

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia, terutama sebagai investasi jangka panjang. Dalam Islam, menuntut ilmu tidak hanya bertujuan menciptakan individu yang cerdas, tetapi juga berakhlak baik. Pendidikan Islam juga terus berkembang, menyesuaikan diri dengan kemajuan kontemporer dalam proses belajar dan mengajar.(Hakim, 2023:2361)

Namun, tantangan pendidikan saat ini masih cukup kompleks. Kesenjangan kualitas pendidikan antara perkotaan dan pedesaan menjadi salah satu masalah utama. Kurikulum yang padat dan kurang relevan dengan dunia kerja, rendahnya minat baca, serta kurangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif turut menghambat mutu pendidikan. Keterbatasan fasilitas dan rendahnya kompetensi guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif juga menjadi faktor yang memengaruhi kualitas pendidikan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pengajaran dan pengembangan metode pembelajaran menjadi suatu keharusan.(Anggraena et al., 2022:10)

Keberhasilan pendidikan dapat diukur melalui prestasi belajar, yang mencerminkan sejauh mana siswa menguasai materi dan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Prestasi ini tidak hanya diukur dari

nilai akademis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan integrasi pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.(Febriana, 2021:40)

Guru memegang peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif. Tidak hanya sebagai penyampai materi, guru juga berperan sebagai fasilitator yang harus kreatif dalam memilih metode pembelajaran, baik konvensional seperti ceramah dan diskusi maupun digital seperti video interaktif dan platform daring. Media pembelajaran yang menarik, seperti gambar, video, dan simulasi, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan media sosial dan teknologi digital, pembelajaran dapat lebih interaktif dan sesuai dengan kecenderungan siswa saat ini.(Uno & Mohamad, 2022:20)

Teknologi yang semakin berkembang memberikan kemudahan dalam pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa karena dihubungkan dengan kesenangan, kreativitas, dan permainan. Teknologi juga memungkinkan akses terhadap materi yang lebih luas dan autentik. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mengarah pada pola perilaku yang lebih baik. Proses ini dapat terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, kapan saja dan di mana saja. Perubahan dalam sikap, keterampilan, dan pemahaman adalah indikator utama dari proses belajar.

Guru memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, masih terdapat kendala dalam penyampaian materi, seperti metode pengajaran yang kurang inovatif dan keterbatasan fasilitas pendidikan. Salah satu solusi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Guru juga perlu menguasai teknologi yang tersedia di sekolah serta mengembangkan keterampilan dalam penggunaannya. Teknologi yang efisien dan murah dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran tanpa harus menggunakan peralatan yang kompleks. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa guna membantu proses belajar. Media yang efektif dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa, sehingga mempercepat pemahaman mereka terhadap materi.(Switri, 2022:27)

Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam era digital, guru perlu lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran, misalnya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz. Quizizz memungkinkan guru membuat kuis daring yang menarik dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Dalam mata pelajaran Fiqih, penggunaan Quizizz dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.(Lim & Yunus, 2021: 6436)

Islam mendorong umatnya untuk terus memperbaiki cara belajar dan mengajar. Sebagaimana dalam QS. An-Najm ayat 39,

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Dan hendaklah manusia memperhatikan apa yang telah diusahakannya.”
(QS. An-Najm: 39).

Manusia hanya akan mendapatkan hasil dari usaha yang dilakukannya. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran adalah upaya untuk menyempurnakan pendidikan.

Fiqh merupakan ilmu yang mengatur tata cara beribadah sesuai dengan syariat Islam. Tujuan pembelajaran Fiqh adalah agar siswa dapat menerapkan aturan-aturan Islam dalam kehidupan sehari-hari dan membentuk karakter yang bertakwa. (Herlina et al., 2023:27-37)

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diukur melalui hasil akademik. Allah SWT juga menegaskan dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat” (QS. Al-Mujadilah: 11).

Untuk meningkatkan prestasi belajar, guru harus memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Jika komunikasi antara guru dan siswa berjalan baik, maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan observasi, metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah dan suasana kelas kurang kondusif.

Salah satu solusi adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Dengan fitur-fitur yang menarik, Quizizz dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.(Lim & Yunus, 2021)

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen Tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pencapaian prestasi belajar siswa mata pelajaran fiqih yang berkaitan dengan metode pembelajaran.

2. Terdapat materi yang sulit untuk dipahami karena menggunakan media pembelajaran yang kurang tepat.
3. Perlunya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis quizizz untuk menunjang prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan mengingat terbatasnya kemampuan penulis serta luasnya permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu hanya menggunakan media pembelajaran Quizizz untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis quizizz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 6 Sragen.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen Tahun 2024/2025?
2. Bagaimana kuantitatif prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen Tahun 2024/2025?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen Tahun 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen Tahun 2024/2025?
2. Menganalisis secara kuantitatif sejauh mana prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen Tahun 2024/2025?
3. Mengetahui dan menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen Tahun 2024/2025?

F. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Fiqih. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan Islam.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih. Penggunaan Quizizz diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka melalui penggunaan teknologi yang akrab dengan keseharian mereka. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami materi Fiqih dan prestasi belajar mereka diharapkan meningkat.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Implementasi Quizizz yang efektif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Negeri 6 Sragen secara keseluruhan, serta menjadi contoh bagi sekolah lain dalam mengadopsi teknologi untuk pembelajaran.

d) Bagi penenliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengalaman dan menambah pengetahuan serta keterampilan dalam menulis karya ilmiah, dan dapat dijadikan bekal untuk penelitian saat terjun dalam dunai mengajar di sekolah.

3. Manfaat Kebijakan Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengambil kebijakan pendidikan, baik di tingkat madrasah maupun dinas pendidikan, untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan dalam merumuskan kebijakan yang mendorong integrasi teknologi digital dalam kurikulum pendidikan Islam.

