BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari penguasaan materi semata, tetapi juga dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa mencerminkan sejauh mana mereka terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman lebih baik, mampu berpikir kritis, serta lebih siap dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata.

Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya keaktifan siswa ini berdampak pada pemahaman materi yang kurang optimal. Hal ini khususnya terjadi dalam mata pelajaran fikih, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang teoretis, membosankan, dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran ini dapat menghambat tujuan utama dari pendidikan fikih, yaitu membentuk karakter dan moral siswa berdasarkan ajaran Islam.

Salah satu penyebab utama dari kurangnya keaktifan siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Metode yang cenderung bersifat satu arah, seperti ceramah, masih sering digunakan dalam pembelajaran fikih. Hal ini membuat suasana kelas menjadi monoton dan minim interaksi

antara guru dan siswa. Akibatnya, siswa menjadi pasif, tidak terlibat secara aktif, dan merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran.

Selain itu, motivasi siswa dalam belajar fikih juga masih tergolong rendah. Banyak siswa menganggap fikih sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Persepsi ini menyebabkan mereka kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan enggan untuk berpartisipasi aktif di kelas. Jika tidak segera ditangani, rendahnya motivasi ini dapat berdampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan kembali semangat dan keaktifan siswa, khususnya dalam pembelajaran fikih. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai aplikasi berbasis digital mulai digunakan dalam dunia pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu aplikasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa adalah Quizizz.

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menawarkan fitur-fitur menarik, seperti kuis interaktif, sistem peringkat, pengaturan waktu, dan umpan balik langsung. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Windartati (2023: 26), Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang naratif dan fleksibel, tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi yang

menyenangkan. Penggunaan Quizizz dapat mengurangi kebosanan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif.

Lebih lanjut, Maria Victoria Agouborde (2025) dalam artikelnya mengutip Albert Sangrà, seorang pakar dalam bidang pembelajaran digital, yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Teknologi yang digunakan secara tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ia juga menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis teknologi, termasuk pembelajaran hibrida, akan menjadi masa depan pendidikan.

Dengan adanya Quizizz, guru dapat menyusun soal secara fleksibel, memantau kemajuan siswa secara real-time, serta memberikan umpan balik dengan lebih cepat. Hal ini tentunya dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan siswa dalam mata pelajaran fikih di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran fikih, serta menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran
 - a. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan keaktifan mereka selama proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran fikih.
 - b. Keaktifan siswa yang rendah berdampak pada pemahaman yang kurang optimal terhadap materi yang diajarkan.
2. Metode Pembelajaran yang Kurang Variatif
 - a. Metode pembelajaran fikih yang cenderung berbasis ceramah dianggap monoton dan kurang menarik.
 - b. Minimnya interaksi antara guru dan siswa menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya Motivasi Siswa dalam Belajar Fikih
 - a. Fikih sering dianggap sebagai mata pelajaran teoretis yang membosankan oleh siswa.
 - b. Rendahnya motivasi belajar siswa menyebabkan menurunnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pada bagian ini, peneliti menetapkan dengan jelas ruang lingkup penelitian agar fokus dan arah penelitian tetap terjaga. Dengan adanya batasan masalah, penelitian tidak akan meluas atau terlalu umum, sehingga data yang diperoleh lebih spesifik dan dapat dianalisis dengan lebih mendalam (Subando, 2020).

Beberapa hal yang perlu dijelaskan dalam Batasan Masalah adalah:

1. Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran fikih di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Hal ini disebabkan oleh tujuan penelitian yang ingin mengetahui dampak penggunaan Quizizz terhadap keaktifan siswa dalam mata pelajaran fikih secara spesifik.

Oleh karena itu, aspek pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran bahasa Indonesia, matematika, atau mata pelajaran lain, tidak akan dicakup dalam penelitian ini. Batasan ini memudahkan penelitian untuk lebih fokus pada karakteristik pembelajaran fikih yang mungkin berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

2. Penggunaan Quizizz dalam Satu Semester

Penelitian ini hanya akan mengkaji penggunaan aplikasi Quizizz selama satu semester. Batasan waktu ini diperlukan untuk mendapatkan data yang lebih terkontrol, mengingat durasi yang relatif cukup untuk mengukur perubahan dalam keaktifan siswa tanpa mempertimbangkan faktor eksternal yang mungkin memengaruhi keaktifan dalam jangka waktu yang lebih lama.

Penelitian juga akan membatasi diri pada satu periode penggunaan, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih tepat dan tidak terlalu dipengaruhi oleh variabel lain seperti perbedaan kurikulum dari semester ke semester.

3. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran fikih

Keaktifan siswa yang akan diteliti terbatas pada aspek-aspek yang dapat diukur dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Ini mencakup frekuensi

siswa mengikuti kuis, interaksi mereka dengan soal-soal yang diberikan, serta partisipasi mereka dalam diskusi yang berhubungan dengan hasil kuis.

Aspek lain yang tidak dapat diukur melalui aplikasi ini, seperti sikap siswa atau keaktifan mereka dalam diskusi tatap muka di kelas, tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

Dengan adanya batasan masalah ini, penelitian menjadi lebih terarah dan jelas, serta menghindari generalisasi yang tidak tepat yang bisa mempengaruhi validitas hasil (Subando, 2022).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi kuantitatif keaktifan siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran fikih dengan metode Quizizz di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana deskripsi kuantitatif keaktifan siswa kelas kontrol pada mata pelajaran fikih dengan metode konvensional di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Adakah pengaruh penggunaan metode Quizizz terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran fikih di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui deskripsi kuantitatif keaktifan siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran fikih dalam metode Quizizz.
2. Untuk Mengetahui deskripsi kuantitatif keaktifan siswa kelas kontrol pada mata pelajaran fikih dalam metode konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode quizizz terhadap keaktifan siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan literatur mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam penerapan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Guru:** Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran fikih.
- b. **Bagi Siswa:** Membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran fikih melalui penggunaan aplikasi yang lebih menyenangkan.

- c. **Bagi Sekolah:** Memberikan referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.
- d. **Bagi Peneliti Lain:** Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.