

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok melalui kegiatan pengajaran serta pelatihan sebagai upaya menuju kedewasaan. Sementara itu, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Melalui proses tersebut, siswa diharapkan mampu membangun kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Indonesia, 2003).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara siswa, pendidik, dan berbagai sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar tertentu (Chalil & Latuconsina, 2008). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran terdiri atas beberapa unsur penting, yaitu pendidik, siswa, sumber belajar, lingkungan belajar, kegiatan belajar, serta interaksi yang terjadi di antara unsur-unsur tersebut. Seluruh komponen tersebut saling berhubungan dan berperan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Dalam proses pembelajaran, siswa memerlukan berbagai stimulus yang dapat mendukung kegiatan belajar agar berlangsung secara lebih efektif dan optimal. Karena pembelajaran melibatkan berbagai pihak yang saling berinteraksi, diperlukan berbagai upaya untuk menunjang keberhasilannya. Upaya tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai sebagai sarana dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Proses pembelajaran melibatkan sejumlah komponen utama, seperti kurikulum, tujuan pembelajaran, metode dan model pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, serta siswa. Setiap komponen memiliki fungsi yang saling

melengkapi dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Namun demikian, model pembelajaran dan media pembelajaran merupakan dua komponen yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kualitas dan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu menjadi perhatian utama guru sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam jangka panjang. Salah satu model yang dapat diterapkan untuk membentuk kebiasaan berpikir kritis serta mempersiapkan siswa menghadapi berbagai tantangan kehidupan adalah model *Problem based learning* (PBL).

Model *Problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan permasalahan melalui penerapan metode ilmiah, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan (Farida, N., Hasanudin, H., & Suryadinata, 2019). Menurut Warsono dan Hariyanto *Problem based learning* (PBL) merupakan suatu model pengelolaan pembelajaran yang dirancang untuk mendukung penerapan pendekatan konstruktivisme dalam proses belajar mengajar. Melalui model ini, siswa didorong untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatan aktif dalam memecahkan berbagai permasalahan yang diberikan (Warsono & Hariyanto, 2012).

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang beragam serta mampu menarik perhatian siswa. Saat ini tersedia berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah media Video yang dapat membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut Tafonao penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan interaksi yang lebih baik antara

pendidik dan siswa selama kegiatan belajar mengajar (Tafonao, 2018). Salah satu video yang menarik yaitu video simulasi. Dalam penelitian ini, video simulasi dipilih sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Baukal video simulasi atau animasi merupakan media visual yang menyajikan representasi dinamis melalui gambar-gambar bergerak (Baukal et al., 2013). Pemanfaatan media berbasis video dalam pembelajaran telah terbukti memberikan berbagai manfaat, di antaranya mempermudah penyampaian materi serta membantu siswa memahami konsep yang dipelajari (Nurmaliza et al., 2021). Di samping itu, media video juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik bagi siswa (Tarigan, 2020).

Selanjutnya indikator berhasilnya suatu pembelajaran yang diajarkan, salah satunya dengan menggunakan hasil belajar. Dimyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar dapat ditinjau dari dua perspektif, yaitu perspektif siswa dan perspektif guru (Dimyati & Mudjiono, 2009). Dari sudut pandang siswa, hasil belajar mencerminkan adanya peningkatan perkembangan mental dan kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi sebelum mengikuti proses pembelajaran. Melalui hasil belajar, keberhasilan proses pembelajaran yang telah berlangsung dapat diamati. Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh atau dikuasai siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2005). Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMP 59 Bandung melalui wawancara Cecep Ginanjar Ali Munsyi sebagai guru mata pelajaran pendidikan agama islam. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMP 59 Bandung biasanya dimulai dengan pengulangan materi minggu sebelumnya,

kemudian guru memaparkan materi yang akan dikaji pada hari tersebut. Selanjutnya, untuk evaluasi, biasanya guru akan memberikan beberapa soal yang ada hubungannya dengan materi yang telah dikaji. Rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi awal serta telaah terhadap dokumen nilai siswa kelas VII di SMPN 59 Bandung. Berdasarkan ketentuan kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai indikator pencapaian kompetensi siswa ditetapkan pada rentang nilai 70–75. Namun, kondisi nyata di lapangan

menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih belum mencapai harapan yang ditentukan.

Dari jumlah keseluruhan 135 siswa yang terbagi ke dalam empat kelas, diketahui bahwa persentase siswa yang berhasil mencapai ketuntasan baru sebesar 45,92%, atau sebanyak 62 siswa telah memenuhi maupun melampaui standar KKM. Sementara itu, sebanyak 73 siswa lainnya atau sekitar 54,08% masih memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan yang telah ditetapkan.

Perbedaan yang cukup signifikan antara standar KKM yang ditetapkan dengan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa masih terdapat hambatan dalam proses pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran. Permasalahan tersebut menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini sebagai upaya untuk menemukan alternatif pemecahan melalui penerapan strategi maupun model pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan mencapai ketuntasan siswa secara optimal. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh peran guru sebagai pusat kegiatan belajar.

Dalam pelaksanaannya, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru melalui metode ceramah dan belum banyak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun penggunaan pendekatan konvensional bukanlah suatu hal yang keliru karena metode ceramah tetap memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar, penerapannya secara terus-menerus tanpa adanya variasi dapat menimbulkan rasa bosan dan kejenuhan pada siswa. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan minat belajar serta berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan berbagai fakta dan fenomena yang ditemukan, diperlukan adanya variasi dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, peneliti menawarkan berupa penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) yang dipadukan dengan media Video Simulasi. Berdasarkan salah satu literatur model pembelajaran *Problem based learning* adalah model pembelajaran inovatif dan cukup menarik sehingga mampu menghilangkan rasa bosan dan kejenuhan dalam proses pembelajaran maka

dari itu, penulis ingin menguji coba model pembelajaran Problem based learning dan media video simulasi ini apakah cocok diterapkan di SMPN 59 Bandung.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis melakukan penelitian dengan lebih lanjut dengan judul “Penerapan Model Problem based learning Berbantuan Video Simulasi terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 59 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model *Problem based learning* (PBL) berbantuan media video simulasi di SMPN 59 Bandung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Problem based learning* (PBL) berbantuan media video simulasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 59 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterangan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model Problem based learning (PBL) berbantuan media video simulasi di SMPN 59 Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model Problem based learning (PBL) berbantuan media video simulasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 59 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait penerapan model *Problem based learning* (PBL) yang

didukung media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi teoretis mengenai bagaimana integrasi PBL dengan media video simulasi berkontribusi terhadap keterlibatan kognitif dan fokus belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif dan referensi bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif dan terstruktur melalui penerapan PBL berbantuan media video simulasi, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang, sehingga mampu meningkatkan fokus, kesiapan berpartisipasi, serta hasil belajar dalam memahami materi PAI.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model PBL, penggunaan media pembelajaran interaktif, serta peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran, jenjang, atau konteks pendidikan yang berbeda

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama hingga saat ini masih banyak menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional yang berorientasi pada guru, seperti metode ceramah dan pemberian tugas secara individual. Dalam pelaksanaannya, pola pembelajaran tersebut cenderung menjadikan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, sehingga keterlibatan kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung masih relatif rendah. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah mengalami kejenuhan, kurang fokus terhadap materi yang disampaikan, serta mengalami kesulitan dalam

mempertahankan perhatian secara berkelanjutan selama kegiatan belajar di kelas.

Rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif merujuk pada kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan, yang meliputi proses mengingat, memahami, menerapkan, hingga menganalisis materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil belajar kognitif tidak hanya berkaitan dengan penguasaan informasi secara sederhana, tetapi juga mencerminkan kemampuan siswa dalam mengolah serta mengembangkan pengetahuan secara lebih mendalam (Novitasari, 2023).

Dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar kognitif. Siswa yang terlibat aktif cenderung lebih mudah memahami materi, menghubungkan antar konsep, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai konteks (Putra et al., 2023). Sebaliknya, apabila keterlibatan siswa rendah, proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif sehingga berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk tujuan tersebut Problem based learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan penggunaan permasalahan nyata sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran, sehingga siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses memahami dan menyelesaikan permasalahan tersebut. Melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan, berdiskusi, serta menyusun alternatif solusi, PBL dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara mendalam dan bermakna (Loyens et al., 2020).

Model PBL menempatkan permasalahan yang dekat dengan kehidupan siswa sebagai titik awal pembelajaran, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan mencari solusi baik secara mandiri maupun melalui kerja kelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga dituntut untuk menjaga perhatian dan fokus selama proses pembelajaran

berlangsung (M. Ibrahim, 2012). Indikator operasional tersebut meliputi beberapa faktor yaitu:

1. Orientasi Siswa Pada Masalah
2. Pengorganisasian Siswa Dalam Pembelajaran
3. Memberikan bimbingan untuk penelitian individu dan kelompok.
4. Merangkum dan menampilkan hasilnya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi kembali proses dan hasil pemecahan masalah.

Pembelajaran yang efektif menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pandangan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif yang melibatkan interaksi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keterlibatan aktif siswa berperan penting dalam menjaga perhatian dan meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Ditinjau dari perspektif psikologi pendidikan, model *Problem based learning* (PBL) memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena proses pembelajarannya dimulai dengan penyajian permasalahan yang berkaitan dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka. Permasalahan tersebut mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi yang tersedia, serta merumuskan solusi yang tepat. Melalui keterlibatan aktif tersebut, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai individu yang membangun pemahamannya sendiri melalui kegiatan penyelidikan, diskusi, dan pemecahan masalah (Rusmono, 2012).

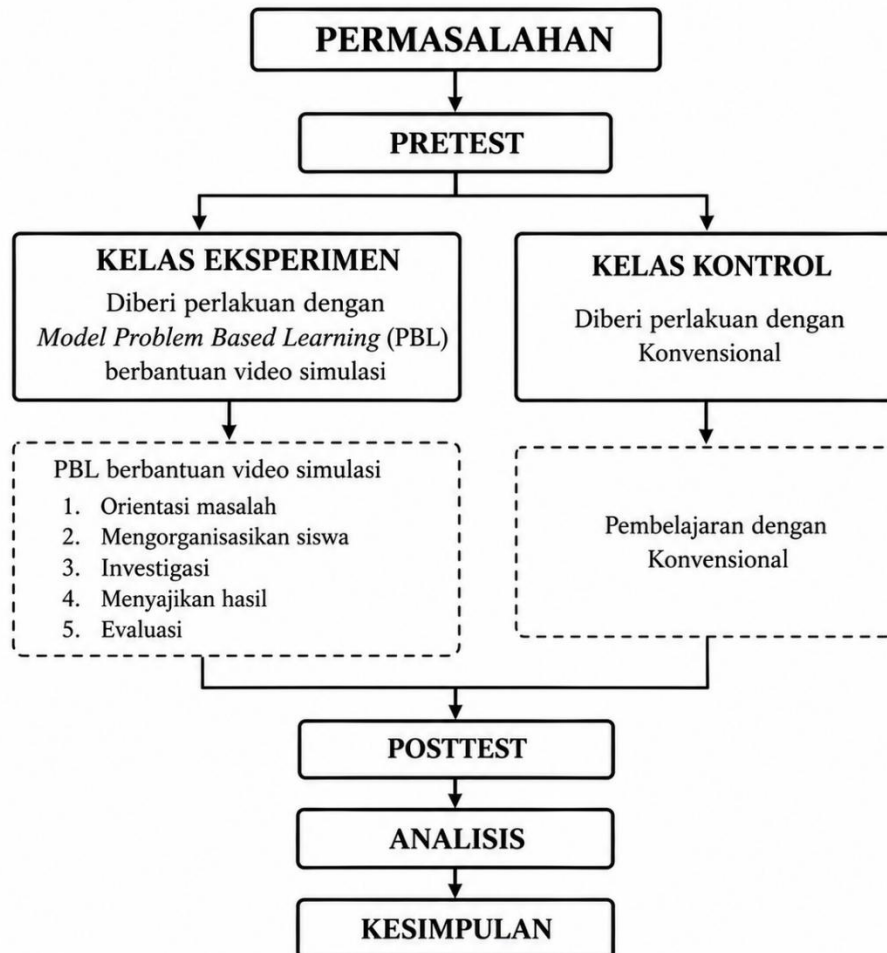
Model *Problem based learning* (PBL) dirancang berdasarkan paradigma konstruktivisme dengan menjadikan permasalahan kontekstual sebagai titik awal pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah, siswa terdorong untuk berpikir aktif dan terlibat secara mental. Untuk mendukung proses tersebut, media Video Simulasi digunakan sebagai sarana interaktif yang mampu menarik perhatian, mendorong partisipasi, dan membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri maupun kelompok. Penggunaan media Video Simulasi dalam

pembelajaran berbasis masalah memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses berpikir selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan yang terjadi pada kemampuan berpikir siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut berkaitan dengan bagaimana siswa menerima informasi melalui rangsangan dari lingkungan, kemudian mengolah dan menyimpannya dalam memori, hingga akhirnya mampu memanggil kembali informasi tersebut untuk digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan. Dengan demikian, hasil belajar kognitif tidak hanya mencakup proses penerimaan informasi, tetapi juga melibatkan pengolahan dan pemanfaatan pengetahuan secara aktif dalam kegiatan belajar (Purwanto, 2011).

Adapun implikasi eksperimen dari penelitian ini diharapkan agar model pembelajaran Problem based learning dan media Video Simulasi yang disiapkan secara lebih matang dan menyeluruh dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Pada penelitian ini penulis pun merumuskan skema kerangka berpikir sebagai berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Wahab istilah hipotesis berasal dari dua kata, yaitu *hypo* yang berarti sementara dan *thesis* yang berarti pernyataan atau teori (Wahab, 2013). Dalam penelitian, hipotesis dapat dipahami sebagai dugaan atau asumsi awal yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses pengujian. Hipotesis sering digunakan sebagai landasan dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, maupun sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Meskipun didasarkan pada pemikiran yang logis dan didukung oleh teori tertentu, hipotesis belum dapat dianggap benar sebelum diuji menggunakan data empiris yang diperoleh melalui observasi atau penelitian.

Untuk mendukung efektivitas model tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga diperlukan. Media video Simulasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyajikan permasalahan dan materi pembelajaran secara visual dan kontekstual, sehingga membantu siswa dalam memahami isi materi, mengidentifikasi informasi penting, serta mengembangkan solusi melalui proses diskusi dan analisis (Mayer, 2009). Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₁: Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif yang diterapkan Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL) Berbantuan Media Video Simulasi pada mata pelajaran pai dikelas VII pada Mata Pelajaran PAI.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai sumber pustaka, ditemukan sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berkaitan dengan penerapan model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, serta upaya peningkatan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

1. Penerapan Model *Problem based learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama slam

Penelitian yang dilakukan oleh Aini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem based learning* (PBL) dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam. Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui beberapa siklus pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus, yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata siswa serta persentase ketuntasan belajar. Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, penerapan model PBL juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena mereka terlibat secara langsung dalam kegiatan menganalisis dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari (Aini, 2025).

2. Pengaruh *Problem based learning* terhadap Hasil Belajar Pendidikan

Agama Islam

Penelitian yang dilakukan oleh Rahman, Zamili, dan Munawwaroh menunjukkan bahwa penerapan model *Problem based learning* (PBL) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Selain itu, hasil belajar yang dicapai siswa melalui penerapan model PBL cenderung lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru. Peningkatan tersebut didukung oleh keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sehingga mereka memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Rahman et al., 2021).

3. Pengaruh *Problem based learning* berbantuan Video Animasi terhadap Hasil Belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Fithriyani menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem based learning* berbantuan video animasi dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan dua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL berbantuan video animasi mampu meningkatkan pemahaman

konsep siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional (Sari et al., 2025).

4. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model

Problem based learning.

Penelitian yang dilakukan oleh fithriyani membahas penerapan model *Problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Blitar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui beberapa tahap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi melalui permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (Fithriyani et al., 2023).

5. Pengaruh Model *Problem based learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Penelitian yang dilakukan oleh Nafisah dan Ratnasary (2020) menunjukkan bahwa model *Problem based learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk mengetahui hubungan antara penerapan model PBL dengan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penerapan *Problem based learning* dengan peningkatan hasil belajar. Hal tersebut disebabkan karena model PBL mampu mendorong siswa untuk aktif mencari solusi, berdiskusi, dan membangun pemahamannya sendiri selama pembelajaran berlangsung (Nafisah & Ratnasary, 2020).

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa model *Problem based learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan

media pembelajaran interaktif juga terbukti berperan dalam menjaga perhatian siswa serta mengurangi kejenuhan belajar. Namun, penelitian yang mengintegrasikan model PBL dengan media pembelajaran interaktif secara khusus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji penerapan model PBL berbantuan media Video Simulasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI.

