

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akselerasi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) kini telah membawa transformasi masif pada berbagai lini kehidupan manusia, tidak terkecuali pada ranah instansi pendidikan. Oleh karena itu, sektor pendidikan dituntut untuk melakukan berbagai inovasi. Salah satunya direfleksikan melalui transisi dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka. Kebijakan yang digagas oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ini menjadi pilar penting dalam pembaruan sistem pembelajaran, dengan fokus utama pada peningkatan kualitas serta efisiensi pendidikan nasional.²

Proses pembelajaran juga diubah oleh perubahan kurikulum ini, yang sebelumnya berupa *teacher center* sekarang berubah menjadi *student center*. Selain itu, kurikulum merdeka memberi guru lebih banyak kebebasan untuk memilih pendekatan pembelajaran yang paling sesuai dengan siswa mereka. dan memungkinkan mereka untuk menjadi pembimbing pembelajaran yang lebih baik. Di samping itu, implementasi Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas yang lebih bebas kepada guru dalam menentukan metodologi instruksional yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Otonomi ini sekaligus mereorientasi peran guru di dalam kelas, dari yang semula menjadi pusat informasi beralih fungsi sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif

² Abdul Fattah Nasution et al., "Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka," *COMPETITIVE: Journal of Education* 2, no. 3 (2023): 202–3,

dan optimal, mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, dan merancang pengalaman.³ Beberapa penyesuaian tersebut diharapkan dapat menunjang keberhasilan suatu program pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Melalui observasi di MTsN 1 Kota Blitar, ditemukan fenomena dalam proses pelaksanaan pembelajaran, bahwasanya realitas instruksional di lapangan masih didominasi oleh implementasi metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah (*teacher-centered learning*) oleh pendidik. Minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pola instruksional tersebut memicu terjadinya pasivitas siswa selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Metode ceramah satu arah dimana guru mendominasi penyampaian materi tanpa memberikan ruang partisipasi peserta didik, ditambah lagi dengan kurangnya variasi dalam mengajar. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik.

Dampak ini terlihat nyata dari respons peserta didik rentan mengalami penurunan konsentrasi dan kejenuhan pada saat belajar di dalam kelas. Maka dari itu beberapa peserta didik lebih memilih berinteraksi dengan temannya daripada menyimak materi pembelajaran. Akibatnya, hasil ujian harian menunjukkan nilai rata-rata 77,8 di mana 78% nilai yang diperoleh peserta didik tersebut berada di bawah indeks yang telah ditentukan.

Selaras dengan temuan tersebut, data yang dihimpun melalui konfirmasi wicara dengan guru bidang studi terkait ditemukan adanya kendala berupa padatnya jadwal kegiatan peserta didik dan guru, baik di

³ D Fitra, "Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern," *Jurnal Inovasi Edukasi* 06, no. 02 (2023): 153.

dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, yang mengakibatkan terganggunya proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik berhalangan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas secara normal, menimbulkan kendala berupa ketertinggalan dalam penguasaan kompetensi dasar.

Mengacu pada permasalahan tersebut, pembaharuan media pembelajaran ke arah yang lebih interaktif menjadi langkah solusi yang sangat strategis. Inovasi ini didasarkan pada besarnya pengaruh media terhadap capaian belajar peserta didik. Oleh sebab itu, kajian yang akan dilakukan difokuskan pada pengembangan produk media interaktif multivariat yang praktis dioperasikan melalui mode pembelajaran *online* maupun *offline*.

Terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan media digital interaktif dengan media ekspositori searah yang biasa diandalkan guru. Transformasi ini berfokus pada dimensi partisipasi siswa, di mana platform interaktif memosisikan peserta didik sebagai subjek aktif yang mengendalikan alur belajarnya sendiri, bukan sekadar audiens pasif. Stimulus berupa eksplorasi visual dan interaksi langsung dalam media ini memfasilitasi siswa untuk mengalami proses belajar dari segi kontekstual, sekaligus menerima penguatan (umpan balik) yang membuat pemahaman materi menjadi lebih mendalam.

Berdasarkan perspektif Kusumah, media pembelajaran interaktif merupakan representasi sistem instruksional berbasis teknologi digital yang didesain untuk menyampaikan materi sekaligus menggerakkan interaksi aktif

peserta didik terhadap konten. Pemanfaatan platform digital ini terbukti mampu menstimulasi partisipasi langsung siswa sepanjang proses belajar-mengajar berkat dukungan visualisasi yang interaktif dan kaya akan fitur-fitur stimulatif.⁴ Di antara beragam variasi perangkat instruksional berbasis digital yang tersedia saat ini, pemanfaatan platform berbasis situs web seperti *Genially* menjadi salah satu alternatif inovatif yang sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam lingkungan belajar.

Genially adalah sebuah website yang didirikan oleh Chema Roldan, Juan Rubio Lopez, dan Luis Gracia Diez pada tahun 2015 di Spanyol. Website ini dirancang untuk membuat alat atau media visual interaktif dengan mudah bagi siapa saja yang ingin menggunakannya. Selaras dengan akselerasi teknologi digital, platform *Genially* kini mulai diintegrasikan secara luas dalam ekosistem pedagogis kontemporer sebagai instrumen multimedia instruksional yang mengedepankan interaktivitas visual tingkat tinggi.

Kajian terbaru yang dilaksanakan oleh Fadiyah Salsabila dengan judul Pengaruh Platform *Genially* Terhadap Kemampuan Literasi Digital Murid dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 17 Surabaya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa situs *Genially* berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid sebesar 63%.⁵ Hal ini menjadi bukti empiris bahwa pemanfaatan platform *Genially* membawa stimulasi pembaruan yang impresif terhadap efektivitas interaksi di dalam kelas. Keberhasilan dalam

⁴ Aisyah Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media* (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 2,

⁵ Fadiyah Salsabila dan Septina Alrianingrum, "Pengaruh Platform *Genially* Terhadap Kemampuan Literasi Digital Murid Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 17 Surabaya," *Journal Pendidikan Sejarah* 16, no. 2 (2025): 98.

memodifikasi proses pembelajaran ini tentu akan berimplikasi langsung pada optimalisasi output atau hasil akademis yang diperoleh oleh siswa.

Mengacu pada seluruh paparan latar belakang tersebut, peneliti menginisiasi sebuah terobosan pengembangan yang adaptif terhadap problematika di lapangan. Untuk mewujudkan langkah tersebut, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis website Genially yang diselaraskan dengan tuntutan era digital, guna mendongkrak ketertarikan serta motivasi intrinsik peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti menetapkan sebuah kajian ilmiah yang komprehensif dengan tajuk **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 1 Kota Blitar”**.

B. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi pembatasan identifikasi permasalahan pada riset ini sebagaimana berikut:

1. Masih ada pendidik masih menggunakan metode ceramah satu arah.
2. Perilaku pasif ditunjukkan oleh beberapa peserta didik pada saat proses pembelajaran.
3. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam diskusi.
4. Peserta didik sering kali menunjukkan sikap pasif akibat rasa bosan dan hilangnya konsentrasi.

C. Batasan Masalah

Guna menjaga konsistensi arah orientasi riset ini sekaligus memastikan seluruh tahapan pengembangan tetap berada pada tujuan yang telah ditetapkan.

Maka, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan ke dalam beberapa aspek spesifik sebagai berikut:

1. MTsN 1 Kota Blitar menjadi lokasi pelaksanaan penelitian ini.
2. Sampel dalam penelitian ini hanya terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII A dan VII B.
3. Materi yang digunakan pada media pembelajaran ini adalah materi Fiqih kelas VII semester genap berupa “Shalat Fardhu dalam Kondisi Tertentu”.
4. Proses penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
5. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis website *Genially* pada pembelajaran Fiqih.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang ada, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini meliputi:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar.

2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* pada pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar.

F. Spesifikasi Produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* pada mata pelajaran Fiqih ini pada akhirnya ditujukan untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran. Produk yang dihasilkan tersebut memiliki spesifikasi khusus sebagai berikut:

1. Produk akhir yang direalisasikan bermediakan platform instruksional digital yang dapat diakses secara daring (*online*) melalui domain resmi *Genially.com*.
2. Ruang lingkup substansi dalam media pembelajaran ini memuat orientasi materi Fiqih khusus untuk jenjang kelas VII.
3. Struktur isi media mengintegrasikan narasi tekstual mengenai topik “Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu” yang dikemas dalam bentuk presentasi interaktif, ilustrasi gambar yang relevan, elemen *background* pendukung, serta kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi.
4. Komponen evaluasi dalam media ini dirancang secara sistematis dengan stimulus pertanyaan yang berorientasi pada penguatan kemampuan retensi kognitif (daya ingat) peserta didik.

G. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Kajian pengembangan media ajar berbasis *Genially* ini didesain untuk melahirkan inovasi multimedia instruksional interaktif dan

menyenangkan untuk meningkatkan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Selain kemanfaatan praktis tersebut, karya tulis ini ditujukan sebagai dokumen rujukan dan pedoman akademis bagi penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis website, khususnya dalam menguji efektivitas media secara lebih luas.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru MTsN 1 Kota Blitar

Kajian ini diproyeksikan memberikan kontribusi empiris dan kesan pedagogis bagi tenaga pendidik dalam mengintegrasikan platform *Genially.com*. Langkah ini bertujuan untuk menstimulasi atensi serta minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Di samping itu, produk akhir dari pengembangan ini dapat diaktualisasikan oleh pihak madrasah/sekolah sebagai media komplemen (tambahan) sekaligus instrumen rujukan yang mapan dalam pelaksanaan kurikulum di kelas.

b. Bagi Peserta didik MTsN 1 Kota Blitar

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi Fikih secara lebih efektif serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar melalui media pembelajaran berbasis *Genially*.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan ide untuk penelitian selanjutnya dalam melaksanakan penelitian di lembaga pendidikan lain.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran Interaktif

Secara konseptual, perangkat interaktif dalam ekosistem pembelajaran merupakan instrumen digital yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia esensial seperti teks, gambar, video, dan peranti audio. Dioperasikan bermediakan sistem pemrograman yang adaptif, media ini bekerja dengan menyalurkan stimulus belajar secara dua arah. Karakternya yang atraktif dinilai efektif dalam mendongkrak keterlibatan aktif peserta didik sekaligus mengoptimalkan efisiensi guru dalam mentransfer materi.⁶

b. *Genially*

- 1) Sebagai salah satu perangkat lunak inovatif, *Genially* memfasilitasi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang kaya akan unsur multimedia.⁷
- 2) *Genially* merupakan platform berbasis daring aplikatif yang menyediakan fitur penyusunan konten instruksional interaktif secara mutakhir guna mengakomodasi ketiga preferensi sensorik

⁶ Siti Toyibatul Hasanah, Rais Hidayat, and Mira Mirawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform *Genially* Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Vol. 4, no. 4 (2024), 14443.

⁷ Maria Septianingsih, Dadang Kurnia, and Nur Hikmah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Development Of Interactive Multimedia Based On The *Genially* Platform On The Subtheme", *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 15 No. 1 (2023), 34.

belajar peserta didik, yang meliputi kecenderungan visual, auditori, hingga kinestetik secara simultan.⁸

c. Fikih

- 1) Amir Syarifuddin menjelaskan bahwa fikih merupakan ilmu yang mengkaji hukum syar'i bersifat amaliah, di mana hukum tersebut digali dan ditemukan berdasarkan dalil-dalil yang tafsili.⁹
- 2) Fikih, menurut al-Jurjani al-Hanafi, merupakan ilmu yang menerangkan hukum syarak yang bersifat amaliyah, diambil dari dalil-dalil tafsili, dan diistinbatkan melalui ijtihad yang membutuhkan analisis serta perenungan.¹⁰

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 1 Kota Blitar” istilah ini merujuk pada konstruksi dan realisasi sebuah produk teknologi pendidikan berupa platform *Genially* yang difungsikan untuk menunjang efektivitas dinamika kelas pada mata pelajaran Fikih agar berjalan lebih atraktif. Media digital ini dioptimalkan dengan mengintegrasikan beragam instrumentasi fitur bawaan (built-in features) yang tersedia dalam ekosistem *Genially*, meliputi narasi tekstual, visualisasi animasi, ilustrasi gambar, tayangan video, hingga modul kuis interaktif.

⁸ Siti Toyibatul Hasanah, Rais Hidayat, and Mira Mirawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform *Genially* Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air” *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol. 4 No. 4 (2024), 14443.

⁹ Harun Abdullah, “Fiqh, Syari’ah dan Perbedaanya,” *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 9, no. 2 (2022): 112.

¹⁰ Muhammad Zaki, “Fikih dan Ushul Fikih,” *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan* 9, no. 2 (2022): 4.