

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran Abad 21, terdapat perubahan yang cepat akibat pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perubahan ini ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi, yang merupakan implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa (Sinaga, 2023). Pembelajaran abad 21 tidak hanya memfokuskan pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas belajar, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam hal hasil belajar peserta didik.

Dalam era pendidikan modern, proses belajar harus memberikan efek yang positif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Belajar adalah proses transfer ilmu dari yang tidak bisa menjadi bisa, tidak ahli menjadi ahli, tidak tahu menjadi tahu. Berbicara tentang belajar pada dasarnya berbicara tentang aktivitas manusia dalam kehidupan ini. Karena dimana ada kehidupan disana ada peristiwa belajar, dan sebaliknya. Peristiwa belajar di mulai dari hadirnya manusia dimuka bumi ini (Djamarah, 2011).

Menurut Whittaker (dalam Djamarah, 2011) merumuskan bahwa belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar sebagai suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Slameto

(2010) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran di abad 21 menuntut empat kompetensi yang disebut sebagai 4C, yaitu: *Creativity and Innovation* ini mengacu pada kemampuan berpikir kreatif dan inovatif untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan solusi baru. *Collaboration* ini mengenai kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi efektif dengan orang lain untuk mencapai tujuan. *Communication*: Kemampuan berkomunikasi secara efektif melalui berbagai media dan teknologi. *Critical Thinking and Problem Solving*: Kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah dengan cara yang sistematis dan analitis (Mardhiyah et al., 2021 & Nurhayati et al., 2024).

Dalam konteks pengajaran, keterampilan 4C sangat esensial dalam menghadapi tantangan abad 21. Keterampilan tersebut membantu peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan secara mandiri di masa depan. Selain itu, guru juga perlu memiliki karakter yang sesuai dengan tuntutan masa depan, termasuk kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran abad 21 mengadopsi pendekatan 4C sebagai landasan, termasuk penggunaan metode tatap muka tradisional maupun media digital dan online. Guru perlu bersifat reflektif, kolaboratif, dan menerapkan pendekatan berpusat pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang menyebabkan hilangnya gairah dan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar adalah faktor kebosanan dan kejenuhan peserta didik, sehingga suasana kelas menjadi kaku dan hilangnya kehangatan emosional (Suparman, 2010) maka dari itu, untuk membentuk sebuah suasana belajar yang baru yang tidak bersifat monoton dan tidak membosankan perlunya melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran salah satu melalui penggunaan terobosan dengan adanya *moving class* (kelas bergerak).

Mengembangkan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif melalui penggunaan terobosan dengan adanya *moving class* (kelas bergerak) yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pendidik juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Mahadi (2021) mengatakan bahwa pendidik memainkan peran kunci dalam membangun interaksi yang efektif, menyampaikan pesan edukatif yang relevan, dan mengembangkan sistem pendidikan yang berkelanjutan.

Moving class merupakan sistem belajar mengajar yang bercirikan peserta didik yang mendatangi guru/pendamping di kelas. Konsep *moving class* mengacu pada pembelajaran kelas yang berpusat pada anak untuk memberikan lingkungan yang dinamis sesuai dengan pelajaran yang dipelajarinya (Sagala, 2009). Sistem proses pembelajaran kelas berpindah (*moving class*) bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu pembelajaran, meningkatkan disiplin peserta didik dan guru, meningkatkan keterampilan guru dalam memvariasi metode dan media

pembelajaran yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan keberanian peserta didik bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan bersikap terbuka pada setiap mata pelajaran, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Tujuan dari model *moving class* yaitu untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik secara aktif dengan cara menciptakan suasana belajar yang dinamis dengan menitikberatkan pada lingkungan belajar yang disesuaikan dengan materi pelajaran serta meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik dalam hal penerapan teori (Supriyanto, 2014). Dengan berbagai inovasi yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah *moving class*. Berdasarkan hasil penelitian Munthe, (2023) hasil penelitiannya menjelaskan bahwa nilai r sebesar 0.554, yang menunjukkan koefisien korelasi *moving class* dengan hasil belajar. Nilai r^2 sebesar 0.307 berarti 30.7% besarnya pengaruh *moving class* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sa'dullah (2019) juga menunjukkan bahwa *moving class* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Selain itu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah kreatifitas belajar. Istilah kreativitas atau daya cipta sering digunakan di lingkungan sekolah, perusahaan, ataupun lingkungan lainnya. Pengembangan kreativitas ini diperlukan untuk menghadapi arus era globalisasi. Kreativitas

dapat pula kita lihat sebagai suatu proses dan mungkin inilah yang lebih penting untuk dilihat terutama dalam situasi pendidikan, kreativitas sebagai suatu proses dari adanya kesenangan akan keterlibatan seseorang terhadap kegiatan kreatif. Dalam situasi pendidikan, proses belajar mengajar merupakan salah satu dari bentuk kegiatannya. Melalui proses belajar mengajar, kreativitas peserta didik dapat dipupuk dan dikembangkan. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk kegemaran untuk terlibat dalam mencari pengetahuan seperti, membaca buku di perpustakaan, kegiatan di laboratorium, dan lain-lain), keberanian dalam mengemukakan ide maupun pendapat (seperti dalam diskusi dan seminar), aktif dalam kegiatan ekstra kurikuler, dan lain-lain.

Slameto (2010) mengatakan kreativitas belajar dipengaruhi oleh faktor prestasi belajar yaitu sebagaimana bahwa kreativitas mencerminkan pemikiran yang divergen dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, yaitu kemampuan yang dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban, terhadap tugas-tugas belajar yang dibebankan dapat menghasilkan output yang terbaik. Mengingat kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap prestasi peserta didik, maka sudah semestinya kualitas guru harus diperhatikan. Kreativitas yang ada pada peserta didik akan terlihat dari hasil belajar dalam kecakapan kognitifnya, oleh karenanya guru selalu memberikan pembelajaran kepada peserta didik melalui kegiatan belajar dan mengajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2020) bahwa kreatifitas belajar mempengaruhi prestasi dan hasil belajar peserta didik. Kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik berfungsi sebagai modal awal peserta didik dalam belajar. Peserta didik yang kreatif biasanya tidak memiliki masalah dalam menyelesaikan persoalan atau tugas. Kurangnya kreativitas peserta didik dalam belajar akan menghambat peserta didik untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran yang baik. Peserta didik yang kurang kreatif akan sulit memberikan bermacam-macam alternatif jawaban dan memiliki masalah dalam menyelesaikan persoalan atau tugas. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran dapat dibangkitkan dengan cara guru menciptakan situasi belajar mengajar yang banyak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah, melakukan beberapa percobaan, dan membuat peserta didik sering mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan hasil studi terdahulu yang penulis lakukan pada tanggal 20 September 2024 ditemukan masih ada hasil belajar yang rendah didapatkan peserta didik, berikut nilai rata-rata peserta didik pada mata pelajaran fikih:

Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Nilai Fikih Tahun 2024

Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Jumlah peserta didik yang tuntas	Persentase ketuntasan (%)	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	Persentase ketidak tuntas (%)
VIII A	85	20	13	65%	7	35%
VIII B		21	15	71%	6	29%
VIII C		20	10	50%	10	50%
VIII D		20	13	65%	7	35%

Berdasarkan data Tabel 1.1 di atas bahwa nilai peserta didik lebih banyak di bawah kriteria ketuntasan (KKM) ditemukan pada kelas VIII A peserta didik yang tuntas hanya 13 orang peserta didik dengan presentase ketuntasan 65%, sedangkan jumlah yang belum tuntas 6 orang peserta didik dan memiliki presentase ketidaktuntasan 35%. Dikelas VIII B peserta didik yang tuntas hanya 15 peserta didik dengan presentase ketuntasan 71% , sedangkan jumlah yang belum tuntas 6 peserta didik dan memiliki presentase ketidaktuntasan 29%. Dikelas VIII C peserta didik yang tuntas hanya 10 peserta didik dengan presentase ketuntasan 50% , sedangkan jumlah yang belum tuntas 10 peserta didik dan memiliki presentase ketidaktuntasan 50%. Dikelas VIII D peserta didik yang tuntas hanya 13 peserta didik dengan presentase ketuntasan 65%, sedangkan jumlah yang belum tuntas 7 peserta didik dan memiliki presentase ketidaktuntasan 35%.

Berdasarkan gejala dan latar belakang di atas dapat dipahami bahwa ada kesenjangan antara teori dan praktek di lapangan. Dimana menurut teori bahwa *moving class* dan kreativitas belajar peserta didik berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik, akan tetapi kenyataan di lapangan bahwa *moving class* dan kreativitas belajar peserta didik belum memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan melihat kesenjangan-kesenjangan yang terjadi tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang dituangkan dalam bentuk tesis dengan judul **“Pengaruh *Moving Class* dan Kreativitas**

Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Simpang Limun Kab. Labuhanbatu Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah serta fenomena yang ada maka peneliti menetapkan beberapa identifikasi masalah yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Belum optimalnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fikih yang mungkin dipengaruhi oleh kurangnya efektivitas sistem pembelajaran yang diterapkan.
2. Perubahan suasana kelas akibat *moving class* dapat berpengaruh pada konsentrasi, motivasi, dan adaptasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Belum adanya penelitian yang secara spesifik membahas keterkaitan antara sistem *moving class*, kreativitas belajar, dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fikih.
4. Diperlukan analisis lebih lanjut mengenai seberapa besar pengaruh sistem *moving class* dan kreativitas belajar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh *Moving class* dan Kreativitas belajar terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata

Pelajaran Fiqih di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Darussalam Simpang Limun Labuhanbatu Selatan.

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya permasalahan yang akan diteliti, maka penulis membatasi batasan permasalahan ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara *moving class* (X1) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Fiqih (Y)?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara kreatifitas belajar (X2) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Fiqih (Y)?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara *moving class* (X1) dan kreatifitas belajar (X2) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Fiqih (Y)?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *moving class* (X1) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Fiqih (Y).
2. Untuk mengetahui seberapa besar terdapat pengaruh yang signifikan antara kreatifitas belajar (X2) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Fiqih (Y).
3. Untuk mengetahui seberapa besar terdapat pengaruh yang signifikan antara *moving class* (X1) dan kreatifitas belajar (X2) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Fiqih (Y).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran Fikih baik peserta didik, pendidik, penulis maupun peneliti lain.

1. Manfaat Teoritis

Sebagai tambahan ilmu tentang metodologi dan sebagai masukan bagi profesi dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Menambah motivasi peserta didik untuk aktif, interaktif, dan bersemangat dalam belajar Fikih, serta melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan agama Islam.

b. Bagi Pendidik

Sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran Fikih secara efektif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Memotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode yang menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

c. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan atau referensi studi kepustakaan dan menambah koleksi perpustakaan dalam upaya peningkatan ilmu pengetahuan khususnya

yang berkaitan dengan *moving class* dan kreatifitas belajar dan hasil belajar.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya, dikembangkan lagi dengan mengganti variabel bebas, dan menjadikan penelitian dengan dua variabel atau tiga variabel.

G. Defenisi Operasional

1. *Moving class*

Khaerudin (2007) menyatakan bahwa sistem *moving class* yaitu siswa berpindah dari kelas satu ke kelas yang lainnya sesuai dengan bidang studi yang dipelajarinya. Tiap-tiap ruang kelas maupun laboratorium yang digunakan dilengkapi dengan sarana yang lengkap. Tujuannya adalah agar siswa tidak mengalami kejenuhan dan memudahkan siswa dalam belajar menggunakan sarana penunjang mata Pelajaran. Yang dimaksud *moving class* dalam penelitian ini adalah suatu sistem pembelajaran yang mana siswa selalu berpindah-pindah di kelas mata pelajaran pada setiap terjadi pergantian jam mata pelajaran dan guru mata pelajaran menunggu dalam ruang kelas mata pelajaran sesuai dengan bidang studi yang diajarkan.

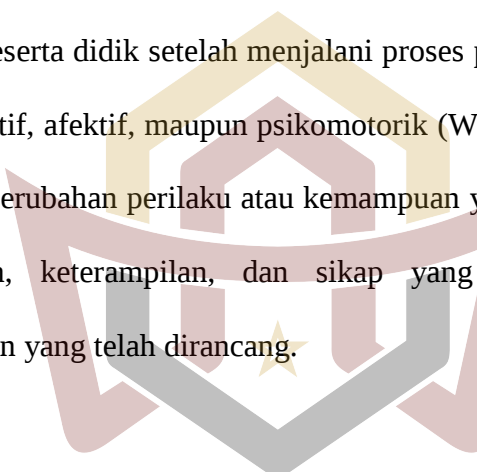
2. **Kreativitas dalam belajar**

Kreativitas merupakan suatu kemampuan manusia untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, yang sebeumnya belum ada. Kreativitas ini erat kaitannya dengan sesuatu yang baru yang bisa berupa gagasan maupun karya nyata. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan

oleh Supriadi (2010) bahwa “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Yang dimaksud kreativitas dalam belajar adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dan menciptakan hal-hal baru dalam proses belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada gambaran konkret tentang capaian yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Winda, 2021). Hasil belajar mencakup perubahan perilaku atau kemampuan yang dapat diukur, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.



UIN IMAM BONJOL
PADANG