

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya suatu industri 4.0, disaat teknologi terdahulu masih sulit untuk dijangkau, saat ini sudah mulai maju dan semakin berkembang. Pada masa itu tidak banyak orang yang bisa menjangkaunya. Pada era saat ini semakin maju dan berkembang, dapat dilihat dari banyaknya jenis teknologi tingkat kecanggihannya yang saat ini sangat dibutuhkan dan mudah dijangkau oleh banyak orang, seperti dalam dunia pendidikan, para guru dan siswa dituntut untuk menguasai teknologi yang ada supaya tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan memang sangat cepat beragam perkembangan metode dan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh para ahli yang bermanfaat untuk memaksimalkan dalam proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan suatu industri 4.0. Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Selain itu melalui pendidikan ini akan dibentuk pola pikir manusia yang berakal dan berilmu yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Susilo & Khabibah, 2010). Peranan pendidikan sangatlah penting, sebab pendidikan merupakan suatu proses yang memiliki tujuan. Arti dari tujuan ini sebagai cara untuk memberikan suatu gambaran dari hasil yang

diharapkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Arti dari tujuan ini sebagai cara untuk memberikan suatu gambaran dari hasil yang diharapkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Artinya pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian (Berpolitik et al., 2019).

Menurut peraturan yang ada dalam Peraturan Pemerintah Pasal 19 ayat 1 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa proses pembelajaran satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Kemudian dalam undang-undang guru dan dosen No.14 Tahun 2005 pasal 20 menjelaskan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru harus berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran bermutu dan menilai serta mengevaluasi hasil dari pembelajaran.

Proses pembelajaran pada MAN 1 Jembrana memiliki mata pelajaran yang wajib ditempuh salah satunya yaitu mata pelajaran fiqih. Seperti yang peneliti ketahui bahwa mata pelajaran fiqih tentang transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam dimana saat melakukan transaksi jual beli dalam Islam mempunyai takaran tersendiri, didalam takaran transaksi jual beli dalam Islam tidak ada istilah mengurangi timbangan walaupun itu hanya 1 mili. Begitu adil dalam melakukan transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam, pada mata pelajaran Fiqih ini juga peneliti mengkaji hasil belajar siswa di kelas X MAN 1 Jembrana dengan

membuat tabel perbandingan nilai hasil belajar siswa tahun 2019/2020 sampai tahun 2020/2021 yang terdapat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Perbandingan Hasil Belajar Siswa 2019/2020 - 2020/2021

Nilai	Predikat	Tahun 2019/2020	Tahun 2020/2021
86 - 100	A	0	0
76 - 85	B	79%	79%
66 - 75	C	74%	0
50 - 65	D	0	0
<49	E	0	0

Berdasarkan hasil pencapaian belajar siswa tahun ajaran 2019/2020 – 2020/2021 masih menunjukkan rata-rata nilai 79% (*terlampir di lampiran 3*). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa selama 2 tahun berturut-turut ini masih tetap dan tidak ada peningkatan. Diharapkan dengan adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Konsep dari konten pembelajaran ini terdapat teks, gambar, audio, video, dan animasi yang mendukung konten pembelajaran interaktif ini. Sehingga siswa lebih semangat lagi dalam mengikuti kegiatan belajar walaupun dalam keadaan covid-19 yang mengakibatkan sistem belajar mengajar menggunakan sistem *daring*. Peneliti juga mengharapkan dengan adanya konten pembelajaran interaktif ini juga memberikan hasil akhir yang baik dan menarik buat siswa.

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara dan penyebaran angket karakteristik siswa yang telah dilakukan oleh siswa kelas X Agama Islam di MAN 1 Jembrana yang berjumlah 35 orang (Lampiran 4 sampai 7). Ditemukan beberapa

permasalahan yaitu, siswa kurang tertarik dengan sistem pembelajaran berupa buku teks yang kurang bervariasi dan kurang menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran Fiqih, perlu dibutuhkan beberapa model pembelajaran yang bervariasi berbasis multimedia yang didalamnya berisikan gambar, video, teks, audio, dan game. Adanya konten pembelajaran interaktif ini siswa menjadi lebih mudah memahami dan tidak merasa bosan serta kembali termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

Siswa juga dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran yang diberikan. Dibutuhkan cara ataupun strategi dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik serta siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, salah satu solusi yang ada adalah dengan menggunakan konten pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan konten berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat serta keinginan siswa untuk belajar. Bahan ajar yang digunakan selama pandemi hanya menggunakan modul dalam bentuk *pdf* ataupun video dari *youtube*. Dari materi berupa modul yang diberikan juga tidak sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam hal ini penggunaan modul yang berupa *pdf* kurang maksimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dari itu guru maupun siswa membutuhkan penemuan pada pembelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli Berdasarkan Syariat Islam dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif ini akan menciptakan siswa lebih semangat dan tertarik lagi dalam mempelajari Fiqih Transaksi Jual Beli. Dalam pelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli sangat dibutuhkan pemahaman yang baik sehingga ajaran-ajaran Fiqih Transaksi Jual

Beli yang ditanamkan dapat nantinya diimplementasikan ataupun dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang sudah ada oleh guru pengajar, hal tersebut dikarenakan kurangnya variasi dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Kurangnya pemanfaatan teknologi tersebut yang membuat guru sulit dalam mengembangkan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli. Dalam permasalahan lain konten yang diberikan oleh guru tidak interaktif sehingga tidak ikut melibatkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas yang hanya memakai buku paket sebagai bahan ajar dan *powerpoint* yang secara keseluruhan berisi teks sehingga siswa merasa bosan. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif inilah yang dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Mengantisipasi masalah yang telah peneliti temukan saat observasi, model pembelajaran yang tepat harus digunakan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Strategi pembelajaran yang peneliti harapkan adalah menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi aktif, kreatif dan mudah mempelajari konsep. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi apabila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa itu sendiri yang mengorganisasi sendiri (Haeruman et al., 2017). Selain berkaitan dengan belajar penemuan, pembelajaran dengan *discovery* juga bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas maka solusi yang akan dibuat yaitu dengan mengembangkan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif (Hughes, 2008). Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono, 2017). Salah satunya media *authoring tools* yang dipergunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan konten yang berisi gabungan suara, video, gambar, teks, grafik, dan animasi adalah *articulate storyline* (Ju et al., 2020). *Articulate storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan (2016) menyatakan bahwa *Articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui template yang di publish baik offline maupun online (Metode et al., 2020). Perangkat lunak ini memiliki beberapa fitur menarik dibanding dengan media interaktif lainnya. Kelebihan yang dimiliki aplikasi *Articulate storyline* yaitu mampu membuat presentasi menarik dan interaksi yang dibuat akan lebih variatif, kreatif, dan menyeluruh. Sehingga dalam pembelajaran siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan.

Articulate storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Aplikasi ini sangat berguna untuk membuat modul e-learning interaktif maupun pembelajaran online. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan (Darmawati et al., 2019). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Tentang Transaksi Jual Beli Berdasarkan Syariat Islam Kelas X MAN 1 Jembrana”.

Salah satu sekolah yang terletak di bagian Barat Bali yaitu di wilayah Jembrana terdapat sebuah sekolah Islam atau MAN 1 Jembrana yang dimana salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sana yaitu mengenai Fiqih. Fiqih merupakan materi wajib yang harus siswa ketahui sebab ilmu fiqih ini sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari salah satunya mengetahui tentang transaksi jual beli. Transaksi jual beli ini sangat tidak asing lagi bagi seluruh kalangan dari zaman dulu sampai zaman sekarang semua orang sering melakukan transaksi jual beli. Disini kita harus memahami mengenai transaksi jual beli yang benar sesuai dengan syariat Islam dan tidak boleh sembarang melakukannya karena transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam mempunyai takaran yang pas dan tidak merugikan sebelah pihak. Mata pelajaran fiqih ini terdapat pada mata pelajaran Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Pendidikan & Islam, n.d.). Dalam pendidikan agama Islam terdapat tahapan yang berbeda dari setiap jenjang sekolah baik dari SD, SMP maupun SMA/MAN.

Mata pelajaran Fiqih ini terdapat di jenjang Sekolah Menengah Atas yang memberikan ilmu khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai cara pandang dalam kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Tuhan-Nya. Tuhannya atau untuk mengetahui kewajiban dan haknya sebagai hamba Allah. Dalam mata pelajaran fiqih terdapat materi mengenai “Transaksi Jual Beli Berdasarkan Syariat Islam”. Dari materi transaksi jual beli ini kita diharuskan mengetahui cara transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam yakni berisi hukum dan aturan Islam yang mengatur seluruh sendi kehidupan umat manusia, baik muslim maupun non-muslim.

Namun penyampaian materi fiqih ini terkesan kurang menarik karena siswa hanya membaca dan menonton yang menyebabkan siswa cepat bosan. Dalam penelitian ini akan dikembangkan materi tersebut dalam bentuk game pembelajaran yang berisi mengenai materi transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam yang ada pada Sekolah Menengah Atas Se-Jembrana. Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning*. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan

latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa (Kurniawati, E., 2017). Konten merupakan komponen yang amat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Konten menurut Wikipedia adalah informasi disampaikan melalui media elektronik. Sedangkan konten menurut Saylor dan Alexander “Konten merupakan sebuah data, fakta, observasi, klasifikasi, desain hingga pemecahan masalah. Semua itu adalah hasil pikiran manusia yang kemudian disusun ke dalam bentuk ide, prinsip, konsep, kesimpulan, rencana dan solusi”. Model pembelajaran interaktif merupakan suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (Mulyana, A., 2018). Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Penelitian ini dilakukan dengan harapan siswa bisa lebih mengerti melakukan transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam yang benar dan sesuai peraturan serta diharapkan siswa lebih aktif dan bersemangat saat mempelajari pelajaran fiqih transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, bisa dilakukan bahwa diperlukanya pengembangan konten pembelajaran interaktif yang dimana konten merupakan inti dari media pembelajaran dalam kegiatan belajar. mengingat menggunakan kondisi dan situasi karena pandemi dan seiring berkembangnya inovasi dalam dunia pendidikan maka bisa dikaji dan dikembangkan konten pembelajaran yang interaktif dimana peneliti ingin merealisasikan idenya dalam bentuk goresan pena dengan mengangkat judul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli Berdasarkan Syariat Islam”. Dikembangkannya konten pembelajaran ini diperlukan nantinya bisa mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dan kreatif sesuai pembelajaran yang dituju.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diuraikan, sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran fiqih transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam di kelas X MAN 1 Jembrana?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran fiqih transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam di kelas X MAN 1 Jembrana?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dari dikembangkannya pembuatan media pembelajaran ini yaitu, sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran fiqih transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam di kelas X MAN 1 Jembrana.
2. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran fiqih transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam di kelas X MAN 1 Jembrana.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli Berdasarkan Syariat Islam di Kelas X MAN 1 Jembrana”, diantaranya:

1. Pada pengembangan konten pembelajaran interaktif ini ruang lingkupnya terbatas, dimana konten ini hanya untuk mata pelajaran fiqih materi transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam.
2. Sumber belajar berasal dari buku paket yang disediakan oleh sekolah dengan judul FIQIH dan bersumber dari internet.
3. Isi pada konten interaktif sebatas dalam melihat, mengontrol materi, video, audio, animasi 2D, dan interaksi pada game stimulasi dan kuis.
4. Pengaksesan konten pembelajaran interaktif terbatas melalui pelaksanaan penjelajah web.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis berdasarkan dilakukannya penelitian ini yaitu bisa dijadikan landasan teoritis pemecahan suatu masalah pada proses pembelajaran berlangsung menggunakan pengembangan konten interaktif berbasis *discovery learning* yang sanggup mendukung proses belajar siswa baik secara *daring* maupun *luring*, pengembangan konten pembelajaran dalam mata pelajaran Fiqih Transaksi Jual Beli Berdasarkan Syariat Islam di Kelas X MAN 1 Jembrana ini pula diharapkan sanggup mengarahkan kegiatan belajar berbasis *discovery learning* yang digunakan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Dengan adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif ini tentunya untuk membantu guru dalam proses pembelajaran *daring* maupun *luring* nantinya. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan dengan adanya timbal balik yang positif supaya menambah semangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan media pembelajaran interaktif ini siswa pastinya dituntut supaya lebih aktif dalam mengikuti proses belajar.

b. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu berinteraksi langsung menggunakan konten pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Konten ini memberikan sumber belajar yang bisa meningkatkan minat belajar siswa, sehingga memotivasi pada proses belajar siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat membantu guru saat proses belajar di sekolah khususnya dalam mata pelajaran fiqih transaksi jual beli berdasarkan syariat Islam di kelas X MAN 1 Jembrana dan bisa membantu siswa dalam lebih memahami materi belajar.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu dan *skill* yang sudah diperoleh selama masa perkuliahan dan ikut membantu dalam memotivasi belajar siswa.

