

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 7 Tanah Datar adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum setara dengan pendidikan menengah pertama lainnya, ciri khas keagamaan pada madrasah tsanawiyah menjadi dasar perbedaan dengan pendidikan menengah pertama. Melalui konsep religius, berbudaya, berilmu pengetahuan serta berkearifan lokal MTsN 7 Tanah Datar terus berbenah diri untuk maju dan berkembang dalam rangka menyiapkan generasi yang berkualitas berlandaskan iman dan ilmu.

Pembelajaran dalam suatu definisi dipandang sebagai upaya mempengaruhi peserta didik agar belajar. Perkembangan teknologi mempunyai peran yang sangat tinggi dan ikut berkontribusi memberikan warna terhadap arah perkembangan pendidikan yang lebih maju. Dalam sejarah perkembangan pendidikan, teknologi komputer merupakan bagian dari media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ilmu pada banyak orang (Hamzah, 2007:36). Langkah pertama yang dilakukan adalah konsep interkoneksi dan integrasi ilmu, langkah ini akan direalisasikan dalam bentuk pembelajaran *e-learning* berbasis web. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan dan tantangan pada era 5.0 dengan konsep *socio computing* dan konsep pembelajaran berbantuan komputer yang dikemas secara komprehensif.

Bergesernya paradigma kegiatan pembelajaran yang tentunya seirama dan seiring dengan perkembangan teknologi menuntut entitas dan pihak yang terlibat di dalamnya agar selalu memperbaharui (*updating*) pola pembelajaran guna mencapai hasil yang baik dan maksimal sesuai dengan harapan. Setiap elemen pada proses kegiatan pembelajaran harus saling berkoresponden, entitas yang ada diberdayakan dengan maksimal sesuai tugas pokok dan fungsi masing-masing. Entitas merupakan bagian dari sistem yang ada, dimana suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan saling bekerjasama untuk membentuk satu kesatuan (Jogiyanto,

2004:684). *E-learning* berbasis web merupakan salah satu model pembelajaran berbantuan komputer, saat ini dipandang baik dan tepat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran di pusat pendidikan, seperti sekolah, madrasah, lembaga bimbel, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya.

Peserta didik di MTsN 7 Tanah Datar dikategorikan sebagai generasi *alpha*, mereka adalah generasi pertama yang lahir di dunia *digital*, generasi ini sudah sangat akrab dengan teknologi *digital*, mereka merupakan kelanjutan dari generasi milenial dan generasi z, setiap sisi dan lini kehidupan mereka senantiasa dihadapkan pada teknologi dan *digital*. sangat disayangkan apabila bagian-bagian dari proses transformasi konvensional ke *digital* ini tidak mereka gunakan dan ikuti dengan baik, tentu akan berpengaruh terhadap laju penerimaan informasi serta kecanggihan teknologi, mereka akan selalu tertinggal dan terbelakang dalam segala aspek karena salah satu pintu masuk informasi dunia adalah teknologi, informasi dan komunikasi.

Mata Pelajaran Fiqih sebagai mata pelajaran bernuansa agama yang diajarkan kepada peserta didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs), bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang ilmu-ilmu Islam dan aturan yang terkandung didalamnya berkenaan dengan hukum Islam yang bersumber kepada al-Qur'an dan Hadits. Mata Pelajaran Fiqih memiliki urgensi progresif yang diajarkan keilmuannya kepada peserta didik sehingga mereka mampu memahami dasar hukum Islam yang berkaitan tentang perbuatan manusia yang dikategorikan dewasa (Qusairi, 2018).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di MTsN 7 Tanah Datar pada proses kegiatan pembelajaran fiqih, maka diperoleh data pada tingkat pelaksanaan masih menggunakan metoda konvensional antara lain: ceramah, mencatat, diskusi dan tanya jawab, materi fiqih perlu dihadirkan dalam bentuk digitalisasi pembelajaran berbantuan komputer, durasi waktu dalam pembelajaran fiqih sangat singkat 2 JPL = 80 menit dengan materi yang padat, materi-materi bersumber kepada dalil al-Qura'n dan Hadits serta pendapat para ulama dan fuqaha'.

Dalil-dalil dalam pembelajaran fiqih disarankan oleh guru untuk dihafal sebagai penguatan pemahaman terhadap materi-materi yang disajikan pada pembelajaran fiqih, hal inilah yang menyebabkan kegiatan pembelajaran fiqih dirasakan sangat singkat dan sebentar oleh peserta didik, sehingga peserta didik belum maksimal untuk dapat memahami materi yang disajikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran berbantuan komputer melalui *e-learning* berbasis web di MTsN 7 Tanah Datar belum terlaksana secara maksimal, dunia digitalisasi 5.0 pada saat ini menuntut kemampuan peserta didik untuk bisa fasih dan mahir dalam menggunakan perangkat teknologi (perangkat *digital*) dalam rangka menggali informasi untuk menambah wawasan dan ketajaman serta kekritisan peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa perlu dilaksanakan pembelajaran berbantuan komputer yang diterapkan melalui *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar sebagai penguat dari metode pembelajaran yang dilaksanakan sehari-hari. Melalui penguatan pembelajaran *e-learning* berbasis web pada mata pelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar tentunya akan menghasilkan sebuah kegiatan pembelajaran yang kuat dengan retensi belajar yang baik dari peserta didik.

Melalui *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih yang dihadirkan dalam bentuk contoh (amtsal), animasi, *video*, *audio*, *run-text* dan *text* diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka mengembangkan kefasihan digital (Kemenag RI, 2023). Dengan harapan mata pelajaran fiqih menjadi pembelajaran menarik bagi peserta didik melalui transformasi digitalisasi pembelajaran berbasis komputer melalui *e-learning* berbasis web, tentu akan berpengaruh terhadap semangat belajar, sikap belajar, minat belajar, daya tangkap belajar, pemahaman belajar, dan gaya belajar peserta didik di MTsN 7 Tanah Datar. Peneliti akan mengembangkan pembelajaran fiqih dengan judul **“Pengembangan E-Learning Berbasis Web Dalam Pembelajaran Fiqih di MTsN 7 Tanah Datar”**.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk kepada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Belum terlaksananya peningkatan mutu pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 7 Tanah Datar untuk menerapkan konsep interkoneksi dan integrasi ilmu, melalui pembelajaran *e-learning* berbasis web pada pembelajaran fiqih. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan dan tantangan pada era 5.0 dengan konsep *socio computing* dan konsep pembelajaran berbantuan komputer yang dikemas secara komprehensif.
2. Integrasi dan interkoneksi ilmu yang belum terlaksana dalam pembelajaran fiqih, dimana pembelajaran fiqih belum ditopang melalui sebuah pembelajaran *e-learning* berbasis web melalui bantuan teknologi.
3. Alokasi waktu pembelajaran fiqih 2 JPL = 80 menit dengan materi yang sangat padat dirasakan belum maksimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran fiqih.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

4. Guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional antara lain: ceramah, mencatat, tanya jawab, sehingga kegiatan belajar mengajar dipandang belum efektif, efisien dan maksimal.
5. Perlunya sentuhan digitalisasi pembelajaran fiqh berbantuan teknologi melalui *e-learning* berbasis web untuk peserta didik generasi alpha dalam rangka meningkatkan kefasihan digital guna menunjang kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka fokus penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran fiqh di MTsN 7 Tanah Datar.
2. Pengembangan *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqh di MTsN 7 Tanah Datar.
3. Validitas, praktikalitas dan efektivitas *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqh di MTsN 7 Tanah Datar.

D. Rumusan Masalah

Agar relevan dengan masalah penelitian, maka diajukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi & analisis pelaksanaan kegiatan pembelajaran fiqh di MTsN 7 Tanah Datar ?
2. Bagaimana pengembangan *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqh di MTsN 7 Tanah Datar ?
3. Apakah *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqh di MTsN 7 Tanah Datar memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah yang telah diungkap di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui/mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan kegiatan pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar.
2. Mengembangkan *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar.
3. Mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar.

Kegunaan penelitian ini dapat ditinjau dari unsur teoritis dan praktis, dengan penjelasan secara teoritis bahwa penelitian ini mampu memperkaya pengetahuan, khususnya tentang pengembangan *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar pada mata pelajaran fiqih.

E-learning pembelajaran fiqih ini diharapkan memberikan kontribusi yang sangat berarti dan bermakna bagi proses kegiatan belajar mengajar serta dapat diaplikasikan di MTsN 7 Tanah Datar. Disamping itu *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar ini dapat menjadi bahan kajian bagi pengembangan keprofesionalan guru dalam sharing ilmu dengan peserta didik dan mampu mengembangkan potensi diri peserta didik secara optimal.

Diharapkan *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih ini dapat dikembangkan ke mata pelajaran lainnya di MTsN 7 Tanah Datar.

Manfaat praktisnya adalah:

1. Bagi guru, dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan kompetensi diri dan dapat diaplikasikan pada proses belajar mengajar.
2. Bagi peserta didik, dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman terhadap materi pembelajaran secara aktif dan menumbuhkan kembangkan minat belajar dan ketertarikan dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti, menambah wawasan sebagai bahan pengembangan pengetahuan yang berlandaskan kepada hipotetiko, logiko dan verifikasi serta dapat mengembangkan kemampuan serta motivasi diri untuk tetap aktif pada bidang penelitian, pengembangan dilakukan dalam bentuk penelitian yang sejenis atau bidang-bidang kajian lainnya.
4. Bagi sekolah MTsN 7 Tanah Datar, sebagai wadah/sarana untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar melalui pembelajaran berbasis komputer *e-learning* dan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, peserta didik serta keterampilan guru dalam memberdayakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar, yang memuat cara akses dan penggunaan *e-learning*, input data materi dalam bentuk video, audio dan teks, *dashboard e-learning*, list pengguna dalam bentuk *combo* pilihan, menu kelas/list kelas, list semester, list materi, menu login dan menu logout.
2. Buku petunjuk penggunaan aplikasi *e-learning* berbasis web dalam pembelajaran fiqih di MTsN 7 Tanah Datar, yang memuat petunjuk penggunaan aplikasi *e-learning* berbasis web beserta elemen-elemen yang menyertainya.
3. Modul ajar, sebagai pedoman kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran fiqih menggunakan *e-learning* berbasis web yang memuat informasi umum, identitas sekolah, kompetensi awal, sarana dan prasarana, target peserta didik, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, pertemuan, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup.

G. Definisi Operasional

Beberapa definisi operasional yang digunakan dalam penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Pembelajaran** adalah proses belajar mengajar yang merupakan serangkaian upaya untuk memaksimalkan pembelajaran siswa.
2. **Model Pembelajaran** merupakan kerangka konseptual yang melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Komponen model pembelajaran terdiri dari (1) sintaks, (2) sistem sosial, (3) prinsip sosial, (4) sistem pendukung, dan (5) dampak instruksional dan dampak pengiring.
3. **Mata Pelajaran Fiqh** merupakan salah satu sub mata pelajaran di Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami dan menghayati, khususnya dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi landasan aturan hidup (*way of life*) melalui pengajaran, pelatihan dan pembiasaan (An-Nur, 2022).
4. **E-Learning** aplikasi (perangkat lunak) yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat teknologi informasi yang bergerak dapat diakses secara *on-line* untuk proses pembelajaran dibuat dalam bentuk digital seperti: manajemen pengelolaan materi ajar, pembuatan materi atau konten, media memasukkan materi pembelajaran dalam bentuk pdf, *video*, *sound*, dsb, serta fitur-fitur yang berhubungan dengan manajemen proses pembelajaran yang dapat diakses kapan saja, dimana saja dengan perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang terkoneksi dengan *internet*.
5. **Web Based Learning** pembelajaran yang memerlukan alat bantu teknologi terutama yang berkaitan dengan komputer dan *internet access*. Berkaitan dengan prakteknya *Web Base Learning* memanfaatkan fasilitas internet sebagai media penyampaian informasi (materi) pembelajaran seperti *website*, *e-mail*, *mailing list*, *news group*, dll.

6. **Computer Based Learning** atau pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah pola pembelajaran yang disandarkan kepada alat mekanik elektronik yang membutuhkan catu daya listrik dalam berproses, istilah ini sangat populer yang dapat menggambarkan semua pembelajaran peserta didik berhubungan dengan komputer. Metode pembelajaran berbasis komputer ini akan mendorong peserta didik untuk memahami konsep dan teori melalui analisis kasus nyata. Pada *Computer Based Learning*, peserta didik ditantang untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan berdasarkan situasi kompleks yang mereka temui di dunia nyata melalui kreatifitas dan inovasi pembelajaran.
7. **Model Computer Based Learning** pada pembelajaran berbasis komputer terdapat empat model: 1) *model tutorial*, 2) *model simulasi*, 3) *model drills* dan 4) *model games*. *Computer Based Learning* CBL model simulasi adalah alternatif yang tepat dalam menggambarkan suatu kegiatan, sistem yang kompleks dan terstruktur, terutama ketika keadaan nyata sulit untuk dipahami dan diterjemahkan oleh peserta didik, maka dapat dibantu dengan pembelajaran berbasis komputer dengan model simulasi. Model simulasi ini dapat diubah sesuai dengan *event/kejadian* yang dikaitkan pada proses pembelajaran, kejadian ini dipandang sebagai pemicu dalam merealisasikan model simulasi pada pembelajaran berbantuan komputer.
8. **Pembelajaran Intrakurikuler** merupakan pembelajaran pokok yang tersusun secara sistematis dalam kurikulum sekolah (Ahmad Jailani, 2023:18). Nama lain pembelajaran intrakurikuler adalah kegiatan intrakurikuler yakni kegiatan yang berhubungan dengan mata pelajaran dan kurikulum. Pembelajaran intrakurikuler adalah pembelajaran yang dilakukan disekolah sesuai dengan kurikulum yang ada, kegiatan ini sifatnya terstruktur dan terjadwal sesuai dengan cakupan dan tingkat kompetensi untuk tiap mata pelajaran. Tujuan dari pembelajaran intrakurikuler ini adalah menumbuhkan atau meningkatkan kemampuan akademik siswa (Kuswiyati, 2023:21).

9. **Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)** merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun diatas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (*Goodman dan Stivers, 2010*). Metode ini akan mendorong peserta didik untuk menerapkan cara berpikir yang kritis, keterampilan menyelesaikan masalah dan memperoleh pengetahuan mengenai problem dan isu-isu riil yang dihadapinya.
10. **Validitas Model Pembelajaran** yang dikembangkan ditentukan dari landasan teori yang kuat, disebut dengan validitas isi. Semua komponen antara satu dengan yang lainnya berhubungan dengan konsisten, disebut validitas konstruk dan dinilai oleh validator yang berupa pakar bahasa, pakar pendidikan Islam, pakar fiqih, pakar media dan pakar teknologi informasi dan komunikasi.
11. **Praktikalitas** adalah kemudahan menggunakan produk. Praktikalitas *e-learning* pembelajaran fiqih melalui *web based learning* ini, ditentukan dari hasil pengguna (peserta didik) dan praktisi (guru) terhadap prototipe, dan hasil pengamatan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *e-learning* pembelajaran fiqih.
12. **Efektifitas** adalah seberapa jauh target yang diharapkan tercapai. Model pembelajaran dikatakan efektif jika model pembelajaran tersebut memberikan hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.