

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting bagi perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia, mata pelajaran Fiqih memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral siswa sesuai ajaran agama Islam (Rodiyah, 2023). Pendidikan Islam juga merupakan hal pokok yang menopang kemajuan suatu bangsa, karena kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas pendidikan yang ada. Namun dalam praktik pembelajaran sehari-hari, pada mata pelajaran fiqih masih didominasi oleh Model ceramah dan diskusi yang berpusat pada guru. Model ini cenderung mengabaikan partisipasi aktif siswa dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengutarakan ide maupun pemikiran kritis yang mereka miliki. Hal tersebut dapat menciptakan sebuah masalah dalam pembelajaran berupa pembelajaran yang hanya berorientasi pada penguasaan materi dan kurang memberikan pengalaman praktek yang bermanfaat bagi kehidupan siswa.

Mata pelajaran fiqih memiliki posisi strategis dalam pendidikan Islam karena berfungsi membekali siswa dengan pemahaman praktis mengenai hukum-hukum syariat yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari (Firman Mansir, 2020). Melalui pembelajaran fiqih, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan dalam melaksanakan ibadah dan muamalah secara benar sesuai tuntunan agama. Dengan demikian, fiqih menjadi sarana penting dalam membentuk karakter religius, kedisiplinan, serta tanggung jawab moral siswa sebagai seorang muslim. Selain itu, fiqih berperan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan kehidupan yang berkaitan dengan hukum Islam.

MTs YASIPA Kota Bandung merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah pertama yang berkomitmen menghadirkan pendidikan Islam komprehensif dan bermakna bagi siswanya.. Salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di MTs YASIPA Kota Bandung adalah mata pelajaran Fiqih. Fiqih diberikan untuk membekali siswa dengan pemahaman praktis tentang hukum-hukum ibadah dan muamalah, sehingga mereka mampu mengimplementasikan ajaran agama secara benar dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan melalui kegiatan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi terhadap guru mata pelajaran dan siswa kelas VIII MTs YASIPA Kota Bandung. Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran fiqih bahwa Metode yang biasa mereka gunakan dalam mengajar yaitu Metode diskusi, beliau juga menyebutkan bahwa pelaksanaan Metode diskusi sudah sesuai dengan sintaks. Secara umum, guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok bahasan yang akan didiskusikan. Selanjutnya guru mengajukan permasalahan atau topik diskusi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, kemudi siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan permasalahan tersebut. Setelah kegiatan diskusi berlangsung, masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, serta memberikan penguatan terhadap jawaban atau pendapat siswa. Pada tahap akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi dari materi yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan pemaparan sintaks Metode diskusi yang telah dilaksanakan guru mata pelajaran Fiqih di MTs YASIPA Kota Bandung, guru mengaku bahwa hasil belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan Metode diskusi tergolong baik. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai ulangan harian yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 78,22. Hasil belajar yang baik tidak terlepas dari penggunaan Metode diskusi yang baik juga. Namun demikian, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa

menunjukkan adanya permasalahan lain dalam proses pembelajaran. Meskipun siswa mengaku dapat memahami materi yang disampaikan melalui Metode diskusi, mereka juga mengungkapkan bahwa pembelajaran cenderung monoton dan kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kerap merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Rasa bosan dan kejenuhan yang dialami siswa berpotensi menurunkan tingkat keterlibatan dan keaktifan mereka dalam pembelajaran. Apabila kondisi ini terus berlangsung, maka pembelajaran menjadi kurang efektif dan dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* berbantu media papan permainan. Model pembelajaran *Problem based learning* diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana baru dalam pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning* dipandang relevan karena memiliki kelebihan seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, meningkatkan penguasaan konsep secara mendalam, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Darwati, 2021). Kemudian model ini akan diintegrasikan dengan media pembelajaran papan permainan edukatif yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menciptakan siswa yang lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar..

Dari pemaparan tersebut peneliti tergerak untuk mengangkat judul dalam penelitian ini : “Penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantu Media Papan Permainan Edukatif Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan Model *Problem based learning* berbantu media papan permainan edukatif pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs YASIPA Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Model *Problem based learning* berbantu media papan permainan edukatif

pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs YASIPA Kota Bandung?

3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs YASIPA Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah pernyataan yang menunjukkan apa yang ingin dicapai melalui penelitian untuk:

1. Mendeskripsikan proses penggunaan Model *Problem based learning* berbantu media papan permainan edukatif pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs YASIPA Kota Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Model *Problem based learning* berbantu media papan permainan edukatif pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs YASIPA Kota Bandung.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs YASIPA Kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan model pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Fiqih di tingkat MTs, sekaligus memperkuat teori mengenai efektivitas PBL dan media pembelajaran. Melalui implementasi model tersebut, guru diharapkan dapat merancang strategi yang lebih mendalam terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi Fiqih.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang relevan, terutama yang mengkaji efektivitas

problem based learning dan media indukatif baik itu dalam konteks pembelajaran keagamaan atau dalam bidang studi lainnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadikan pijakan awal bagi penelitian lanjutan yang hendak mengeksplorasi implementasi model *Problem based learning* pada jenjang pendidikan yang berbeda, materi ajar yang beragam, maupun pengembangan kompetensi lainnya, baik dalam bidang keagamaan maupun bidang ilmu disiplin yang lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dan solusi strategis dalam mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional, serta meningkatkan profesionalisme guru dalam mengimplementasikan model *problem based learning*. Dengan implementasi ini, diharapkan guru secara lebih baik dapat merancang strategi pembelajaran Fiqih yang lebih menekankan terhadap pemahaman yang mendalam yang dapat memberikan hasil belajar yang baik dan dapat diterapkan secara menyeluruh oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam rangka peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran mata pelajaran Fiqih di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkhusus pada materi Fiqih melalui penerapan model pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum sekolah. Lebih jauh lagi, penelitian ini diharapkan menjadi praktik baik yang dapat menjadi contoh dan dapat diadopsi oleh guru lain, serta menjadi bagian dari program peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi Model *Problem based Learning* yang dipadukan dengan media papan permainan edukatif dalam pembelajaran

fiqih. Melalui proses tersebut, peneliti memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang efektivitas Model pembelajaran inovatif, tantangan yang muncul di lapangan, serta strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini memperkaya wawasan peneliti mengenai pengelolaan kelas, analisis data pendidikan, dan pengembangan media pembelajaran, sehingga menjadi bekal penting untuk penelitian-penelitian selanjutnya maupun praktik profesional di bidang pendidikan.

E. Kerangka berfikir

Problem based learning adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa belajar dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan dunia nyata dan mengikat siswa pada rasa ingin tahu terhadap pembelajaran, sehingga mereka memiliki model belajar sendiri (Darwati, 2021). *Problem based learning* dikenal dengan sebutan pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu bentuk model yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme Piaget dan Vygotsky. Konstruktivisme menekankan pada pengetahuan sebagai hasil konstruksi manusia melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan mereka. *Problem based learning* mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena melalui pembelajaran berbasis masalah siswa belajar menyelesaikan permasalahan dunia nyata (*real world problem*) secara terstruktur untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa.

Media pembelajaran papan permainan edukatif adalah media berupa papan permainan yang didesain secara khusus untuk mendukung proses belajar dengan menggabungkan unsur permainan (*game-based learning*) dan materi pembelajaran (Balqis Putri Rosyada, 2025). Media papan permainan pada penelitian ini berbentuk papan yang berisi jalur, gambar, simbol, instruksi, atau tantangan tertentu yang harus dilalui pemain, sehingga aktivitas bermain dapat sekaligus menjadi sarana memahami konsep, meningkatkan keterampilan, atau memperkuat pemahaman materi. Media pembelajaran papan permainan edukatif diharapkan dapat menyampaikan informasi kepada siswa tentang pembelajaran dengan lebih menyenangkan.

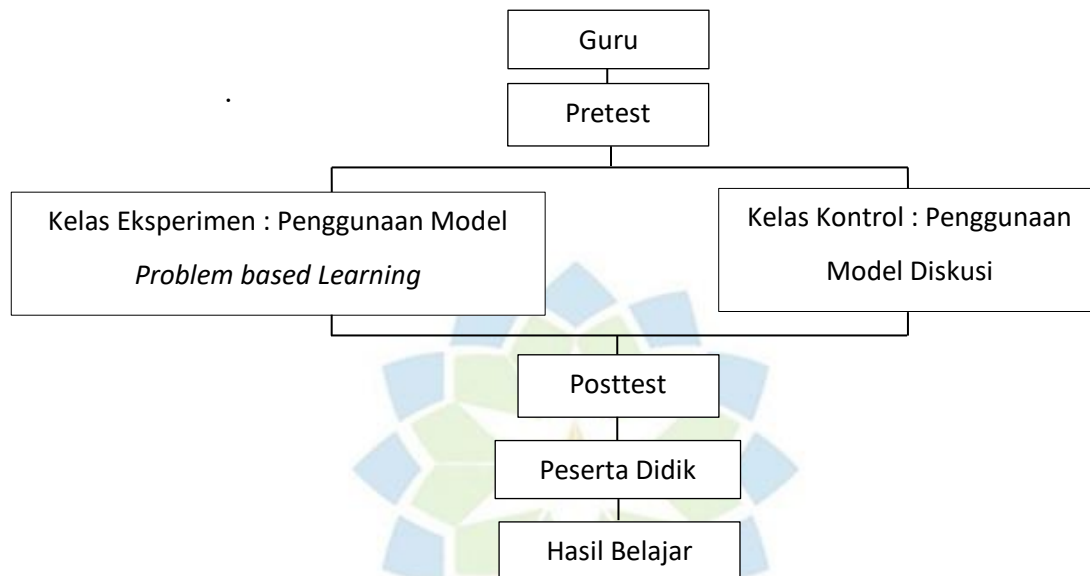
Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melewati proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) (Ramdani Z. , 2020). Perubahan tersebut tercermin dalam peningkatan kemampuan memahami materi, mengaplikasikan konsep, bersikap positif, serta menunjukkan keterampilan tertentu sesuai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar menggambarkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan bagaimana siswa mengalami perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap setelah melalui proses pembelajaran tertentu. Hasil belajar tidak hanya sekadar nilai akademik, tetapi juga mencerminkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sesuai dengan tujuan yang ditetapkan guru dan kurikulum.

Secara teoritis, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal (Nurhayati E. , 2019). Faktor internal meliputi motivasi, minat, kesiapan belajar, serta kondisi psikologis siswa. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pendekatan pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran, lingkungan belajar, serta dukungan sarana dan prasarana. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik itu internal maupun eksternal, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat, serta media pembelajaran yang interaktif dan juga edukatif. Pada penelitian kali ini, peneliti mencoba menggunakan model *Problem based learning* dan media papan permainan edukatif yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketika model pembelajaran *Problem based learning* dipadukan dengan papan permainan edukatif, kedua unsur saling melengkapi antara satu sama lain. Model pembelajaran *Problem based learning* menyediakan kerangka tugas-problem yang autentik dan mendorong keterampilan metakognitif, sedangkan papan permainan menyediakan konteks interaktif dan motivasional untuk eksplorasi, eksperimen, dan penerapan konsep. Studi-studi Indonesia yang menggabungkan PBL dengan papan permainan edukatif melaporkan bahwa kombinasi ini tidak hanya menaikkan skor hasil belajar siswa tetapi juga berpartisipasi, kerjasama, dan motivasi belajar siswa terutama pada materi yang membutuhkan latihan

aplikatif (Balqis Putri Rosyada, 2025). Oleh karena itu, integrasi model pembelajaran *Problem based learning* dan media papan permainan edukatif merupakan strategi yang berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Berikut skema kerangka berfikir pada penelitian ini :



Gambar 1 Skema Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara yang secara teoretis dianggap paling tinggi kemungkinan kebenarannya dan akan diuji dengan suatu Model atau statistika yang tepat (Yam J. H., 2021). Dalam penelitian ini, diduga bahwa penerapan model pembelajaran *Problem based learning* berbantu papan permainan edukatif memiliki keterkaitan dengan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesisnya adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantu papan permainan edukatif pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs YASIPA Kota Bandung (Ha). Hipotesis ini akan diuji menggunakan rumus *Mann-Whitney U test* dan aplikasi SPSS. Berikut interpretasi dari uji hipotesis yang akan dilakukan:

1. Jika $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$: Maka hipotesis diterima.
2. Jika $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$: Maka Hipotesis ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, sebagai berikut :

1. Solahudin Azmi. Skripsi tahun 2025. "Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Pada Materi PAI: Penelitian Kuasi Experiment di kelas IX SMPIT Taufiqurrahman Bekasi". Perbedaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan adalah penelitian tersebut meneliti tentang peningkatan literasi membaca siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti tentang hasil belajar siswa. Kemudian lokasi penelitian dan kelas eksperimen penelitian ini dilakukan di kelas IX SMPIT Taufiqurrahman dan penelitian ini tidak meneliti tentang media pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dan Model penelitian yaitu *Quasi Experiment*.
2. Ida Parida. Skripsi tahun 2024. "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Teka-Teki Silang (Tts) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru)". Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tersebut meneliti tentang motivasi belajar siswa yang berbantu media teka-teki silang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti hasil belajar siswa berbantu media papan permainan edukatif. Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan adalah penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dan Model penelitian *Quasi Experiment*.
3. Saidah. Skripsi tahun 2025. "Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis Mind Mapping terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti; Penelitian kuasi eksperimen kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung". Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tersebut meneliti tentang peningkatan kemampuan berfikir kritis yang berbasis media mind mapping,

sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti hasil belajar berbantu papan permainan edukatif. Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan adalah penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dan Model penelitian *Quasi Experiment*.

