

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Era industri yang semakin maju menciptakan banyak pembaruan yang terjadi di segala aspek kehidupan. Kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) memberikan dampak yang begitu hebat dalam kehidupan manusia. Segala kemudahan yang disuguhkan oleh suatu teknologi membuat segala aktivitas menjadi praktis dan cepat (Rahayu et al., 2021). Contoh pembaruan yang terjadi yaitu ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, penggunaan teknologi digital di berbagai bidang, hingga munculnya istilah *Artificial Inteligence* (AI), *big data* dan *Internet of Things* (IoT) menjadi bukti nyata bahwa manusia harus menyesuaikan diri untuk mengikuti perubahan tersebut. Di dunia pendidikan sendiri, kehadiran teknologi digital membantu para pendidik untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam proses belajar mengajar, yaitu melalui media pembelajaran.

Media berasal dari kata “medium” yang berarti suatu alat. Media berperan sebagai elemen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Miftah, 2013). Penggunaan media dalam proses belajar dapat menjadi perantara guru atau pendidik untuk menyebarkan ide yang dirancang dan sarana komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Sementara itu, pembelajaran merupakan bentuk kegiatan transfer ilmu yang diberikan seorang pendidik kepada peserta didik. Menurut Suardi, (2018) di dalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar

Media pembelajaran berupa alat dan bentuk kegiatan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang. pemanfaatan media belajar yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya cukup dalam penguasaan teoritis saja, tetapi juga membutuhkan tes, latihan dan media tersebut terus dikembangkan (Moto, 2019). Kesulitan yang terjadi pada guru saat menyampaikan materi melalui

kata atau frasa tertentu dapat diatasi melalui media pembelajaran tersebut. Media dalam proses pembelajaran tidak lagi dipandang sebatas alat bantu saja bagi pendidik dalam mengajar, tetapi lebih dari itu di mana media pembelajaran digunakan sebagai jembatan pesan dari pemberi pesan (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik).

Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. Menurut Okra & Novera,(2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital adalah segala bentuk fisik komunikasi berupa perangkat lunak yang dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran guna mencapai efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Pembelajaran digital berperan dalam mendorong pembelajaran yang aktif, konstruksi pengetahuan, eksplorasi, dan inquiri pada diri peserta didik (Hidayat & Khotimah, 2019). Peran media digital dalam proses pembelajaran, mampu memberi peluang dan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan akses internet, mengembangkan daya nalar kritis, dan pemecahan masalah melalui komunikasi dan kolaborasi. Penyajian materi pembelajaran menggunakan media digital berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif (Umam, 2013)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital adalah alat yang menjadi perantara guru dan siswa dalam kegiatan penyampaian ide dan transfer ilmu guna menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan dengan bantuan perangkat lunak berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran berbasis digital menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik, meningkatkan eksplorasi peserta didik, membantu memecahkan masalah, serta mengembangkan daya nalar kritis dan kreatif peserta didik.

Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Belajar merupakan sebuah proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup yang di dalamnya terdapat beberapa aspek di antaranya bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, adanya penerapan

pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, serta adanya perubahan sebagai pribadi (Yuberti, 2014). Berhasil atau tidaknya capaian tujuan pendidikan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik.

Ayat Al-Qur'an yang pertama diturunkan kepada Rasulullah SAW. menunjuk pada ilmu pengetahuan, yaitu dengan memerintahkan membaca sebagai kunci ilmu pengetahuan. Allah SWT berfirman :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ۝ ٥

Artinya: “1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya" (QS. Al-Alaq : 1-5).

Berdasarkan penjelasan tersebut, agar guru fiqih dapat menjalankan tugas sebagai pengajar dengan baik, maka guru dituntut memiliki kompetensi dalam melaksanakan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mencapai tujuan-tujuan dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru bisa memanfaatkan kemajuan teknologi digital yang semakin pesat (Masykur, 2019).

Meskipun teknologi sudah semakin maju, pada kenyataannya pemanfaatan media digital pada pembelajaran Fiqih tampaknya masih belum digunakan oleh para pendidik secara menyeluruh. Di mana kegiatan tersebut masih terpaku pada buku guru dan buku siswa (Puspita et al., 2020). Alasan bertahannya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku dan papan tulis disebabkan keberadaan pendidik yang usianya tak lagi muda dan kurang menguasai teknologi, sehingga beliau kesulitan untuk mengoperasikan alat elektronik tersebut. Kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan juga menjadi penyebab minimnya minat pendidik menggunakan media digital. Hal tersebut tentu menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kurang menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital sangat diperlukan di masa sekarang. Selain mampu membantu guru dalam memudahkan proses belajar mengajar, di zaman modern ini

potensi siswa madrasah aliyah tentunya telah menerima banyak informasi dengan begitu mudah, cepat, dan terus berkembang. Maka tidak mengherankan jika tidak sedikit siswa yang lebih hebat dan memahami perkembangan teknologi yang sedang terjadi daripada guru yang hidup di masa sebelumnya.

Media teknologi digital yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *emaze* yaitu platform atau website yang memuat materi pembelajaran interaktif dan menawarkan berbagai materi pembelajaran yang dapat dikemas secara interaktif oleh pengguna. Kumalasari (2021: 2829) mengatakan bahwa pada website ini guru dapat menggunakan dan membuat materi pembelajaran interaktif berdasarkan kreativitasnya sendiri, guru dapat menambahkan gambar, suara dan video, serta melihat langsung reaksi siswa.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah lakunya pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di MA Al-Jawami Cileunyi kegiatan pembelajaran fiqih berjalan dengan baik dengan pendekatan scientific dan metode diskusi dan tanya jawab, dimulai dengan guru mengulas Kembali pembelajaran untuk memastikan siswa sudah sejauh mana memahaminya, selanjutnya guru akan menjelaskan dan memberi contoh terkait pada materi hari tersebut menggunakan buku LKS, kegiatan berikutnya guru mengatur sebuah kelompok belajar untuk berdiskusi dan menganalisis soal yang diberikan, lalu tiap kelompok

mempresentasikan hasil diskusi tersebut, setelah selesai guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya terkait hal yang belum dipahami, lalu guru menjawab dan memberikan kesimpulan untuk materi hari tersebut, dan terakhir siswa diberikan evaluasi bisa berupa quiz, essay. Dalam proses pembelajaran siswa mengikuti kegiatan dengan baik dimulai dari mendengarkan materi, berkelompok untuk berdiskusi, mempresentasikan hasil diskusi, bertanya, dan juga mengikuti evaluasi dengan hasil yang maksimal.

Masalah-masalah tersebut menarik untuk diteliti yang dirumuskan dengan judul “Penggunaan Media Emaze Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fiqih”.

B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka di peroleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media berbasis *emaze* pada mata pelajaran fiqih di MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana proses belajar siswa menggunakan media *emaze* pada mata pelajaran fiqih di MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *emaze* pada mata pelajaran fiqih di MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *emaze* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *emaze* pada mata pelajaran Fiqih di MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Proses belajar siswa menggunakan media *emaze* pada mata pelajaran fiqih di MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung.

3. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *emaze* pada mata pelajaran Fiqih di MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung.
4. Ada pengaruh penggunaan media *emaze* terhadap hasil belajarsiswa pada mata pelajaran Fiqih di MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Untuk memperluas pengetahuan peneliti juga sebagai sumbangan pemikiran dalam ilmu Pendidikan islam seiring dengan kemajuan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.
 - b. Sebagai landasan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan media teknologi digital pada mata Pelajaran fiqih menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Secara Praktis:
 - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah semangat, dan memperbaiki kualitas hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar terkhusus pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan media teknologi digital.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai masukan, solusi bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran

E. Kerangka Berfikir

Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media Emaze. Kata media berasal dari bahasa latin yang medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara pengantar. Gerlach & Ely(1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. (Gagne, 1970) mengatakan menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar, Briggs

(1970) menerangkan bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran menjadi terasa manfaatnya jika digunakan secara tepat oleh guru saat pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan ketepatan dalam merencanakan, menggunakan serta mengevaluasi. Sebagaimana diungkapkan Arif Sadiman dkk (2012) perencanaan media pembelajaran antara lain; 1) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, 2) merumuskan butir-butir materi ajar, 3) mengembangkan alat ukur keberhasilan, menulis naskah media, 4) melakukan tes dan revisi.

Karakteristik media dibagi dua, sebagai penyalur dan penyedia informasi. Sedangkan, prinsip penggunaan media adalah efektif dan efisien, membantu menyingkat waktu penyampaian materi ajar dan dapat merangsang imajinasi pendidik saat mendapatkan informasi faktual melalui media. Sebagaimana diungkapkan Kemp dan Dayton dalam Iwan Falahudin (2014) beberapa diantaranya; 1) efisiensi waktu dan tenaga, 2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 3) mengatasi keterbatasan indera manusia dan 4) membuat sesuatu yang abstrak ke konkret. Media pembelajaran dirancang untuk memberikan gambaran nyata terhadap sesuatu yang bersifat abstrak. Fungsi media yang bersifat manipulatif memungkinkan pendidik dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi konkret.

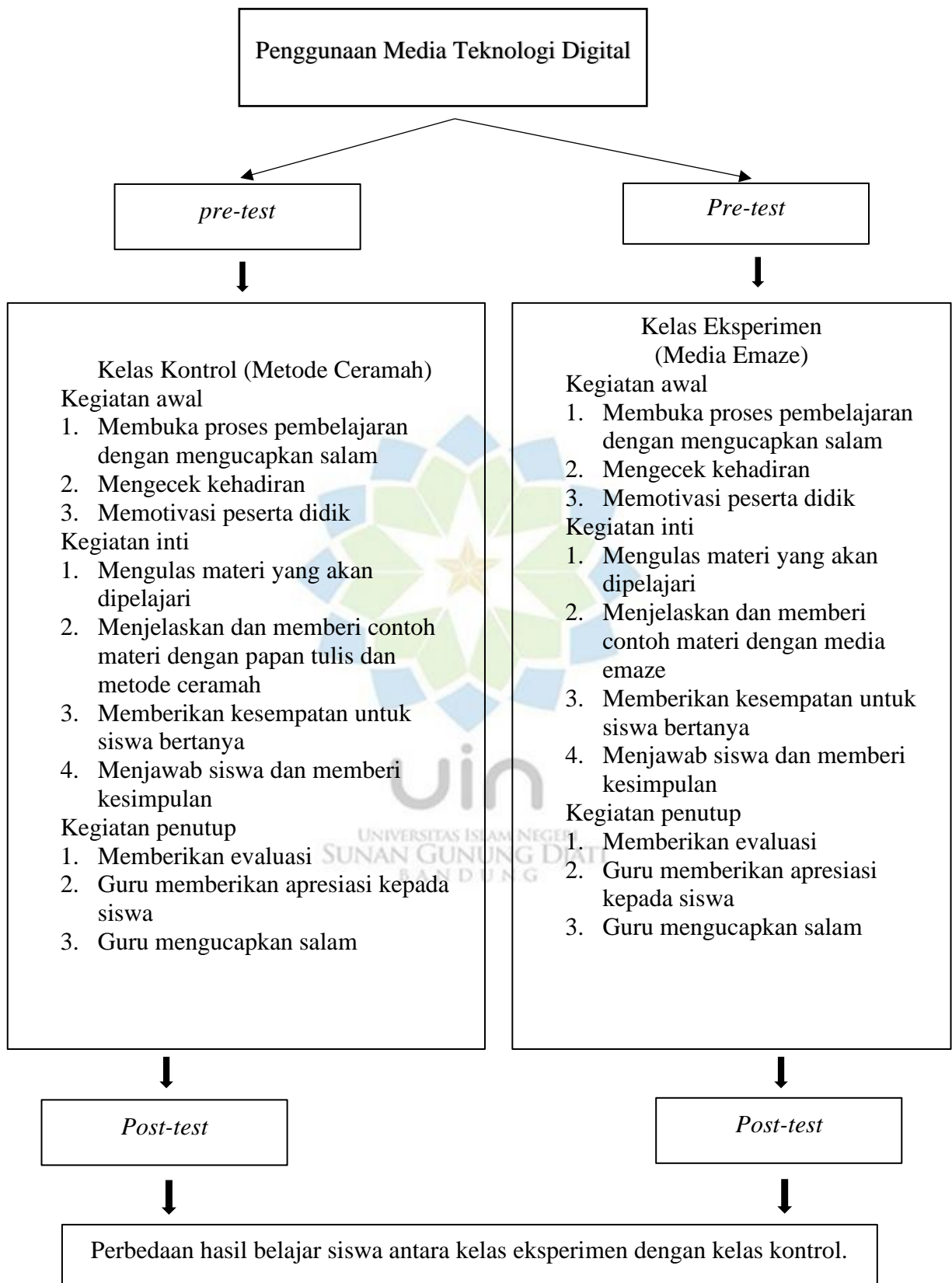
Variabel Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Dalam hal ini yang penulis teliti ialah mengenai kemampuan kognitif siswa. Benyamin S. Bloom telah lama menguraikan indikator untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Ranah Kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir.

Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian).

Pada tahun 1994, salah seorang murid Bloom, Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Revisi hanya dilakukan pada ranah kognitif. Revisi tersebut meliputi: *Remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai) dan *creating* (mencipta). Revisi Krathwohl ini sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang sering kita kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6.

Penelitian ini penulis menggunakan media teknologi digital berupa *emaze* untuk membuat pembelajaran lebih interaktif yang dapat membantu guru berbagi informasi dengan format yang menarik, papan tulis interaktif, platform YouTube untuk mendukung pembelajaran yang menyediakan video.





F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah hasil dari suatu proses teoritik dan rasional melalui tinjauan Pustaka, kajian konsep dan teori yang mendukung hipotesis penelitian sehingga diyakini bahwa hipotesis penelitian ini memiliki kebenaran teoritik. Namun, kebenaran hipotesis tetap harus diuji dengan menggunakan data hasil penelitian. Dengan itu, hipotesis biasa disebut dengan jawaban sementara dari masalah sebuah penelitian, dan masih harus diuji kebenarannya dengan menggunakan data empirik hasil penelitian (Aksara, 2021).

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah: “Penggunaan media teknologi digital berbasis *emaze* berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih”.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Atika Wulandari Suharno Putri (2020), dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pangkalan Kerinci Pelalawan “. Penelitian tersebut berupa skripsi dengan temuan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pangkalan Kerinci Pelalawan. Adapun perbedaan dalam penelitian penulis mengarah pada media teknologi digital berbasis *emaze*, sedangkan penelitian Atika menggunakan media internet.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yulisa Andriyani (2017), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang” Penelitian tersebut berupa skripsi dengan temuan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji

Tulang Bawang. Adapun perbedaan dalam penelitian ini, perbedaannya adalah penelitian penulis lebih menekankan pada media teknologi digital berbasis *emaze*, sedangkan penelitian Yulisa menggunakan semua jenis media pembelajaran. Selain itu pada lokasi penelitian Yulisa terletak di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tukang Bawang, sementara penelitian ini dilaksanakan di MA AL-Jawami Bandung.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hani Nursafwa (Hani 2023), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Medan”. Penelitian tersebut berupa skripsi dengan temuan didalamnya bahwa ada pengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Medan. Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah pada penelitian Hani, mencari pengaruh terhadap minat belajar, sedangkan penelitian penulis merujuk kepada pengaruh terhadap hasil belajar menggunakan *emaze*.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Judul Penelitian	Teori	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pangkalan Kerinci Pelalawan	internet merupakan salah satu media yang digunakan sabagai sarana pembelajaran, dengan keberadaan internet khususnya di sekolah dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan dan mencari	Penggunaan media internet dalam pembelajaran berpengaruh secara signifkan terhadap hasil belajar siswa.

		tugas-tugas yang diberikan oleh guru bidang studi.	
2.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang	Internet merupakan salah satu media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran, dengan keberadaan internet khususnya di sekolah dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan dan mencari tugas-tugas yang diberikan oleh guru bidang studi.	Ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Meraksa Aji Tulang Bawang.
3.	Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Medan	teknologi digital adalah alat berbasis jaringan atau internet yang digunakan sebagai sarana komunikasi, seperti smartphone atau komputer yang dapat digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.	Hasil penelitian berdasarkan seluruh pembahawan ditemukan bahwa media teknologi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Medan.