

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di dalam syariat Islam dikenal istilah kaidah, yang berfungsi untuk meringkas berbagai macam permasalahan syariat sehingga dengan kaidah tersebut kita memudahkan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan agama yang beraneka ragam khususnya pembahasan Fiqh. Al-Qawaid Al-Fiqhiyyah atau Qawaidul Fiqh adalah kumpulan kaidah-kaidah yang merupakan kesimpulan dari banyak permasalahan fiqh yang memiliki hukum-hukum yang sama sehingga muncullah kaidah yang mewakili persamaan tersebut. Qawaidul fiqh banyak diajarkan di beberapa pesantren untuk menuntun santri menyelesaikan masalah syariat Islam yang mereka hadapi di dunia luar nantinya. Tak banyak dari santri yang mampu memahaminya dengan cepat tentang masing-masing kaidah tersebut.

Pondok Pesantren Ar-Raudlatul Ilmiah atau biasa dikenal Pondok Pesantren Yayasan Taman Pengetahuan (Ponpes YTP) Kertosono adalah pondok yang mengajarkan ilmu kurikulum dan ilmu pesantren. Adapun ilmu-ilmu pesantren yang diajarkan adalah "ilmu-ilmu alat" seperti Nahwu, sharaf, ushul fiqh, qawaidul fiqhiyyah, balaghah dan lainnya, sebagai ciri khas pondok pesantren. Oleh sebab itu, lulusan Pesantren YTP Kertosono, memiliki skill dan lancar dalam membaca kitab kuning atau kitab gundul, buku berbahasa Arab yang tidak ada harakatnya. Qawaidul fiqh mulai diajarkan pada siswa MA. Karena di jenjang menengah atas telah dibekali ilmu dasar agama dan ilmu dasar bahasa arab dari

lulusan MTs dan beberapa santri yang baru masuk MA mereka mengkaji dasar-dasar tersebut saat masih kelas I.

Pada umumnya, proses pembelajaran yang ada sekolah masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran masih terpusat pada guru sebagai pengajar. Kegiatan pembelajaran di sekolah selama ini hanya mengandalkan informasi yang diberikan guru dan buku paket sebagai sumber belajar. Padahal pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai yang positif dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Banyak dari siswa yang kurang memahami atau bahkan kurang mendalami akan

pelajaran *Qawwaidul Fiqh* ini. Beberapa dari mereka yg lumayan memahami mata pelajaran ini hanyalah yang duduk di barisan depan sedangkan yang lainnya menginginkan suatu hal yang baru dari mata pelajaran ini.

Melihat tentang kurangnya motivasi belajar siswa kelas XI di MA YTP ini, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan interaktif menggunakan media TIK. Banyak program yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah *Adobe flash*. *Adobe flash* sendiri telah dikembangkan dalam aplikasi *Adobe Animate CC* yang memiliki *actionscript 3.0* dan *HTML 5 Canvas* digunakan untuk pembuatan aplikasi media pembelajaran ini dan *Xampp* berfungsi sebagai server dari database yang dibuat dari software *MySQL*. Materi yang disampaikan menggunakan program ini berbentuk Teks video yang mampu memberikan contoh secara visual tentang bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah agama yang sedang dihadapi di dunia luar.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran *Qawaidul Fiqh* di MA YTP Kertosono yang akan digunakan sebagai proses belajar mengajar?
2. Bagaimana kinerja dari media tersebut pada mata pelajaran *Qawaidul Fiqh* di MA YTP Kertosono yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan pada masalah digunakan agar cakupan masalah tidak terlalu luas dan dapat dipersempit sesuai kebutuhan. Adapun batasan masalah pada media interaktif menggunakan *adobe flash* dengan software *adobe animate CC* dan database ini adalah:

1. Buku yang dipakai acuan pembuatan aplikasi:
  - a. *Mabadhi' Awaliyah*
  - b. *As-Sulam*
  - c. *Ushul Fiqh*
2. Pembuatan media Interaktif difokuskan pada penyampaian materi
3. Software yang dipakai:

- a. Adobe Animate CC 2018
- b. Adobe Illustrator 2018
- c. Adobe Photoshop CC 2018
- d. MySQL
- e. Xampp

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan media:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash untuk diterapkan pada mata pelajaran Qawaidul Fiqh sebagai acuan meningkatkan belajar siswa.
2. Mengetahui kemudahan, kemenarikan, kemnfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Qawaidul Fiqh sebagai sumber belajar yang diterapkan.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran yang diterapkan sebagai sumber belajar.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembang (research and development). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif. Pengembangan yang dilakukan berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan software *Adobe Animate CC 2018* pada mata pelajaran Qawaidul Fiqh.

Oleh karena itu penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut :

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar informasi yang terkumpul menjadi informasi yang tepat, lengkap dan terstruktur. Adapun metode-metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data, antara lain :

1. Metode Observasi

Metode yang diperoleh dari pengalaman langsung dari Sekolah MA Yayasan Taman Pengetahuan Kertosono, Nganjuk.

## 2. Metode Wawancara

Yaitu mendapatkan informasi dengan cara mewawancarai langsung salah satu guru dan siswa di Sekolah MA Yayasan Taman Pengetahuan Kertosono, Nganjuk.

## 3. Metode kepustakaan

Mengumpulkan data yang diperoleh dari ahli bidang dan mempelajari buku-buku serta browsing internet yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran interaktif ini.

### 1.5.2 Metode Perancangan

Dalam perancangan aplikasi ini, navigasi utama adalah dengan tampilan animasi sebagai halaman pembuka, yang nantinya akan menampilkan berbagai tombol yang akan mengarahkan ke berbagai informasi. Selain itu, user juga dapat merubah setting, dan mengakses fitur lainnya. Adapun perancangan tersebut meliputi:

#### 1. Merancang Konsep

Perancangan konsep meliputi perancangan desain animasi, alur aplikasi, struktur navigasi yang akan digunakan, dan fitur-fitur yang akan ditambahkan kedalam aplikasi.

#### 2. Merancang Isi

Perancangan isi meliputi penulisan materi yang ingin dimasukkan kedalam aplikasi sehingga bisa mencakup materi pelajaran dan aspek penunjangnya secara lengkap.

#### 3. Merancang Naskah

Perancangan naskah, Analisis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia.

#### 4. Merancang Grafik

Perancangan grafik meliputi perancangan konsep, desain antarmuka, serta animasi yang dibutuhkan.

### 1.5.3 Testing dan Implementasi

Melakukan Produksi pelaksanaan sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci lalu melakukan pengecekan terhadap setiap elemen-elemen yang ada di sistem tersebut apakah sudah berfungsi dengan layak dan benar atau masih terdapat kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan evaluasi.

### 1.5.4 Evaluasi

Melakukan proses evaluasi terhadap sistem yang sudah ada apakah sistem harus di ubah atau ada pengurangan terhadap sistem tersebut agar sesuai yang diharapkan oleh user.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diperlukan agar laporan penelitian ini terstruktur dengan baik. Adapun laporan penelitian tugas akhir ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut, yaitu :

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan dijadikan sebagai acuan dalam membantu penelitian. Hal-hal yang mencakup didalam landasan teori yaitu dasar-dasar Media Interaktif dan teori tentang Qawwaidul Fiqh.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**, Bab ini berisi analisa serta perancangan terkait terhadap kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini dan penjelasan materi apa saja yang dimasukkan ke dalam aplikasi supaya siswa mampu memahami dengan mudah pelajaran Qawwaidul Fiqh.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**, Bab ini berisi proses implementasi dan pengujian aplikasi, serta evaluasi terhadap hasil pengujian tersebut.

**BAB V PENUTUP**, Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil