

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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. Secara khusus dalam dunia pendidikan, adaptasi ini sangat penting, terutama dalam penerapan teknologi komunikasi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran.¹

Metode pembelajaran konvensional sering dianggap kurang menarik dan cenderung membosankan. Pembelajaran yang hanya mengandalkan guru dan buku sering kali membuat siswa merasa bosan di kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Pembelajaran yang efektif memerlukan penggunaan bahan ajar yang efisien dalam menyampaikan informasi.

¹ Eka Nurillahwaty, 'Peran teknologi dalam dunia pendidikan', 1.November (2022), 81–85

Salah satu bentuk bahan ajar yang sangat penting dalam penyampaian materi dan menjadi sumber belajar bagi siswa adalah modul. Modul ini dirancang secara rinci dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keberadaan modul memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi informasi dan mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa modul pembelajaran yang ada masih berupa cetakan atau buku biasa yang kurang menarik dan cenderung monoton, sehingga minat siswa rendah.² Oleh karena itu, untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, diperlukan pembuatan modul dalam format digital atau e-modul.

E-Modul merupakan media pembelajaran digital yang dirancang untuk menyajikan materi dan metode secara sistematis. Penggunaan E-Modul dalam pembelajaran memungkinkan munculnya masalah otentik yang relevan dengan proses pembelajaran. E-Modul biasanya juga dilengkapi dengan penyajian video pembelajaran, animasi, bahkan bisa terintegrasi dengan soal-soal game interaktif.³ Penggunaan e-modul secara efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa. E-modul dapat diakses secara fleksibel dan dapat menyertakan berbagai media seperti video pembelajaran dan animasi untuk memperkuat pemahaman materi. Selain itu, pembuatan e-modul memiliki biaya yang ekonomis, tahan lama, dan bisa digunakan kapan saja.⁴

² Ricu Sidiq, 'Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar', 9.1 (2020), 1–14.

³ Dony Permana and Edwin Musdi, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan E-Module Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', 11.1 (2022), 26–37.

⁴ Hanifa Ainun Nisa, Rizki Wahyu, and Yunian Putra, 'Efektivitas E-Modul Dengan Flip

Heyzine adalah salah satu platform digital yang menawarkan solusi e-modul interaktif. Dengan fitur-fitur canggih seperti video, audio, animasi, dan elemen interaktif lainnya. *Heyzine* ini dapat juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif untuk siswa. Penggunaan *Heyzine* dalam pengembangan e-modul untuk mata pelajaran Fiqih, khususnya tentang sedekah, hibah, dan hadiah, diharapkan dapat memberi dampak positif dalam meningkatkan *problem solving* siswa kelas VIII di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem.⁵

Kemampuan *problem solving* merupakan keterampilan yang penting untuk dimiliki oleh siswa. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi yang efektif, serta menerapkan solusi tersebut dalam situasi nyata. Berdasarkan pengamatan dan penelitian awal, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan ini, khususnya dalam konteks pembelajaran Fiqih. Ini bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya interaksi dalam metode pengajaran dan minimnya pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan *problem solving* mereka. Pengembangan e-modul terintegrasi *heyzine* pada mata pelajaran Fiqih, khususnya tentang sedekah, hibah, dan hadiah, bertujuan untuk menjawab tantangan ini. Dengan memanfaatkan teknologi digital yang interaktif, e-modul ini diharapkan dapat

Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP', 05.02 (2020), 13–25 <<https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11406>>.

⁵ Moh Fauzi Jamiludin, 'Pengembangan E-Modul Matematika Berbantuan Software Canva Dan Heyzine Pada Materi Statistika Di SMK Al-Imam Jember', *Jurnal Skripsi*, 2023, 1–184.

menyajikan materi Fikih dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan e-modul tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fikih tapi juga untuk meningkatkan keterampilan *problem solving* mereka melalui berbagai aktivitas dan latihan interaktif. E-modul ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, supaya mereka bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Hasil observasi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih di MTs Baitul Muttaqin Tumburanom menunjukkan bahwa mereka masih menggunakan pendekatan teoritis dalam menyampaikan materi dan mengandalkan media pembelajaran berbasis cetak. Selain itu, belum ada pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran elektronik seperti modul digital karena terbatasnya waktu untuk melakukan pengembangan e-modul.⁶ Sedangkan hasil wawancara dengan siswa kelas VIII mengungkapkan bahwa mereka menganggap buku kurang menarik untuk dibaca, lebih memilih menggunakan handphone, dan menonton video serta cerita yang lebih menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa agar mereka lebih tertarik dan merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Solusi untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu ada suatu alat pembelajaran agar tidak hanya menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk

⁶ Ahmad Munib, S.PdI 'Wawancara Dengan Guru Fikih Pada Tanggal 22 Februari', 2024.

teks, tapi juga harus dapat menggambarkan proses pembelajaran melalui video dan animasi agar materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. 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 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 yang terintegrasi dengan platform *heyzine*.⁷

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-Modul Terintegrasi *Heyzine* Pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas VIII Mts Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem” penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII. Penelitian dan pengembangan ini juga diharapkan agar menjadi model yang dapat diadaptasi oleh lembaga pendidikan lainnya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital.

⁷ Meri Andani, Menza Hendri, and Rendy Wikrama Wardana, ‘Pengembangan Modul Elektronik Fisika Dasar 1 Berbasis 3d Pageflip Professional Pada Materi Besaran Dan Satuan, Vektor, Diffrensial Dan Integral 1’, *Journal of Physics Education*, 1.2 (2020), 44–47.

Pengembangan E-Modul Terintegrasi *Heyzine* Pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas VIII Mts Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem 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 problem solving siswa dengan menyediakan materi yang dirancang khusus dan aktivitas interaktif. Terakhir, respons terhadap kebutuhan siswa yang lebih tertarik pada metode pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian mengenai "Pengembangan E-Modul Terintegrasi *Heyzine* Pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem" menunjukkan kebaruan secara signifikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada pengembangan produk, di mana penelitian ini mengintegrasikan elemen-elemen interaktif, sedangkan produk penelitian sebelumnya tidak mencakup elemen-elemen seperti video dan soal-soal interaktif, yang membuat e-modul dalam penelitian ini lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Kebaruan ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi yang lebih canggih untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan e-modul terintegrasi *heyzine* pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem ?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan e-modul terintegrasi *heyzine* pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dijelaskan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan e-modul terintegrasi *heyzine* pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-modul terintegrasi *heyzine* pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Secara Teoritis

Dari segi teoritis, penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk

menghasilkan e-modul terintegrasi *heyzine* pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem.

2. Secara Praktis

Secara khusus, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yang meliputi:

a. Peserta didik

Diharapkan penggunaan E-modul yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bervariasi.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi guru dan bisa menjadi alternatif dalam penyampaian materi pelajaran, membantu mengkoordinir siswa dengan kemampuan kognitif yang berbeda, dan menghasilkan suasana belajar yang kondusif dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

Digunakannya produk berupa e-modul terintegrasi *heyzine* untuk dapat diterapkan kepada peserta didik di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang telah dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa modul elektronik (e-modul) terintegrasi *heyzine* materi *sedekah*,

hibah, dan hadiah dalam pelajaran Fikih. Spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut :

1. E-modul dirancang menggunakan website *heyzine*.
2. E-modul *heyzine* bisa ditampilkan pada handphone, komputer dan laptop.
3. E-modul *heyzine* dibagikan melalui link
4. E-modul yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran fikih kelas VIII
5. Setiap pembahasan diberikan soal, ilustrasi gambar, dan video untuk mendukung pemahaman siswa terhadap konsep materi pelajaran.

F. Ruang lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Untuk menjaga fokus penelitian dan mencegahnya menjadi terlalu luas, diperlukan penetapan ruang lingkup penelitian yang mencakup:

- a. Pengembangan e-modul fikih tentang sedekah, hibah, dan hadiah melalui aplikasi *heyzine*, khusus untuk siswa kelas VIII di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom.
- b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan e-modul di kelas VIII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti terhadap e-modul materi sedekah, hibah, dan hadiah dengan menggunakan aplikasi *heyzine* di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom memiliki keterbatasan, antara lain:

- a. Penelitian dan pengembangan ini difokuskan pada pembelajaran Fikih Materi *sedekah, hibah, dan hadiah*.
- b. Uji coba pemakaian E-modul terbatas pada siswa kelas VIII di MTs Baittul Muttaqin

G. Definisi Operasional

Untuk bagian definisi operasional, peneliti memberikan penjelasan secara jelas mengenai judul penelitian agar mudah dipahami. Sehingga, perlu menyajikan istilah-istilah dalam judul dengan terperinci:

1. Modul Elektronik (E-Modul) adalah sebuah materi pembelajaran dalam bentuk digital yang mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan gambar animasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif (seperti *Quizizz*, *Wordwall*, *Gamekit*, dll). Hal ini bertujuan untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang interaktif yang bisa diakses dengan fleksibilitas waktu dan mudah dibawa ke mana saja.
2. *Heyzine* merupakan sebuah platform yang digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran dalam format e-book atau e-modul dengan efek visual dua dimensi yang mirip dengan buku konvensional yang dapat dibalik halamanannya. Proses pembuatan e-book atau e-modul ini melibatkan langkah-langkah sederhana, di mana pengguna cukup mengunggah file PDF ke dalam platform tersebut, yang kemudian akan menghasilkan file dengan efek flip. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran, seperti e-modul, e-book, dan sebagainya. *Heyzine* menyediakan beragam fitur, termasuk kemampuan

untuk mengunggah gambar, video, audio, teks, *hyperlink*, dan lainnya ke dalam materi pembelajaran. Hasil akhir dari e-modul yang dibuat melalui platform ini dapat dipublikasikan dengan cara menyalin tautan e-modul dan membagikannya kepada pengguna lain.

3. *Problem solving* merupakan keterampilan yang penting untuk dimiliki oleh siswa. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi yang efektif, serta menerapkan solusi tersebut dalam situasi nyata.
4. Sedekah, hibah, dan hadiah merupakan bagian penting dari Fikih yang perlu dipelajari secara mendalam untuk memahami konsep-konsep dasar dalam Islam yang berkaitan dengan pemberian dan kebaikan.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian pengembangannya ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk mendukung pembelajaran teknologi melalui e-modul terintegrasi *heyzine*, pada materi *Sedekah, hibah dan hadiah*. Beberapa penelitian sebelumnya yang sesuai dengan topik yang digunakan dalam penelitian ini yang telah dilakukan oleh peneliti, diantaranya :

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Tahun, judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ririn dan Dea Mustika	2021 Judul Pengembangan e-modul berbasis metode inkuiri pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. ⁸	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian R&D. • Produk yang dihasilkan adalah e-modul. 	Objek penelitian di SD Muhammadiyah 6 kelas Pekanbaru V berbeda dengan objek penelitian ini di MT Baitul Muttaqin Tumbrasanom kelas VIII. Penelitian sebelumnya fokus pada pembelajaran Tematik, sementara

⁸ Ririn Violadini and Dea Mustika, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada

				penelitian ini fokus pada mata pelajaran Fikih.
2.	Kanna puspita	2021 Judul Pengembangan e-modul praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva Design ⁹	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian R&D. • Produk yang dihasilkan adalah e-modul. 	Perbedaan antara penelitian penulis dan Kana Puspita terletak pada pengembangan produk, di mana penelitian penulis akan menyertakan video dan soal-soal dalam produknya, sedangkan dalam produk Kana Puspita tidak ada video dan soal.
3.	Nur Laela	2022 Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Desa Beru ¹⁰	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian R&D. • Produk yang dihasilkan adalah e-modul. 	Penelitian terdahulu berbasis etnomatematika meningkatkan motivasi siswa kelas IV, sedangkan penelitian ini fokus pada pengembangan e-modul yang terintegrasi dengan <i>heyzine</i> untuk meningkatkan kemampuan <i>problem solving</i> siswa.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memastikan bahwa skripsi ini tetap terfokus dan terstruktur sesuai dengan kerangka yang telah ditetapkan serta mempermudah pemahaman dan penelaahan, penulis menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', Jurnal Basicedu, 5.3 (2021), 1210–22

⁹ Kana Puspita and others, 'Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design', Jurnal IPA & Pembelajaran IPA, 5.2 (2021), 151–61 <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.20334>.

¹⁰ Lara, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Etnometika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa', 8.5.2017, 2022, 2003–5 www.aging-us.com.

BAB II : KAJIAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori yang meliputi pengembangan e-modul, *heyzine*, *problem solving* dan materi pengembangan.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab III berisi paparan metode yang diterapkan dalam pengembangan ini. Isi dari bab ini mencakup model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi paparan hasil pengembangan, penyajian data, dan pembahasan pengembangan.

BAB V : PENUTUP

Bagian akhir dari skripsi ini adalah bab penutup yang mencakup kesimpulan hasil pengembangan produk serta saran terkait pemanfaatan dan pengembangan media pada penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka mencakup referensi dan sumber yang digunakan untuk menyusun skripsi.

UNUGIRI