

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional kita mengamanatkan agar pendidikan mampu menjadikan generasi penerus bangsa menjadi generasi yang berakhlak mulia. Hal ini secara khusus menjadi amanat nasional yang tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menghendaki berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pemerintah Indonesia 2003a).

Dewasa ini dunia tengah dihadapkan dengan pandemi Covid-19 yang secara mendadak menimbulkan perubahan yang besar dalam waktu yang singkat. Kehidupan normal yang biasa dijalani mengalami perubahan yang signifikan dalam semua aspek, termasuk dalam aspek pendidikan. Secara umum pemerintah menerapkan kebijakan yang atas kegiatan mobilitas masyarakat dalam batasan-batasan tertentu guna menekan laju penyebaran virus.

Dalam dunia pendidikan kebijakan ini berdampak pada pemberlakuan sistem pembelajaran daring yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara virtual (Atiqoh 2020). Virtualisasi pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan berbagai macam platform seperti *Whatsapp*, *Google Classroom*, dan berbagai LMS daring lainnya.

Pembelajaran daring ini bukan tidak memiliki dampak. Van Bruggen (2005) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pembelajaran daring dapat menghadirkan tantangan bagi pendidik, karena alat dan kesempatan untuk menemukan prakonsepsi siswa dan perspektif budaya sering dibatasi oleh batasan *bandwidth* yang membatasi tampilan bahasa tubuh dan petunjuk paralinguistik. Pembelajaran daring pada prinsipnya memberikan aneka tantangan tersendiri yang dihadapi siswa untuk mengembangkan potensi dirinya (Winangun 2020).

Salah (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pandemi Covid-19 telah memengaruhi gaya hidup manusia, khususnya dalam dunia pendidikan. Ini dikarenakan pendidikan yang secara cepat harus beradaptasi menjadi sistem daring yang mana memberikan dampak besar bagi siswa. Perubahan besar yang terjadi pada diri siswa utamanya dalam hal karakter yang membuat siswa kurang mampu menghargai guru-gurunya dengan salah satu indikasi yang ditunjukkan adalah mengabaikan tugas yang telah diberikan.

Ada pun penelitian yang dilakukan oleh Suriadi, dkk (2021) didapatkan bahwa siswa di beberapa sekolah di kota Padang mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini paling terlihat pada perilaku mereka terhadap guru mereka selama pembelajaran daring berlangsung. Ditemukan ada peserta didik yang mengabaikan tugas dengan sengaja, tidak membaca pesan dalam grup *whastapp* tentang info penugasan, hingga dengan sengaja meninggalkan grup kelas yang berisi penugasan harian. Hal yang paling meresahkan adalah siswa yang melawan saat diingatkan oleh gurunya untuk tidak mengirimkan konten

yang tidak berkaitan dengan pelajaran di dalam grup *whatsapp* dengan mengucapkan kata-kata yang tidak pantas kepada guru yang bersangkutan.

Dalam mewujudkan amanat konstitusi di atas, pendidikan akhlak menjadi sebuah usaha yang sedang digencarkan oleh pemerintah. Hal ini tidak berlebihan mengingat keterampilan teknis (*hard skill*) ternyata tidak menjadi penentu mutlak atas keberhasilan seseorang. Lebih dari itu, keterampilan dalam mengelola pribadi dan orang lain (*soft skill*) juga memberikan pengaruh yang penting (Bahri 2015, 57). Bagir (2014, p. 16) menerangkan bahwa dewasa ini negara-negara maju yang dapat dikatakan berhasil dalam hal pendidikan seperti Finlandia menekankan pembangunan pada *soft skill*. Keberhasilan akan penguasaan terhadap sains dan teknologi di negara tersebut adalah hasil alami dari kuatnya penanaman dasar-dasar *soft skill*.

Untuk menjawab permasalahan di atas, kurikulum Indonesia mempunyai mata pelajaran yang menysasar pada pembentukan akhlak mulia yaitu pendidikan agama. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat kita lihat bahwa tujuan pengadaaan mata pelajaran ini adalah untuk mewujudkan orang yang bertakwa dan berakhlak mulia. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar dan terencana melalui bimbingan pengajaran untuk mempersiapkan generasi penerus yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam berdasarkan Al-Qur'an dan Al Hadits. (Muhaimin 2003, 75).

Menurut Daradjat dalam Ramayulis (2004) berpendapat bahwa, pendidikan agama sebaiknya dapat memberikan warna pada kepribadian, sehingga nantinya agama dapat betul-betul menjadi bagian dari pribadi yang dapat menjadi

pengendali hidup di kemudian hari. Dalam proses pendidikan, siswa merupakan titik berat atas terjadinya proses belajar dari rangkaian pengalaman yang ada. Perubahan merupakan akibat dari proses belajar. Perubahan ini bersifat integral, artinya perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Motivasi belajar adalah salah satu karakteristik yang dapat memengaruhi aspek afektif dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat menjadikan siswa lebih antusias untuk mengingat semua penyampaian guru, sebab itulah yang menjadi keinginan dan tujuannya (Adnan 2017, 134). Dalam pelaksanaannya motivasi belajar dipengaruhi faktor eksternal yakni dari lingkungan, baik keluarga maupun sekolah, terutama metode yang diterapkan oleh guru.

Dalam hal ini seorang guru harus mampu meningkatkan motivasi dan memberikan rangkaian stimulus yang lebih baik kepada siswa. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau yang lebih dikenal dengan istilah PAIKEM. Hal ini menjadi penting dimiliki oleh seorang guru, terlebih oleh seorang guru pada sekolah umum, dan terlebih dalam bidang Pendidikan Agama Islam, tentu sangat dibutuhkan penerapan metode belajar yang sangat baik dan efisien (Adnan 2017, 134). Penentuan metode ini juga memerlukan media yang tepat.

Penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 19 Agustus-23 Oktober di SMK Negeri 10 Jakarta, Kecamatan Kramat Jati, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta, menemukan hambatan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini pembelajaran akhlak pada materi ajar PAI. Guru cenderung mengalami kesulitan memberikan pemahaman dan pengimplementasian materi

yang berkaitan dengan akhlak, terutama dalam kondisi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang berlangsung di masa pandemi. Pembelajaran akhlak merupakan pembelajaran terapan yang nilai serta bentuknya dapat diamati secara langsung. Sejauh ini pembelajaran PAI dalam materi yang berkaitan dengan akhlak masih dilakukan secara klasikal. Guru memberikan penjelasan melalui platform *Google Classroom* serta menyertakan tugas untuk dikerjakan. Walau pun telah memanfaatkan media teknologi, cara ini dinilai masih belum bisa menjawab tantangan pembelajaran akhlak, khususnya di masa pandemi.

Perkembangan teknologi yang telah berkembang pesat memberikan banyak peluang bagi pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Pada tahun 2017, Kominfo mempublikasikan hasil penelitiannya terhadap survei penggunaan TIK (balitbangsdm.kominfo.go.id). Penelitian ini menunjukkan bahwa sebesar 66,31% masyarakat Indonesia memiliki gawai. 83,04% di antaranya merupakan penggunaan yang dilakukan di wilayah perkotaan. Ada pun dari segi pengguna, sebesar 65,34% pengguna merupakan anak usia 9-19. Ini berarti anak, terutama dalam usia remaja telah akrab dengan penggunaan gawai dalam kesehariannya.

Oleh karenanya penggunaan teknologi seperti gawai dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman anak dalam belajar. Namun harus diakui juga penggunaan teknologi seperti gawai ini juga dapat berdampak negatif bila digunakan tanpa kebijaksanaan. Namun sebaliknya, ketika penggunaan dilakukan dengan mengedepankan kebijaksanaan, pengawasan, serta sistem yang baik,

bukan tidak mungkin gawai akan menjadi potensi yang luar biasa bagi tumbuh kembang anak.

Dalam menjalankan program pada gawai, sistem operasi android merupakan sistem operasi yang paling sering digunakan. Data yang dirilis oleh *Statcounter GlobalStats* menunjukkan bahwa 92,39% penduduk Indonesia menggunakan android sebagai sistem operasi pada perangkat gawai (<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>). Untuk itu penggunaan sistem aplikasi android pada pengembangan media pembelajaran melalui gawai dinilai telah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada.

Android memiliki sifat yang lebih terbuka (*opensource*) dengan penyediaan platform terbuka untuk pengembang aplikasi merancang sistem aplikasi mereka sendiri. Dengan keterbukaannya android memungkinkan pengembang untuk mengembangkan, menyalurkan, serta memperbanyak aplikasi yang telah mereka buat. Ada pun aplikasi-aplikasi ini telah bertebaran di *Play Store* dan pengguna hanya perlu mengunduh dan memasangnya ke dalam gawai (Ramdhani 2013).

Terdapat sebuah penelitian terdahulu yang dilakukan Muhammad Fatchul Aziz dalam di tahun 2020 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang”. Dalam penelitiannya Aziz mencoba menghadirkan sebuah aplikasi android yang bertema edukasi. Ada pun dalam implementasinya, aplikasi ini masih terbatas pada tema pengurusan jenazah dan bersifat pasif karena terpaku pada satu platform yakni aplikasi android.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, serta gambaran atas kekurangan penelitian sebelumnya, penulis merasa perlu untuk menghadirkan sebuah antar muka yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan usaha peningkatan akhlak pada remaja. Pengembangan ini diwujudkan dalam sebuah penelitian berjudul **“Pengembangan Aplikasi SALADIN sebagai Media Pembelajaran Materi Akhlak Untuk Kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta”**. Aplikasi ini digagas untuk mengupayakan pembiasaan perbuatan terpuji dalam diri siswa. Aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik termuat dalam fitur yang ada di dalamnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat diteliti sebagai berikut:

1. Maraknya kasus kejahatan berupa kekerasan dan penganiayaan yang dilakukan anak terhadap orang tua.
2. Kebutuhan akan pembelajaran akhlak melalui Pendidikan Agama Islam.
3. Pembelajaran akhlak dalam Pendidikan Agama Islam belum dapat dijalankan dengan maksimal.
4. Belum terdapat media pembelajaran pembinaan akhlak yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

C. Pembatasan Masalah

Berangkat dari identifikasi masalah di atas dengan pertimbangan keterbatasan peneliti terkait tenaga, waktu, biaya, kemampuan teoritis dan

metodologis maka penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas XI SMK pada materi akhlak kepada orang tua.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas. Maka secara umum dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran SALADIN pada siswa di kelas XI dalam lingkungan SMK Negeri 10 ?”

Untuk menjawab rumusan di atas, dibuatlah pertanyaan pembantu sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dari implementasi pembelajaran akhlak pada materi hormat kepada orang tua dan guru.
2. Bagaimana desain media pembelajaran akhlak berbasis aplikasi pada materi hormat kepada orang tua dan guru pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta?
3. pengembangan media pembelajaran akhlak berbasis aplikasi pada materi hormat kepada orang tua dan guru pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta?
4. Bagaimana penerapan media pembelajaran akhlak berbasis aplikasi pada materi hormat kepada orang tua dan guru pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta?
5. Bagaimana evaluasi produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran akhlak berbasis aplikasi pada materi hormat kepada orang tua dan guru pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran SALADIN pada kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta. Ada pun tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis kebutuhan dari implementasi pembelajaran akhlak pada materi hormat kepada orang tua dan guru.
2. Membuat desain pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi pada materi hormat kepada orang tua dan guru pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta.
3. Melakukan pengembangan media pembelajaran akhlak berbasis aplikasi pada materi hormat kepada orang tua dan guru pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta.
4. Melakukan penilaian kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran akhlak berbasis aplikasi pada materi hormat kepada orang tua dan guru pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta.
5. Melakukan uji penerapan produk pada guru dan siswa terhadap media pembelajaran akhlak berbasis aplikasi pada materi hormat kepada orang tua dan guru pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 10 Jakarta.

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi media pembelajaran “SALADIN” sebagai media pembelajaran akhlak pada materi hormat kepada orang tua dan guru untuk kelas XI SMK Negeri 10 Jakarta adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berbentuk aplikasi perangkat lunak dalam bentuk *mobile* dan web. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui perangkat gawai. Sedang guru dapat mengunggah materi melalui web.
2. Media pembelajaran berbentuk aplikasi portabel yang dapat diunduh pada *Play Store* (oleh siswa) dan dapat diakses melalui web (oleh guru).
3. Media pembelajaran ini didesain menarik dan interaktif dengan dilengkapi visualisasi berupa audio dan video sehingga berpotensi menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Media pembelajaran dilengkapi dengan materi dan berbagai soal latihan yang dapat menjadi mengasah kemampuan kognitif siswa.
5. Media pembelajaran ini menghadirkan berbagai tantangan untuk mengasah kemampuan afektif dan psikomotorik siswa sebagai wujud implementasi materi akhlak.
6. Spesifikasi gawai (untuk siswa) yang dibutuhkan untuk mengakses aplikasi media pembelajaran ini adalah:
 - a. CPU: *Dual-core* 1.3 GHz.
 - b. RAM 512Gb.
 - c. sistem operasi android 4.3 *Jelly Bean*.

Ada pun spesifikasi komputer (untuk guru) yang dibutuhkan untuk mengakses aplikasi dalam bentuk web adalah:

- a. Prosesor intel atom 1.30 Ghz.
- b. Resolusi layar 1024 x 768 piksel dengan kedalaman warna 32bit.
- c. Sistem operasi komputer minimal Windows 7 SP2.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk menghadirkan pembelajaran jarak jauh yang mudah dipahami dengan media pembelajaran yang menarik.

2. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar khususnya di masa pandemi serta menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan dalam pengimplementasiannya di dunia pendidikan, sehingga mampu meningkatkan kualitas dari lembaga pendidikan.

