

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Madrasah Ibtidaiyah menawarkan mata pelajaran Fiqih, sebagai salah satu mata pelajaran PAI yang mencakup Fiqih ibadah, yang membahas tentang pengenalan dan pemahaman prinsip-prinsip Islam dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta Fiqih muamalah, yang mencakup pengenalan dan pemahaman tentang peraturan mengenai makanan dan minuman yang halal dan haram, khitanan, kurban, serta tata cara jual beli, dan peminjaman.

Pada hakikatnya tujuan kajian Fiqh adalah untuk menunjang peserta didik dalam menumbuhkan kecerdasan berdasarkan keimanan dan ketakwaan. Misi pendidikan nasional adalah “mengembangkan bakat dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bernilai bagi pembinaan kehidupan nasional, dengan tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa,” sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 (3) Tahun 2003. bertakwa kepada Yang Maha Kuasa, mempunyai sifat akhlak, tangguh, cerdas, cakap, imajinatif, mandiri, serta berperan sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis.¹

Mempelajari Fiqih secara umum bertujuan agar peserta didik memahami materi pelajaran dan mampu menggunakannya secara benar dan tepat dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan norma syariah. Namun, sebelum siswa dapat mempraktikkan topik-topik Fiqih yang dipelajarinya, guru Fiqih harus memastikan bahwa mereka memahami materi secara utuh melalui berbagai teknik. Hal ini akan memastikan bahwa siswa terlibat dalam

¹ Departemen Pendidikan Nasional RI, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi, 2003), 8.

pembelajaran dan tidak ada kesalahan fatal dalam pemahaman mereka terhadap materi atau dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Memberikan pengetahuan Fikih kepada siswa merupakan tugas yang menantang, karena setiap siswa memiliki kualitas dan keterampilan yang unik. Oleh karena itu, untuk menemukan dan mengembangkan strategi pembelajaran baru selama proses pembelajaran, diperlukan ketekunan dan kerja keras. Ketika mempelajari Fiqih, metodologi, pendekatan, dan strategi harus dapat diterima karena sifat dan karakteristik mata pelajaran, seperti wudhu, shalat, puasa, dan amalan lainnya yang berhubungan langsung dengan keadaan dan kehidupan siswa sehari-hari. Oleh karena itu, agar siswa dapat memahami secara utuh materi yang disampaikan, pengajaran disiplin ilmu tersebut memerlukan ketelitian dan ketelitian di samping berbagai metode pengajaran yang sesuai.

Mengingat masa teknologi yang maju dan modern saat ini, media massa sudah menjadi keharusan untuk digunakan dalam pengajaran fiqh. Agar peserta didik dapat menemukan mata pelajaran fiqh yang menarik dan populer, guru harus mampu memodifikasi RPP agar sesuai dengan perkembangan dan kemajuan saat ini. Para pengajar agama Islam di madrasah menghadapi tantangan dalam membujuk siswa untuk memilih mata pelajaran agama dibandingkan mata pelajaran umum karena mata pelajaran agama kurang menarik bagi mereka. Oleh karena itu, para pengajar agama memikul beban tanggung jawab yang berat untuk mengubah kecenderungan tersebut. Pembelajaran Fikih maupun PAI yang lain sering diberi label sebagai pembelajaran yang konvensional (kuno), terlalu verbal (kaku), padat materi dan membosankan karena terlalu banyak hafalan tanpa ada variasi. Sehingga siswa lebih memilih aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada menyimak materi yang diajarkan yang berakibat pada ketuntasan belajar mereka. Hal ini terbukti melalui hasil ketuntasan belajar mereka terkhusus pada mata pelajaran Fikih. Akibatnya peserta didik kurang memahami materinya. Selain itu, masalah yang dihadapi diantaranya kendala terkait durasi waktu dan banyaknya materi yang diberikan kurang seimbang.

Teknologi berkembang semakin cepat saat ini. Selama ini bahan pembelajaran hanya berupa bahan cetak seperti buku teks, LKS, modul, dan buku siswa lainnya. Namun materi pembelajaran semakin bervariasi. Saat ini, sudah menjadi hal yang lumrah untuk menggunakan sumber belajar online yang dibangun di Android, PC/komputer, dan media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan standar pembelajaran. Media mempunyai peranan penting dalam pendidikan, hal ini menyebabkan berkembangnya berbagai media dan berbagai perkembangan media. Selain ucapan guru kepada siswa, Sudjana berpendapat bahwa pembelajaran harus melibatkan kegiatan dan media yang meningkatkan komunikasi dan meningkatkan motivasi belajar.²

Menurut Kempt dan Dayton, penjelasan di atas mendukung gagasan bahwa penggunaan media di kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan bahwa aspek menarik dari perubahan gambar dapat menarik perhatian siswa dan memicu rasa ingin tahu mereka. Perubahan pada gambar ini menunjukkan bagaimana media pendidikan dapat meningkatkan semangat dan dorongan peserta didik.³

Media untuk pendidikan dikategorikan dalam berbagai cara. Lingkungan belajar yang berpusat pada *game* adalah salah satu jenis media. Bagi Jason, *game* adalah sistem atau perangkat lunak apa pun yang dapat dimainkan oleh satu atau lebih pemain di mana mereka harus membuat pilihan tentang cara memanipulasi objek untuk menyelesaikan tugas atau mendapatkan poin. Untuk menambah daya tarik pada layar, *game* dapat menggabungkan multimedia, yang menggabungkan teks, grafik, animasi, musik, dan video. Lingkungan pembelajaran berbasis *game* mempunyai manfaat dalam melatih kemandirian siswa, meningkatkan motivasi dan komunikasi, serta membuat konten lebih mudah divisualisasikan.⁴ Oleh karena itu, agar generasi muda tidak bosan dalam belajar, diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran Fikih menjadi lebih menyenangkan. Salah satu

² Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), 23.

³ *Ibid.*, 23.

⁴ Munir, *Multimedia Konsep & dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2012), 3.

pendekatannya adalah dengan memberikan beberapa kuis kepada siswa dan membuat materi pembelajaran yang lebih menarik secara visual dibandingkan materi pembelajaran sebelumnya yang hanya menyertakan modul pelatihan. Yaitu dengan cara memanfaatkan sebuah media pembelajaran berbasis *game online* yaitu sebuah media pembelajaran Quizizz.

Dengan kemampuan yang dibangun baik sebagai alat evaluasi maupun platform media pendidikan online, Quizizz menawarkan konten dan kuis dalam bentuk *game* yang dapat diakses melalui komputer atau smartphone.⁵ Quizizz dapat digunakan sebagai alat penilaian, meliputi *pre-test*, *post-test*, ulangan harian, ujian remedial, dan masih banyak lagi, selain sebagai alat bantu pembelajaran. *Game* kuis mempunyai banyak kelebihan, seperti tampilan yang menarik, kemudahan penggunaan, memudahkan penyampaian materi oleh guru, menciptakan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, tidak semua sekolah telah mengadopsi penggunaan media berbasis teknologi secara luas. Salah satunya adalah MI Surya Utama Al Fajar, guru MI kelas III. pada dasarnya menggunakan buku siswa dan buku pegangan guru sebagai bahan pembelajaran Fiqih, tanpa memanfaatkan media pembelajaran lain, sesuai temuan observasi. Oleh karena itu, siswa menjadi bosan, kehilangan minat belajar, dan mulai membuat keributan ketika mereka merasa bahwa pembelajaran Fiqh hanya berfokus pada guru tanpa adanya kesempatan interaksi atau masukan dari mereka. Hal ini mengganggu kelancaran penyampaian informasi. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara MI Surya Utama Al Fajar salah satu guru kelas PAI atau Fiqh III membenarkan bahwa dirinya tidak menggunakan media dalam pembelajaran fiqh karena kesulitan dalam memilih media yang cocok untuk pembelajaran. Dimana masing-masing kelas belum memiliki LCD satu persatu. Oleh karena itu, ia secara eksklusif mempekerjakan dan berkonsentrasi pada modul pengajaran, buku siswa, dan panduan instruktur. Karena guru lebih banyak menggunakan ceramah dan sesi tanya jawab, maka kontak siswa dengan materi

⁵ Leony Sanga Lamsari Purba, Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika, JDP Vol. 12, No. 1, (2019), 4.

pada saat pembelajaran Fiqih juga sangat minim sehingga penyampaian materi menjadi kurang ideal. Padahal pemahaman terhadap ilmu fiqih sangatlah penting karena ilmu fiqih merupakan pedoman kita dalam menjalankan ibadah.

Berdasarkan problematika diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Fiqih kelas III Di MIS Surya Utama Al Fajar. Diharapkan setelah adanya pengembangan media pembelajaran Quizizz ini, dapat menjadi alternatif solusi dari problematika tersebut dan bisa meningkatkan serta antusias dalam mengikuti kegiatan pelajaran. Untuk itu, peneliti mengangkat topik dalam penelitian ini **“Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Fiqih Kelas III Di MIS Surya Utama Al Fajar”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran quizizz pada pembelajaran Fiqih untuk siswa kelas III MIS Surya Utama Al Fajar?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran quizizz pada pembelajaran Fiqih untuk siswa kelas III MIS Surya Utama Al Fajar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut adalah tujuan dari penelitian ini.

1. Untuk mendeskripsikan produk pengembangan media pembelajaran quizizz pada pembelajaran Fiqih untuk siswa kelas III MIS Surya Utama Al Fajar.
2. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran quizizz pada pembelajaran Fiqih untuk siswa kelas III MIS Surya Utama Al Fajar.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dalam pengembangan ini diantaranya :

1. Secara Teoritis

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat dijadikan sebagai sumber belajar baru dalam bidang pendidikan, khususnya dalam

mempelajari Ilmu Fikih. Selain itu juga dapat menjadi sumber informasi untuk perkembangan sumber belajar dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan memanfaatkan media quizizz dalam pembelajaran fikih bisa memajukan kualitas proses pembelajaran di Madrasah.

b. Bagi Guru Fikih

Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran para guru, khususnya guru Fikih dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran Quizizz dapat menumbuhkan serta meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam aktivitas pembelajaran Fikih di kelas.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang melatarbelakangi penelitian pembuatan media pembelajaran Quizizz, antara lain sebagai berikut:

1. Pembuatan materi edukasi Quizizz dapat membantu mempermudah dengan memberikan pesan dan informasi yang lebih jelas. meningkatkan standar pengajaran
2. Selain mudah dikontrol, materi pembelajaran Quizizz dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun online kapan saja dan dimana saja.
3. Mengurangi rasa bosan siswa terhadap pelajarannya. Media Quizizz memiliki tampilan yang menarik dan mencakup kuis berbasis *game*, grafik, animasi, dan teks selain bacaan, dengan tujuan untuk mendorong partisipasi siswa..

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Berikut ruang lingkup pengembangan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Fikih kelas III Madrasah Ibtidaiyah adalah:

1. Bahan ajar fiqh Tayammum serta shalat bagi orang sakit dan musafir akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis game

yang akan dibuat pada platform Quizizz. Game Quizizz menampilkan pertanyaan kuis berbasis game selain analisis data.

2. Materi Tayamum serta shalat bagi orang sakit dan musafir menjadi topik utama Media pembelajaran Quizizz ini diterapkan untuk pembelajaran fiqh kelas III MIS Surya Utama Al Fajar.

G. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi *product* yang akan dihasilkan berupa:

1. *Quizizz.com* yang dikembangkan dalam media pendidikan ini. Dengan memanfaatkan jaringan internet komputer dan smartphone, media ini dibuat sesuai dengan panduan belajar fiqh kelas III.
2. Sumber belajar interaktif ini berisi materi kajian fiqh kelas III tentang tayamum serta shalat bagi orang sakit dan musafir. Selain itu, ada pertanyaan pilihan ganda, esai, *checkbox*, dan jenis pertanyaan kuis lainnya.

H. Penelitian Terdahulu

Untuk menunjukkan kebaruan penelitian dan memberikan wawasan tentang pembuatan materi pendidikan, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul penelitian dipantau, yang terdiri dari penelitian berikut:

| Judul Penelitian | Perbedaan | Persamaan | Originalitas Penelitian |
|---|--|--|---|
| Pengembangan LKPD Bahasa Inggris berbantuan aplikasi Quizizz kelas IV Sekolah Dasar ⁶ | <ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian SD - Menggunakan model sugiyono - Fokus penelitian pada LKPD Bahasa Inggris | <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan jenis penelitian R&D - Menggunakan aplikasi Quizizz | - Objek penelitian Madrasah Ibtidaiyah kelas III |
| Using Quizizz to Develop an Assessment of physics Learning: An Alternative Way For Physics Learning | <ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian siswa XI IPA 1 SMAN 2 Bangkalan - Model penelitian menggunakan ADDIE | <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan jenis penelitian R&D - Menggunakan aplikasi Quizizz | Fokus penelitian pada bab “Ketentuan Tayamun Serta Shalat Bagi Orang Sakit Dan Musafir” |

⁶ Murtia Dewi Kinanti dan FX. Mas Subagio, “Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Bahasa Inggris berbantu aplikasi Quizizz kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*

| | | | |
|---|--|--|--|
| Assessment in the Covid-19 Pandemic Era ⁷ | | | |
| Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz Di MAN 9 Jombang ⁸ | <ul style="list-style-type: none"> - Fokus pada materi zakat - Diterapkan pada siswa MAN | <ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama mengembangkan media Quizizz - Menggunakan metode R&D tipe ADDIE | Fokus pada PAI yaitu mata pelajaran FIKIH |
| Pengembangan Instrumen Evaluasi HOTS Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik ⁹ | <ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian siswa SMAN dan MAN - Mengembangkan Instrumen Evaluasi HOTS - Menggunakan model pengembangan tipe Plop | <ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama menggunakan media Quizizz - Menggunakan metode R&D | Menggunakan model pengembangan ADDIE |
| Development Of Quizizz Media For Online Learning For Class IV English Subject At Madrasah Ibtidaiyah ¹⁰ | <ul style="list-style-type: none"> - Fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris - Objek penelitian siswa kelas IV | <ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama menggunakan media Quizizz - Menggunakan metode R&D - Objek penelitian siswa MI | <ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian siswa MI kelas III - Fokus pada mata pelajaran Fikih |

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan konsep, pengetahuan, atau isi selama proses pembelajaran disebut media

⁷ N Hikmah, dll, "Using Quizizz to Develop an Assessment of Physics Learning: An Alternative Way for Physics Learning Assessment in the Covid-19 Pandemic Era" *Journal of Physics: Conference Series*, 1805 (2021).

⁸ Moch. Ryan Hidayatullah Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz Di MAN 9 Jombang", *Jurnal Pendidikan*, (2021).

⁹ Lani Dwi Kurnia Dkk, "Pengembangan Instrumen Evaluasi HOTS Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10, No. 1 (2022).

¹⁰ A. Jauhar Fuad Dkk, "Development Of Quizizz Media For Online Learning For Class IV English Subject At Madrasah Ibtidaiyah", *Journal Of Islamic Elementari Education* 4, No. 1 (2022).

pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis komputer atau perangkat lunak yang dapat membuat siswa berinteraksi atau bereaksi aktif terhadap media tersebut.

2. Fiqih

Pelajaran agama Islam dan bahasa Arab termasuk dalam fiqih kurikulum 2013. Konsep Fiqh adalah suatu sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT (*Hablum-Minaallah*), sesama manusia (*Hablum-Minannas*), dan makhluk lainnya (*Hablum-Ma'al Ghairi*). Hal ini tercakup dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Negara No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 dan 3, dan Peraturan Menteri Agama No. 912 Tahun 2013. Pemahaman yang benar tentang hukum Islam dan kemampuan menjalankan ibadah keagamaan dan muamalah dalam kehidupan sehari-hari dianggap sebagai tujuan utama mempelajari fiqh, sesuai Peraturan Menteri Agama (KMA) no. 183 Tahun 2019.¹¹

3. Quizizz

Quizizz merupakan program *game* edukatif yang dapat diterapkan untuk membantu guru dan siswa dalam belajar. Guru dapat membuat soal latihan sekreatif mungkin dengan 4-5 alternatif pilihan jawaban. Anda kemudian dapat membagikan PIN dengan siswa untuk login.¹²

¹¹ Keputusan Menteri Agama (KMA) No. 183 Tahun 2019., 55.

¹² Lasia Agustina, "Pembelajaran Matematika menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz", *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, Vol. 2 No. 1 (2019), 5.