BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan yang mendesak seiring dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.[1]

Dalam konteks ini, media pembelajaran digital menjadi instrumen penting untuk menjembatani penyampaian materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi desain grafis daring yang kini telah berkembang menjadi media pembelajaran interaktif. Aplikasi tersebut memungkinkan pendidik untuk mengkreasikan materi ajar dengan memadukan elemen visual, teks, dan fitur interaktif seperti kuis, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.[2]

UIN
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Mata pelajaran Fikih sebagai salah satu komponen Pendidikan Agama Islam (PAI) di madrasah memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran umum. Pembelajaran Fikih tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman konseptual mengenai hukum-hukum Islam, tetapi juga mengarahkan peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengimplementasikan ketentuan syariat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks Madrasah Tsanawiyah, materi Haji dan Umrah merupakan salah satu materi Fikih yang memiliki karakteristik konseptual sekaligus prosedural. Peserta didik tidak hanya dituntut mengetahui pengertian, hukum, syarat,

[1]Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2009), 3–5.

[2]Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 47.

rukun, dan wajib Haji-Umrah, tetapi juga memahami urutan pelaksanaan ibadah secara sistematis. Karakter materi yang bersifat prosedural tersebut menyebabkan peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang mampu memberikan gambaran konkret mengenai tahapan pelaksanaan ibadah. Menurut Anderson dan Krathwohl, pembelajaran yang efektif tidak berhenti pada kemampuan mengingat informasi (remembering), tetapi perlu diarahkan menuju tingkat kognitif yang lebih tinggi seperti memahami (understanding), menerapkan (applying), dan menganalisis (analyzing).[3]

Meskipun metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks masih memiliki nilai dalam penyampaian materi dasar, pendekatan tersebut memiliki keterbatasan apabila digunakan sebagai satu-satunya strategi dalam menjelaskan materi yang membutuhkan visualisasi dan pemahaman prosedural. Pada materi Haji dan Umrah, peserta didik membutuhkan media yang mampu menggambarkan proses, urutan kegiatan, serta hubungan antar konsep secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pandangan Mayer bahwa pembelajaran melalui kombinasi representasi verbal dan visual dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan penyajian informasi melalui satu bentuk representasi saja.[4]

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor afektif, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar berkaitan dengan perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran. Menurut Hidi dan Renninger, minat berkembang melalui proses psikologis yang membuat seseorang memberikan perhatian dan keterlibatan lebih besar terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Minat yang

[3]Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl, eds., A *Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001), 67–68.

[4]Mayer, *Multimedia Learning*, 89.

tinggi dapat mendorong peserta didik untuk melakukan usaha belajar yang lebih intensif.[5]

Dalam pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah, peningkatan minat belajar menjadi penting karena materi tersebut tidak hanya membutuhkan kemampuan menghafal konsep, tetapi juga pemahaman terhadap makna dan proses pelaksanaan ibadah.

Selain minat belajar, hasil belajar menjadi indikator penting dalam melihat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengingat informasi, tetapi juga kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini, hasil belajar Fikih difokuskan pada aspek kognitif yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi Haji dan Umrah. Pengukuran tersebut mengacu pada revisi taksonomi Bloom yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl.[6]

Berdasarkan studi pendahuluan melalui dokumentasi hasil belajar mata pelajaran Fikih kelas VIII MTs Negeri 4 Sumedang Tahun Pelajaran 2025/2026, secara umum peserta didik pada kelas VIII-A dan VIII-B telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 pada mata pelajaran Fikih. Meskipun demikian, pencapaian tersebut merupakan gambaran umum penguasaan materi Fikih secara keseluruhan, bukan pada materi Haji dan Umrah secara khusus, yang baru diukur kemudian melalui instrumen pretest penelitian ini (lihat Bab IV). Kondisi ini menunjukkan bahwa ketuntasan pada level mata pelajaran secara umum tidak serta-merta mencerminkan penguasaan yang memadai pada setiap materi spesifik, khususnya materi yang bersifat prosedural seperti Haji dan Umrah, sehingga diperlukan upaya pengembangan

[5]Suzanne Hidi and K. Ann Renninger, "The Four-Phase Model of Interest Development," Educational Psychologist 41, no. 2 (2006): 112, https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4.

[6]Anderson and Krathwohl, A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing, 63.

pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik pada materi tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 4 Sumedang, pembelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah masih menghadapi tantangan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat visual dan interaktif. Materi yang menjelaskan tahapan ibadah secara berurutan masih banyak disampaikan melalui metode penjelasan verbal dan penggunaan bahan ajar konvensional. Di sisi lain, sebagian besar peserta didik telah memiliki akses terhadap perangkat Android yang dalam kesehariannya lebih banyak digunakan untuk komunikasi dan hiburan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengarahkan pemanfaatan perangkat digital menjadi sarana pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi Fikih.

Penelitian mengenai pemanfaatan media digital berbasis platform desain daring dalam pembelajaran telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform desain daring sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, minat, maupun hasil belajar peserta didik. Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji platform desain daring dalam bentuk media presentasi atau video pembelajaran, bukan dalam bentuk kuis interaktif berbasis Android. Kedua, sebagian besar penelitian dilakukan pada mata pelajaran umum seperti Informatika, Akuntansi, atau mata pelajaran sekolah umum lainnya. Ketiga, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh kuis interaktif terhadap minat dan hasil belajar secara simultan pada pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah di tingkat Madrasah Tsanawiyah masih terbatas.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada tiga aspek. Pertama, dari sisi media, penelitian ini tidak hanya menggunakan platform desain daring sebagai

media presentasi, tetapi mengembangkan pemanfaatannya sebagai aplikasi kuis interaktif berbasis Android. Kedua, dari sisi konteks, penelitian dilakukan pada mata pelajaran Fikih materi Haji dan Umrah di tingkat Madrasah Tsanawiyah yang memiliki karakteristik materi prosedural keagamaan. Ketiga, dari sisi metodologi, penelitian menggunakan desain quasi experiment dengan kelompok kontrol untuk menguji pengaruh media terhadap dua variabel sekaligus, yaitu minat belajar dan hasil belajar.

Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif berbasis Android menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang potensial untuk dikaji. Media ini tidak dimaksudkan untuk memperbaiki nilai yang sudah tuntas, melainkan untuk mengoptimalkan pengalaman belajar melalui kombinasi unsur visual, teks, dan aktivitas interaktif. Media ini diharapkan mampu memberikan stimulus positif terhadap peningkatan minat belajar dan pendalaman hasil belajar peserta didik pada materi Haji dan Umrah.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah proses implementasi penggunaan kuis interaktif berbasis Android dalam pembelajaran Fikih kelas VIII di MTs Negeri 4 Sumedang?
2. Bagaimanakah tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII setelah diterapkannya penggunaan kuis interaktif berbasis Android di MTs Negeri 4 Sumedang?
3. Bagaimanakah capaian hasil belajar siswa setelah diterapkannya penggunaan kuis interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTs Negeri 4 Sumedang?
4. Bagaimana kontribusi penggunaan kuis interaktif berbasis Android terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTs Negeri 4 Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses implementasi penggunaan kuis interaktif berbasis Android dalam proses pembelajaran Fikih kelas VIII di MTs Negeri 4 Sumedang.
2. Mengukur tingkat minat belajar siswa setelah diterapkannya penggunaan kuis interaktif berbasis Android dalam proses pembelajaran Fikih kelas VIII di MTs Negeri 4 Sumedang.
3. Mengidentifikasi capaian hasil belajar siswa setelah penggunaan kuis interaktif berbasis Android dalam proses pembelajaran Fikih kelas VIII di MTs Negeri 4 Sumedang.
4. Menganalisis kontribusi signifikan dari penggunaan kuis interaktif berbasis Android terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII dalam proses pembelajaran Fikih di MTs Negeri 4 Sumedang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Kegunaan Ilmiah (Akademik)

Secara akademik, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya pemanfaatan kuis interaktif berbasis Android sebagai media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini juga diharapkan memperkaya kajian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi Haji dan Umrah di tingkat Madrasah Tsanawiyah, sekaligus menjadi referensi dan landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan, baik dari sisi metodologi, temuan, maupun pengembangan variabel penelitian.

2. Kegunaan Praktis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

a. **Bagi guru —** penelitian ini memberikan informasi empiris mengenai efektivitas kuis interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan berpotensi meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi Haji dan Umrah. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa serta materi pembelajaran, sekaligus mendorong guru untuk lebih kreatif memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari.

b. **Bagi siswa —** penelitian ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton melalui penggunaan kuis interaktif. Diharapkan pengalaman ini berpotensi meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fikih, khususnya materi Haji dan Umrah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan membantu siswa memahami serta menguasai materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, yang pada akhirnya turut meningkatkan hasil belajar mereka.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

c. **Bagi pengembang aplikasi pendidikan —** penelitian ini memberikan umpan balik dan wawasan mengenai efektivitas kuis interaktif dalam konteks pembelajaran Fikih, yang dapat menjadi dasar dalam pengembangan aplikasi pembelajaran yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik guru maupun siswa, khususnya pada konteks pembelajaran keagamaan yang memiliki karakteristik khas.

d. **Bagi institusi pendidikan (MTs Negeri 4 Sumedang) —** penelitian ini memberikan masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi, serta dapat menjadi salah satu dasar pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait penggunaan media

pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah, termasuk pengalokasian sarana pendukung pembelajaran digital di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegunaan ilmiah dan kegunaan praktis di atas menegaskan bahwa penelitian ini tidak hanya berorientasi pada capaian akademik semata, tetapi juga dirancang agar temuannya dapat langsung dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran Fikih di madrasah, sehingga kebermanfaatan penelitian dapat dirasakan baik dalam jangka pendek (perbaikan praktik pembelajaran) maupun jangka panjang (pengembangan keilmuan teknologi pendidikan Islam).

E. Kerangka Pemikiran

1. Landasan Teoretis

a. Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)

Perkembangan teknologi pembelajaran mendorong penggunaan media digital yang mampu menyajikan informasi melalui berbagai bentuk representasi. Salah satu teori yang menjelaskan hubungan antara media multimedia dan proses belajar adalah Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Mayer menjelaskan bahwa manusia memiliki dua saluran utama dalam menerima dan mengolah informasi, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Pembelajaran akan berlangsung lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar yang dirancang sesuai prinsip kognitif manusia. Dalam penelitian ini, kuis interaktif berbasis Android dipandang sebagai media multimedia yang menggabungkan unsur visual, teks, ilustrasi, dan interaksi kuis sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep Fikih materi Haji dan Umrah secara lebih konkret.[7]

[7]Mayer, Multimedia Learning, 12.

b. Teori Konstruktivisme

Pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki hubungan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa peserta didik bukan penerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar. Piaget menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi, yaitu proses ketika individu menyesuaikan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki.[8]

Sementara itu, Vygotsky menekankan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh interaksi sosial dan penggunaan alat bantu (tools) yang mendukung perkembangan kognitif peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, kuis interaktif berbasis Android dapat dipandang sebagai alat mediasi pembelajaran yang membantu siswa membangun pemahaman terhadap materi Haji dan Umrah.[9]

c. Teori Gamifikasi dalam Pembelajaran

Kuis interaktif yang dikembangkan melalui platform desain daring memiliki karakteristik yang berdekatan dengan konsep gamifikasi. Elemen seperti pertanyaan, skor, tantangan, dan umpan balik langsung dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Deterding dkk. menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan pengalaman dan keterlibatan pengguna. Dalam penelitian ini, unsur gamifikasi pada kuis interaktif diperkirakan mampu

[8]Jean Piaget, Genetic Epistemology (New York: Columbia University Press, 1970), 32.

[9]Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), 86.

meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa sehingga berdampak terhadap peningkatan minat belajar.[10]

d. Teori Minat Belajar

Minat belajar merupakan aspek afektif yang menunjukkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Hidi dan Renninger menjelaskan bahwa minat berkembang melalui proses psikologis yang menyebabkan seseorang memberikan perhatian dan keterlibatan lebih besar terhadap suatu objek tertentu. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif diperkirakan dapat membangun situasi belajar yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Fikih.[11]

2. Hubungan Antar Variabel Penelitian

Berdasarkan teori tersebut, hubungan antar variabel dapat dijelaskan sebagai berikut:

Variabel X: Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Android, dengan indikator: kualitas tampilan multimedia, interaktivitas aplikasi, kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan umpan balik kuis.

Variabel X diperkirakan memberikan pengaruh terhadap:

Variabel Y1: Minat Belajar, dengan indikator: perhatian terhadap pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, rasa senang mengikuti pembelajaran, dan keterlibatan dalam aktivitas belajar.

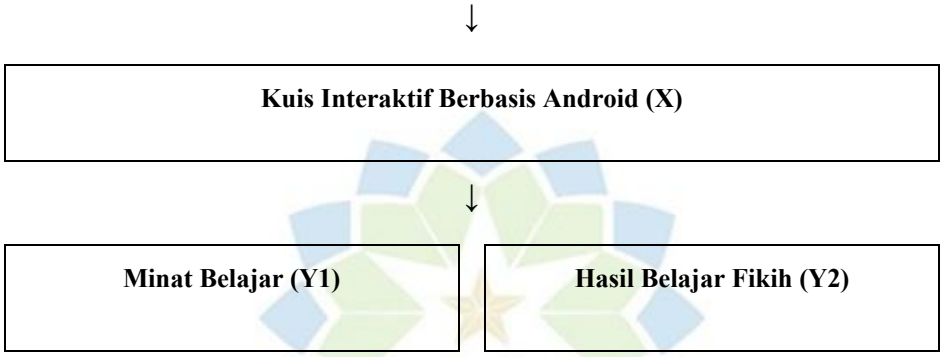
[10]Sebastian Deterding et al., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification," in Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (New York: ACM, 2011), 10, https://doi.org/10.1145/2181037.2181040.

[11]Hidi and Renninger, "The Four-Phase Model of Interest Development," 115.

Variabel Y2: Hasil Belajar Fikih, dengan indikator: mengingat konsep Haji dan Umrah, memahami ketentuan ibadah, menerapkan konsep dalam kasus sederhana, dan menganalisis prosedur pelaksanaan ibadah.

3. Diagram Kerangka Pemikiran

Landasan Teori: Cognitive Theory of Multimedia Learning | Media Digital Interaktif



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

4. Paradigma Penelitian

Untuk penelitian quasi experiment, paradigma yang digunakan adalah:

Kelas Eksperimen (X: Kuis Interaktif Android) → Perlakuan Pembelajaran → Posttest Minat + Hasil Belajar

Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional) → Posttest Minat + Hasil Belajar

5. Hipotesis Penelitian

Dengan kerangka di atas, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

a. H_1: Terdapat pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis Android terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi Haji dan Umrah.

b. H_2: Terdapat pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis Android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi Haji dan Umrah.

c. H_3: Terdapat pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis Android secara simultan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu relevan dengan variabel yang dikaji dalam penelitian ini, sekaligus menjadi dasar untuk memosisikan kebaruan penelitian ini di antara studi-studi sejenis.

Kartini dan Putra meneliti pengaruh media interaktif berbasis Android terhadap hasil belajar melalui pendekatan kuantitatif eksperimen, dan menemukan pengaruh yang positif serta signifikan, meski penelitian tersebut hanya mengukur hasil belajar tanpa menyertakan variabel minat sebagai outcome yang terpisah.[12]

Alamsyah dkk. menguji efektivitas media berbasis platform desain daring terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, dan menemukan peningkatan minat belajar yang signifikan, namun penelitiannya belum menyentuh konteks Pendidikan Agama Islam. Sejalan dengan itu, Kurnia dan Sunaryati mengkaji pemanfaatan platform desain daring dalam bentuk video pembelajaran terhadap minat belajar, dan menemukan bahwa media tersebut efektif meningkatkan minat, meski dalam format video yang berbeda dari format kuis interaktif yang menjadi fokus penelitian ini.[13]

---

[12]Kartini dan Putra, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa," Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia 3, no. 02 (2020): 20.

[13]Alamsyah dkk., "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika," Jurnal Guru Pencerah Semesta 1, no. 2 (2023): 78; I. R. Kurnia dan T. Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," Jurnal Educatio 9, no. 3 (2023): 1358.

Saputri dan Hasyim menguji pengaruh media platform desain daring terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan desain kuantitatif korelasional, dan menemukan pengaruh yang positif, namun pada subjek mahasiswa, sehingga generalisasinya pada jenjang MTs masih memerlukan pengujian tersendiri.[14]

Atika meneliti hubungan penggunaan platform desain daring, minat belajar, dan hasil belajar secara simultan dengan pendekatan kuantitatif, dan menemukan bahwa minat belajar dan penggunaan platform desain daring secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian ini paling dekat dengan struktur variabel penelitian ini (X, Y1, Y2), namun dilaksanakan pada mata pelajaran umum di sekolah menengah, bukan pada mata pelajaran Fikih di madrasah.[15]

Untuk memperjelas posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian terdahulu, pemetaan kelima penelitian tersebut berdasarkan fokus variabel, bentuk pemanfaatan platform desain daring, desain penelitian, dan jenjang/subjek disajikan pada tabel berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Tabel 1. 1 Pemetaan Penelitian Terdahulu

Peneliti (Tahun)	Fokus Variabel	Bentuk Pemanfaatan Platform	Desain Penelitian	Jenjang/Subjek
Kartini & Putra (2020)	Hasil belajar	Media interaktif Android (umum)	Eksperimen	Sekolah menengah

[14]Saputri dan Hasyim, "Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi," Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi 3, no. 3 (2023): 202.

[15]Atika, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa," Khazanah Pendidikan 18, no. 2 (2024): 20.

Peneliti (Tahun)	Fokus Variabel	Bentuk Pemanfaatan Platform	Desain Penelitian	Jenjang/Subjek
Alamsyah dkk. (2023)	Minat belajar	Media presentasi daring	Eksperimen	Siswa Informatika
Kurnia & Sunaryati (2023)	Minat belajar	Video pembelajaran daring	Eksperimen	Siswa sekolah umum
Saputri & Hasyim (2023)	Motivasi belajar	Media presentasi daring	Korelasional	Mahasiswa
Atika (2024)	Minat & hasil belajar	Media presentasi daring	Korelasional	Siswa sekolah umum
Penelitian ini	Minat & hasil belajar (simultan)	Kuis interaktif	Quasi-eksperimen + kontrol	Siswa MTs (Fikih)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Secara umum, kelima penelitian tersebut menunjukkan konsistensi temuan bahwa penggunaan platform desain daring sebagai media pembelajaran berbasis Android berkontribusi positif terhadap minat maupun hasil belajar siswa, baik diuji secara terpisah maupun simultan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian tersebut terletak pada pendekatan kuantitatif dan objek material aplikasi desain daring; perbedaannya terletak pada bentuk pemanfaatan platform desain daring (kuis interaktif, bukan video atau presentasi), desain penelitian (quasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, bukan survei korelasional), serta konteks mata pelajaran dan jenjang

pendidikan (Fikih materi Haji dan Umrah di MTs, bukan Informatika, Akuntansi, atau mata pelajaran umum lainnya). Sebagaimana tampak pada tabel di atas, belum ada penelitian terdahulu yang menempati sel yang sama dengan penelitian ini pada keempat dimensi sekaligus. Posisi inilah yang menjadi dasar argumentasi bagi kebaruan penelitian ini, yang akan dielaborasi lebih lanjut melalui kajian teori, konsep, dan analisis kesenjangan pada Bab II.

G. Definisi Operasional Variabel

1. Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Android (Variabel X)

Penggunaan kuis interaktif berbasis Android dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran digital yang dirancang menggunakan platform desain daring dengan format kuis interaktif dan diakses melalui perangkat Android sebagai sarana penyampaian materi Fikih Haji dan Umrah. Media tersebut memuat unsur multimedia berupa teks, gambar, ilustrasi, soal interaktif, pilihan jawaban, serta umpan balik terhadap jawaban peserta didik. Penggunaan media ini diterapkan pada kelas eksperimen sebagai bentuk perlakuan pembelajaran yang dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Secara operasional, variabel penggunaan kuis interaktif berbasis Android diukur melalui keterlaksanaan pembelajaran yang meliputi aspek: kemudahan penggunaan media, kualitas tampilan visual, kejelasan penyajian materi, interaktivitas kuis, serta kecepatan dan kualitas umpan balik.

2. Minat Belajar Siswa (Variabel Y1)

Minat belajar siswa dalam penelitian ini adalah kecenderungan psikologis peserta didik berupa perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan terhadap proses pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi kuis interaktif Platform desain daring berbasis Android. Minat belajar diukur melalui

instrumen angket skala Likert berdasarkan indikator: perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan.

3. Hasil Belajar Fikih Materi Haji dan Umrah (Variabel Y2)

Hasil belajar Fikih dalam penelitian ini adalah perubahan kemampuan kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran materi Haji dan Umrah yang diukur melalui tes hasil belajar. Aspek hasil belajar yang diukur mengacu pada revisi taksonomi Bloom, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan.

Tabel 1. 2 Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen
Kuis Interaktif Berbasis Android (X)	Media pembelajaran digital berbasis platform desain daring yang digunakan sebagai kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih	Tampilan visual, interaktivitas, kemudahan penggunaan, penyajian materi, feedback	Lembar observasi keterlaksanaan
Minat Belajar (Y_1)	Ketertarikan psikologis siswa terhadap pembelajaran Fikih	Perhatian, ketertarikan, rasa senang, keterlibatan	Angket Likert

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen
Hasil Belajar Fikih (Y_2)	Kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran Haji dan Umrah	C1–C4 Taksonomi Bloom Revisi	Tes pilihan ganda (pretest-posttest)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG