

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini memberikan dampak yang penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Di dunia pendidikan, perlu selalu beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan, karena kemajuan teknologi sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Geni et al, 2020) . Menurut Sole & Anggraeni (2018) perkembangan IPTEK yang pesat mengharuskan guru untuk berinovasi dalam metode pembelajaran kepada siswa dan meninggalkan cara tradisional untuk beralih ke cara yang lebih modern dan inovatif melalui penggunaan teknologi yang sedang berkembang dengan cepat di era saat ini. Dalam konteks pendidikan, penting untuk melakukan inovasi guna menciptakan proses pembelajaran yang menarik, memotivasi siswa, dan menghasilkan kualitas pendidikan yang tinggi serta lulusan yang kompeten dan memiliki daya saing yang tinggi. Inovasi merupakan hal yang mutlak dalam bidang pendidikan, karena setiap inovasi didesain dengan tujuan memberikan manfaat positif dan kemudahan bagi manusia. Pada dasarnya, inovasi merupakan ide cemerlang yang mampu melahirkan hal-hal baru, seperti praktik-praktik tertentu. Produk inovasi yang dihasilkan melalui proses pemikiran dan

penerapan teknologi digunakan dalam tahapan tertentu untuk mengatasi masalah yang muncul dan memperbaiki situasi yang ada. (Shalikhah, 2017:10).

Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah banyak diterapkan di berbagai jenjang sekolah, termasuk di Mts Abul 'Abbas NW yang terletak di Dusun Bukit Sari, Desa Tegalinggah, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Baehaki, S.Pd.I, guru pengampu mata pelajaran Fiqih kelas VII, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan meliputi buku LKS, video pembelajaran dari YouTube, serta media pembelajaran seperti Google Classroom.

Penerapan metode pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) saat ini masih belum memenuhi persyaratan kurikulum di sekolah. Para peserta didik sering mengeluh mengenai penggunaan LKS dalam proses pembelajaran, seperti pertanyaan yang tidak sesuai dengan materi pendukung dan kurangnya rincian dalam LKS. Selain itu, penggunaan Google Classroom juga masih menimbulkan kendala bagi sebagian peserta didik yang belum memahaminya dengan baik. Hal ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam mengumpulkan tugas dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Kadang-kadang, guru memberikan materi video dari YouTube sebagai bagian dari proses pembelajaran. Namun, terkadang guru merasa kesulitan menemukan video yang sesuai dengan materi yang disampaikan, terutama karena pelajaran fiqih melibatkan penguasaan keterampilan peserta didik dalam aspek kognitif.

Belum adanya inovatif yang dapat memberikan motivasi tinggi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Mts Abul 'Abbas NW merupakan sekolah yang

kondisinya baik dan telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar, namun hasil belajar peserta didik masih belum optimal dan berada di bawah standar kelulusan yang ditetapkan sekolah, yaitu 65. Dari total 20 siswa di kelas VII, hanya 9 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 11 siswa lainnya belum mencapainya. Diperlukan pembaruan dalam menciptakan media pembelajaran, salah satunya adalah pemilihan materi pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk digunakan sebagai konten dalam media pembelajaran. Selain itu, dukungan konten yang lengkap dengan isi pembelajaran juga menjadi perlu.

Mts Abul 'Abbas NW merupakan sekolah yang dilengkapi dengan fasilitas yang cukup baik, seperti LCD proyektor dengan layar dan setiap guru memiliki laptop untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran. Meskipun fasilitas tersebut tersedia, para guru belum sepenuhnya mampu memanfaatkannya dengan baik. Terkadang, peserta didik merasa kurang tertarik jika guru hanya menyampaikan teori tanpa pengalaman praktis. Akibatnya, guru dan peserta didik belum mencapai tujuan yang direncanakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Dwiqi, et al (2020) yang menyatakan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran belum optimal pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, para guru perlu merancang dan mendesain media pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran. Saat ini, guru hanya memanfaatkan media yang tersedia di sekolah, namun masih belum mampu mengembangkannya secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi penyebaran angket karakteristik kepada 20 responden peserta didik, ditemukan beberapa hal terkait sumber belajar dan karakteristik peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi jika

hanya dijelaskan secara teori. Namun, mereka memiliki motivasi dan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran Fiqih, terutama pada materi Thaharah, jika pembelajaran dilengkapi dengan konten interaktif seperti kuis, permainan, dan video dengan animasi 3D. Peserta didik terkadang merasa bosan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sementara semua peserta didik memiliki smartphone. Melalui analisis data dari persentase jawaban pada angket, diperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik. Misalnya, pada pernyataan "saya membutuhkan konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media", ditemukan hasil bahwa 50% peserta didik sangat setuju, 35% setuju, dan 15% kurang setuju. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju dengan pengembangan konten pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Fiqih.

Fiqih merupakan salah satu dari enam mata pelajaran lokal yang diajarkan di MTs Abul 'Abbas NW. Mata pelajaran ini merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk mengenalkan, memahami, dan menghayati ajaran agama, terutama dalam praktik ibadah sehari-hari. Melalui bimbingan, pengajaran, latihan, pengalaman, dan pembiasaan, peserta didik diajarkan untuk aktif mengembangkan potensi diri dalam hal kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak yang baik. (Maimunah, 2019). Pentingnya mengajarkan pendidikan ibadah kepada anak-anak adalah agar mereka dapat mengendalikan diri mereka sendiri. Pendidikan ibadah merupakan upaya untuk mendekatkan diri kepada Allah dengan melaksanakan perintah-Nya. Salah satu langkah dasar dalam menanamkan pendidikan ibadah adalah dengan mengajarkan tata cara Thaharah kepada peserta didik.

Sebelum melaksanakan ibadah yang di perintahkan oleh Allah SWT diwajibkan untuk thaharah yang berarti membersihkan diri dari hadas dan najis. Adanya hadas dan najis dapat menghalangi pelaksanaan ibadah kepada Allah, seperti menjalankan shalat, berpuasa, thawaf, dan menyentuh Al-Qur'an. Oleh karena itu, bersuci atau thaharah menjadi kunci utama untuk dapat menjalankan ibadah dengan benar. Jika kita tidak melakukan bersuci terlebih dahulu sebelum beribadah, maka ibadah tersebut tidak akan sah (Fadillah & Janisah, 2021). Hal tersebut tersebut menggambarkan betapa pentingnya masalah thaharah. Tidak cukup hanya mengetahui konsep thaharah, tetapi juga harus mampu mengaplikasikannya dengan benar, baik dalam mengatasi hadas maupun najis. Dari penjelasan tersebut, terlihat bahwa masih banyak hal yang belum diketahui oleh peserta didik mengenai tata cara bersuci dalam syariat Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Fiqih mengenai materi Thaharah tidak hanya melibatkan pendengaran siswa terhadap penjelasan guru, tetapi juga melalui kegiatan bimbingan, latihan, dan pembiasaan dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di dalam kelas, penting untuk memiliki beragam konten pembelajaran yang berbasis multimedia yang menggabungkan teks, video, gambar, dan kuis permainan untuk mata pelajaran Fiqih dengan fokus pada materi Thaharah. Menurut Kusuma, et al (2021) menyatakan bahwa tantangan yang dihadapi oleh sekolah saat ini adalah ketersediaan media pembelajaran interaktif yang terbatas, dan masih banyak guru yang belum mahir dalam membuat media pembelajaran interaktif. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami, dan peserta didik tidak merasa bosan saat mengikuti



pembelajaran, terutama dalam hal materi yang bersifat abstrak.. Pernyataan di atas juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Zarkasi & Taufik (2019) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Fiqih dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena terdapat materi, kuis permainan, dan video pembelajaran di dalamnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa di kelas X IPA merasa termotivasi dan sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa.

Konten pembelajaran interaktif yang menggunakan multimedia melibatkan beberapa elemen dalam aplikasi multimedia interaktif, termasuk teks, gambar, video, animasi, dan tombol (Dwiqi et al., 2020:40). Pembuatan konten interaktif memerlukan penggunaan perangkat lunak yang disebut *authoring tools*. Menurut Herdyansyah & Agung (2017), *Adobe Captivate* adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Adobe Captivate* adalah aplikasi *E-Learning* yang dapat bekerja dengan *Microsoft Windows* dan dapat digunakan untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif. *Adobe Captivate* bekerja dengan cara yang mirip dengan *Powerpoint*, namun memiliki keunggulan dalam menghasilkan *output HTML5* yang dapat diakses melalui tablet atau *smartphone*.

Pemanfaatan media interaktif sebagai sumber belajar memiliki manfaat yang signifikan dalam memperluas pengetahuan siswa, mengembangkan kemandirian mereka, serta merangsang berpikir kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media interaktif, pembelajaran dapat disajikan dengan lebih menarik, menjelaskan materi yang tadinya bersifat tertulis atau lisan dengan lebih jelas

(Putri et al., 2019). Kurangnya inovasi dari pendidik dalam mendukung proses pembelajaran dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator yang menunjukkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut teori Taksonomi Bloom, hasil belajar umumnya mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar juga digunakan sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang diajarkan selama proses pembelajaran (Surya, 2017).

Konten pembelajaran interaktif yang menggunakan *Adobe Captivate* dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning*, yang dikenal dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, dapat dimanfaatkan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif. *Discovery Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses penemuan, sehingga pengetahuan yang diperoleh merupakan hasil dari eksplorasi mereka sesuai dengan gaya belajar masing-masing (Nurhayati & Wahyuni, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosdian, et al (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan mencapai 93,33%. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Discovery Learning* yang didukung oleh konten pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: stimulasi (penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi), identifikasi masalah (memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan materi pelajaran dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis), pengumpulan data

(menggunakan video pembelajaran interaktif untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan), pengolahan data (memberikan kesempatan siswa untuk mengolah informasi dan mengerjakan soal terkait materi), verifikasi (memeriksa jawaban siswa dan menghubungkannya dengan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya), dan generalisasi (membuat kesimpulan).

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan pengembangan konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan aplikasi *Adobe Captivate* dalam mata pelajaran Fiqih sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal itu, peneliti akan melakukan penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Tata Cara Thaharah Pada Mata Pelajaran Fiqih Berbasis *Discovery Learning* Siswa Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW”**

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan konten pembelajaran interaktif tata cara Thaharah pada mata pelajaran Fiqih berbasis *Discovery Learning* Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif tata cara Thaharah pada mata pelajaran Fiqih berbasis *Discovery Learning* Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW?



3. Bagaimana efektifitas konten pembelajaran interaktif tata cara Thaharah pada mata pelajaran Fiqih berbasis *Discovery Learning* Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan konten pembelajaran interaktif tata cara Thaharah pada mata pelajaran Fiqih berbasis *Discovery Learning* Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW
2. Menganalisis hasil respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif tata cara Thaharah pada mata pelajaran Fiqih berbasis *Discovery Learning* Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW
3. Mendeskripsikan efektifitas konten pembelajaran interaktif tata cara Thaharah pada mata pelajaran Fiqih berbasis *Discovery Learning* Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW

### 1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah mengenai “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Tata Cara Thaharah Pada Mata Pelajaran Fiqih Berbasis *Discovery Learning* Siswa Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW” yaitu :

1. Pengembangan konten interaktif dibatasi dengan menggunakan sumber modul ajar kelas VII dan LKS mata pelajaran Fiqih materi Thaharah yaitu mengenai Najis dan Hadast.

2. Konten pembelajaran interaktif ini berisikan materi, video pembelajaran, objek 3D, navigasi dan evaluasi
3. Konten interaktif ini dapat diakses menggunakan aplikasi berbasis *web*.

### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat dibedakan berdasarkan manfaat teoritis dan juga manfaat praktis sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
2. Penelitian ini diharapkan untuk menghasilkan konten pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman akademik dan memberikan manfaat yang mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada sekolah akan pentingnya menerapkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan dan mengoptimalkan proses belajar-mengajar.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi para guru dalam menerapkan konten pembelajaran interaktif, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa serta hasil belajar yang lebih

baik. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat memotivasi siswa dalam proses belajar sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Fiqih mengenai tata cara Thaharah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran, serta berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan peneliti tentang pengembangan konten pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar siswa dengan memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan selama menjalani perkuliahan.

