

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk melaksanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan keterampilan pada dirinya dan dapat mempengaruhi perkembangan negara dan masyarakat.<sup>1</sup> Semakin tinggi tingkat pendidikannya maka semakin baik pula tingkat kualitas pendidikannya.

Kebebasan berfikir akan membantu mengembangkan kecerdasan peserta didik. Hingga sekarang ini, Indonesia sudah memasuki era digitalisasi di mana perkembangan teknologi sudah mencapai tingkat yang sangat tinggi. Perkembangan teknologi yang sangat cepat dibidang teknologi memerlukan perbaikan di berbagai sektor seperti ekonomi, kebudayaan, dan juga Pendidikan.

Pendidikan juga dianggap sebagai investasi dalam pengetahuan yang bisa meningkatkan sumber daya manusia (SDM), sebagaimana yang diajarkan dalam hadis Rasulullah SAW:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

---

<sup>1</sup> hamidatun Nihayah Habibatul Imamah Muhammad Romadlon Habibullah, *Pendidikan Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Bandung Jetis Mojokerto*, ed. al afa jurnal pendidikan dan kajian Keislaman (al afa, 2020).37-38

Artinya: “Mencari ilmu adalah wajib bagi umat muslim” (HR. Ibnu Majah). Berdasarkan hadist tersebut, dapat disimpulkan bahwa mencari ilmu merupakan tugas yang harus dilakukan oleh setiap muslim”.<sup>2</sup>

Pendidik dan peserta didik tidak bisa dipisahkan dari kurikulum karena kurikulum menjadi pedoman utama dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 dinilai belum berhasil meningkatkan keterampilan yang diperlukan oleh masyarakat abad ke-21, sehingga dikembangkan kurikulum baru yang sedang diuji coba, yaitu kurikulum merdeka.<sup>3</sup>

Menyusun materi pembelajaran adalah bagian krusial dalam pelaksanaan proses mengajar dan belajar. Materi tersebut sebaiknya disusun dengan kreatif agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan dukungan tambahan dalam proses mengajar.

Modul ajar dalam kurikulum merdeka menggantikan peran RPP dengan menyediakan berbagai materi pembelajaran, metode pengajaran, dan alat evaluasi yang tersusun secara terstruktur dan menarik. Modul ini dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>4</sup> Sebelum memulai pembelajaran di kelas, pendidik mengembangkan modul ajar sebagai persiapan. Salah satu tujuannya adalah untuk meringankan pendidik dalam

---

<sup>2</sup> Tamjidnoor, “Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pendidikan Islam Dalam Perspektif Hadis,” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2022): 7397–7402.

<sup>3</sup> Joko Suratno, Diah Prawitha Sari, and Asmar Bani, “Kurikulum Dan Model-Model Pengembangannya,” *Jurnal Pendidikan Guru Matematika* 2, no. 1 (2022): 67–75, <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/matematika/article/view/4129/2669>.

<sup>4</sup> Utami Maulinda, “Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka,” *Tarbawi* 5, no. 2 (2022): 130–38.

menyampaikan materi sehingga pendidik dapat lebih banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi dukungan peserta didik dalam pembelajaran<sup>5</sup>

E-Modul merupakan media untuk memberikan atau menjelaskan materi pembelajaran untuk pembelajaran kompetensi inti, yang disusun secara sistematis ke dalam aplikasi android agar lebih nyaman digunakan kapan saja, dimana saja.<sup>6</sup> Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dianggap penting untuk memotivasi dan meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik.<sup>7</sup> Oleh sebab itu, penggunaan e-modul yang diintegrasikan dengan aplikasi figma dipilih karena figma menyediakan platform kolaboratif yang memungkinkan pengembangan konten secara visual dan interaktif.

Aplikasi figma merupakan aplikasi untuk desain antarmuka (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang dapat digunakan dalam pembuatan *website*, aplikasi, atau komponen *UI*. Aplikasi figma merupakan alat desain perangkat lunak yang biasa digunakan untuk mendesain, penyusunan, pembingkai, pembuatan *prototipe*, desain antarmuka pengguna, visualisasi situs *website*, dan aplikasi seluler. Secara umum aplikasi *figma* banyak digunakan untuk orang-orang dalam mengerjakan desain, aplikasi, dll, seperti *desainer UI/UX*,

---

<sup>5</sup> Maulinda.

<sup>6</sup> Rhesta Ayu Oktaviara and Triesninda Pahlevi, "Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 7, no. 3 (2019): 64.

<sup>7</sup> Hamidatun Nihayah, Naili Risqi Mahbubah, and M. Romadlon Habibullah, "Pemanfaatan Media Sosial Oleh Guru Pai Sebagai Sarana Pembelajaran Di Era 4.0," *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 3, no. 2 (2022): 45–55, <https://doi.org/10.32665/alaufa.v3i2.1203>.

*webite designer*.<sup>8</sup> Selain itu, keunggulan e-modul berbasis aplikasi *figma* untuk memperluas pemahaman peserta didik terhadap materi *khitbah* dalam pernikahan, dan pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI di MA Darul Ulum Pasinan.

Pembelajaran fikih adalah upaya pendidikan untuk memperluas kemampuan berfikir peserta didik, meningkatkan kapabilitas menciptakan wawasan baru dan meningkatkan pemahaman terhadap penguasaan materi ilmu fikih, namun kenyataannya peserta didik masih memiliki sedikit pengetahuan tentang penguasaan ilmu fikih. Sementara mata pelajaran fikih sering dipelajari untuk diterapkan dalam mata pelajaran lain dan lebih penting lagi, untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah penerapan materi *khitbah* dalam pernikahan.

Materi *khitbah* dalam pernikahan dipilih berdasarkan konteks semester genap atau akademik yang terstruktur, materi *khitbah* dalam pernikahan mempelajari aspek yang mendalam dan kompleks dari hukum pernikahan Islam. *Khitbah* melibatkan prosedur hukum yang terinci dan nilai-nilai etis yang harus dipahami dengan baik oleh peserta didik agar dapat mengaplikasikannya dengan benar dalam konteks praktis. Kesulitan dalam memahami materi *khitbah* sering kali muncul karena kompleksitasnya dalam interpretasi hukum Islam, variasi tradisi lokal, serta perubahan sosial dan budaya yang dapat memengaruhi implementasi praktik tersebut. Oleh karena

---

<sup>8</sup> Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur'aini, and Muhammad Haikal Aufan, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisongo Journal of Information Technology* 4, no. 1 (2022): 43–52, <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.

itu, penelitian yang mendalam dan pemahaman yang baik tentang *khitbah* menjadi penting untuk melengkapi pemahaman komprehensif peserta didik tentang hukum pernikahan Islam.

Dalam studi sebelumnya, beberapa peneliti telah melakukan pengembangan modul elektronik sebagai bahan ajar. Menurut para peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Ardila Andria 2022 hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan e-modul pada mata pelajaran matematika materi segiempat menggunakan aplikasi *figma* dikatakan sesuai, praktis, dan berhasil digunakan dalam pembelajaran.<sup>9</sup>

Menurut Ratna Dwi Pratiwi pada tahun 2023 pengembangan web menggunakan *figma* di era *society 5.0* penelitian tersebut menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Hasil penelitian Ratna menunjukkan bahwa web menggunakan *figma* yang dikembangkan efektif dengan katagori layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.<sup>10</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui beberapa solusi salah satunya adalah dengan menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai. Namun saat ini masih jarang ditemukan kegunaan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran ilmu fikih, yang bervariasi dan dapat menarik perhatian peserta didik.

---

<sup>9</sup> Andria Adrila, "Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Segiempat," 2016, 1–23.

<sup>10</sup> Ratna Dwi Pratiwi, "Pengembangan Web Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Figma Di Era Society 5 . 0 Proposal Raden Intan Lampung 1444 H / 2023 M Pengembangan Web Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Figma," 2023.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis kepada beberapa peserta didik kelas XI dan bapak Masripan, S.Pd.I sebagai pendidik mata pelajaran fikih di MA Darul Ulum mengatakan bahwa saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung pendidik mata pelajaran fikih sekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar yang terbatas variasinya. Selama proses belajar mengajar, pendidik masih sering menjadi sumber utama pembelajaran. Sejauh ini hanya buku yang digunakan sebagai bahan ajar di MA Darul Ulum Pasinan.

Berdasarkan uraian di atas maka muncul inisiatif penulis untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu dengan cara memanfaatkan media berbasis Android, seperti modul elektronik atau e-modul, selain itu pendidik juga memerlukan penggunaan materi dan mempermudah pembelajaran bagi peserta didik sehingga sasaran pembelajaran dapat tercapai. Salah satu jenis materi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai sasaran pembelajaran tersebut adalah e-modul.

Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian pengembangan dengan judul "**Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Figma* Pada Mata Pelajaran Fikih Materi *Khitbah* Dalam Pernikahan Kelas XI Di MA Darul Ulum Pasinan Baureno**"

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *figma* pada materi *khitbah* dalam pernikahan di kelas XI MA Darul Ulum Pasinan Baureno?
2. Bagaimana hasil pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *figma* materi *khitbah* dalam pernikahan di kelas XI MA Darul Ulum Pasinan Baureno.

## C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *figma* pada materi *khitbah* dalam pernikahan di kelas XI MA Darul Ulum Pasinan Baureno.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *figma* materi *khitbah* dalam pernikahan di kelas XI MA Darul Ulum Pasinan Baureno.

#### D. Manfaat Pengembangan

Setiap peneliti pasti ingin penelitian ini bermanfaat bagi semua pembacannya, termasuk penelitian ini. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan bahan ajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran fikih di sekolah.

2. Bagi tenaga kependidikan

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam memilih materi tambahan yang tepat untuk digunakan dalam pengajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan e-modul dapat membangkitkan minat peserta didik dalam mempelajari materi *khitbah* dalam pernikahan.

4. Bagi peneliti

Semoga dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan e-modul dengan menggunakan *figma* pada materi *khitbah* dalam pernikahan serta dapat memperoleh banyak pengalaman yang bermanfaat dalam proses pengerjaannya.

## E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Pada pengembangan e-modul menggunakan aplikasi figma dimana dikembangkan melalui:

1. E-modul berbasis aplikasi *figma* ini dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, seperti laptop, komputer, dan ponsel.
2. E-modul berbasis aplikasi *figma* menggunakan elemen desain yang atraktif dan cocok dengan konsep pernikahan, termasuk warna yang harmonis dan *font* yang mudah dibaca.
3. E-modul berbasis aplikasi *figma* dapat diakses melalui *websaite* dan terdapat materi dari sumber lain.
4. E-modul berbasis aplikasi *figma* di desain dengan praktis sehingga dapat diakses dengan mudah di berbagai tempat dan waktu.

## F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Mengingat keterbatasan dari peneliti, baik dalam segi pengetahuan, pengalaman, waktu, dan tenaga, maka peneliti hanya menekankan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Produk jadi berupa media pembelajaran e-modul berbasis aplikasi *figma*.
2. Pengembangan e-modul mencakup materi tentang *khitbah* dalam pernikahan.
3. Uji coba produk dilakukan di kelas XI di MA Darul Ulum Pasinan Baureno.

4. E-modul dirancang agar dapat diakses secara fleksibel oleh peserta didik, baik saat berada di dalam kelas maupun di luar kelas melalui perangkat komputer maupun ponsel.

## G. Definisi Oprasional

Definisi oprasional sebuah penjelasan tentang bagaimana suatu variabel yang telah dipilih oleh peneliti diukur atau di observasi. Penjelasan mengenai definisi oprasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pengembangan e-modul

E-modul merupakan buku berbasis elektronik ini dimaksudkan untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi peserta didik. E-modul merupakan penyajian informasi dalam format buku yang kemudian dipresentasikan secara elektronik menggunakan hp, komputer atau media lainnya.

Di era kemajuan teknologi yang canggih, e-modul dapat diintegrasikan ke dalam sistem Android sebagai aplikasi yang dapat diakses dengan mudah oleh semua peserta didik.<sup>11</sup>

### 2. Aplikasi *figma*

*Figma* merupakan salah satu *tools* berbasis *websaite* yang dimanfaatkan untuk mendesain kapan saja dan dimanapun melalui internet. Aplikasi *figma* pada umumnya digunakan untuk mendesain

<sup>11</sup> Ricu Sidiq and Najuah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar," *Jurnal Pendidikan Sejarah* 9, no. 1 (2020): 1–14, <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>.

*interface* (tatap muka) dari sebuah aplikasi yang ingin dibuat. Fitur yang diberikan jauh lebih lengkap dan juga ada beberapa fitur yang tidak ditemukan di *software* (perangkat lunak) lain serta memori penyimpanan proyek tanpa batas yang dapat digunakan.

*Figma* hanya dapat digunakan jika koneksi internet memiliki koneksi yang stabil. Hal ini *figma* yang terhubung melalui cloud dan jika pengguna ingin mengaksesnya harus mempunyai akses internet, jika koneksi internet tidak stabil maka pengguna akan merasa kesulitan dalam mendesain proyek.<sup>12</sup>

### 3. *Khitbah* dalam pernikahan

*Khitbah* atau peminangan adalah meminta wanita dijadikan istri, syarat-syarat peminangan harus memenuhi syariat Islam. Menurut ajaran agama, disarankan untuk melihat calon istri yang akan dinikahi. Hal ini bertujuan agar calon suami dapat mengenal keadaan wanita tersebut secara langsung dan tidak hanya mengandalkan informasi dari orang lain.<sup>13</sup>

## H. Orisinalitas Penelitian

Sebelum penelitian ini dilaksanakan sudah terdapat banyak penelitian terdahulu yang mengembangkan e-modul berbasis aplikasi *figma*. Peneliti merencanakan penelitian pengembangan namun harus berkaitan dengan

<sup>12</sup> Rully Pramudita et al., "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *Jurnal Buana Pengabdian* 3, no. 1 (2021): 149–54, <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>.

<sup>13</sup> Rusdaya Basri, *FIQH MUNAKAHAT 4 Mazhab Dan Kebijakan Pemerintah*, 2019.

penelitian terdahulu. Berikut ini beberapa kesamaan dan perbedaan antara studi sebelumnya dan studi saat ini:

**Tabel 1.1**  
**Orientasi Penelitian**

| Judul   | Jenis penelitian   | Perbedaan  | Persamaan   |
|---|--|--|---|
| 1. Ratna Dwi Pratiwi pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan Web Menggunakan Figma Di Era Society 5.0                           | penelitian tersebut menggunakan penelitian <i>Researsh and Development</i> (R&D) yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5.                                | Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa web, sedangkan penelitian saya menghasilkan produk berupa e-modul berbasis aplikasi figma   | Sama-sama Menggunakan aplikasi <i>figma</i> dan menggunakan penelitian <i>Researsh and Development</i> (R&D) yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5. <sup>14</sup> |
| 2. Ardila Andria pada tahun 2022 dengan judul Pengembangan E-Modul menggunakan <i>Flip Pdf Professional</i> Pada Materi Segiempat | Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, and Development, Implementation, Evaluation). | Penelitian tersebut mengembangkan E-Modul dalam bentuk <i>Flip Pdf Professional</i> Pada Materi Segiempat sedangkan yang saya teliti mengembangkan e-modul berbasis <i>figma</i> | Persamaan terdapat pada variabel yaitu sama-sama mengembangkan e-modul <sup>15</sup>  |
| 3. Ricu Sidiq & Najuah. (2020). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar         | Metode yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model <i>brog and gall</i>   | Metode yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model <i>brog and gall</i> , sedangkan penelitian saya menggunakan model ADDIE   | Persamaannya adalah sama-sama menghasilkan produk berupa e-modul <sup>16</sup>  |

<sup>14</sup> Ratna Dwi, "Pengembangan Web Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Figma Di Era Society 5 . 0 Proposal Raden Intan Lampung 1444 H / 2023 M Pengembangan Web Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Figma."

<sup>15</sup> Adrila, "Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Segiempat."

<sup>16</sup> Ricu Sidiq and Najuah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar."

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah penelitian dengan mengembangkan pengembangan e-modul berbasis aplikasi *figma* pada mata pelajaran fikih materi *khitbah* dalam pernikahan yang dapat dioperasikan menggunakan hp, leptop dan komputer. Selain itu *figma* ini harus digunakan dengan internet. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di MA Darul Ulum Pasinan Baureno.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Agar mempermudah pembahasan dalam penulisan skripsi ini maka dari itu peneliti membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

### **1. Bagian Awal**

Meliputi, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto halaman, persembahan abstrak, abstrak, kata pengantar pedoman, transliterasi daftar isi, daftar tabel daftar, gambar daftar, lampiran.

### **2. Bagian Inti**

Bab 1, Berisi mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang diharapkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Berisi mengenai kajian teori yang meliputi Media pembelajaran, e-modul, materi *khitbah* dalam pernikahan, kajian teori, dan penelitian yang relevan.

Bab III, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

Bab IV, Berisi tentang hasil dan pembahasan yang meliputi hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

Bab V Berisi Penutup meliputi kesimpulan, Saran pemanfaatan, deseminasi, dan pengembangan produk.

### **3. Bagian Akhir**

Meliputi, daftar pustaka dan lampiran.

