantum Learning* berbantuan *Flash Card* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Fiqih. Melalui temuan penelitian ini, guru dapat memanfaatkan pendekatan tersebut sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk memahami variasi teknik pengelolaan kelas berbasis aktivitas, memperkaya metode penyampaian materi yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Fiqih yang lebih inovatif dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi lembaga dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Temuan mengenai efektivitas penerapan metode *Quantum Learning* berbantuan *Flash Card* dapat dijadikan dasar bagi pihak sekolah untuk mengadopsi atau memperluas penggunaan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi sekolah dalam merancang program pelatihan guru yang berfokus pada pengembangan kompetensi pedagogik serta pemanfaatan media pembelajaran inovatif.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi metode *Quantum Learning* yang dipadukan dengan media *Flash Card* dalam pembelajaran Fiqih. Melalui proses

tersebut, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode pembelajaran inovatif, berbagai tantangan yang muncul selama pelaksanaan di kelas, serta strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran *Quantum Learning* adalah suatu pengetahuan dan metodologi belajar yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi dan strategi belajar untuk memudahkan proses belajar mengajar yang berhasil dan efektif (Bobbi DePorter, 2000). Metode ini telah digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran *Quantum* di Supercamp. Metode pembelajaran *Quantum* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan adanya perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan disekitar situasi belajar. Interaksi antar komponen pendidikan akan mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi kesuksesan belajar yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya. Dalam proses pembelajarannya, Metode *Quantum* mendasarkan pada pengkondisian kognisi dalam konteks dunia nyata (Ma'ruf Zahran, 2019).

Quantum Learning berlandaskan pada prinsip bahwa setiap unsur dalam proses pembelajaran guru, siswa, media, lingkungan, serta strategi mengajar memiliki pengaruh penting terhadap keberhasilan belajar. Oleh karena itu, metode ini menekankan perubahan dan penguatan interaksi antar komponen pendidikan agar kemampuan serta bakat alamiah siswa dapat berkembang secara optimal. Interaksi yang positif diharapkan mampu mengubah potensi siswa menjadi prestasi belajar yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada masa seperti ini pendidik dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran, begitu

pun peserta didik agar pembelajaran lebih aktif dan hidup (Septy Nurfadhillah et al., 2021). Disamping itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. *Flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar. Gambar pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di setiap gambar yang dicantumkan. Dengan adanya media *flashcard*, suasana proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan secara tidak langsung permainan kartu membuat peserta didik memahami materi dengan cara yang menyenangkan yang kemudian mengasah pola pikir peserta didik agar lebih aktif (Fatayan et al., 2022).

Belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 2010). Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap (Abdurrahman, 2003).

Berdasarkan pengertian belajar dan hasil belajar tersebut, dapat dipahami bahwa pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor utama yang berperan adalah proses pembelajaran itu sendiri, yaitu bagaimana peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajarnya. Interaksi yang positif, aktif, dan bermakna akan mendorong terjadinya

perubahan tingkah laku yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa, seperti keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, kesempatan untuk berpikir dan berlatih, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif, turut menentukan tingkat keberhasilan hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan awal siswa, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan sehingga mampu memfasilitasi perubahan perilaku ke arah yang positif dan relatif menetap.

Penggunaan media visual dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media visual juga dapat melibatkan siswa secara langsung. Hal itu tentu akan memotivasi siswa dalam proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Sehingga, motivasi yang tumbuh di dalam diri siswa membuat pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Selain itu, pengaruh yang ditimbulkan oleh media visual bisa menjadi faktor tercapainya tujuan pembelajaran (Kustandi et al., 2021). Untuk memperkuat efektivitas pembelajaran, penerapan *Quantum Learning* dikombinasikan dengan media *Flash Card* sebagai alat bantu visual. *Flash Card* berfungsi menstimulasi ingatan cepat, membantu siswa mengenali istilah dan konsep secara ringkas, serta memperkuat pemahaman melalui pengulangan. Secara teoritis, media visual dapat meningkatkan retensi informasi karena melibatkan pengolahan spasial, simbolik, dan verbal secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan teori kognitif yang menyebutkan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa dapat menghubungkan informasi baru dengan visualisasi yang jelas.

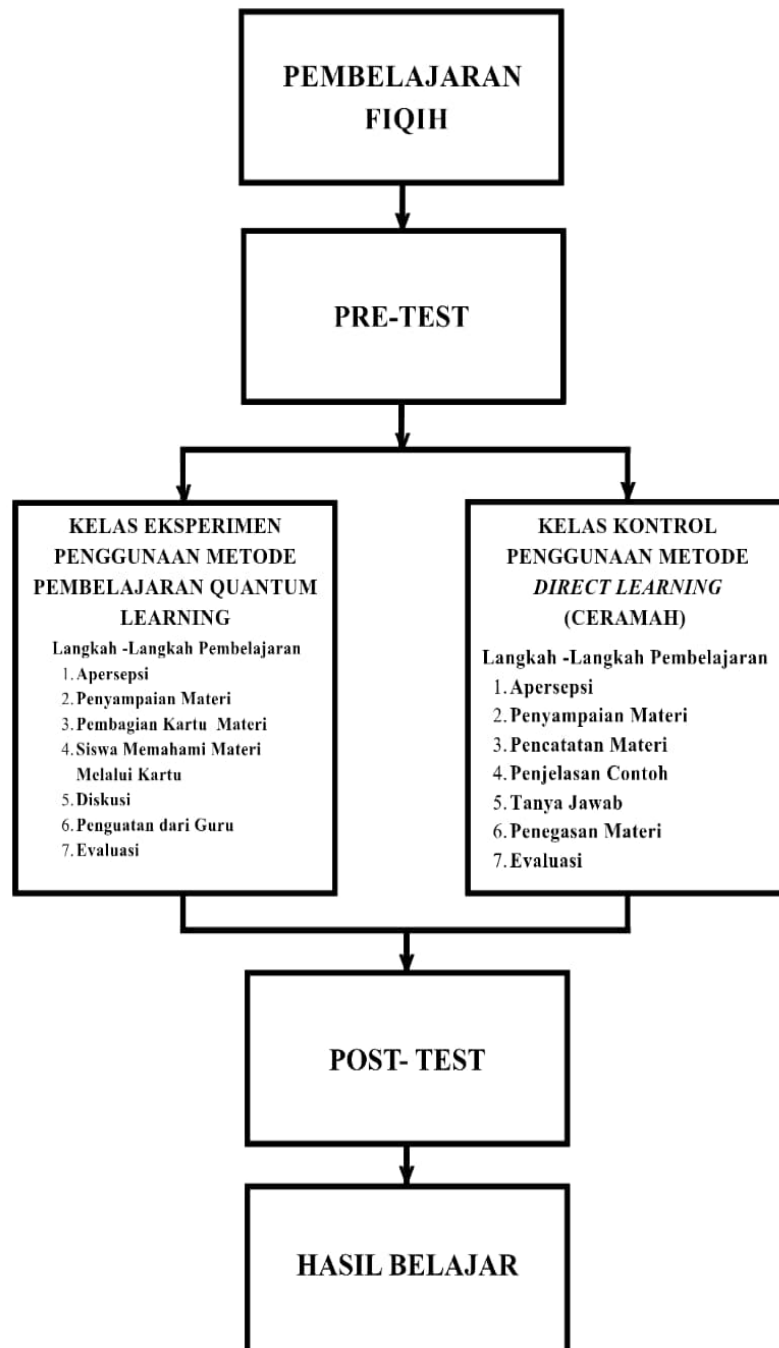
Metode pembelajaran *Quantum Learning* saat dipadukan dengan media *Flash Card*, kedua komponen tersebut saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. *Quantum Learning* menghadirkan suasana belajar yang aktif, dinamis, dan melibatkan berbagai gaya belajar siswa melalui prinsip *Orchestrating Learning* (Bobbi DePorter, 2000), yaitu mengoptimalkan lingkungan, emosi, dan strategi belajar agar informasi lebih mudah dipahami

dan diingat. Sementara itu, *Flash Card* berfungsi sebagai media visual sederhana namun efektif yang membantu siswa memperkuat ingatan, memahami konsep secara bertahap, dan belajar melalui repetisi yang menyenangkan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quantum Learning* yang diperkaya dengan media interaktif seperti *Flash Card* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta menumbuhkan motivasi belajar dan hasil belajar karena siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas yang memadukan visual dan kreativitas. Oleh karena itu, integrasi metode *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* merupakan strategi pembelajaran yang potensial dalam meningkatkan efektivitas proses belajar serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Berikut Skema untuk memudahkan pemahaman mengenai alur penelitian, peneliti menyusun kerangka berpikir berdasarkan landasan teori yang relevan. Adapun skema kerangka berpikir pada penelitian ini disajikan sebagai berikut.





Gambar 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2013). Dengan demikian, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu pernyataan atau proposisi yang masih lemah kebenarannya dan memerlukan pembuktian atau pengujian terhadap kebenarannya.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat perbedaan peningkatan dari penerapan metode *Quantum Learning* berbantu media *Flash Card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTsN 01 Kabupaten Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya (Ridhoni & Halid, n.d.). Di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan keaslian dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji :

1. M. Alvin Bimantara, Skripsi tahun 2023 dengan judul “Penerapan Model *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX SMP As-Syafi’i Rambipuji Jember” memiliki beberapa persamaan dan perbedaan

dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya, kedua penelitian sama-sama menggunakan model *Quantum Learning* sebagai pendekatan pembelajaran dan sama-sama berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya, penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran khusus, sedangkan penelitian ini menerapkan *Quantum Learning* berbantuan media *Flash Card* sebagai inovasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif quasi-eksperimental. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang dikaji; penelitian terdahulu berfokus pada materi PAI dan BP, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Fiqih. Dengan demikian, penelitian ini memiliki unsur kebaruan pada penggunaan media *Flash Card* serta desain penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

2. Amila Nurshalati, Skripsi tahun 2024 “Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Lappariaja Kabupaten Bone.”. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model *Quantum Learning* sebagai pendekatan pembelajaran utama serta fokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Kedua penelitian sama-sama menekankan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menggunakan pendekatan eksperimen dalam proses penelitian, sehingga terdapat kesamaan dalam metode analisis terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada fokus dan ruang lingkup kajiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Amila Nurshalati meneliti penerapan model *Quantum Learning* untuk

meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara umum, tanpa menggunakan media pembelajaran khusus. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Fiqih dengan menerapkan metode *Quantum Learning* yang dipadukan dengan media *Flash Card*, sehingga terdapat inovasi berupa integrasi metode dan media. Selain itu, konteks penelitian juga berbeda; penelitian terdahulu dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lappariaja Kabupaten Bone pada peserta didik kelas VIII, sedangkan penelitian ini dilakukan di MTsN 01 Kabupaten Bandung pada kelas VIII.

3. Siti Nasim, Artikel Ilmiah 2025. “Penerapan Metode *Quantum Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” membahas efektivitas *Quantum Learning* dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, partisipasi, dan internalisasi nilai keagamaan peserta didik melalui strategi TANDUR, simulasi, aktivitas multisensori, dan penggunaan media visual. Artikel ini menggunakan metode studi pustaka dengan menganalisis berbagai literatur terbaru mengenai penerapan *Quantum Learning* dalam konteks PAI. Persamaannya, baik artikel tersebut maupun penelitian ini sama-sama mengkaji efektivitas metode *Quantum Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam. Keduanya menyoroti bahwa *Quantum Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna; meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa; serta memperbaiki capaian belajar pada ranah kognitif maupun afektif. Selain itu, keduanya sama-sama menekankan pentingnya penggunaan strategi pembelajaran multisensori, komunikasi positif, serta pengelolaan lingkungan belajar yang kondusif sebagai karakteristik metode *Quantum Learning*. Perbedaan utama antara artikel tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada aspek desain penelitian, ruang lingkup kajian, serta penggunaan media pembelajaran. Artikel tersebut merupakan penelitian studi pustaka (*library research*) yang menelaah teori dan hasil

riset sebelumnya tanpa melakukan eksperimen langsung di kelas. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penerapan langsung metode *Quantum Learning* di kelas VIII MTsN 01 Kabupaten Bandung. Selain itu, artikel tersebut membahas pembelajaran PAI secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus secara spesifik pada mata pelajaran Fiqih.

4. Muhammad Zainal Abidin, Artikel tahun 2018 yang berjudul “Islamic Education Based on *Quantum Learning*: Conceptual and Methodological Perspective” memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya, kedua penelitian sama-sama mengkaji *Quantum Learning* sebagai pendekatan pembelajaran serta menempatkannya dalam konteks pendidikan Islam, dengan tujuan mengoptimalkan potensi peserta didik melalui lingkungan belajar yang kondusif dan metode pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, keduanya menekankan pentingnya peran lingkungan dan metodologi pembelajaran dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik. Adapun perbedaannya, penelitian Muhammad Zainal Abidin bersifat konseptual dan menggunakan pendekatan studi kepustakaan (*library research*) yang menelaah kesesuaian *Quantum Learning* dengan filsafat pendidikan Islam, tanpa menguji penerapannya secara langsung di kelas. Sementara itu, penelitian yang akan peneliti lakukan merupakan penelitian empiris dengan pendekatan kuantitatif quasi-eksperimental yang menguji secara langsung penerapan metode *Quantum Learning* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian terdahulu tidak berfokus pada mata pelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengkaji penerapan *Quantum Learning* pada mata pelajaran Fiqih. Dengan demikian, penelitian ini memiliki unsur kebaruan pada aspek implementasi praktis *Quantum Learning* berbantuan media *Flash Card* serta penggunaan desain penelitian kuantitatif yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhayati dalam artikel ilmiahnya yang berjudul “Metode Pembelajaran *Quantum Learning*, Hasil Belajar, dan Motivasi Belajar Peserta Didik” memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya, kedua penelitian sama-sama menggunakan metode *Quantum Learning* sebagai strategi pembelajaran dan sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penciptaan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, kedua penelitian menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya, penelitian tersebut mengkaji pengaruh *Quantum Learning* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar secara umum tanpa menggunakan media pembelajaran khusus. Sementara itu, penelitian yang akan peneliti lakukan menerapkan metode *Quantum Learning* berbantuan media *Flash Card* sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian terdahulu tidak secara spesifik memfokuskan kajian pada mata pelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Fiqih. Dari segi pendekatan, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Dengan demikian, penelitian ini memiliki unsur kebaruan pada penggunaan media *Flash Card* serta fokus mata pelajaran dan desain penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya.