

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses penyampaian informasi atau pesan saat ini berkembang pesat dengan memanfaatkan berbagai cara antara lain komunikasi verbal dan komunikasi visual. Desain grafis merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang memuat gambar dengan tujuan menyampaikan informasi atau pesan secara efektif. Proses penyampaian pesan ini dimulai dari tahap perencanaan, desain, pengembangan, pemroduksian, dan pengkomunikasian dimana tidak lepas dari peran teknologi di dalamnya. Perkembangan teknologi saat ini mempunyai pengaruh sangat besar hingga mampu menembus batas-batas ruang dan waktu. Segala sesuatu dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien dengan adanya fasilitas yang telah diciptakan oleh teknologi informasi.¹

Perkembangan ilmu pengetahuan selalu mengikuti berjalannya waktu, menjadi kunci utama dalam menciptakan teknologi baru yang mencerminkan kemajuan zaman. Saat ini, teknologi telah memasuki era digital dan menjadi alat bantu esensial dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat di era global ini berdampak signifikan pada bidang pendidikan. Tantangan global menekankan pentingnya pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitasnya.

¹ Leila Fajrie Auddiena Nuriel Fath Albana dan Sujarwo, "Pengembangan E-Modul Interaktif Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dasar Desain Grafis," *Jurnal Kependidikan* 5 (2) (2021).

Secara khusus dalam dunia pendidikan, adaptasi ini sangat penting, terutama pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah khususnya di kota besar telah menggunakan banyak jenis teknologi. Dunia pendidikan saat ini harus mampu mengikuti perkembangan zaman yang berarti penetrasi teknologi di berbagai kantor, instansi pemerintah bahkan madrasah. Ternyata teknologi yang dianggap sebagai alat tidak hanya sebagai alat tetapi juga sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar. Teknologi dalam pendidikan kini berubah perannya dari sekedar alat pengajaran yang memudahkan penyampaian informasi menjadi alat yang membantu siswa mengontrol pembelajaran di sekolah.²

Dalam proses pembelajaran tidak pernah terlepas dari munculnya masalah belajar. Tahap adopsi dan adaptasi teknologi telah mengarah pada paradigma “melakukan hal-hal baru dengan cara-cara baru”. Munculnya perubahan dan pergeseran paradigma belajar, memberikan dampak pada berbagai aspek pembelajaran, di antaranya dalam desain instruksional dan pengembangan media yang perlu berintegrasi dengan perkembangan teknologi.³

Pembelajaran *Fiqh*, atau ilmu *Fiqh* adalah bagian penting dari kurikulum pendidikan Islam. *Fiqh* merupakan disiplin ilmu yang mempelajari hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti ibadah, muamalah (urusan keuangan), dan adab (tata cara). Dalam

² Oga Sugianto dkk., “Peran Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* 4, no. 1 (2023): 17–24.

³ Nita Sunarya Herawati dan Ali Muhtadi, “Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA,” *Jurnal inovasi teknologi pendidikan* 5, no. 2 (2018): 180–91.

pembelajaran *Fiqh*, peserta didik akan mempelajari hukum-hukum terkait dengan tata cara beribadah, zakat, puasa, dan haji. Selain itu, peserta didik juga akan mempelajari hukum-hukum terkait dengan transaksi keuangan, seperti jual beli, pinjam-meminjam, dan sebagainya. Metode pembelajaran *Fiqh* biasanya melibatkan pembacaan teks-teks klasik, diskusi kelompok, dan studi kasus untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dan hukum-hukum yang dipelajari. Dalam konteks modern, pembelajaran *Fiqh* juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui aplikasi teknologi dan penerapan prinsip-prinsip *Fiqh* dalam konteks global dan multikultural.

MTs merupakan bagian dari sistem pendidikan Islam di Indonesia dan menyediakan pendidikan bagi siswa kelas 7-9. Kurikulum MTs mencakup mata pelajaran umum seperti matematika, IPA, dan IPS serta mata pelajaran agama seperti Al-Qur'an, Hadis Nabi, hukum Islam (*Fiqh*), dan Sejarah Islam. Ketika membahas tentang hukum Islam di MTs maka akan dibahas dalam pembelajaran *Fiqh*.⁴

Pembelajaran *Fiqh* di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas siswa sebagai generasi muda muslim yang taat dan berkualitas. Hal ini menjadikan pembelajaran *Fiqh* sangat penting di MTs karena dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang hukum-hukum Islam serta memperkuat identitas dan martabat siswa sebagai umat Islam. MTs Negeri 1 Kota Bengkulu juga sudah

⁴ Nisa Afrinauly Nabila dan Muh Wasith Achadi, "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran *Fiqh* di Madrasah Tsanawiyah," *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 7, no. 2 (2023): 304–15.

menerapkan kurikulum merdeka di sekolah termasuk dalam pembelajaran *Fiqh*.

Berdasarkan keputusan Jenderal Pendidikan Agama Islam No. 3211 tahun 2022, capaian pembelajaran *Fiqh* tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) kelas 7 pada semester ganjil adalah elemen *Fiqh* ibadah, yang mengarahkan peserta didik mampu menganalisis tata cara bersuci, salat fardu, salat sunah dan salat berjamaah, tujuan pembelajaran adalah peserta didik mampu mempraktikkan tata cara ibadah, sehingga dalam proses mempelajari tata cara pelaksanaan ibadah dalam *Fiqh* sangat dibutuhkan contoh dari guru, namun juga memerlukan media perantara seperti gambar, video, animasi untuk memvisualisasi materi agar lebih dapat dipahami oleh siswa. Materi mata pelajaran *Fiqh* ini tidak hanya membutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk memacu siswa menguasai konsep tetapi juga dibutuhkan bahan ajar yang efektif dan interaktif sehingga konsep dan aplikasi tata cara pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari dapat lebih mudah dipahami dan mudah diimplementasikan. Oleh karena itu berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran *Fiqh* harus dikemas dalam sebuah pembelajaran yang menarik dan juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran *Fiqh*. Untuk membantu guru agar siswa lebih aktif dan mandiri maka dapat digunakan bahan ajar berupa (e-modul).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MTsN 1 Kota Bengkulu, penggunaan bahan ajar yang digunakan di madrasah masih terbatas khususnya pada pembelajaran *Fiqh*, dimana peserta didik hanya menggunakan buku paket

pelajaran dalam kelas dan LKS untuk pelaksanaan praktikum. Selain itu juga keterbatasan bahan ajar mengakibatkan proses pembelajaran juga kurang efektif. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang kondusif, karena beberapa orang siswa harus berbagi bahan ajar dengan dua sampai tiga orang siswa. Sehingga siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Para siswa yang tergabung dalam beberapa kelompok tersebut, cenderung mengobrol dan mengerjakan kegiatan lain dibandingkan mempelajari materi yang diberikan.

Peneliti juga melakukan observasi dan menganalisis buku ajar mata pelajaran *Fiqh* yang digunakan yaitu buku ajar *Fiqh* yang diterbitkan dari penerbit Erlangga, dalam analisis tersebut buku yang diterbitkan Erlangga telah mengikuti kurikulum merdeka. Penulis menganalisis buku yang digunakan mulai dari isi materi buku ajar, susunan penulisan, huruf-huruf penulisan. Kelebihan buku ajar ini jika ditinjau dari materi, telah tersusun secara sistematis dengan materi yang lengkap dan telah disusun berdasarkan kurikulum merdeka. Akan tetapi terdapat materi dalam buku ajar *Fiqh* yang perlu untuk didalami dan dilengkapi, buku ajar juga tidak dilengkapi dengan video atau gambar untuk praktik siswa apabila hendak belajar mandiri. Menurut penulis adanya video atau visual dalam buku ajar adalah penting adanya untuk membantu peserta didik praktik mandiri mengulang-ngulang materi.

Buku ajar konvensional membuat peserta didik kurang bersemangat dalam membaca dan mengkaji materi, apalagi dalam proses penyampaiannya guru hanya menggunakan metode ceramah di mana proses pembelajaran hanya

didominasi oleh guru tanpa melibatkan peserta didik untuk aktif dan kritis dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran *Fiqh* selain teori juga perlu memperbanyak praktik karena inti dari pembelajaran adalah agar peserta didik dapat menunaikan ibadah dengan baik dan benar mulai dari ibadah wajib hingga muamalah. Pelaksanaan pembelajaran yang kurang efektif tersebut dikarenakan keterbatasan bahan dan sumber belajar di madrasah yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa mengingat sebagian besar materinya membutuhkan bantuan media yang cocok untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Faktor pendukung dalam proses belajar mengajar di antaranya adalah media dan bahan ajar. Bahan ajar atau sering disebut sebagai materi pelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Pengertian bahan ajar menurut Hall⁵ adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis, sedangkan Pannen⁶ mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar.

⁵ William C.. Hall, *Key aspects of competency-based assessment* (The Centre, 1995).

⁶ Paulina Pannen, Dina Mustafa, dan Mestika Sekarwinahyu, "Konstruktivisme dalam pembelajaran," *Jakarta: Depdiknas*, 2001.

Selain itu, menurut Utomo,⁷ dengan menggunakan modul, siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya dan setelah pelajaran di kelas selesai siswa dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai. Keberadaan modul memberi kesempatan siswa untuk melakukan remedial atau memperbaiki kelemahan, kesalahan atau kekurangan siswa dan siswa dapat menemukan sendiri evaluasi yang diberikan secara kontinu.

Saat ini, sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak. Karena modul cetak cenderung monoton, hal ini mempengaruhi minat dan semangat siswa untuk menggunakannya. Salah satu cara agar modul dapat lebih diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu media interaktif karena dapat disisipi media lain seperti gambar, animasi, audio maupun video. Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, hampir semua peserta didik terutama peserta didik madrasah tsanawiyah sudah tidak asing lagi dengan komputer atau media elektronik lainnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryadie,⁸ modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Suatu proses pembelajaran agar mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar perlu didukung oleh *learning guide* yang tepat. Hal ini mengingat waktu tatap muka di depan kelas sangat terbatas jika dibandingkan dengan volume materi yang harus diselesaikan. Oleh karena itu,

⁷ Tjipto Utomo, "Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.-Penelusuran Google.(nd). Retrieved April 20, 2021," 1991.

⁸ Dede Suryadie, "Pengembangan Modul Elektronik IPA Terpadu Tipe Shared Unruk Siswa Kelas VIII SMP/MTs" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014).

dibutuhkan *learning guide* yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Di antara *learning guide* yang memungkinkan bagi peningkatan hasil belajar siswa dan mengutamakan kemandirian aktif siswa adalah modul elektronik.

Modul elektronik (e-modul) sendiri hampir sama dengan e-book. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. Dalam *Encyclopedia Britannica Ultimate Reference Suite* menjelaskan bahwa e-book adalah file digital yang berisi teks dan gambar yang sesuai untuk didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan di layar monitor yang mirip dengan buku cetak. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.⁹

Pentingnya *Fiqh* dalam menjalankan agama Islam penulis menganggap perlu untuk mengembangkan bahan ajar mata pelajaran *Fiqh* ke dalam bentuk digital dan interaktif dengan menyempurnakan dan mendalami materi yang belum lengkap, menerapkan huruf transliterasi Arab yang sesuai dengan pedoman kementerian agama, menambahkan gambar atau video praktik ibadah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan baik dan benar. Dalam konteks pembelajaran PAI, penting untuk mengikuti perkembangan teknologi dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih berfokus pada siswa, di mana peran guru tidak hanya sebatas mengajar, tetapi juga menjadi inovator dan fasilitator bagi siswa. Penggunaan

⁹ Herawati dan Muhtadi, "Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA."

teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong mereka untuk belajar mandiri. Salah satu strategi untuk membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran di era teknologi, adalah dengan mengembangkan e-modul interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran *Fiqh* Peserta Didik Kelas 7 MTsN 1 Kota Bengkulu.” Penelitian ini didorong oleh beberapa alasan utama. *Pertama*, kebutuhan untuk inovasi dalam pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, mengingat metode konvensional sering kali kurang efektif. *Kedua*, pemanfaatan teknologi digital untuk menyediakan materi yang lebih dinamis, seperti video dan animasi, yang mendukung pemahaman siswa. *Ketiga*, dorongan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik dengan menyediakan materi yang dirancang khusus dan aktivitas interaktif. Terakhir, respons terhadap kebutuhan siswa yang lebih tertarik pada metode pembelajaran berbasis teknologi.

B. Identifikasi Masalah

Beranjak dari permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah tersebut, penelitian ini dapat dianalisis dan diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran mata pelajaran *Fiqh* kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu masih menggunakan buku ajar cetak konvensional.

2. Guru belum terlalu menguasai penggunaan platform buku digital
3. Kurangnya perhatian peserta didik pada pembelajaran *Fiqh*
4. Peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.
5. Kurangnya minat belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian

1. Penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.
2. Fokus penelitian ini ke kelas VII F MTsN 1 Kota Bengkulu.
3. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran *Fiqh* yang berfokus pada materi dalam satu semester pertama yaitu bab bersuci (*taharah*), salat fardu, salat sunah, dan salat berjamaah dalam satu semester pada peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu.
4. Media yang digunakan adalah media interaktif berbasis Flip PDF Cooperation, Live worksheet, dan Google Form untuk mengakses latihan evaluasi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini diajukan dalam beberapa pertanyaan yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* untuk peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu?
2. Bagaimanakah kelayakan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* untuk peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu?

3. Bagaimana efektivitas e-modul interaktif untuk meningkatkan mutu pembelajaran *Fiqh* pada peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Penulis dalam penelitian ini merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* untuk peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* untuk peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas e-modul interaktif untuk meningkatkan mutu pembelajaran *Fiqh* pada peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Selanjutnya penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini bisa bermanfaat, sebagai bagian dari sumbangan ilmu pengetahuan. Penulis berharap penelitian ini mampu membuka wacana baru sebagai wujud inspirasi yang dapat diimplementasikan dalam pengalaman belajar peserta didik;
2. Secara praktis, hasil penelitian ini bisa bermanfaat dalam beberapa hal berikut:
 - a. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai media dalam mengembangkan bahan ajar bidang studi *Fiqh*.

- b. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sebagai pembelajaran secara maksimal untuk menambah ilmu pengetahuan pada mata pelajaran *Fiqh*.
- c. Peserta didik dapat bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta meningkatkan prestasi belajar.
- d. Sebagai bahan acuan yang dapat dikembangkan bagi peneliti selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan bahan ajar mata pelajaran *Fiqh* sebagai bahan ajar peserta didik sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa produk bahan ajar yang didesain dalam bentuk *e-modul* atau modul elektronik interaktif mata pelajaran *Fiqh* untuk meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu. E-Modul diakses melalui *gadget, laptop, tablet* secara *online*. Media ini disusun sesuai dengan materi pembelajaran *Fiqh* Kelas VII.
2. Pengembangan *e-modul* interaktif mata pelajaran *Fiqh* dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik.
3. Prosedur pengembangan *e-modul* interaktif mata pelajaran *Fiqh* menggunakan model pengembangan dari ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Evaluate*).

H. Sistematika Pembahasan

Penulisan proposal tesis ini dibagi ke dalam beberapa bab. Secara umum terdiri dari beberapa bagian yaitu pembahasan teoritis dan pembahasan empiris. Dari dua pokok bahasan tersebut, kemudian penulis jabarkan menjadi tiga bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, pada bab ini penulis membagi pokok bahasan menjadi sub-sub bahasan, yaitu: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi hasil produk dan sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan Teori, pada bab ini membahas mengenai seputar pengembangan bahan ajar, konsep e-modul interaktif, ruang lingkup mata pelajaran *Fiqh*, dan model pembelajaran interaktif.

BAB III: Metode Penelitian, bab ini membahas mengenai tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, langkah-langkah pengembangan, uji dan validasi produk, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : berisi hasil dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi wilayah penelitian, analisis data, dan pembahasan yang menjelaskan penelitian pengembangan e-modul interaktif untuk meningkatkan mutu pelajaran *Fiqh* kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu.

BAB V: Berisi kesimpulan dan saran yang terdiri dari Kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian serta saran untuk penelitian sekarang dan penelitian yang akan datang agar lebih baik.