




Research Article

## **Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fiqih Berbasis Problem Based Learnig (PBL) Dengan Artificial Intelligence Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah**

**Fadriati, T. Idris, Yoprisya, Rahimatul Yusra, Yolanda Afrilia**

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

E-mail: [fadriati@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:fadriati@uinmybatusangkar.ac.id), [t.idris@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:t.idris@uinmybatusangkar.ac.id), [yopri2552@gmail.com](mailto:yopri2552@gmail.com),  
[yusra7942@gmail.com](mailto:yusra7942@gmail.com), [yolandaafri liaq@gmail.com](mailto:yolandaafri liaq@gmail.com) 



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : January 25, 2026  
Accepted : March 12, 2026

Revised : February 27, 2026  
Available online : April 06, 2026

**How to Cite:** Fadriati, T. Idris, Yoprisya, Rahimatul Yusra and Yolanda Afrilia. (2026) "Development of Fiqih-Based Learning Devices Problem Based Learnig (Pbl) With Artificial Intelligence Improves Skills Critical Thinking of Madrasah Aliyah Students", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(2), pp. 353–361. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i2.2168.

### **Development of Fiqih-Based Learning Devices Problem Based Learnig (Pbl) With Artificial Intelligence Improves Skills Critical Thinking of Madrasah Aliyah Students**

**Abstract.** The problem with this research is that educators do not understand the discussion that will be conveyed to students, so a guidebook for fiqh learning tools based on problem-based learning with artificial intelligence was created. So that students can understand what the teacher conveys in the classroom learning process. This research aims to find out how the validity and practicality of media in the form of Problem Based Learning (Pbl) Fiqh Learning Tools with Artificial Intelligence Improve the Critical Thinking Skills of Madrasah Aliyah Students. This research uses research and development

(R&D) methods, using the 4D development model. The research and development procedure consists of 4 stages, namely: 4D Model (define, design, develop, and disseminate). Conduct trials and find out the practicality of learning videos on Zakat material in Fiqh subjects. The instruments used in this research and development are questionnaires in the form of validation sheets, teacher and student response questionnaires. Data analysis techniques to determine research results are validity analysis and practicality analysis.

**Keywords:** Fiqh Learning Tools, Problem Based Learning, Critical Thinking Skills, Artificial Intelligence, Fiqh

**Abstrak.** Permasalahan penelitian ini adalah pendidik kurang dalam memahami suatu pembahasan yang akan di sampaikan kepada siswa sehingga di buat buku panduan perangkat pembelajaran fiqih berbasis problem-based learning dengan artificial intelligence. Sehingga peserta didik bisa memahami yang di sampaikan pendidik di dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana validitas dan praktikalitas media berupa Perangkat Pembelajaran Fiqih Berbasis Problem Based Learnig (Pbl) Dengan Artificial Intelligence Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D. Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari 4 tahap yaitu: 4D Model (define, design, develop, and disseminate). Melakukan uji coba serta mengetahui praktikalitas video pembelajaran pada materi Zakat pada mata pelajaran Fiqih. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket berupa lembar validasi, angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data untuk mengetahui hasil penelitian yaitu analisis validitas dan analisis praktikalitas.

**Keywords:** Perangkat Pembelajaran Fiqih, Problem Based Learning, Keterampilan Berpikir Kritis, Artificial Intelligence, Fiqh

## PENDAHULUAN

Teknologi di era 5.0 berkembang dengan pesat dan mengantarkan pada suatu pola baru di setiap aspek kehidupan manusia. Teknologi telah merambah ke dalam dunia pendidikan, politik, ekonomi, sosial, kesehatan, dan budaya. Dunia pendidikan teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat penunjang administrasi kampus (Solifah et al., 2021). Teknologi dalam pendidikan dapat digunakan untuk memberikan keterampilan yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam mempersiapkan keahlian hidup (life skill) yang akan mereka gunakan nantinya di dunia kerja. Selain itu teknologi juga mampu menjadi penunjang dalam proses pembelajaran itu sendiri seperti memfasilitasi proses informasi antara dosen dengan mahasiswa, mempermudah dosen dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, dan mengoptimalkan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta membuat media pembelajaran yang lebih dinamis dan futuristi (MURDANI, 2020).

Menyاهuti kebutuhan pendidikan yang relevan dengan pendidikan abad 21, Menteri pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi (Mendikbud Ristek) meluncurkan kurikulum *prototype*, yaitu bentuk sederhana dari kurikulum 2013 dengan model pembelajaran berbasis pada proyek tertentu (*project based learning*).

Pembelajaran berbasis masalah (*PBL*) merupakan metode pengajaran paling inovatif yang pernah ada dalam sejarah pendidikan. *PBL* awalnya dirancang untuk menanggapi kritik bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di dunia kedokteran

untuk menyelesaikan masalah di bidang kesehatan. Kemudian diterapkan dalam dunia Pendidikan dan untuk menemukan gagasan baru sesuai dengan konteks, serta dikaitkan dengan dunia nyata (Hung, 2008). Selanjutnya kurikulum ini dikenal dengan kurikulum merdeka yang berorientasi pada minat dan bakat mahasiswa (Shaifudin, 2019). Perubahan kebijakan sistem pendidikan merupakan suatu tuntutan yang harus dilakukan demi perbaikan kualitas sumber daya manusia pada suatu bangsa. Kurikulum dengan segala perubahannya tentu saja tidak dapat terlepas dari dunia pendidikan. Pendidikan yang baik akan menciptakan pola pikir, sikap dan karakter yang baik pula bagi manusianya. Apabila mutu lulusan baik, dapat diprediksi bahwa mutu kegiatan belajar mengajar, input peserta didik, kompetensi pendidik, sarana prasarana, pengelolaan dana, manajemen dan lingkungan sudah memadai. Peran kurikulum dalam kegiatan belajar mengajar, input peserta didik, kompetensi pendidik tersebut adalah sebagai pemberi arah untuk tercapainya tujuan pendidikan tertentu (Yuyarti, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran Fiqh berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa di madrasah aliyah, yang mencakup perangkat pembelajaran pada pembelajaran Fiqh yang memuat role dan sintaks bahan pembelajaran yang berorientasi keterampilan berpikir siswa di Madrasah Aliyah. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian payung bersama mahasiswa dengan beberapa anak tema penelitian yang mendukung untuk menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran Fiqih berorientasi terhadap keterampilan berpikir siswa di Madrasah Aliyah (Amalia Yunia Rahmawati, 2020).

## METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, penelitian pengembangan adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian *research and development* (R&D) (Sholichin et al., 2022).

*Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Rezka & Hartati, 2023)

Penelitian ini, digunakan metode *Research and Development* (R&D), yang merupakan suatu pendekatan penelitian untuk menciptakan produk khusus. Penelitian R&D telah menghasilkan berbagai macam produk, termasuk dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, penarik tertarik menggunakan metode R&D untuk mengembangkan perangkat pembelajaran Fiqih berbasis PBL (Kurniati et al., 2015). Penelitian ini akan dibuat pengembangan perangkat pembelajaran Fiqh berbasis PBL. Pengembangan perangkat pembelajaran Fiqh ini akan mengikuti model yang telah dirancang oleh Sivasailam Thiagarajan, Semmel, dan Melvyn Semmel,

yaitu Model 4D. Alasan pemilihan model ini adalah karena model tersebut memiliki langkah-langkah yang lebih simpel dibandingkan dengan model pengembangan lainnya (Hambali & Hurriyah, 2020).

## B. Model Pengembangan

“4D Model (*define, design, develop, and disseminate*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran” (Solikin & Amalia, 2019). Adapun tahapan dalam pengembangan model 4D sebagai berikut:

- 1 *Define*, tahap ini untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran antara materi mata pelajaran, waktu belajar, lokasi belajar.
- 2 *Design*, pada tahap ini dilakukan proses media pembelajaran yang digambarkan menggunakan flowchart dan desain interface.
- 3 *Develop*, tahap ini menghasilkan produk pengembangan melalui dua tahapan, yaitu expert appraisal and developmental testing.
- 4 *Disseminate* (penyebaran), ini merupakan tahap akhir dari pengembangan aplikasi yang digunakan dalam menyebarkan produk yang dikembangkan agar diterima pengguna (individu atau kelompok).

Model 4D ini dirancang untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi tujuan pendidikan dan memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

## C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media yang berasal dari model terdiri dari langkah-langkah berikut:

1. *Define* (tahap pendefinisian) Tahap define merupakan tahap awal dari model pengembangan 4D. tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap analisis, perlunya perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) atau model yang dapat memicu pemecahan masalah siswa. Tahap define sangat diperlukan untuk mengumpulkan informasi yang mendukung untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya untuk menghasilkan sebuah perangkat yang baik dan berkualitas. Pada tahap ini dilakukan analisis ketersediaan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru dari sekolah tersebut, analisis media pembelajaran, analisis kurikulum merdeka, dan analisis materi (Tanjung & Nababan, 2019).
2. *Design* (Tahap Perencanaan) Pada tahap ini yaitu merancang perangkat pembelajaran berbasis model *problem-based learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Kegiatan pada tahap ini adalah penyusunan modul pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter Islam, pemilihan format perangkat pembelajaran, dan desain awal. Desain awal yang tersusun berupa rancangan bahan ajar (e-modul), Buku Panduan pembelajaran, dan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)*. Desain awal ini disusun berdasarkan hasil analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis perangkat yang telah ada (Yusri et al., 2021).

3. *Develop* (Tahap Pengembangan) Tujuan tahap ini untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validator (Air & Kelas, 2022). Dalam konteks pengembangan perangkat pembelajaran yaitu bahan ajar (e-modul), Buku Panduan pembelajaran, dan instrumen evaluasi pembelajaran dengan cara menguji isi dari perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai Islam.
4. *Disseminate* (Tahap Penyebaran) Tahap ini merupakan tahap uji coba dilakukan (Maharani et al., 2018). Pada penelitian ini hanya dengan memberikan angket respon guru, telah diujicobakan kepada siswa MAN 2 Tanah Datar. Pada tahap penyebaran ini di berikan E-Modul kepada siswa berupa link <https://online.fliphtml5.com/qqfnd/lywx/> dan [https://quizizz.com/admin/quiz/676f503e09c09b1fad1a6d56?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/676f503e09c09b1fad1a6d56?source=quiz_share)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Buku Panduan pembelajaran Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Dengan *Artificial Intelligence* dengan fokus pada materi Ketentuan pelaksanaan zakat di MAN 2 Tanah Datar. Peneliti menggunakan metode pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu:

Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Berikut adalah penjelasan untuk setiap tahap dalam pengembangan Buku Panduan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* (Yuniar Raafi et al., 2024).

Berdasarkan hasil analisis terhadap Media Pembelajaran, Analisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Analisis Literatur Media Pembelajaran, perancangan media Buku Panduan pembelajaran Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* dirancang melalui beberapa tahapan.

Berdasarkan hasil observasi pada 22 Mei 2024 di MAN 2 Tanah Datar, ditemukan bahwa media utama dalam pembelajaran adalah papan tulis, seperti yang diungkapkan dalam wawancara dengan guru dan peserta didik. Penggunaan media konvensional ini, bersama kurangnya variasi, menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa, terlihat dari ketidak fokusan mereka selama pembelajaran. Pendidikan Agama Islam lebih berfokus pada penamaan norma-norma agama tanpa variasi, membuat pembelajaran hanya sebatas hafalan dan tidak memberikan makna yang mendalam, sehingga siswa belum mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Di perguruan tinggi, desain pembelajaran yang efektif seperti Pembelajaran Berbasis Masalah (*PBL*), *Flipped Learning (FL)*, dan *Project-Based Learning (PjBL)* telah dikenal luas melayani beragam kebutuhan siswa. Kajian Darhim (2020), Seibert (2021), Harnani (2021), dan Saleh (2022) telah menunjukkan efektivitas PBL dalam meningkatkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah di berbagai bidang, mulai dari matematika hingga keperawatan, literasi digital, dan pemecahan masalah lingkungan hidup. Penelitian FL oleh Ahmadi (2020) dan Haftador (2021) telah menunjukkan bagaimana metode ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan

akademik dengan memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menerapkan pengetahuan mereka secara praktis. Begitu pula dengan kajian PjBL yang dilakukan Al-Busaidi (2021), Almazova (2022), dan Kulsum (2022) menyoroti manfaat pembelajaran berbasis proyek dalam pengembangan profesional dan pembentukan kompetensi digital. Namun, secara spesifik integrasi strategi pembelajaran ini dengan IRE untuk meningkatkan hasil dan dukungan siswa Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) belum dieksplorasi secara menyeluruh (Nugraha et al., 2024).

Dari analisis diatas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata validasi v buku panduan pembelajaran fiqih berbasis pbl dengan Artificial Intelligence, aspek kegunaan adalah 93%, aspek kelayakan isi adalah 92%, aspek kelayakan ketepatan adalah 90%, dan aspek kesopanan adalah 85%. secara umum hasil rata-rata validasi buku panduan pengembangan perangkat pembelajaran Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa di Madrasah Aliyah adalah 93% dan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Berdasarkan pendapat Arikunto dengan teknik analisis deskriptif, ia menyatakan bahwa rentang 81 %- 100% dikategorikan sangat valid (Rakhmawati, 2013).

Dari analisis di atas dapat diketahui bahwa hasil praktikalitas oleh guru pada buku panduan Perangkat Pembelajaran Fiqih Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* secara umum adalah 83% dan termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan. Dengan demikian bahan ajar berupa buku panduan Perangkat Pembelajaran Fiqih Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* ini dapat digunakan di dalam proses pembelajaran Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa di Madrasah Aliyah. Untuk lengkapnya Buku Panduan tersebut dapat diakses pada link berikut: <https://drive.google.com/file/d/1oQWRDssQmg67lGjY3TJNcUFhVoOmgoaw/view?usp=sharing>.

Berdasarkan data yang ada dapat diketahui bahwa persentase penilaian guru terhadap buku panduan perangkat pembelajaran Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Dengan *Artificial Intelligence* ini dapat digunakan di dalam proses pembelajaran fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan artificial intelligence untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa di Madrasah Aliyah adalah 95% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kategori pada tabel tersebut maka buku panduan perangkat pembelajaran Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* ini dapat digunakan di dalam proses pembelajaran Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan artificial intelligence untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa di madrasah aliyah telah dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran pada materi Fiqih kelas X Madrasah Aliyah (Yuniar Raafi et al., 2024).

## B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menciptakan produk berupa buku panduan yang dikembangkan melalui pendekatan Problem Based Learning

(PBL) pada materi zakat. Tujuan penelitian ini adalah supaya peneliti dapat melihat bagaimana tanggapan peserta didik dan kelayakan buku panduan tersebut. Buku panduan dibuat didasarkan dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Bahasa buku panduan ini dibuat Bahasa Indonesia. materi yang ada dalam buku panduan disajikan dengan relevan sesuai dengan buku teks yang dipakai di sekolah sehingga pembelajaran terasa lebih menarik bagi peserta didik.

Selain itu, buku panduan ini dikembangkan dengan pendekatan *Problem Based Learning (PBL)* agar peserta didik membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Metode penelitian yang dipakai adalah Research and Development dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Tahapan dari model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*).

Pada tahap *define* peneliti melakukan pra penelitian di MAN 2 Tanah Datar dengan melihat beberapa poin seperti halnya pembelajaran, proses belajar mengajar, media atau bahan ajar yang dipakai, dan lain sebagainya. Data berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di MAN 2 Tanah Datar bahwa bahan ajar yang dipakai pada saat pembelajaran berupa Buku Paket Fiqh untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum Merdeka serta menggunakan materi yang dibuat oleh pendidik yang bersumber dari internet. Permasalahan ini merupakan faktor peserta didik kurang tertarik serta kurang paham akan materi yang ada dibahan ajar dikarenakan masih sedikitnya referensi bahan ajar dan sulit memahami materi zakat yang ada ketentuan menghitung zakat.

Tahapan selanjutnya setelah wawancara, peneliti membagikan angket ke pendidik dan peserta didik, berdasarkan hasil angket tersebut diperoleh hasil yang selanjutnya di analisis untuk memperoleh informasi bahwa pendidik dan peserta didik lebih tertarik atau tidak pada buku panduan. Hal ini diharapkan buku panduan dapat membantu menambah referensi materi dari pendidik terhadap peserta didik. Selain itu buku panduan dengan pendekatan *Problem Based Learning (PBL)* akan membantu peserta didik agar lebih mudah paham dengan materi karena dalam buku panduan akan disajikan gambar serta permasalahan yang biasanya kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut tersebut membuat peneliti memiliki ide mengembangkan buku panduan perangkat pada materi zakat.

Langkah berikutnya adalah tahap Design, dalam tahap ini peneliti melakukan kegiatan menyusun bagian awal buku panduan, kemudian penyajian materi dan instrumen disesuaikan dengan indikator dan capaian pembelajaran. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket penilaian untuk kelayakan dan angket respon pendidik. Angket penilaian untuk validator yaitu nilai kelayakan produknya sedangkan angket kemenarikan diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk melihat seberapa menariknya buku panduan berbasis *Problem Based Learning (PBL)* ini. Hasil pengembangannya adalah Buku panduan perangkat pembelajaran Fiqh berbasis PBL dengan *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa madrasah aliyah. Materi yang dipakai adalah materi zakat untuk kelas X SMA/MA yang disusun sesuai dengan kurikulum merdeka. Daya tarik buku panduan adalah adanya gambar dan *quiz* untuk mempelajari buku panduan tersebut

agar belajar terasa lebih menyenangkan. Pendekatan yang dipakai dalam pengembangan Buku Panduan mengikuti konsep kurikulum merdeka dan mampu mengembangkan kemampuan pola berpikir kritis peserta didik.

Selanjutnya tahap *Development* yaitu tahap membuat produk yang sudah disusun konsepnya pada tahapan desain. Dimulai dengan menyatukan kerangka modul yang terdiri dari sampul buku panduan hingga materi (isi) sampai dengan penutup, menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Bagian pembuka modul merupakan cover modul disesuaikan dengan materi zakat serta kolom identitas diri. Bagian isi zakat terdiri dari materi zakat, penjelasan materi disertai gambar, kegiatan mencoba yang dikerjakan secara berkelompok, sehingga peserta didik juga belajar cara bekerjasama yang baik dalam kelompok tersebut. Tidak hanya itu, langkah dalam pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* juga menekankan adanya pemecahan masalah sehingga peserta didik dituntut untuk mampu mengaktualisasikan pengetahuan tersebut menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Begitu selesai membuat buku panduan maka dilanjutkan pada tahap validasi dan melakukan penilaian kelayakan serta kevalidan buku panduan sehingga dapat diterapkan kepada peserta didik. Penilaian ini dilaksanakan untuk mendapatkan kritik dan saran terhadap buku panduan yang dikembangkan, karena saran dari validator untuk acuan dalam perbaikannya.

Buku panduan berdasarkan pendekatan *Problem Based Learning (PBL)* ini divalidasi oleh 4 orang ahli, dimana 2 orang ahli tersebut adalah 67 dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan 2 orang ahli dari guru mata pelajaran Fiqh di MAN 2 Tanah Datar.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dianalisis, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validitas produk Buku Panduan Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* dinyatakan valid. Rata-rata validitas produk buku panduan mencapai nilai 0,83, dengan kriteria sangat valid.
2. Berdasarkan hasil praktikalitas produk buku panduan Fiqih berbasis *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Artificial Intelligence* kepada enam peserta didik MAN 2 Tanah Datar, dapat dikategorikan sebagai sangat praktis. Rata-rata praktikalitas yang diperoleh mencapai nilai 0,81, dengan kriteria sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Implementasi Metode Jibril Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Peserta Didik Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Mabrur Singosari*. July, 1–23.
- Devinta Eka Sari, & Rusdiana Navlia. (2025). Analyzing the Implementation of Educational Program Evaluation in Improving the Quality of Learning in Islamic Educational Institutions. *Al-Alim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 95–103.

<https://doi.org/10.65118/alim.vii2.7>

- Faiqatul Munawwarah, & Nurul Zainab. (2024). Development of Class XIII Fiqh Learning Videos in MTs Al-Ghafur Payudan Karangson Guluk-Guluk Sumenep. *Kasyafa: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.61166/kasyafa.viii.1>
- Hambali, H., & Hurriyah, W. (2020). Penguatan Receptive Skills Siswa Melalui Metode Umami Pada Pembelajaran Al-Qur'an Di Madrasah. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 6(1), 134–149. [https://doi.org/10.31943/jurnal\\_risalah.v6i1.136](https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v6i1.136)
- MURDANI, S. (2020). Skripsi: KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR'AN MELALUI METODE TARTIL PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST DI KELAS V MI NURUL ISLAM GUNUNG SARI KABUPATEN TANGGAMUS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Nugraha, T. C., Abdel Rahim, E. S. E. S. A., & Lukman, F. (2024). Integrating Problem-Based and Flipped Learning in Islamic Religious Education: a Pathway To Achieving Sustainable Development Goals. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 125–136. <https://doi.org/10.15575/jpi.v10i1.35204>
- Rakhmawati, E. (2013). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas Viii Smp H Isriati SEMARANG TAHUN 2009/2010. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 2(1), h. 146. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/366>
- Rezka, A. A., & Hartati, S. (2023). Pelaksanaan Pengembangan Karakter Disiplin Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 944–952.
- Shaifudin, A. (2019). Fiqih dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat dan Objek Ilmu Fiqih. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 1(2), 197–206. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.vii2.170>
- Sholichin, M., Razak, A., Lufri, L., & Irdawati, I. (2022). Validitas dan Praktikalitas E-Modul Berbasis Mobile Learning Berbantuan 3D Page Flip Professional Pada Materi Ekologi dan Perubahan Lingkungan di Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 3034–3043. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2467>
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Yuniar Raafi, W. O. A., Sirih, M., & Indrawati, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Terhadap Peningkatan Kemampuan Keterampilan Proses Sains Dan Metakognisi Siswa Di Sma Negeri 1 Napabalan. *Jurnal Biofiskim : Pendidikan Dan Pembelajaran IPA*, 6(1), 52–63. <https://doi.org/10.33772/biofiskim.v6i1.883>
- Yuyu Wahyudin. (2023). Application of Behavioristic Theory in Islamic Religious Education Learning. *Al-Fadlan: Journal of Islamic Education and Teaching*, 1(2), 61–72. <https://doi.org/10.61166/fadlan.vii2.11>
- Yuyarti. (2018). Mengatasi Bullying Melalui Pendidikan Karakter. *Mengatasi Bullying Melalui Pendidikan Karakter*, 9(1), 52–57.