

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini tidak lagi cukup hanya menekankan pada hafalan semata. Dunia sudah berubah cepat, dan siswa dituntut untuk punya keterampilan abad 21 (Mashudi, 2021). Salah satu keterampilan itu adalah kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah masuk kategori *higher order thinking skills* (HOTS) (Melinda et al., 2022). HOTS ini bikin siswa bisa berpikir kritis, kreatif, dan logis. Dalam konteks pembelajaran fikih, kemampuan pemecahan masalah jadi sangat penting. Siswa nggak cukup hanya tahu dalil atau cerita tokoh agama. Mereka juga harus bisa menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, pembelajaran fikih bukan cuma soal teori, tapi juga praktik. Nah, ini alasan kenapa kemampuan pemecahan masalah jadi variabel penting banget dalam pendidikan sekarang.

Secara global, bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang krusial, kenyataannya kemampuan pemecahan masalah siswa Indonesia masih tergolong rendah. Hasil PISA 2022 menunjukkan Indonesia berada di peringkat 69 dari 81 negara, dengan skor matematika 366, jauh di bawah rata-rata global 472 (PISA, 2023). Ini artinya kemampuan pemecahan masalah siswa kita perlu ditingkatkan. Laporan ini juga menekankan pentingnya keterampilan berpikir tingkat tinggi. Jadi, bukan cuma kita yang punya PR, tapi banyak negara lain juga. Namun, kalau kita ingin maju, kita harus gerak lebih cepat.

Penelitian internasional menunjukkan *problem based learning* efektif banget. Studi tahun 2023 di ScienceDirect menegaskan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) konsisten meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Anggraeni et al., 2023). Kalau siswa diberi masalah nyata, mereka jadi terlatih mencari solusi. Belajar jadi lebih aktif, nggak pasif kayak ceramah doang. Metode ini juga bikin siswa lebih ingat konsep karena dipraktikkan. Dalam jangka panjang, kemampuan mereka memecahkan masalah meningkat signifikan (Asfar & Nur, 2018). Dunia pendidikan global sudah banyak menerapkan *problem based learning*. Jadi jelas, metode ceramah mulai ditinggalkan. Karena hasilnya jauh

lebih baik kalau siswa diajak aktif berpikir.

Kalau kita tarik ke konteks nasional, kondisinya juga hampir sama. Banyak penelitian di Indonesia bilang kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa di Indonesia masih tergolong rendah (HA, 2016). Penelitian lain pada siswa SMP dan SMA juga menunjukkan hal serupa, bahwa siswa cenderung hanya terbiasa mengerjakan soal rutin dan hafalan, namun kesulitan ketika dihadapkan dengan soal model PISA atau TIMSS yang menuntut penalaran tingkat tinggi (Buamona & Tasanif, 2023). Kondisi di tingkat sekolah dasar pun tidak jauh berbeda, di mana hasil belajar matematika banyak yang masih di bawah KKM, dan kemampuan berpikir kritis maupun pemecahan masalah siswa berada pada kategori rendah. Di banyak sekolah dasar, hasil belajar matematika dan kelas-kelas lainnya masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Misalnya dalam penelitian “Peningkatan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis dengan Menggunakan Metode PBL pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mangunsari 01”, sebelum tindakan kelas, hanya 41% siswa yang berhasil dalam hasil belajar, dan siswa yang berpikir kritis sekitar 49% tergolong rendah (Setiawan & Pattiasina, 2019). Penelitian “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Model PBL pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar” juga menyebut bahwa banyak hasil tes siswa masih di bawah KKM karena siswa kurang diberi kesempatan menyelesaikan soal pemecahan masalah yang kompleks dan kontekstual (Hermalindawati & Marlina, 2021). Penelitian “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar dengan Metode Problem Solving” pada siswa MTsN 28 Jakarta menunjukkan bahwa rata-rata nilai problem solving pada awal (siklus I) masih rendah (sekitar 61,05) dan banyak siswa belum mencapai KKM. Setelah metode PBL diterapkan, terjadi peningkatan ke skor sekitar 75,97 dan jumlah siswa yang di atas KKM naik signifikan (Setiawan & Pattiasina, 2019). Ini mengindikasikan bahwa walaupun potensi ada, kondisi awal kemampuan pemecahan masalah masih jauh dari ideal.

Observasi di MIN 1 Cirebon memberikan gambaran yang nyata. Guru PAI di sana masih banyak menggunakan metode ceramah. Siswa menjadi pendengar pasif. Media interaktif juga minim, seperti video atau komik digital hampir jarang

dipakai. Akibatnya, siswa kurang memahami materinya, khususnya dalam pemecahan masalah. Data hasil analisis kebutuhan menunjukkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Binatang Halal dan Haram masih rendah. Kelas VI C mendapatkan nilai rata-rata 41,3 dari 24 siswa, dengan ketuntasan 0 siswa (semua belum tuntas). Kelas VI B mendapatkan nilai rata-rata 58,8 dari 25 siswa, dengan ketuntasan 0 siswa (semua belum tuntas). Angka ini menunjukkan pemahaman siswa pada materi binatang halal dan menghindari haram belum optimal. Menariknya, untuk materi makanan halal dan menghindari makanan haram dan minuman halal dan menghindari minuman haram, kedua kelas menunjukkan performa yang baik dengan rata-rata di atas 85 dan semua siswa tuntas. Hal ini mengindikasikan bahwa masalah bukan pada kemampuan siswa secara umum, melainkan pada metode pembelajaran yang digunakan untuk materi Binatang Halal dan Haram yang lebih kompleks dan membutuhkan kemampuan pemecahan masalah tingkat tinggi. Kondisi ini jelas bermasalah. Kalau anak cuma hafal, mereka tidak bisa mengaplikasikan ajaran agama di kehidupan sehari-hari. Mereka bisa tahu aturan, tapi belum tentu mengerti bagaimana menerapkannya dalam situasi nyata. Akhirnya, nilai agama hanya menjadi formalitas. Guru juga tidak bisa mengukur kemampuan abad ke-21 siswa dengan tepat karena metode ceramah membuat anak-anak pasif. Mereka lebih sering mendengarkan daripada berpikir sendiri. Padahal, dalam Islam, belajar itu harus dipahami dan diamalkan. Kalau kondisi ini terus berlanjut, siswa tidak siap menghadapi tantangan zaman. Jadi, diperlukan solusi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi yang memerlukan kemampuan analisis tingkat tinggi.

Salah satu solusi yang bisa dipakai adalah *Problem Based Learning*. Pembelajaran berbasis masalah ini ngajarin siswa buat identifikasi masalah. Lalu, mereka cari solusi, coba diterapkan, dan akhirnya dievaluasi. Dengan cara ini, siswa jadi terbiasa mikir sistematis. Nah, biar lebih menarik, *problem based learning* ini bisa dibantu dengan media komik digital. Komik digital gampang dipahami karena visual. Anak-anak juga biasanya lebih suka komik dibanding teks panjang. Jadi, mereka lebih antusias belajar. Kombinasi metode *problem based learning* dan komik digital bisa bikin materi fiqih lebih hidup.

Penelitian terdahulu udah banyak ngebuktiin efektivitas PBL. Pada penelitian *Improving Problem-Solving Skills through the Problem-Based Learning Method in Islamic Education Instruction at Schools* (Afkarina & Jannah, 2025). Penerapan PBL di PAI di SMPN 1 Kencong untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah dan moral siswa. Menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan pemecahan masalah di PAI, memberikan dasar bahwa metode serupa bisa diterapkan. *Digital Comics Based on Problem Based Learning Materials of Past Kingdom Heritage to Train Students' Critical Thinking Skills* (Chamidah et al., 2024). Pengembangan komik digital berbasis PBL pada materi sejarah kerajaan untuk melatih critical thinking siswa SD. Media komik digital terbukti valid dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang terkait erat dengan pemecahan masalah. *Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School* (Puriasih & Trisna, 2022). Pengembangan media komik digital berbasis PBL untuk materi IPA kelas IV, Komik digital dalam konteks pembelajaran IPA efektif meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep, membuka peluang bahwa media serupa bisa diterapkan di PAI. *Digital Comic Learning Media Based on Character Values on Students' Critical Thinking in Solving Mathematical Problems in Terms of Learning Styles* (Darmayanti, 2022). Penggunaan komik digital plus dengan nilai karakter dalam menyelesaikan soal matematika, melihat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis, Mengindikasikan bahwa komik digital dan pendekatan karakter bisa memperkaya pemecahan masalah sesuai gaya belajar siswa. Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar PAI di SMP Negeri 10 Denpasar (E. Maharani et al., 2021). Penggunaan komik digital untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam PAI, Meskipun fokusnya aktivitas belajar, hasilnya menunjukkan media digital meningkatkan keterlibatan siswa, yang juga mendukung potensi peningkatan pemecahan masalah.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena dilakukan di MIN 1 Cirebon pada siswa kelas VI dengan fokus pada pelajaran fikih materi bab memilih binatang halal dan menghindari binatang haram, yang sejauh ini belum banyak diteliti dalam kombinasi metode PBL dan media komik digital. Sebagian besar penelitian

terdahulu lebih banyak dilakukan pada tingkat SMP atau SD dengan kelas dan materi berbeda, bahkan umumnya pada mata pelajaran IPA, matematika, atau sejarah, sementara penelitian dalam konteks PAI pada pelajaran fikih lebih sering menempatkan komik digital hanya sebagai media pendukung aktivitas belajar, bukan secara eksplisit untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan *higher order thinking skills* (HOTS), sehingga keberadaannya lebih relevan dengan kebijakan pendidikan terkini sekaligus memberi kontribusi nyata dalam mengembangkan rencana pembelajaran inovatif pada PAI dalam pelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Metode PBL Berbantuan Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pelajaran Fikih Materi Memilih Binatang Halal dan Menghindar Binatang Haram Siswa kelas VI MIN 1 Kota Cirebon”. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi akademik, tetapi juga bisa menjadi masukan praktisi bagi guru-guru PAI khususnya pada pelajaran fikih dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka, serta relevan dengan tantangan pendidikan abad 21.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Fiqih masih dominan ceramah dibanding keterampilan abad 21, masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Kurangnya variasi metode menyebabkan siswa sulit mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
2. Rendahnya hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Data nilai rata-rata Fiqih 41,3 dan 58,8 menunjukkan banyak siswa belum mencapai KKM. Hanya sebagian kecil siswa yang tuntas, menandakan kemampuan pemecahan masalah masih rendah.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif. Media interaktif seperti video atau komik digital jarang digunakan. Akibatnya,

- pembelajaran kurang menarik, siswa cepat bosan, dan keterlibatan rendah.
4. Keterampilan abad 21 (HOTS) belum terasah. Siswa masih lebih banyak menghafal dalil atau cerita tokoh agama, tetapi kurang mampu menghubungkan dengan kehidupan nyata. Hal ini bertolak belakang dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan higher order thinking skills.
 5. Kesenjangan dengan praktik global. Hasil PISA menegaskan kemampuan pemecahan masalah siswa Indonesia masih rendah dibanding rata-rata internasional. Padahal, secara global metode PBL terbukti efektif meningkatkan pemecahan masalah.
 6. Keterbatasan penelitian sebelumnya di konteks PAI khususnya pada pelajaran fikih di MI. Penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan di SMP, SMA, atau mata pelajaran eksakta (IPA, matematika, sejarah). Kajian di PAI khususnya pada pelajaran fikih tingkat MI dengan kombinasi metode PBL berbantuan komik digital masih jarang dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, berdasarkan identifikasi masalah maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada :

1. Materi pembelajaran yang akan dikaji difokuskan pada materi pelajaran kelas VI dalam mata pelajaran fikih materi memilih binatang halal dan menghindari binatang haram.
2. Metode pembelajaran yang diteliti adalah metode PBL berbantuan komik digital terhadap kemampuan pemecahan masalah.
3. Penelitian ini dibatasi pada pengukuran kemampuan pemecahan masalah siswa, bukan pada aspek lain seperti motivasi belajar dan minat belajar secara umum. Penelitian dilakukan dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi metode PBL berbantuan komik digital pada pembelajaran fikih siswa kelas VI C?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI C dengan

menggunakan metode PBL berbantuan komik digital?

3. Bagaimana pengaruh metode PBL berbantuan komik digital terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI C pada pembelajaran fikih?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi metode PBL berbantuan komik digital pada pembelajaran fikih siswa kelas VI C.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI C dengan menggunakan metode PBL berbantuan komik digital.
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh metode PBL berbantuan komik digital terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI C pada pembelajaran fikih.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka hal ini penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam pembelajaran fikih khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka. Dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai pengaruh metode PBL yang dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa madrasah ibtidaiyah.
 - b. Dapat memberikan sumbangan karya ilmiah dalam Pendidikan di madrasah ibtidaiyah yaitu, pengaruh metode pembelajaran PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah.
 - c. Sebagai referensi dan pijakan pada karya ilmiah selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah.

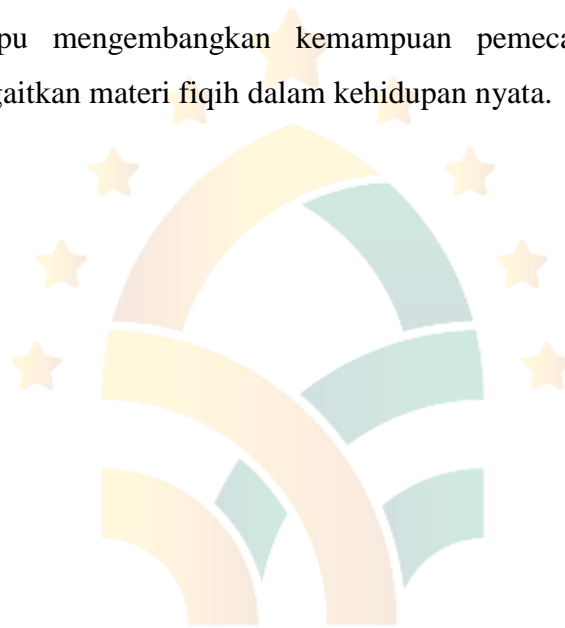
2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis sebagai berikut:

- a. Bagi penulis: dapat menambah paradigma, wawasan dan pengalaman

langsung penulis terhadap pengaruh metode pembelajaran PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

- b. Bagi pendidik dan calon pendidik: Memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yaitu dengan metode PBL dalam pembelajaran fiqih.
- c. Bagi siswa: Membantu siswa dalam memahami konsep pengetahuan materi pelajaran fiqih secara lebih mendalam, dan menyenangkan. Melalui pembelajaran dengan metode PBL, siswa diharapkan lebih mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan mengaitkan materi fiqih dalam kehidupan nyata.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**