

Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Materi “Meraih Kesuksesan Dengan Kompetisi Dalam Keباikan dan Etos Kerja“ Kelas X SMK PGRI Lemahabang Tahun Pelajaran 2024/2025

Dinni Musyarofah¹, Abdul Qodir²

Email: dinnimusyarofah5@gmail.com, abdul.qodir@uinbanten.ac.id

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

ABSTRAK

Guru di kelas masih berperan sebagai pusat pembelajaran dan siswa dibiarkan duduk, dengar, catat dan hafal. Siswa di kelas tidak dibiasakan untuk belajar secara aktif. Guru belum maksimal dalam menggunakan model yang tepat untuk melibatkan siswa secara langsung, sehingga siswa terbiasa diam, takut mengeluarkan ide atau pendapat dan tidak berani bertanya. Aktivitas belajar siswa yang rendah tersebut berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang cenderung rendah. Untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan salah satu model pembelajaran inovatif, yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik materi “meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja“ kelas X SMK PGRI Lemahabang tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini yaitu setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMK PGRI Telagasari dengan menggunakan model *Problem Based Learning* sebagai upaya peningkatan prestasi belajar PAI materi Meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja. Penelitian ini untuk mengetahui perkembangan peserta didik agar prestasinya meningkat dengan melalui penelitian siklus 1 dan siklus 2.

Kata Kunci : *Problem Based Learning, Prestasi, Siklus*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam proses kedewasaan manusia yang hidup dan berkembang, nampaklah kenyataan bahwa manusia selalu berubah dan perubahan itu merupakan hasil belajar. Hal ini berarti bahwa dalam pendidikan terjadi sebuah proses pengubahan sikap dan tingkah laku. Proses pembelajaran di sekolah sebagai suatu aktivitas mengajar dan belajar yang di dalamnya terdapat dua subyek yaitu guru (pendidik) dan peserta didik sebagai peserta didik. Tugas

dan tanggung jawab utama dari seorang guru adalah menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, kreatif, dinamis, dan menyenangkan. Hal ini berimplikasi pada adanya kesadaran dan keterlibatan aktif antara dua subyek pembelajaran yaitu guru sebagai penginisiatif awal, pembimbing dan fasilitator dengan peserta didik sebagai orang yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam pembelajaran itu sendiri. Untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar maka diperlukan sebuah interaksi edukatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran pokok yang tidak hanya mengantarkan peserta didik untuk dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi lebih menekankan pada pengamalan dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.

Guru di kelas masih berperan sebagai pusat pembelajaran dan siswa dibiarkan duduk, dengar, catat dan hafal. Siswa di kelas tidak dibiasakan untuk belajar secara aktif. Guru belum maksimal dalam menggunakan model yang tepat untuk melibatkan siswa secara langsung, sehingga siswa terbiasa diam, takut mengeluarkan ide atau pendapat dan tidak berani bertanya. Aktivitas belajar siswa yang rendah tersebut berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang cenderung rendah. Untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan salah satu model pembelajaran inovatif, yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap model ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Materi iman kepada hari akhir termasuk dalam aspek keimanan. Pada umumnya materi keimanan dipelajari peserta didik dengan cara mendengarkan ceramah guru. Pada tahun pelajaran 2023/2024 dari hasil diskusi dengan guru mata pelajaran yang mendapat tugas mengajar di kelas X diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran seperti itu peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar ini hanya 40%. Selain itu hasil tes formatif yang diberikan menunjukkan bahwa hanya 60% peserta didik yang tuntas dalam belajar dengan daya serap 65%. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja Kelas X SMK PGRI Telagasari.

B. KAJIAN TEORETIS

1. Hakekat Belajar

Aktivitas hidup manusia sehari-hari sebenarnya merupakan gejala dari belajar. Seseorang dapat melakukan sesuatu kegiatan dengan baik melalui proses belajar. Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh bentuk perilaku baru yang relatif menetap. Menurut W.S Winkel bahwa belajar adalah ; ‘Suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas’ Dengan demikian belajar merupakan proses interaksi antara seseorang dengan lingkungan yang melibatkan aktivitas mental/psikisnya sehingga terjadi perubahan tingkah laku baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap ke arah yang lebih baik. Perubahan yang dihasilkan dari proses belajar ini diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Sehubungan dengan hal ini Winataputra, dkk menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif menetap. Tingkah laku mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian baik psikis maupun fisik, serta perubahan dalam pengertian pemecahan suatu masalah atau berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan atau sikap.”

Berdasarkan uraian di atas diperoleh suatu pengertian bahwa belajar adalah proses yang kompleks. Dalam proses belajar, kegiatan pengalaman dan latihan menunjukkan adanya aktivitas belajar yang memiliki tujuan. Walaupun pada prinsipnya tujuan belajar adalah sama yakni terbentuknya perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor, namun dalam pencapaian tujuan tersebut dapat diterapkan teknik dan strategi yang berbeda beda.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penampilan kemampuan peserta didik setelah mengalami perbuatan belajar dalam proses pembelajaran. Dari penampilan ini dapat dilihat tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar. Hasil belajar yang diperoleh biasanya akan diketahui setelah guru melakukan penilaian. Sudjana mengemukakan bahwa :“Secara umum keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat ditinjau dari dua segi, yakni dari segi proses dan segi hasil belajar.” Hal ini berarti bahwa dari segi proses, keberhasilan proses pembelajaran nampak pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Indikatornya antara lain dapat dilihat pada minat,

partisipasi, antusias peserta didik dalam belajar. Sedangkan dari segi hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebagai akibat dari aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran. Indikatornya antara lain ditunjukkan oleh pencapaian kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor pada diri peserta didik. Untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam penilaian ranah kognitif lebih tepat dilakukan pada materi yang memuat fakta, konsep dan prinsip. Kemampuan ranah afektif dilakukan pada materi yang bermuatan nilai (*value*) dan psikomotrik penilaiannya dilakukan pada materi yang sifatnya prosedural. Dimiyati dan Mujiono menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah sebuah kegiatan belajar mengajar yang menghendaki tercapainya tujuan pengajaran. Hasil belajar ditandai dengan skala nilai.” Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa skala nilai sebagai hasil belajar diperoleh setelah melakukan aktivitas belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti makin baik proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik maka makin tinggi pula hasil belajarnya. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar berimplikasi pada pencapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

3. *Problem Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Masalah yang berasal dari bahasa Inggris *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan menyelesaikannya. Dengan demikian strategi pembelajaran *Problem Based Learning* adalah strategi yang dimulai dengan: 1) Kegiatan kelompok, yaitu membaca kasus; menentukan masalah mana yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran; membuat rumusan masalah; membuat hipotesis mengidentifikasi sumber informasi, diskusi, dan pembagian tugas; dan melaporkan, mendiskusikan penyelesaian masalah yang mungkin, melaporkan kemajuan yang akan dicapai setiap anggota kelompok, serta presentasi di kelas; 2) Kegiatan perorangan, yaitu siswa melakukan kegiatan membaca berbagai sumber, meneliti, dan menyampaikan temuan; dan 3) kegiatan di kelas, yaitu mempresentasikan laporan, dan diskusi antar kelompok di bawah bimbingan guru. Dari tiga kegiatan kelompok, perorangan maupun kelas yang merupakan faktor utama dalam strategi pembelajaran dengan *Problem Based Learning* adalah pada rumusan masalah yang ada

4. Meraih Kesuksesan Dengan Kompetisi Dalam Kebaikan dan Etos Kerja

Kesuksesan sejati tidak hanya lahir dari kerja keras semata, tetapi juga dari semangat untuk terus berlomba dalam kebaikan. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap

orang memiliki tujuan dan cita-cita yang ingin diraih. Namun, perjalanan menuju kesuksesan tidak boleh dilakukan dengan cara yang merugikan orang lain atau menghalalkan segala cara. Sebaliknya, kesuksesan yang berharga dibangun melalui kompetisi yang sehat, yaitu kompetisi dalam hal kebaikan. Kompetisi dalam kebaikan berarti berusaha menjadi yang terbaik dalam amal, dalam prestasi yang bermanfaat bagi orang banyak, dan dalam kontribusi positif yang kita berikan. Ketika kita melihat orang lain berbuat baik, hendaknya kita termotivasi untuk melakukan yang lebih baik lagi, bukan karena iri, tetapi karena ingin berlomba-lomba dalam hal yang diridai Allah dan bermanfaat bagi sesama. Sikap ini melahirkan lingkungan yang saling mendukung, saling menginspirasi, dan jauh dari persaingan yang merusak.

Selain itu, kompetisi dalam kebaikan harus berjalan beriringan dengan etos kerja yang tinggi. Etos kerja mencerminkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan integritas dalam menjalankan tugas. Orang yang memiliki etos kerja baik akan bekerja dengan penuh kesungguhan, menghargai waktu, dan menjaga kualitas hasil kerjanya. Ia tidak sekadar bekerja untuk mendapatkan upah, melainkan memandang pekerjaan sebagai ibadah dan sarana untuk memberi manfaat yang lebih luas. Jika kompetisi dalam kebaikan dipadukan dengan etos kerja yang kuat, maka seseorang tidak hanya akan meraih kesuksesan pribadi, tetapi juga membawa dampak positif bagi lingkungannya. Prestasi yang diraih bukan sekadar kebanggaan pribadi, melainkan menjadi inspirasi dan teladan bagi orang lain. Inilah kesuksesan yang bernilai: sukses yang lahir dari usaha yang tulus, kerja yang sungguh-sungguh, dan niat untuk senantiasa memberi yang terbaik bagi kehidupan bersama.

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan atau *action research* yang secara khusus dirancang untuk menjawab permasalahan nyata yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan dipilih karena sifatnya yang aplikatif, reflektif, dan berorientasi pada pemecahan masalah secara langsung. Melalui penelitian ini, guru tidak hanya menjalankan kegiatan pembelajaran seperti biasa, tetapi juga secara sistematis merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan tersebut, mengamati pelaksanaannya, kemudian melakukan refleksi untuk perbaikan di tahap berikutnya. Dengan demikian, proses penelitian berjalan dalam sebuah siklus yang terus berulang hingga diperoleh hasil yang diharapkan. Selain sebagai penelitian tindakan, penelitian ini juga bersifat deskriptif. Hal ini karena penelitian tidak hanya menekankan pada hasil

akhir pembelajaran, tetapi juga memaparkan proses secara rinci dan mendalam. Penelitian mendeskripsikan bagaimana teknik pembelajaran yang dipilih diterapkan, bagaimana respon siswa selama proses berlangsung, serta bagaimana perubahan yang terjadi setelah tindakan diberikan. Narasi proses tersebut menjadi penting untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang jalannya penelitian sekaligus menjadi bahan refleksi untuk penelitian serupa di masa depan.

Mengacu pada klasifikasi yang disampaikan oleh Oja dan Sumarjan, penelitian tindakan dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu: guru bertindak sebagai peneliti, penelitian tindakan kolaboratif, simultan terintegratif, dan administrasi sosial eksperimental. Dalam penelitian ini, bentuk yang digunakan adalah guru sebagai peneliti. Dalam posisi ini, guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai perencana dan pelaksana tindakan, pengumpul data, pengamat terhadap setiap kejadian yang berlangsung di kelas, sekaligus sebagai penafsir hasil refleksi. Tanggung jawab penuh penelitian berada di tangan guru, sehingga setiap tahap penelitian benar-benar mencerminkan situasi dan kebutuhan pembelajaran yang dialami langsung oleh guru tersebut. Penelitian ini dilakukan secara mandiri, tanpa melibatkan peneliti lain maupun kolaborator dari luar. Kehadiran guru di kelas berlangsung seperti biasanya, sesuai perannya sebagai pengajar tetap. Siswa belajar seperti rutinitas sehari-hari tanpa diberi tahu bahwa mereka sedang menjadi bagian dari sebuah penelitian. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat berperilaku secara alami sehingga data yang diperoleh lebih objektif, akurat, dan mencerminkan kondisi sesungguhnya di kelas. Keaslian perilaku siswa dan guru dalam situasi belajar yang tidak dibuat-buat akan memberikan data yang valid, yang nantinya sangat berguna dalam menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Melalui penelitian tindakan ini, diharapkan tidak hanya terjadi peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga terjadi perbaikan nyata terhadap strategi pembelajaran yang digunakan guru. Guru sebagai peneliti memperoleh kesempatan untuk merefleksikan praktiknya sendiri, menemukan kelemahan atau hambatan, kemudian merancang langkah perbaikan yang lebih tepat. Dengan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang, penelitian ini pada akhirnya akan menjadi sarana pengembangan profesional guru sekaligus meningkatkan mutu pembelajaran yang berlangsung di kelas.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK PGRI Telagasari Kecamatan Lemahabang Kabupaten Karawang pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK PGR Telagasari Kecamatan Lemahabang Kabupaten Karawang tahun pelajaran 2024- 2025 dengan jumlah 28 siswa dalam satu kelas. Objek yang diteliti peneliti adalah meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja mata pelajaran PAI pada kelas X SMK PGRI Telagasari Kecamatan Telagasari Kabupaten Karawang

4. Teknik Pengumpulan Data

- a. Tes
- b. Wawancara
- c. Observasi

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian tentang peningkatan pemahaman materi Meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja dengan menggunakan media audio-visual mata pelajaran PAI pada siswa kelas X SMK PGRI Telagasari Kecamatan Telagasari Kabupaten Karawang ini dilakukan melalui tahapan siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan (action), tahap observasi (observing), dan refleksi (reflection). Hasil dari tiap-tiap siklus dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya di lapangan sebagai data awal siswa sebelum peneliti melakukan proses penelitian. Pengamatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu wawancara wawancara kepada siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa pada materi meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja sebelum diberikan tindakan dengan setelah diberi tindakan. Berdasarkan data awal yang

dikumpulkan pada saat observasi awal sebelum penerapan media audio-visual diterapkan dalam proses KBM diketahui ada beberapa kendala saat kegiatan belajar mengajar yang berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi Meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja. Kendala tersebut diantaranya guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan mencatat pelajaran, sehingga siswa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya cara guru dalam membawakan atau menyampaikan materi kepada siswanya, akan tetapi kurangnya dalam menginovasi pembelajaran, menjadi penyebabnya dan kurangnya keseriusan siswa ketika guru menyampaikan materi. Disempurnakan lagi dengan relevansi antara konteks dalam modul ajar dengan materi zakat fitrah kurang mengena. Menjadikan serta menambah kurangnya ketercapaian siswa dalam memahami materi. Setelah mengetahui demikian maka peneliti mengadakan tes hasil belajar materi Meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja. Berikut ini merupakan nilai perolehan hasil belajar siswa kelas X SMK PGRI Telagasari Kecamatan Telagasari Kabupaten Karawang mata pelajaran PAI materi Meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja.

b. Siklus 1

Pada penelitian ini, siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 12 September 2024 sebanyak satu kali pertemuan dengan waktu 2x45 menit atau 2 jam pelajaran dengan jumlah total 28 siswa.

c. Siklus 2

Penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada hari Senin 23 September 2024. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran adalah 28 Siswa. Materi pembelajaran PAI tentang zakat fitrah.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas X yang berjudul Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi “Meraih Kesuksesan Dengan Kompetisi Dalam Kebaikan dan Etos Kerja Tahun Pelajaran 2024/2025 Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMK PGRI Telagasari dengan menggunakan model Problem Based Learning sebagai upaya peningkatan prestasi belajar PAI materi Meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja. Penelitian ini untuk mengetahui perkembangan peserta didik agar prestasinya meningkat dengan melalui penelitian siklus 1 dan siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Radja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*, (1996). Jakarta: Dirjen Pendidikan tinggi Depdikbud. Rineka Cipta.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional*, (2005), Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rohani Ahmad, Abu Ahmadi. (1995). *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekamto dan Winataputra. (1997). *Teori Belajar dan Metode-Metode Pembelajaran* Jakarta direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 2005, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Winkel,W.S. (1991), *Psikologi Pengajaran*, 1991, Jakarta : Grasindo.
- Muslimin Ibrahim, dkk., *Pembelajaran Kooperatif*, 2000, Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah Program pasca Sarjana UNESA UnXersity Press.