

# Pengembangan Media *Flip Chart* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Siswa Mata Pelajaran Fikih Di MTs Al-Amin Jenu

Alfiatin Ni'mah

Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama, Tuban, Indonesia

[alftnmh30@gmail.com](mailto:alftnmh30@gmail.com)

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 6 Juli 2026

Revised 16 Juli 2026

Accepted 26 Juli 2026

Available online 26 Juli 2026

### Kata Kunci:

Pengembangan; Media *Flip Chart*; *Problem Based Learning*; *Problem Solving*.

### Keywords:

*Development*, *Flip Chart*; *Problem Based Learning*; *Problem Solving*.

## ABSTRAK

Kemampuan *problem solving* merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran fikih, namun masih rendah karena pembelajaran berpusat pada guru dan penggunaan media kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) serta menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas VII MTs Al-Amin Jenu. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang dibatasi sampai tahap *develop*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh validasi ahli materi 95% dan ahli media 98,4%, dengan respons guru 98,8% dan siswa 97%. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 38,33 menjadi 93,33 serta nilai *N-gain* 0,88 berkategori tinggi. Dengan demikian, media *flip chart* berbasis PBL dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa.

## ABSTRACT

Problem solving ability is an essential competency that should be developed in Fiqh learning. However, students problem-solving skills remain low because the learning process is predominantly teacher-centered and the use of instructional media lacks variety. This study aimed to develop a *Problem Based Learning* (PBL), based flip chart learning media and analyze its validity, practicality, and effectiveness in improving the problem-solving ability of seventh-grade students at MTs Al-Amin Jenu. This study employed the *Research and Development* (R&D) method using the 4-D development model, which was limited to the *develop* stage. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest assessments. The results showed that the developed media achieved 95% validity from the material expert and 98.4% from the media expert, while teacher and student responses reached 98.8% and 97%, respectively. The effectiveness of the media was demonstrated by an increase in students' average scores from 38.33 to 93.33 and an *N-gain* score of 0.88, categorized as high. Therefore, the PBL-based flip chart learning media is valid, practical, and effective in improving students' problem solving ability.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

*Learning* (PBL), based flip chart learning media and analyze its validity, practicality, and effectiveness in improving the problem-solving ability of seventh-grade students at MTs Al-Amin Jenu. This study employed the *Research and Development* (R&D) method using the 4-D development model, which was limited to the *develop* stage. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest assessments. The results showed that the developed media achieved 95% validity from the material expert and 98.4% from the media expert, while teacher and student responses reached 98.8% and 97%, respectively. The effectiveness of the media was demonstrated by an increase in students' average scores from 38.33 to 93.33 and an *N-gain* score of 0.88, categorized as high. Therefore, the PBL-based flip chart learning media is valid, practical, and effective in improving students' problem solving ability.

## 1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Kemampuan *problem solving* merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki siswa pada abad ke-21. Kompetensi ini tidak hanya berhubungan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, tetapi juga menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan nyata secara logis, sistematis, dan bertanggung jawab (Chaerunisa & Pitorini, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga harus mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis berbagai alternatif penyelesaian, serta mengambil keputusan yang tepat. Namun demikian, kemampuan *problem solving* siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa Indonesia

\*Corresponding author

E-mail addresses: [alftnmh30@gmail.com](mailto:alftnmh30@gmail.com)

hanya mencapai 366, jauh di bawah rata-rata internasional sebesar 472 (Zahara & Ningtiyas, 2025). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih perlu diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, aktif, dan berorientasi pada penyelesaian masalah.

Rendahnya kemampuan *problem solving* dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari karakteristik siswa maupun proses pembelajaran. Faktor internal seperti motivasi, sikap, dan kebiasaan berpikir turut menentukan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan strategi pembelajaran, penggunaan media, dan lingkungan belajar yang kurang mendukung (Sary & Hanggara, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dirancang agar mampu memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengaitkan konsep dengan situasi nyata.

Dalam konteks pembelajaran fikih, kemampuan *problem solving* memiliki peran yang sangat penting karena materi fikih tidak hanya berisi konsep normatif, tetapi juga berbagai persoalan hukum Islam yang harus dianalisis berdasarkan kondisi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fikih menuntut peserta didik memahami dalil sekaligus mampu menerapkan prinsip-prinsip hukum Islam dalam menyelesaikan persoalan kontekstual. Oleh sebab itu, pengembangan kemampuan pemecahan masalah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan pembelajaran fikih (Latif & Ibnu Waqfin, 2023). Akan tetapi, penelitian Cahaya dan Ansori menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya fikih, masih berada pada kategori rendah. Siswa mengalami kesulitan menghubungkan konsep fikih dengan persoalan nyata serta masih bergantung pada arahan guru dalam menyelesaikan masalah. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal (Cahaya & Ansori, 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Penggunaan media yang sesuai juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan *problem solving* (Lathifah, 2020). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya bertujuan membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Selain penggunaan media, pemilihan model pembelajaran juga menentukan keberhasilan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Salah satu model yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, berkolaborasi, dan menemukan solusi secara mandiri (Suparman dkk., 2021). Dalam pembelajaran fikih, PBL memungkinkan siswa mengaitkan konsep hukum Islam dengan persoalan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Penelitian Fauzi dkk (2023) menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan keaktifan belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan analisis siswa. Selain itu, PBL juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 yang meliputi *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* (Fahri, 2025).

Hasil pra penelitian yang dilakukan di MTs Al-Amin Jenu menunjukkan bahwa pembelajaran fikih masih menghadapi beberapa kendala. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fikih, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan persoalan kontekstual yang berkaitan dengan materi fikih. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan metode ceramah dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sedangkan penggunaan media pembelajaran yang mampu mendorong kemampuan pemecahan masalah belum tersedia. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran fikih, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan *problem solving*, belum tercapai secara optimal.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media *flip chart* pada berbagai mata pelajaran. Penelitian Mulia menunjukkan bahwa media *flip chart* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fikih (Mulia, 2023). Kemudian Haryanti dkk (2024) mengembangkan *flip chart* berbasis gamifikasi dan membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep. Sementara itu, Damayanti dkk (2024) menemukan bahwa penggunaan *flip chart* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan minat belajar, pemahaman konsep, atau hasil belajar. Belum banyak

penelitian yang mengembangkan media *flip chart* dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa, khususnya pada pembelajaran fikih di jenjang madrasah tsanawiyah.

Berdasarkan uraian tersebut, belum tersedianya media pembelajaran *flip chart* yang secara khusus dirancang berdasarkan sintaks *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran fikih. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media *flip chart* berbasis PBL yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam menganalisis permasalahan, berdiskusi, serta menemukan solusi terhadap persoalan fikih yang kontekstual. Integrasi media visual dengan pendekatan PBL diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* serta menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas VII pada mata pelajaran fikih di MTs Al-Amin Jenu. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoretis dalam memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis PBL pada pembelajaran fikih, sekaligus memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

## 2. METODE/METHOD

Isi metode penelitian adalah teknik pengumpulan data, sumber data, metode analisis data, uji korelasi, dan lain sebagainya yang ditulis dengan font Times New Roman ukuran 11. Bab ini juga dapat memuat rumus-rumus ilmiah analisis data/uji korelasi.

### **Desain Penelitian**

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D* (4-D), yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model 4-D dirancang sebagai kerangka kerja untuk menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Setelah melalui proses pengembangan dalam bidang pelatihan, model ini dikenal sebagai *Four-D*, yang mencakup empat langkah utama: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*) (Mesra dkk., 2023). Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini secara garis besar ditunjukkan pada bagan berikut:



**Gambar 1.** Alur Prosedur Penelitian

Tahap define bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui analisis awal-akhir, analisis karakteristik siswa, analisis materi, analisis tugas, serta perumusan tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru Fikih kelas VII MTs Al-Amin untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait rendahnya kemampuan *problem solving* siswa serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Tahap design bertujuan untuk merancang prototipe media *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran mata pelajaran Fikih fase D. Pada tahap ini disusun rancangan isi dan tampilan media *flip chart*, materi pembelajaran, aktivitas yang mengintegrasikan sintaks *Problem Based Learning*, serta instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Tahap develop meliputi proses validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan masukan para validator. Setelah dinyatakan Valid, media diujicobakan kepada siswa kelas VII MTs Al-Amin untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifannya. Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan siswa, sedangkan keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan *problem solving* siswa yang kemudian dihitung menggunakan uji *N-gain*.

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa.

Tahap disseminate belum dilaksanakan dalam penelitian ini karena penelitian dibatasi hanya sampai tahap develop dan hanya sampai uji coba terbatas. Pembatasan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga yang dimiliki peneliti.

### Subjek

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Al-Amin Jenu yang berjumlah 12 siswa, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

### Instrumen

Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk memudahkan pengumpulan data terkait penilaian terhadap media *flip chart* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket tersebut dimanfaatkan untuk mengevaluasi dan memperbaiki bagian-bagian yang masih perlu disempurnakan, sehingga media dapat digunakan dalam pembelajaran secara lebih efektif, nyaman, dan mendukung baik guru maupun siswa. Angket yang digunakan meliputi angket validasi, angket penilaian kepraktisan media *flip chart* berbasis *problem based learning*, serta angket yang mengukur pencapaian kemampuan *problem solving* siswa.

### Analisis data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran, kritik, dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan media, serta hasil *pretest* dan *posttest* siswa untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan *problem solving*. Setiap butir pada lembar validasi dan angket respons dinilai menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu:

**Tabel 1.** Skala Likert

| Skor | Penilaian   |
|------|-------------|
| 5    | Sangat Baik |
| 4    | Baik        |
| 3    | Cukup Baik  |
| 2    | Kurang Baik |
| 1    | Tidak Baik  |

(Anggreini dkk., 2020)

Persentase validitas dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai presentase kevalidan yang diharapkan

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

Nilai yang diperoleh dicocokkan dengan tingkat kelayakan media dapat disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Kategori Kelayakan

| No | Kriteria Kelayakan | Tingkat Kelayakan |
|----|--------------------|-------------------|
| 1  | 0% - 20%           | Tidak Layak       |
| 2  | 21% - 40%          | Kurang layak      |
| 3  | 41% - 60%          | Cukup layak       |
| 4  | 61% - 80%          | Layak             |
| 5  | 81% - 100%         | Sangat layak      |

(Priamada &amp; Utomo, 2024)

Persentase kepraktisan dihitung dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase kepraktisan yang diharapkan

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor Maksimal Idea

Nilai yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan sesuai dengan kriteria pada tabel:

**Tabel 3.** Kriteria Kategori Kepraktisan

| No | Nilai      | Skor           |
|----|------------|----------------|
| 1  | 0% - 20%   | Tidak Praktis  |
| 2  | 21% - 40%  | Kurang Praktis |
| 3  | 41% - 60%  | Cukup Praktis  |
| 4  | 61% - 80%  | Praktis        |
| 5  | 81% - 100% | Sangat Praktis |

(Annisa dkk., 2020)

Adapun rumus untuk menganalisis data keefektifan belajar siswa, peneliti menggunakan rumus Uji *N-gain score* terhadap masing-masing skor *pretest* dan *posttest* siswa. Adapun rumus *N-gain score* adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Adapun kriteria keefektifan dari nilai *N-gain score* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Klasifikasi Nilai *N-Gain Score*

| Nilai Normalitas <i>Gain</i> | Kriteria |
|------------------------------|----------|
| $0,70 \leq n \leq 1,00$      | Tinggi   |
| $0,30 \leq n < 0,70$         | Sedang   |
| $0,00 \leq n < 0,30$         | Rendah   |

(Kolopita dkk., 2022)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

#### Result

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran Fikih. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi empat tahap yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap define meliputi beberapa langkah, yaitu: 1) Analisis Kebutuhan, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fikih kelas VII, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, kurang antusias, dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. 2) Analisis Masalah, Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa keterbatasan pemanfaatan teknologi dan sarana prasarana menyebabkan pembelajaran masih bersifat konvensional. Akibatnya, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan motivasi belajarnya rendah. 3) Analisis kurikulum, Pengembangan media disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) fase D pada materi Puasa Ramadan dan Rangkaian Sunah yang Menyertainya untuk kelas VII. 4) Tujuan pengembangan, Pengembangan bertujuan menghasilkan media pembelajaran *flip chart* yang layak dan menarik untuk mendukung pembelajaran Fikih serta meningkatkan minat belajar dan kemampuan *problem solving* siswa.

## 2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan tahap perancangan media yang dilakukan dengan mengembangkan materi hasil analisis dari LKS yang telah dituangkan ke dalam modul ajar, kemudian disusun menjadi sub materi yang dapat disajikan melalui media *flip chart* berbasis *problem based learning*. Selanjutnya dilakukan pembuatan ilustrasi atau gambar sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan mengenai media yang akan dikembangkan, serta penyusunan bagan yang menggambarkan alur atau urutan proses pengembangannya. Berikut merupakan hasil media pembelajaran *flip chart* yang telah dirancang:



Gambar 2. Tampilan Desain *Flip Chart*

## 3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini kelayakan media yang telah dibuat dapat diperoleh melalui tiga tahapan yaitu tahap validasi, tahap kepraktisan dan tahap penyebaran.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

| NO | Validator   | Tahap Validasi | Presentase | Kategori     |
|----|-------------|----------------|------------|--------------|
| 1  | Ahli Materi | -              | 95%        | Sangat Valid |
| 2  | Ahli Media  | Tahap 1        | 80%        | Valid        |
| 3  | Ahli Media  | Tahap 2        | 98,80%     | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran *Flip Chart* berbasis *Problem Based Learning* menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar **95%** dengan kategori **sangat valid**, yang mengindikasikan bahwa isi materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, dan penyajian materi telah memenuhi standar yang diharapkan. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan produk, yaitu penambahan pengantar bagi siswa, penambahan rujukan pada setiap materi, serta penjelasan mengenai keunggulan media.

Selanjutnya, validasi oleh ahli media dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama diperoleh persentase sebesar **80%** dengan kategori **valid**, yang menunjukkan bahwa media telah layak digunakan, namun masih memerlukan beberapa perbaikan. Adapun revisi yang dilakukan meliputi penyesuaian penggunaan istilah "pengembang", perapian margin nomor, penyesuaian tata letak (*layout*),

penambahan halaman biodata pengembang, serta penambahan tujuan dan manfaat media pada bagian sampul. Revisi tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas tampilan, kerapian, dan kelengkapan informasi pada media pembelajaran.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator, hasil validasi ahli media pada tahap kedua meningkat menjadi **98,8%** dengan kategori **sangat valid**. Pada tahap ini validator tidak lagi memberikan kritik maupun saran, yang menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan. Peningkatan skor dari **80%** menjadi **98,8%** menunjukkan bahwa proses revisi berhasil meningkatkan kualitas media secara signifikan, baik dari aspek desain, penyajian, maupun kelengkapan komponen media. Dengan demikian, media pembelajaran *Flip Chart* berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran *Flip Chart* berbasis *Problem Based Learning* diperoleh melalui angket respons yang diisi oleh guru dan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran fikih menggunakan media yang dikembangkan. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, kemudahan memahami isi media, tampilan, serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran. Adapun hasil uji kepraktisan media disajikan pada Tabel berikut.

**Tabel 6.** Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

| NO | Responden        | Skor Max | Skor yang diperoleh | Presentase | Kategori       |
|----|------------------|----------|---------------------|------------|----------------|
| 1  | Guru Mapel Fikih | 85       | 84                  | 98,8%      | Sangat Praktis |
| 2  | Siswa kelas VII  | 600      | 582                 | 97%        | Sangat Praktis |

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media pembelajaran *Flip Chart* berbasis *Problem Based Learning* memperoleh persentase sebesar **98,8%** dari guru mata pelajaran Fikih dengan kategori **sangat praktis**. Sementara itu, hasil angket respons siswa kelas VII memperoleh persentase sebesar **97%** dengan kategori **sangat praktis**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, mudah dipahami, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, media pembelajaran *Flip Chart* berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran Fikih.

Uji keefektifan media pembelajaran *Flip Chart* berbasis *Problem Based Learning* dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* kepada siswa kelas VII MTs Al-Amin Jenu setelah proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Hasil uji keefektifan tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 7.** Penilaian Tes Kemampuan *Problem Solving* Siswa

| Test            | Rata-Rata | N-Gain | Kriteria |
|-----------------|-----------|--------|----------|
| <i>Pretest</i>  | 38,33     | 0,88   | Tinggi   |
| <i>Posttest</i> | 93,33     |        |          |

Berdasarkan hasil uji keefektifan, nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar **38,33**, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi **93,33**. Hasil analisis menggunakan *N-Gain* memperoleh nilai sebesar **0,88** yang termasuk dalam kriteria **tinggi**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flip Chart* berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Fikih di kelas VII.

#### 4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap ini, media pembelajaran *Flip Chart* berbasis *Problem Based Learning* tidak disebarluaskan secara luas karena penelitian dibatasi hanya sampai pada tahap *develop*. Pembatasan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, media yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif hanya diujicobakan pada kelompok kecil, yaitu siswa kelas VII MTs Al-Amin Jenu, sehingga penelitian ini belum mencakup tahap penyebaran (*disseminate*) atau implementasi pada skala yang lebih luas.



**Gambar 2.** Dokumentasi Uji Coba Produk

## Discussion

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, dan bermakna. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengembangkan media yang inovatif agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flip chart*, yaitu media cetak yang sederhana, praktis, dan mampu menyajikan materi secara sistematis sehingga memudahkan siswa memahami materi sekaligus meningkatkan minat belajar. Dalam penelitian ini, dikembangkan media *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Puasa Ramadan dan Rangkaian Sunah yang Menyertainya untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa. Kelayakan media dievaluasi berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) telah memenuhi tiga kriteria kualitas produk pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Fikih pada materi *Puasa Ramadan dan Rangkaian Sunah yang Menyertainya* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas VII.

Pada aspek kevalidan, hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media setelah melalui proses revisi mencapai 98,4% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, penyajian, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator, seperti penyempurnaan layout, penambahan pengantar, referensi materi, serta tujuan dan manfaat media, semakin meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Alfianita dkk (2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual berbentuk *flip chart* memperoleh kategori sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *flip chart* mampu menyajikan informasi secara jelas, sistematis, dan menarik melalui ilustrasi visual, sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Rosyidah (2022), yang memperoleh tingkat validitas sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flip chart* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan. Temuan ini memperkuat bahwa media *flip chart* memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respon guru sebesar 98,8% dan respons siswa sebesar 97%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung keterlaksanaan pembelajaran dengan baik. Penggunaan *flip chart* membantu guru menyampaikan materi secara lebih efisien karena materi telah tersusun secara sistematis, sementara siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran melalui penyajian gambar dan informasi yang jelas. Kondisi tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan tidak monoton. Hasil penelitian ini memperkuat pendapat Yolanda dan Laila (2022), yang menyatakan bahwa kepraktisan suatu media pembelajaran ditinjau dari beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan daya tarik media. Media yang praktis mudah diatur, disimpan, serta dapat digunakan sesuai kebutuhan. Selain itu, penggunaannya mampu menghemat waktu pembelajaran dan menarik minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Eriawati (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flip chart* membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih

efektif dan efisien. Media ini mengurangi waktu yang digunakan guru untuk menulis di papan tulis, sementara materi dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh siswa. Dengan demikian, penggunaan *flip chart* mendukung kelancaran proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi di kelas.

Pada aspek keefektifan, penggunaan media *flip chart* berbasis PBL terbukti mampu meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *pretest* sebesar 38,33 menjadi 93,33 pada *posttest*. Hasil tersebut diperkuat oleh nilai *N-gain* sebesar 0,89 atau 88,99%, yang termasuk kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam mengenali masalah, merancang strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil sesuai tahapan *problem solving*. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh penerapan sintaks PBL yang dipadukan dengan penyajian materi secara visual melalui *flip chart*, sehingga siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Mulia (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flip chart* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media *flip chart* efektif diterapkan dalam pembelajaran karena dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan perhatian, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Amalia (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flip chart* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya aktivitas siswa selama pembelajaran. Media *flip chart* membantu siswa lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses belajar sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Temuan tersebut memperkuat bahwa *flip chart* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh Satriawan dkk. (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi alternatif untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Sejalan dengan pendapat tersebut, media pembelajaran *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menghadirkan permasalahan kontekstual yang mendorong siswa berpikir kritis, menganalisis masalah, dan menemukan solusi. Dengan demikian, media yang dikembangkan mampu mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan sebagai media pembelajaran Fikih. Media ini tidak hanya memenuhi standar kualitas produk pengembangan, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif pada materi *Puasa Ramadan dan Rangkaian Sunah yang Menyertainya* di kelas VII MTs.

#### 4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Penelitian pengembangan media *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Fikih kelas VII MTs Al-Amin menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kevalidan media memperoleh kategori sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebesar 95% dan ahli media sebesar 98,4%. Selain itu, media yang dikembangkan juga tergolong sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 98,8% dan respon siswa sebesar 97%. Dari aspek keefektifan, hasil analisis *N-gain* menunjukkan rata-rata peningkatan kemampuan *problem solving* siswa sebesar 0,88 dengan kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media *flip chart* berbasis *Problem Based Learning* mampu mendukung pembelajaran Fikih yang lebih aktif, menarik, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa. Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru Fikih dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan sampai tahap develop pada model 4D dan diuji cobakan pada satu kelas di satu madrasah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan tahap *disseminate* serta menguji penggunaan media pada cakupan sekolah yang lebih luas guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan memperkuat generalisasi temuan penelitian.

## 5. REFERENCES

- Alfianita, D., Kaspul, K., & Arsyad, M. (2022). Validitas Media Pembelajaran Flip Chart Pada Materi Ekosistem Kelas X Jenjang SMA. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 29. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12597>
- Amalia, S. (2022). *Penggunaan media flip chart dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 9 Aceh Utara*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Anggreini, C., Ahman, E., & Waspada, I. (2020). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pajak. *Eduksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(2). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i2.6347>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80. <https://doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>
- Cahaya, D., & Ansori, P. (2025). Implementation of the Problem-Based Learning Model in Islamic Education Subjects to Enhance Students' Problem-Solving Skills. *PPSDP International Journal of Education*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.59175/pijed.v4i1.393>
- Chaerunisa, Z. F., & Pitorini, D. E. (2022). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA Mata Pelajaran Biologi. *Bio-Pedagogi: Jurnal Pembelajaran Biologi*, 11(1), 8–14. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v11i1.51644>
- Damayanti, P. S., Putra, A., & Wahidah, W. (2024). Pengaruh Media Flipchart Pada Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Woja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(4), 218–226. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i4.2406>
- Eriawati, E., Hanim, N., & Malahayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di SMAN 1 Teupah Tengah Kabupaten Simeulue. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan*, 11(1), 120–131. <https://doi.org/10.22373/pbio.v11i1.19411>
- Fahri, M. R. S. (2025). Pendidikan Inovatif Di Abad 21: Mewujudkan Pembelajaran Yang Bermakna Dan Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan*, 2(1), 33–38.
- Fauzi, B. B. N., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Inovasi Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2093–2098. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6249>
- Haryanti, A. B., Risdianto, E., Hamdani, D., & Kurniaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Hukum Newton. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 6(1), 20–30.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Lathifah, M. F. (2020). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Abad ke 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 133–137. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.98>
- Latif, M. N., & Ibnu Waqfin, M. S. (2023). Pengembangan Metode Problem Solving dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MAN 9 Jombang. *ISLAMIKA*, 5(2), 559–573. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3024>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisdariani, N. M. R., Sarwandi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., Yenita, Y., & Santiari, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mulia, N. (2023). *Pengembangan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII B MTs Al-Falah Bangilan Tahun Pelajaran 2023/2024*. Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama' Tuban.
- Priamada, A. I., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik Pada Materi Sila-sila Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2007–2016. <https://doi.org/10.58230/27454312.550>
- Rosyidah, P. N. (2022). *Pengembangan Media Flipchart Dilengkapi Quick Response (QR) Code Pada Materi Virus Untuk siswa Kelas X SMA Negeri Umbulsari Jember*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- Sary, D. S. E., & Hanggara, G. S. (2023). Problem Solving Mahasiswa. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 322–333. <https://doi.org/10.29407/y0jmw657>
- Sattriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950–963. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.314>
- Suparman, S., Yohannes, Y., & Arifin, N. (2021). Enhancing Mathematical Problem-Solving Skills of Indonesian Junior High School Students through Problem-Based Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 1–16. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v12i1.8036>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon. *Jurnal Kepemimpinan Dan Kepengurusan Sekolah*, 7(4). <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Zahara, Y., & Ningtiyas, F. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis SAC terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 5(2), 193–200. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v5i2.21977>