

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah proses yang mengubah tata sikap pada sekelompok orang sekelompok orang melalui pengajaran dan pelatihan untuk mencapai kedewasaan. Sedangkan dalam Undang-undang (UU) No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, dan keterampilan untuk menumbuhkan potensi-potensi yang ada pada mereka melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan peserta didik memperoleh ilmu, pengetahuan serta penguasaan. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik belajar secara efektif (Ubabuddin, 2019).

Pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan masalah yang nyata, langsung dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi yang sesuai untuk setiap masalah tertentu dengan suatu pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi para siswa melakukan eksplorasi sederhana sehingga mereka bukan hanya sekedar menerima dan menghafal (Gunawan, 2019). Komponen pembelajaran mencakup kurikulum, tujuan pembelajaran, metode dan model pembelajaran, media pembelajaran, guru, peserta didik. Salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran adalah model pembelajaran dan media pembelajaran.

Adapun model pembelajaran yang sangat variatif dan beragam salah satunya adalah model pembelajaran *Problem based learning* (PBL). *Problem based learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang menciptakan kondisi belajar aktif bagi peserta didik dalam situasi nyata. Dalam proses belajar

mengajar ini, keaktifan siswa sangat ditekankan, sementara peran guru adalah fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran (Yamin, 2011).

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga mempengaruhi proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang lebih relevan dan berkualitas adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat diaplikasikan salah satunya adalah media video, salah satu jenis video yang menarik adalah video *motion graphic*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Romadonah dan Maharani (2019), video *Motion Graphic* efektif sebagai media pembelajaran karena dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang rumit atau tidak dapat terlihat oleh mata dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik (Romadonah, 2019).

Selanjutnya indikator berhasilnya suatu pembelajaran yang diajarkan, salah satunya dengan menggunakan hasil belajar. Hairun menjelaskan hasil belajar merupakan pengukuran terhadap proses belajar yang telah dilakukan (Hairun, 2020). 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, 2009).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di MTs Al-amanah melalui wawancara Ibu Gina Nurjannah, S.Pd. sebagai guru mata pelajaran fikih. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di MTs Al-Amanah 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.

Melihat fakta di lapangan, pelaksanaan tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikategorikan sudah cukup baik dikarenakan telah menggunakan beberapa metode dan juga salah satu model pembelajaran yaitu *peer teaching* namun pada kenyataannya hasil belajar sebagian siswa masih termasuk

dalam kategori cukup rendah yaitu berada pada angka 50-70 (dibawah KKM). Setelah dianalisis peneliti mendapatkan sebuah temuan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas ternyata hanya berorientasi pada guru, dimana murid hanya mendengarkan penjelasan (ceramah) dan siswa jarang dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Penggunaan model konvensional dalam pembelajaran bukanlah hal yang buruk, karena pada dasarnya semua model pembelajaran masih membutuhkan metode ceramah, namun seiring berjalannya waktu, penggunaan model konvensional atau model yang sama terus menerus tanpa adanya variasi tentunya akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan, sehingga hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan fakta dan fenomena tersebut, tentunya kegiatan pembelajaran membutuhkan alternatif variasi model pembelajaran yang baru. Di dalam penelitian ini penulis menawarkan salah satu model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *problem based learning* dan media *motion graphic*. Berdasarkan salah satu literatur, model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang 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* (PBL) dan media *motion graphic* ini apakah cocok diterapkan di MTs Al-Amanah Kab. Bandung.

Berdasarkan uraian diatas, masalah tersebut menarik untuk diteliti lebih lanjut dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dan Media *Motion Graphic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih” (Penelitian Quasy Eksperiment Pada Siswa Kelas VIII MTs Al-Amanah Kab. Bandung)”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Problem based learning* dan media *Motion Graphic* pada mata pelajaran fikih di MTs Al-Amanah Kab. Bandung?

2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah menerapkan model Problem Based Learning dan Motion Graphic pada mata pelajaran fikih di kelas VIII MTs Al-Amanah Kab. Bandung?
3. Sejauh mana peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII MTs Al Amanah Kab. Bandung setelah menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* dan media *Motion Graphic* pada mata pelajaran fikih?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan media *motion graphic* pada mata pelajaran fikih di MTs Al-Amanah Kab. Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah menerapkan model *problem based learning* dan *motion graphic* pada mata pelajaran fikih di kelas VIII MTs Al-Amanah Kab. Bandung
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII MTs Al Amanah Kab. Bandung setelah menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dan media *motion graphic* pada mata pelajaran fikih.

D. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini berguna bagi pengembangan keilmuwan pendidikan islam. Selain itu, diharapkan pula penelitian ini dapat menjadi sumber bagi penelitian-penelitian lainnya untuk menggali lebih dalam mengenai model pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan agar peserta didik mampu meningkatkan hasil belajarnya selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan agar penelitian ini mampu memberikan pendidik inspirasi mengenai variasi model pembelajaran yang akan digunakan di dalam proses belajar mengajar sehingga bisa lebih memaksimalkan potensi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan agar penelitian ini bisa menjadi sumber referensi dan bahan informasi bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dalam situasi yang mendukung, faktor faktor yang mempengaruhi hal ini meliputi karakteristik siswa, suasana kelas, kepribadian guru dan model pembelajaran yang digunakan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam menyusun sistem pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran (Saefuddin, 2014).

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif, yang dapat menciptakan situasi belajar aktif bagi siswa dalam konteks dunia nyata. Dalam model pembelajaran berbasis masalah ini, keaktifan siswa sangat diperhatikan, sementara peran guru adalah sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pembelajaran (Yamin, 2011).

Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah yaitu:

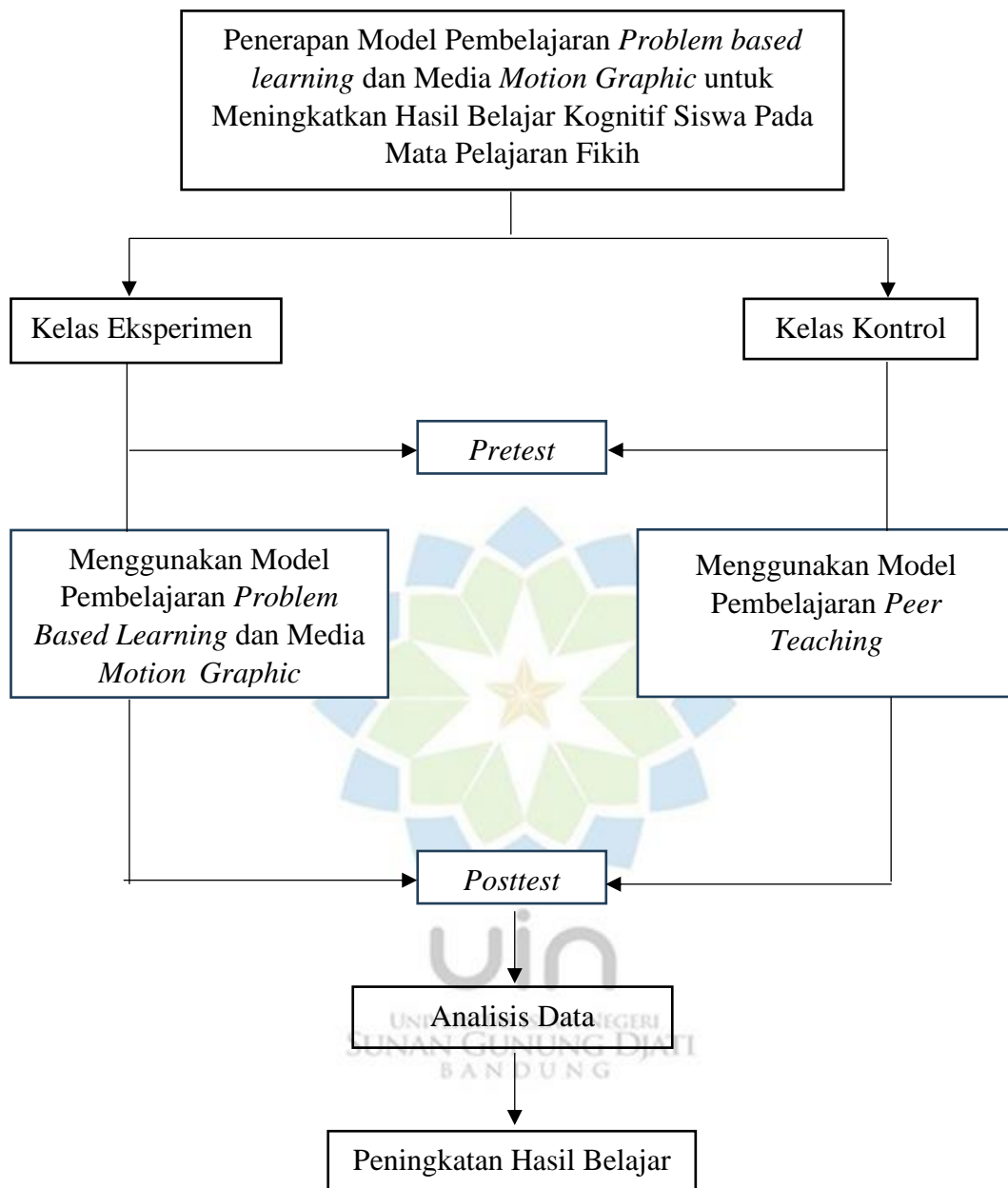
1. Mengarahkan siswa pada masalah
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar
3. Membimbing investigasi secara individu maupun kelompok
4. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar siswa (Trianto, 2009)

Pembelajaran berbasis masalah dapat membuat siswa memiliki karakter yang menunjukkan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang tepat juga dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi yaitu pembelajaran yang banyak melibatkan siswanya dalam suatu kegiatan pembelajaran. Artinya siswa diminta untuk bersikap “aktif” dan “kritis” terhadap suatu masalah yang sesuai agar mereka lebih memahami masalah dan dapat memecahkan masalah yang dianggap sulit dan ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya (Hamalik O. , 2004). Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*), dan yang meliputi nilai dan sikap (*afektif*). Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan dikaji terfokus pada ranah kognitif sebagai salah satu bentuk penilainnya. Hal ini dikarenakan ranah kognitif dianggap lebih menggambarkan hasil belajar peserta didik dari segi penguasaan bahan ajarnya. Indikator hasil belajar dari ranah kognitif, adalah pemahaman, pengetahuan, penerapan, analisis, evaluasi dan menciptakan. (Hairun 2020).

Dalam proses pembelajaran tentu adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya yaitu adanya faktor internal yang terdiri dari minat, motivasi, perhatian dalam belajar, dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal yaitu metode guru mengajar, ruang kelas dan teman bergaul (Angraini, 2016). Dari faktor-faktor tersebut terdapat metode pembelajaran, untuk itu peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dan media *motion graphic*, karena model pembelajaran dalam mengajar sangat dibutuhkan, sehingga antara model, metode dan hasil belajar merupakan suatu sistem yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran yang menghasilkan pencapaian belajar dapat optimal.

Adapun implikasi eksperimen dari penelitian ini diharapkan agar model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan media *motion graphic* 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

Hipotesa merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus di uji secara empiris (Arikunto S. , 2010). Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian. Salah satu dugaan yang perlu dibuktikan kebenarannya adalah menyangkut hubungan dua variabel. Variabel-variabel yang diteliti adalah penerapan model pembelajaran *problem based learning* (x) dan hasil belajar kognitif siswa (y).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis komparatif. Yaitu dapat diartikan sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang mempertanyakan perbandingan (komparasi) antara dua variabel penelitian (Ahmadriswan Nasution, 2020). Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a = Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dan media *motion graphic* pada mata pelajaran fikih dikelas VIII MTs Al-Amanah Kab. Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan terhadap beberapa pustaka yang relevan, peneliti berupaya untuk mencari perbandingan dan penelitian baru untuk menunjukkan orsinalitas dari penelitian, serta menunjukkan bahwa masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti atau berbeda dengan penelitian sebelumnya. Adapun literatur yang membahas mengenai kajian penelitian ini akan dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan agar terdapat perbedaan guna menghindari pengulangan ataupun persamaan dengan hasil penelitian terdahulu:

Berikut ini peneliti sajikan kutipan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. (Triyuningsih, 2011) Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil rata-

rata pencapaian indikator berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkannya model pembelajaran berdasarkan masalah (PBL). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka Triyuningsih yaitu keduanya meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* (PBL). Perbedaannya terletak pada variabel Y, yakni kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan dalam penelitian ini ialah hasil belajar siswa.

2. (Ipan Ripai, 2020) Penelitian yang berjudul “*Implementasi Model Pembelajaran Problem based learning Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar*”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran PBL ini cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ipan Ripai dan Nana Sutarna yaitu keduanya sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* (PBL). Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan variabel yang diukur, dalam penelitian Ipan Ripai media yang digunakan adalah macromedia flash sedangkan penelitian ini adalah *Motion Graphic*, pada penelitian Ian Ripai variabel yang ukurnya ialah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sementara penelitian ini ialah hasil belajar kognitif siswa.
3. (Fauzia, 2018) penelitian yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Problem based learning Untuk Meningkatkan Aktifitas Serta Hasil Belajar Matematika SD*” Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* itu dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadits Awalia Fauzia adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang digunakan dan mata pelajaran. Dalam penelitian Fauzia, jenjang yang diteliti dilaksanakan di tingkat SD dan dalam mata pelajaran matematika,

sementara dalam penelitian ini ialah jenjang SMP/Mts dan mata pelajaran yang diteliti ialah fikih.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Judul	Persamaan	Perbedaan
1. Pengaruh Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Sama sama meneliti tentang model pembelajaran <i>problem based learning</i>	Terletak pada variabel Y, yaitu hasil belajar siswa
2. Implementasi Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i> Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar	Sama sama meneliti tentang model pembelajaran <i>problem based learning</i>	Terletak pada media yang digunakan, variabel yang ukur dan jenjang yang diteliti, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Media Motion Graphic - Hasil Belajar - MTs
3. Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i> Untuk Meningkatkan Aktifitas Serta Hasil Belajar Matematika SD	Sama sama meneliti tentang model pembelajaran <i>problem based learning</i> terhadap hasil belajar	Terletak pada jenjang yang di teliti yaitu jenjang MTs