

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan hal penting yang dibutuhkan setiap manusia untuk memperoleh pengetahuan, wawasan dan peningkatan harkat dan martabat dalam kehidupan. Agama islam menempatkan ilmu pada posisi yang sangat penting, sehingga mencari ilmu itu hukumnya wajib. Islam juga mengajarkan bahwa dalam menuntut ilmu berlaku prinsip tak mengenal batas dimensi ruang dan waktu. Artinya dimana pun di Negara manapun dan kapanpun (tak mengenal batas waktu) kita bisa belajar.¹

Pentingnya pendidikan dan menuntut ilmu dijelaskan dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan."²

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah swt. akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Ilmu pengetahuan sangat penting bagi kehidupan manusia sejak zaman Nabi Muhammad saw hingga saat ini, seiring dengan perkembangan pendidikan yang terus berkembang.

¹ Heri Jauhari Muchtar, *Fiqh Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 13

² Kementerian Agama Republik Indonesia, QS. Al-Mujadalah ayat 11 dan artinya, (Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2018), 110

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.*³

Peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran pendidikan agama islam, khususnya fikih. Kemampuan berpikir merupakan modal yang harus dimiliki peserta didik dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan saat ini. Keterampilan berpikir merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses pendidikan karena mempengaruhi kemampuan, kecepatan dan efektifitas belajar peserta didik.⁴

Model pembelajaran juga merupakan proses pembelajaran yang sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terwujud. Salah satu tugas seorang pendidik adalah untuk menciptakan model pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran pendidikan agama islam khususnya mata pelajaran fikih saat ini cenderung menggunakan model konvensional seperti ceramah. Hal ini merupakan bentuk model pembelajaran yang kurang mendukung pada perkembangan daya pikir peserta didik, karena komunikasi yang terjadi dalam proses tersebut seringkali hanya bersifat satu arah dari guru ke peserta didik sehingga pembelajaran hanya terpusat pada apa yang disampaikan guru. Salah satu model pembelajaran yang mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran *active learning* berbasis powerpoint berbantuan aplikasi quizizz.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di MTsN 7 Tulungagung, partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Fikih masih

³ UU RI *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), 3

⁴ Yoki Ariyana, *Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi*, (Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Pendidikan, 2018), 2

tergolong rendah. Banyak peserta didik cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan keterlibatan yang bermakna. Hasil belajar belum mencapai target yang optimal. Model pembelajaran yang masih dominan menggunakan model *passive learning*, sehingga suasana kelas berjalan pasif, monoton dan tidak mendorong peserta didik untuk berpikir kritis maupun aktif berdiskusi.⁵ Demi mengatasi masalah tersebut, guru memilih menerapkan model *active learning* berbasis powerpoint berbantuan aplikasi quizz dalam meningkatkan hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran *active learning* berbasis powerpoint berbantuan aplikasi quizz dapat meningkatkan hasil belajar fikih peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.

Keberhasilan implementasi model ini juga terlihat dari peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Fikih, model *active learning* berbasis Powerpoint berbantuan aplikasi quizz. PowerPoint dapat membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian visual yang terstruktur, sedangkan quizz memberikan pengalaman belajar berbasis permainan (*game-based learning*) yang kompetitif dan menyenangkan. Kombinasi dua model pembelajaran ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, peneliti membuat judul “Implementasi Model Pembelajaran *Active Learning* Berbasis Powerpoint Berbantuan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Kelas VIII Di MTsN 7 Tulungagung”. penggunaan model pembelajaran *Active Learning* Berbasis Powepoint Berbantuan Aplikasi Quizizz mampu membuat peserta didik lebih aktif, terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi.

⁵ Hasil Observasi di MTsN 7 Tulungagung, tanggal 28 Juli 2025

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah implementasi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup model pembelajaran *active learning* berbasis *powerpoint* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung.

Pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi kegiatan pendahuluan model pembelajaran *active learning* berbasis *powerpoint* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung?
2. Bagaimana implementasi kegiatan inti model pembelajaran *active learning* berbasis *powerpoint* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung?
3. Bagaimana implementasi kegiatan penutup model pembelajaran *active learning* berbasis *powerpoint* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memaparkan implementasi kegiatan pendahuluan model pembelajaran *active learning* berbasis *powerpoint* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung.
2. Untuk memaparkan implementasi kegiatan inti model pembelajaran *active learning* berbasis *powerpoint* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung.
3. Untuk memaparkan implementasi kegiatan penutup model pembelajaran *active learning* berbasis *powerpoint* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang di harapkan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan secara Teoritis
 - a. Memperoleh tambahan keilmuan yang berkaitan dengan model pembelajaran yang di implementasikan di lembaga pendidikan.
 - b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Fikih dan strategi pembelajaran.
 - c. Sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan judul yang diangkat.
2. Kegunaan Secara Praktis
 - a. Bagi Kepala Madrasah MTsN 7 Tulungagung

Dapat dijadikan bahan pertimbangan dan rekomendasi bagi kepala sekolah dalam merancang kebijakan pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif di lingkungan sekolah.
 - b. Bagi Pendidik MTsN 7 Tulungagung

Sebagai masukan dan inovasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam setiap pembelajaran.
 - c. Bagi Peserta Didik MTsN 7 Tulungagung

Dapat memberikan motivasi bagi murid dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar di sekolah dan agar murid tidak merasa bosan.
 - d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi peneliti yang lain untuk dapat di jadikan penunjang dan pengembangan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menyamakan persepsi dan menghindari adanya perbedaan pemahaman baik secara konseptual maupun operasional:

1. Secara Konseptual
 - a. Implementasi Kegiatan Pendahuluan, Inti, Penutup

Implementasi adalah proses penerapan suatu rencana atau kebijakan menjadi tindakan nyata. Serangkaian aktivitas terencana

dan bertujuan untuk mencapai hasil yang spesifik.⁶ Menurut Gerlach dan Ely, kegiatan pendahuluan menjadi dasar penting dalam menentukan strategi dan sumber belajar.⁷ Menurut Arends dan Richard, dalam kegiatan inti guru berperan sebagai fasilitator untuk mengaktifkan partisipasi dan penerapan konsep.⁸ Sedangkan Menurut Danielson, penutupan pelajaran menjadi indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran.⁹

b. Model Pembelajaran

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁰ Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis untuk melaksanakan pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai.¹¹

c. *Active Learning*

Menurut Bonwell dan Eison, pembelajaran *active learning* adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang peserta didik lakukan.¹² Pembelajaran aktif juga memperkuat dan memperlancar stimulus dan

⁶ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2002), 35.

⁷ Gerlach & Ely, *Teaching and Media: A Systematic Approach*, (Prentice: Hall, 1971), 40-41

⁸ Arends, Richard I., *Learning to Teach*, (New York: McGraw Hill), 45-46

⁹ Charlotte Danielson, *The Framework for Teaching Evaluation Instrument*, (NJ: The Danielson Group, 2013), 55

¹⁰ Putri Khoerunnisa, Syifa Masyhuril A., Analisis Model-model Pembelajaran, FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 4, no.1, tahun 2020, 2.

¹¹ Dedy Norsandi, Alfrid Sentrosa., *Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal*, Vol. 23, No. 2, Desember 2022, 127.

¹² Istarani dan Muhammad Ridwan, *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*, (Medan: Media Persada, 2014), 234

respons peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.¹³

d. Powerpoint

Menurut Hutahaean Microsoft powerpoint merupakan aplikasi software yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, fitur hyperlink, audio, video, dan animasi.¹⁴ Menurut Riyana mengatakan “Microsoft Office Powerpoint memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi, serta suara”.¹⁵

e. Quizizz

Menurut Zhao Purba, quizizz adalah aplikasi pendekatan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.¹⁶ Fitur-fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Quizizz dapat menjadikan peserta didik dapat saling bersaing dan memotivasi satu sama lain dalam proses belajar.¹⁷

f. Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar adalah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif adalah pengetahuan/ingatan, pemahaman, dan menerapkan. Afektif tentang sikap menerima, memberi respon, dan karakterisasi. Psikomotor

¹³ Zainal Aqib, Ali Murtadlo., *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif untuk Guru, Dosen dan Mahasiswa*, (Penerbit Andi, 2022), 214.

¹⁴ Nurhayati, Imam Asrori, dkk., Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab, *Jurnal Karinov*, Vol. 2, No. 3, tahun 2019, 182

¹⁵ Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: CV. Wacana Prima, 2008), 102

¹⁶ Suharsono, A, 2020. Pembelajaran Daring Latsar CPNS From Home dalam Masa PandemiCovid-19. *SAP: Susunan Artikel Pendidikan*. Vol. 5, No. 1, 7

¹⁷ Mutia Al-Jannah, Mutmainnah M, dkk., Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quiziz sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris, *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, vol. 1, No. 2, Tahun 2023, 196.

mencakup keterampilan produktif, fisik, sosial, dan intelektual.¹⁸ Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru sehingga terdapat perubahan tingkah laku dari peserta didik tersebut.¹⁹

2. Definisi Operasional

Penegasan secara operasional dari judul "Implementasi Model Pembelajaran *Active Learning* Berbasis Powerpoint Berbantuan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Kelas VIII Di MTsN 7 Tulungagung" adalah Implementasi yang diterapkan oleh salah satu pendidik yang ditujukan kepada peserta didik agar meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai tujuan dan target pembelajaran.

Penerapan model *active learning* berbasis powerpoint berbantuan aplikasi quizizz dilakukan agar guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran Fikih. Implementasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar bagi peserta didik.

F. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi secara keseluruhan terdiri dari 6 bab, masing-masing bab disusun secara sistematis dan terinci.

1. Bagian Awal

Bagian pendahuluan skripsi memuat beberapa unsur formal, antara lain halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, dan daftar isi.

¹⁸ Yendri Wirda, Ikhyia Ulumuddin, dkk., Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7

¹⁹ Indah Suciati, Amran Hapsan, *Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisis*, (Sulawesi Selatan: CV. Ruang Tentor, 2022), 8.

2. Bagian Inti

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang konteks penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah yang digunakan dalam skripsi, serta sistematika penulisan sebagai gambaran umum isi keseluruhan skripsi.

Bab II merupakan kajian teori yang berisi uraian teoritis yang mendasari penelitian, meliputi teori utama yakni teori implementasi, model pembelajaran, *active learning*, powerpoint, quiziz, hasil belajar serta keterkaitannya dengan mata pelajaran fikih. Bab ini juga menyajikan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berpikir sebagai dasar analisis.

Bab III merupakan metode penelitian yang menetapkan serta menguraikan berbagai pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

Bab IV merupakan paparan data dan temuan penelitian. Bab ini menyajikan hasil dari proses pengumpulan data yang telah dianalisis secara sistematis. Data disusun berdasarkan fokus penelitian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup melalui implementasi model pembelajaran *Active Learning* berbasis Powerpoint berbantuan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Fikih kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung. Disertai dengan dokumentasi dan kutipan hasil wawancara.

Bab V merupakan pembahasan. Bab ini berisi analisis mendalam terhadap temuan penelitian yang dikaitkan dengan teori-teori pada Bab II, guna menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Peneliti menafsirkan data secara kritis untuk menunjukkan sejauh mana model pembelajaran *Active Learning* berbasis Powerpoint berbantuan aplikasi Quizizz berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Bab VI merupakan Penutup. Bab terakhir ini memuat simpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran-saran yang ditujukan kepada lembaga, guru, peserta didik, orang tua, dan peneliti berikutnya. Penutup

ini bertujuan memberikan kontribusi praktis dan akademik atas temuan yang diperoleh dalam penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari penulisan laporan penelitian ini memuat tentang Daftar rujukan, Lampiran-lampiran, dan DAaftar riwayat hidup.