

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dengan munculnya perubahan maupun kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi, di dapatkan beragam masalah sosial atau moralitas keagamaan yang begitu banyak membawa sebagian orang untuk mempermasalahkan mengenai pendidikan, khususnya dalam peran pendidikan Islam. Ketidakstabilan program pendidikan agama yang ada di Indonesia, dan merupakan bagian dari keseluruhan program pendidikan nasional yang hasilnya menyebabkan pendidikan Islam selama ini lebih tertuju atau fokus pada pengetahuan siswa.

Di era globalisasi saat ini ketika kemajuan IPTEK semakin pesat, hal ini juga berimbas pada pentingnya seorang guru meningkatkan kinerja dan kemampuan mereka sehingga terwujud keprofesionalannya. Seorang guru dituntut untuk mampu menampilkan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik siswa untuk beraktivitas secara aktif. Salah satu contohnya yaitu pembelajaran yang dilakukan harus dapat memanfaatkan teknologi yang sudah ada, agar siswa tidak tertinggal dengan kemajuan teknologi yang telah berkembang pesat.

Maka dari itu, pendidik di haruskan mempunyai kemampuan serta bentuk kreativitas tersendiri dalam mengemban kewajibannya atau tugasnya dengan memberikan pemahaman mengenai ilmu pengetahuan terhadap siswa. tahap ini sangat penting untuk membantu pengelolaan kelas agar siswa dapat

belajar dengan nyaman sehingga siswa tidak merasa bosan dan terus antusias ketika mengikuti pembelajaran. Dengan ini tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada saat ini, bentuk kreativitas guru dalam melakukan pembelajaran perlu di kembangkan, khususnya dalam pembelajaran Fiqih. Hal ini dikarenakan terdapat hal-hal penting mengenai hukum syari'at yang berpatokan pada Al-Qur'an dan Hadits dalam pembelajaran Fiqih. Dengan ini diharapkan pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Maka dari itu, guru dituntut untuk menciptakan suatu bentuk kreaivitas dalam menetapkan suatu materi serta cara yang sesuai ketika menyampaikan materi.

Dunia pendidikan saat ini, internet dapat dijadikan sebuah pembelajaran yang berupa pembelajaran elektronik atau dikenal dengan istilah *e-learning*. Pembelajaran elektronik yang dapat diartikan sebagai jenis bahan belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media *internet* atau media jaringan komputer lain.¹

Berdasarkan hasil survey awal dan hasil wawancara di lapangan, peneliti mendapatkan suatu permasalahan menyangkut dalam bidang pelajaran Fiqih. Salah satu guru Fiqih menuturkan bahwa pembelajaran elektronik sudah diterapkan dalam sekolah tersebut, akan tetapi siswanya belum sepenuhnya paham dengan pembelajaran fiqih melalui sistem pembelajaran elektronik. Jadi, guru harus lebih kreatif dalam mengolah pembelajaran fiqih melalui

¹ Rijki Ramdani, "Media Pembelajaran *e-learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Tarbawy*,1(2018), hlm. 48.

strategi pembelajaran elektronik ini, supaya siswa tertarik mengikuti pembelajaran.

Dari penemuan fenomena diatas, dengan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kreativitas Guru Mata Pelajaran Fiqih dalam Strategi Pembelajaran Elektronik (*E-Learning System*) di MTs. Negeri 2 Pamekasan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijabarkan di atas, peneliti ingin memfokuskan penelitiannya dengan mengajukan beberapa pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana penerapan strategi sistem pembelajaran elektronik (*e-learning system*) pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Negeri 2 Pamekasan?
2. Apa saja bentuk kreativitas guru dalam mata pelajaran Fiqih di MTs. Negeri 2 Pamekasan?
3. Bagaimana tingkat keberhasilan strategi sistem pembelajaran elektronik (*e-learning system*) pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Negeri 2 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh jawaban yang kongkrit dan akurat sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan strategi sistem pembelajaran elektronik (*e-learning system*) pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Negeri 2 Pamekasan.
2. Untuk mengetahui bentuk kreativitas guru dalam mata pelajaran Fiqih di MTs. Negeri 2 Pamekasan.
3. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan strategi sistem pembelajaran elektronik (*e-learning system*) pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Negeri 2 Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat beberapa kalangan antara lain:

1. Kegunaan Teoritis:
 - a) Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat dijadikan sebagai pengalaman bagi peneliti.
 - b) Bagi peneliti selanjutnya, bisa dijadikan sebagai bahan perbandingan atau rujukan untuk penelitian selanjutnya.
2. Kegunaan Praktis:
 - a) Bagi IAIN Madura, sebagai kontribusi terhadap khazanah literatur kepustakaan terutama dalam bidang pendidikan Islam.
 - b) Bagi MTs. Negeri 2 Pamekasan, sebagai bahan masukan dalam membangun kreativitas guru melalui strategi pembelajaran elektronik (*e-learning system*).

- c) Bagi Peneliti, bertambahnya ilmu pengetahuan mengenai kreativitas guru mata pelajaran fiqih dalam strategi sistem pembelajaran elektronik (*e-learning system*) di dalam sebuah lembaga pendidikan.

E. Definisi Istilah

1. Kreativitas adalah proses munculnya kreasi baru atau ide baru dengan menghubungkan sesuatu yang ada menjadi sesuatu yang baru.
2. Mata Pelajaran Fiqih merupakan suatu pembelajaran di dalam agama Islam yang dengan mencakup tantang hukum-hukum yang berpatokan pada Al-Qur'an dan Hadits.
3. Pembelajaran Elektronik (*E-Learning System*) adalah pembelajaran dengan menggunakan bantuan media elektronik untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran.

Jadi yang dimaksud dengan kreativitas guru mata pelajaran fiqih dalam strategi pembelajaran elektronik adalah suatu bentuk usaha kreativitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran fiqih dalam strategi pembelajaran elektronik dengan tujuan supaya siswa mudah dalam menerima informasi pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

Untuk memberikan pemahaman yang lebih luas pada penelitian ini, penulis perlu memaparkan terlebih dahulu mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya untuk mengetahui letak persamaan dan perbedaannya.

Salah satu hasil penelitian yang dilakukan penulis dengan hasil penelitian sebelumnya bagian tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ulfa Kartika Fatmawati Juli 2018, Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih melalui pelaksanaan Kurikulum 2013 (Studi Kasus di MTsN Kota Madiun Kelas VIII Tahun Ajaran 2017/2018)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTsN Kota Madiun, seorang guru disini kurang dalam melakukan pendekatan ketika proses pembelajaran, sehingga guru tersebut diharuskan melakukan tindakan atau *action* dalam proses pembelajaran. Seperti halnya dengan meningkatkan kreativitas mengajar sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Persamaan dari skripsi ini yaitu tentang kreativitas guru mata pelajaran fiqih, perbedaannya yaitu tentang pembelajaran elektronik (*e-learning*) sedangkan di skripsi ini menjelaskan kaitan antara kreativitas guru dengan hasil belajar siswa.

- b. Antariska Tri Buana 2018, Hubungan Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas VIII di MTs. Miftahul Ulum Tanjung Seneng Bandar Lampung

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa guru masih kurang dalam memberikan materi pelajaran fiqih sehingga membuat para siswa banyak yang kurang mengerti dalam pembelajaran tersebut.

Titik persamaan dari skripsi ini yaitu tentang kreativitas guru mata pelajaran Fiqih, sedangkan perbedaannya yaitu tentang pembelajaran elektronik (*e-learning*) dan di skripsi ini menjelaskan hubungan kreativitas guru dengan hasil belajar siswa.

- c. Zumrotun Nikmah 2013, Implementasi *E-Learning* PAI di SMAN 1 Teladan Yogyakarta.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa implementasi *E-Learning* yang di fokuskan pada pembelajaran PAI. Dimana dengan adanya implementasi berbasis *e-learning* ini, siswa bisa mengambil materi kapan saja dan dimana saja. Mengingat pada skripsi ini dipaparkan bahwa guru PAI yang ada di sekolah tersebut kurang terampil dalam menggunakan *e-learning*.

Titik persamaan dari skripsi ini yaitu membahas tentang pembelajaran elektronik (*E-Learning*), sedangkan titik perbedaannya disini terletak pada mata pelajarannya. Pada skripsi ini lebih terfokus pada mata pelajaran PAI dan juga lokasi penelitiannya yaitu di SMA, sedangkan penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang kreativitas guru mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah.