

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam pengembangan individu sekaligus menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan. Di era modern yang kaya akan fasilitas pendukung akses informasi, sistem pendidikan perlu dirancang agar selaras dengan tuntutan zaman dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Pendidikan sendiri dapat didefinisikan sebagai upaya yang sadar dan terencana untuk membentuk kepribadian, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta mendorong siswa untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Hal ini mencakup penguatan aspek spiritual, pengendalian diri, serta berbagai kemampuan lainnya.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat, guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan akhirnya adalah mewujudkan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk merealisasikan tujuan tersebut pada praktik pembelajaran, diperlukan sinergi antara kebijakan dan implementasi teknis di kelas, salah satunya melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat. Dengan kata lain, setelah menegaskan landasan kebijakan (UU), pembahasan dilanjutkan ke media karena media merupakan instrumen penting yang menghubungkan kebijakan pendidikan dengan praktik pembelajaran di tingkat satuan pendidikan..

Pergeseran tuntutan pembelajaran pada abad 21 menuntut kemahiran literasi digital, keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta pembelajaran berbasis teknologi yang menjadikan pembahasan mengenai media pembelajaran relevan dan urgen setelah penguatan landasan hukum dan tujuan pendidikan. Media pembelajaran

bukan sekadar alat bantu visual; media berfungsi sebagai perantara komunikasi pedagogis yang dapat mempermudah penyajian materi, memfasilitasi interaksi, serta membangun makna bagi siswa.

Smaldino, Russell, Heinich, & Molenda, (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, baik dalam bentuk teks, audio, gambar, video, maupun kombinasi multimedia interaktif. Dalam konteks pembelajaran, media digunakan untuk memperjelas pesan, menarik perhatian siswa, serta mempermudah pemahaman materi. Media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, karena siswa terlibat secara aktif, bukan hanya sebagai pendengar pasif. Prinsip ini sejalan dengan nilai-nilai Islam yang menekankan pentingnya penyampaian ilmu secara efektif.

Landasan teoretis utama penelitian ini merujuk pada teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer (2009). Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi elemen verbal dan visual didalam pembelajaran. Teori ini bertumpu pada tiga asumsi dasar, yaitu *dual channel* (saluran visual dan verbal), *limited capacity* (kapasitas memori kerja terbatas), dan *active processing* (peserta didik secara aktif membangun makna). Dengan demikian, penggunaan media multimedia yang terstruktur secara kognitif dapat membantu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi serta transfer pengetahuan.

Dalam konteks pendidikan Islam, prinsip efektivitas penyampaian ilmu harus mengedepankan hikmah dan cara yang sesuai dengan kondisi penerima. QS. An-Nahl:125 menegaskan:

﴿ اُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
 أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝ ١٢٥ ﴾ (النحل/١٦: ١٢٥)

Artinya : “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (An-Nahl/16:125)

Menurut Tafsir Al-Misbah karya Quraish Shihab (2002), kata “hikmah” dalam ayat ini merujuk pada kebijaksanaan dalam memilih pengajaran yang disesuaikan dengan konteks zaman dan karakter siswa. Dengan demikian, pemilihan media modern yang relevan dengan karakter dan kebutuhan siswa merupakan bagian dari penerapan hikmah dalam Pendidikan. Sejalan dengan Arsyad & others, (2011) dalam *Media Pembelajaran* menambahkan bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa, termasuk penggunaan media yang interaktif dan menarik.

Riwayat Nabi Muhammad SAW yang mendorong penyampaian ilmu walau satu ayat juga menegaskan kewajiban praktis dalam menyampaikan ilmu secara efektif dan mudah dipahami. Dalam sabda Rasulullah SAW berikut ini:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍو رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ :
 « بَلِّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً » رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ فِي صَحِيحِهِ، كِتَابُ الْعِلْمِ، بَابُ بُلُوغِ الْعِلْمِ،
 حَدِيثُ رَقْمٍ ٣٤٦١ (

Artinya: “Dari Abdullah bin Amr RA berkata: Rasulullah SAW bersabda: ‘sampaikanlah dariku walau hanya satu ayat.’ (HR. Bukhari dalam Shahihnya-nya Kitab Ilmu, bab Penyampaian Ilmu, No. 3461).

Hadis riwayat Bukhari ini menegaskan kewajiban guru untuk menyampaikan ilmu dengan cara yang mudah dipahami, sekalipun hanya satu ayat. Prinsip ini tidak hanya menuntut kejelasan materi, tetapi juga kreativitas dalam memilih media yang sesuai dengan konteks zaman. Sugiyono, (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran yang tidak variatif dapat menghambat pencapaian tujuan

pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Terkait hal ini, maka guru Fiqih di Madrasah Aliyah perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Hal tersebut sejalan dengan Munawir, Rofiqoh, & Khairani, (2024), dalam penelitiannya menyatakan bahwa guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung interaksi aktif antara siswa dan materi, termasuk penggunaan alat bantu atau media yang dapat mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berbasis teknologi semakin dibutuhkan. Mayer, (2009), melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menekankan pentingnya penggabungan antara elemen verbal dan visual dalam pembelajaran. Ia menyatakan bahwa informasi yang disajikan secara simultan dalam bentuk teks dan gambar akan lebih mudah diproses dan diingat oleh otak. Teori ini selaras dengan prinsip “hikmah” dalam QS. An-Nahl:125, karena keduanya menekankan pentingnya adaptasi media pembelajaran dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kesamaan prinsip ini terletak pada pentingnya penyampaian ilmu secara *clear* (jelas) dan *accessible* (mudah diakses), sebagaimana sabda Rasulullah SAW pada hadis di atas; “*Sampaikanlah dariku walau satu ayat*” (HR. Bukhari). Dengan kata lain, penggunaan media multimedia bukan hanya sekadar tren teknologi, tetapi juga bentuk pengamalan nilai-nilai Islam dalam pendidikan.

Materi Fiqih, khususnya muamalah, menjadi contoh nyata urgensi penerapan teori Mayer dan prinsip *hikmah*. Sebagai bagian integral Pendidikan Agama Islam (PAI), Fiqih memiliki peran penting dalam mengajarkan hukum-hukum Islam yang mengatur berbagai aspek kehidupan sehari-hari umat muslim, termasuk ibadah, muamalah, dan etika (Mujib & Mudzakir, 2008). Namun, Materi muamalah seperti akad, jual beli, khiyar, riba, sering kali dianggap sulit karena sifatnya yang konseptual dan memerlukan pemahaman mendalam terhadap syarat dan rukun tertentu. Sadiman et al. (2014) membuktikan bahwa materi abstrak seperti Fiqih

muamalah memerlukan dukungan media representatif untuk memvisualisasikan hubungan antar konsep.

Pada MAN 1 Sungai Penuh, realitas pembelajaran Fiqih menunjukkan tantangan tersebut. Berdasarkan studi awal yang dilakukan 5 Agustus 2024, ditemukan bahwa pembelajaran Fiqih kelas X masih didominasi metode ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang bersifat *teks-heavy*. Dampaknya, sekitar 25–40% siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 80), yang menunjukkan rendahnya efek pembelajaran terhadap penguasaan materi. Kondisi ini mengindikasikan kebutuhan intervensi berbasis media yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Tabel 1. 1
Data Hasil Belajar Siswa Kelas X

Kelas	Jumlah Siswa	< KKM	> KKM
X-A	28	9 (32,14%)	19 (67,86%)
X-B	30	11(36,67%)	19 (63,33%)
X-C	27	7 (25,93%)	20 (74,07%)
X-D	29	10 (34,48%)	19 (65,52%)
X-E	25	7 (28,00%)	18 (72,00%)
X-F	26	10 (38,46%)	16 (61,54%)
X-H	27	9 (33,33%)	18 (66,67%)
X-G	30	12 (40,00%)	18 (60,00%)
X-I	28	9 (32,14%)	19 (67,86%)
Total	250	84 (33,60%)	166 (66,40%)

Sumber: Hasil Dokumentasi nilai siswa MAN 1 Sungai Penuh

Berdasarkan hasil analisis data, dari total 250 siswa kelas X, sebanyak 166 siswa (66,40%) telah mencapai KKM, sedangkan 84 siswa (33,60%) belum mencapai KKM. Persentase ketidaktuntasan pada tiap kelas berkisar antara 25,93% hingga 40,00%. Kelas X-G menunjukkan persentase ketidaktuntasan tertinggi, yaitu 40,00% (12 dari 30 siswa), sehingga menjadi kelas dengan capaian hasil belajar terendah dibandingkan kelas lainnya.

Atas dasar tersebut, kelas X-G dipilih sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan), yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang digunakan adalah tingginya persentase siswa yang belum mencapai KKM, sehingga kelas ini dinilai paling membutuhkan intervensi atau perbaikan pembelajaran. Pemilihan ini bertujuan agar tindakan atau strategi yang diterapkan dapat difokuskan pada kelas dengan permasalahan paling menonjol, sehingga hasil penelitian lebih relevan dan berdampak secara pedagogis.

Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu menjawab kebutuhan siswa dalam memahami materi secara mendalam. Minimnya elemen visual dan interaktif dalam LKS (Lembar Kerja Siswa) yang bersifat *teks-heavy*, serta ketergantungan berlebihan pada metode ceramah satu arah, berkontribusi pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari sikap pasif siswa, seperti kurang fokus, tidak aktif berpartisipasi, bahkan cenderung mengalihkan perhatian ke aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung. Keterbatasan metode konvensional semakin terasa ketika menyampaikan materi kompleks Fiqih muamalah, seperti syarat dan rukun jual beli, larangan riba, gharar, atau penerapan hukum Islam dalam transaksi sehari-hari. Meskipun metode ceramah penting untuk menyampaikan informasi dasar, pendekatan verbal semata tidak cukup untuk memfasilitasi pemahaman konsep abstrak yang memerlukan visualisasi konkret dan interaksi aktif.

Akar masalah ini tidak lepas dari kurangnya pelatihan dan dukungan teknis bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Studi Buabeng-Andoh, (2012) dan Isma et al. (2032) mengonfirmasi bahwa keterbatasan sumber daya dan literasi digital guru menghambat inovasi media, sehingga pembelajaran terjebak dalam metode konvensional yang kurang relevan dengan karakter generasi digital.

1. Kemampuan visualisasi hierarkis dan non-linear (*zoomable canvas*) yang memudahkan penyajian konsep-konsep muamalah secara hierarkis dan kontekstual;
2. Kemudahan penggunaan (*user-friendly*) sehingga guru dengan literasi digital terbatas dapat belajar dan mengimplementasikannya setelah pelatihan singkat;
3. Fitur integrasi multimedia (video, audio, tautan) yang mendukung prinsip Mayer tentang penggunaan elemen multimedia untuk meningkatkan pemrosesan kognitif;
4. Adaptabilitas terhadap gaya belajar generasi Z yang cenderung responsif terhadap konten visual dinamis dan interaktif (Prensky, 2001)

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aliyah, Qomaruzzaman, & Zaqiah, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media Prezi, dengan fitur simulasi interaktif dan infografis visual yang dinamis, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan fokus dalam proses pembelajaran karena presentasi Prezi mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan mereka. Dengan media yang mendukung visualisasi materi yang kompleks, seperti hukum-hukum Islam, melalui contoh nyata yang relevan, dengan demikian, media interaktif tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statis. Menurut teori Self-Determination (Ryan & Deci, 2024), personalisasi seperti ini memenuhi kebutuhan otonomi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik.

Hadirnya penggunaan prezi dalam pembelajaran Fiqih memiliki beberapa keunggulan signifikan. Pertama, Prezi dapat membuat pembelajaran Fiqih lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nusaibah & Bustam, 2023; Ramadhan & Wijaya, 2023). Kedua, didalam penelitian yang dilakukan oleh (Nursita et al., 2022; Wahyudi & Marwiyanti, 2017) bahwasanya Prezi memungkinkan penyampaian materi yang lebih visual dan variatif, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam Fiqih dengan

lebih baik. Ketiga, Prezi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau *blended learning*.

Urgensi pemilihan media di sini bukan sekadar mengikuti tren teknologi, melainkan respons yang terukur terhadap data kebutuhan (30,40% di bawah KKM), keterbatasan metode guru, serta kesesuaian karakter siswa generasi Z. Dengan kata lain, pilihan Prezi merupakan upaya menghadirkan media yang efektif (berbasis bukti), efisien (mudah dioperasikan), dan relevan (selaras karakter siswa).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Fiqih berbasis Prezi pada materi muamalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa MAN 1 Sungai Penuh. Penelitian akan melaksanakan uji validitas desain, uji kepraktisan, dan uji efektivitas pada satu kelas eksperimen. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya meningkatkan penguasaan materi tetapi juga menjadi model implementasi media yang dapat di replikasi oleh guru Fiqih lain di madrasah.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis Prezi dalam menyampaikan materi transaksi jual beli di MAN 1 Sungai Penuh?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Prezi dalam penggunaannya oleh guru dan siswa di MAN 1 Sungai Penuh?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis Prezi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi transaksi jual beli di MAN 1 Sungai Penuh?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus pada masalah utama, maka Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Pengembangan konten

Materi yang dikembangkan dalam media ini hanya berfokus pada transaksi jual beli, yang mencakup syarat dan rukun jual beli, larangan seperti riba, gharar, dan tadlis, serta penerapan hukum jual beli dalam kehidupan sehari-hari. Tidak mencakup materi muamalah lainnya seperti perserikatan (*syirkah*), gadai (*rahn*), atau hutang piutang (*qardh*).

2. Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Media yang dikembangkan adalah berbasis Prezi, yang dirancang untuk mendukung visualisasi interaktif, navigasi non-linear, simulasi, dan elemen multimedia.

3. Aspek evaluasi media

Media ini akan dievaluasi berdasarkan validitas (kelayakan isi dan desain media), kepraktisan (kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa), dan efektivitas (peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media ini).

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis Prezi dalam menyampaikan materi transaksi jual beli di MAN 1 Sungai Penuh..

2. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Prezi berdasarkan persepsi guru dan siswa di MAN 1 Sungai Penuh.
3. Menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis Prezi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi transaksi jual beli

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran agama Islam. Dengan memanfaatkan teori pembelajaran konstruktivisme dan kognitif multimedia, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penggunaan media Prezi dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru dan pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah lainnya, terutama dalam pembelajaran yang berhubungan dengan mata pelajaran agama.

F. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih yang dikembangkan dalam bentuk virtual dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Dapat diakses melalui laptop, *Personal Computer* (PC), tablet, dan smartphone.
2. Menggunakan koneksi internet.
3. Memiliki fitur utama seperti :
 - a. Fitur *zoom-in/zoom-out* untuk penjelajahan mandiri materi
 - b. Animasi dan Visualisasi Dinamis yang mana poin penting pada materi diperjelas melalui animasi yang interaktif
 - c. Kuis Evaluasi: Evaluasi tiap subtopik dengan soal interaktif.

4. Mudah Diakses: Tanpa perlu instalasi *software* tambahan, dapat diakses di berbagai perangkat.
5. Penggunaan Visual dan Audio: Membantu siswa memahami materi dengan contoh kasus dan ilustrasi nyata.
6. Fleksibel dan Portabel: Siswa dapat mengakses dan belajar kapan saja sesuai kecepatan mereka masing-masing.
7. Media pembelajaran yang digunakan berupa presentasi berbasis Prezi, yang dapat diakses melalui browser di situs prezi.com. Hasil presentasi ini dapat ditampilkan di layar monitor untuk keperluan pembelajaran dan juga dapat diakses melalui perangkat Android menggunakan tautan presentasi yang telah disediakan. Selain itu, pengguna dapat mengunduh aplikasi Prezi Viewer dari Play Store untuk melihat dan mengakses presentasi secara praktis.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Kata "pengembangan" berasal dari bahasa Indonesia yang berakar pada kata "kembang," yang berarti sesuatu yang tumbuh atau berkembang. Kata ini menunjukkan proses bertahap menuju peningkatan atau perluasan. Secara epistemologi dalam konteks penelitian ini, pengembangan merujuk pada serangkaian proses sistematis yang dilakukan untuk menciptakan, meningkatkan, dan menyempurnakan sebuah produk pembelajaran. Pengembangan melibatkan langkah-langkah yang terstruktur, seperti analisis kebutuhan, perancangan, produksi, dan evaluasi produk.

Azizah, Putri, & Setiyani, (2020) Pengembangan adalah proses sistematis untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran berbasis Prezi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi Fiqih. Proses ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya hasil dari pengembangan dapat berupa alat fisik atau digital yang mendukung proses

pengajaran dan meningkatkan interaksi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

2. Media Pembelajaran Prezi

Susanti, (2020) Kata "media" berasal dari bahasa Latin medium, yang berarti "pengantar" atau "perantara." Sementara "pembelajaran" berasal dari kata "belajar," yang menunjukkan proses mendapatkan pengetahuan atau keterampilan. Secara epistemologi media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran (Wijaya, Arifin, & Badri, 2021). Media ini dapat berupa visual, audio, audiovisual, atau berbasis teknologi. Dalam penelitian ini, media digunakan untuk mendukung metode pengajaran agar lebih efektif dan interaktif..

Clark & Mayer, (2023) Alat presentasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan dan penyampaian materi pelajaran secara interaktif dan dinamis melalui fitur *zooming* dan *panning*. Media ini digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk mata pelajaran Fiqih di MAN 1 Sungai Penuh.

Jadi media pembelajaran Prezi ini merupakan suatu platform berbasis web yang dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami pembelajaran di MAN 1 Sungai penuh.

3. Hasil Belajar

Istilah "hasil" berasal dari bahasa Indonesia yang berarti sesuatu yang diperoleh dari suatu usaha. Kata "belajar" berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Bastari, 2021). Hasil belajar dalam epistemologi pendidikan merujuk pada tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang diukur melalui evaluasi. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Arif & others, (2016), Hasil belajar adalah pencapaian atau tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Hasil belajar

biasanya diukur melalui tes, kuis, penilaian formatif, atau penilaian sumatif yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami dan dapat menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang telah dipelajari.

Maka dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar adalah bahwa hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini diukur melalui berbagai metode penilaian, baik tes maupun penilaian formatif dan sumatif, yang menunjukkan sejauh mana siswa memahami dan dapat menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan aspek kognitif, tetapi juga kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dalam situasi yang relevan.

4. Mata Pelajaran Fiqih

Kata "fiqih" berasal dari bahasa Arab *fiqh* (فقه), yang berarti "pemahaman" atau "pengetahuan yang mendalam." Dalam konteks Islam, fiqih merujuk pada pemahaman hukum-hukum syariat yang mengatur kehidupan umat Muslim. Fiqih dalam epistemologi pendidikan adalah cabang ilmu keislaman yang membahas hukum-hukum Islam, baik yang berkaitan dengan ibadah (ritual) maupun muamalah (hubungan sosial). Mata pelajaran Fiqih bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan hukum Islam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Maka dapat disimpulkan bahwasanya Pelajaran fiqih ini membahas semua yang berkaitan dengan ibadah, jinayah. Atau lebih rincinya materi Pelajaran fikih ini mencakup berbagai topik seperti tata cara shalat, thaharah, puasa, zakat, haid, serta hukum makanan dan minuman halal dan haram. Selain itu, materi ini juga membahas qurban, akikah, transaksi jual beli pergaulan remaja, kewajiban orang sakit, dan upaya pemeliharaan lingkungan. Dengan cakupan yang cukup luas, pelajaran fiqih berperan penting dalam membentuk

individu yang taat serta patuh terhadap syariat Islam, menjadikannya landasan utama dalam pembentukan karakter Islami yang kuat.

Jadi kesimpulannya adalah penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Prezi yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Pengembangan media dilakukan melalui serangkaian tahapan sistematis dalam model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, desain media, hingga evaluasi produk. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk presentasi interaktif berbasis web yang memungkinkan navigasi non-linear, penggunaan visualisasi, serta simulasi yang mendukung pemahaman konsep-konsep abstrak dalam muamalah Islam, khususnya pada materi jual beli. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dari perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Mata pelajaran Fiqih dipilih sebagai fokus kajian karena karakteristiknya yang sarat dengan konsep hukum Islam yang kompleks, sehingga membutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat memudahkan pemahaman siswa. Dengan demikian, seluruh definisi operasional dalam penelitian ini diarahkan untuk menilai efektivitas media Prezi sebagai alat bantu dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di MAN 1 Sungai Penuh.