

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelajaran PAI seringkali dianggap pelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan tidak penting untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan pembelajaran PAI dari tingkat Sekolah Dasar sampai tingkat Menengah Atas hanya membahas hal yang sama, bedanya adalah di level yang tinggi, biasanya sudah dilengkapi dengan dalil dan penjelasan yang lebih banyak. Belum lagi dengan kemampuan guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, sehingga siswa cenderung pasif, kurang bersemangat atau bergairah dalam belajar.

Upaya peningkatan kualitas belajar diperlukan adanya teknologi dan media pembelajaran. Kemajuan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk memilih dan membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik. Penggunaan teknologi dan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan penghubung atau perantara antara guru dengan murid. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat maka penghubung antara guru dan murid tidak hanya sebatas pembelajaran di kelas, tetapi bisa dimanapun dan kapanpun.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan dalam mata pelajaran PAI khususnya di kelas XI IPA 2 SMAN 91 Jakarta. Media pembelajaran yang digunakan di kelas XI IPA 2 SMAN 91 Jakarta umumnya media powerpoint, buku cetak, dan video pembelajaran yang

ditampilkan oleh guru. Media pembelajaran yang menggunakan *smartphone* untuk mata pelajaran PAI belum digunakan di SMAN 91 Jakarta. Dalam kondisi seperti ini, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat agar siswa antusias dan termotivasi untuk belajar.

Perkembangan teknologi bermanfaat dalam pemilihan media pembelajaran. Teknologi yang canggih saat ini dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran kini bukan hanya sekedar buku cetak, LKS, atau informasi yang diberikan guru, tetapi lebih dari itu, media pembelajaran bisa diakses melalui komputer atau *smarthpone* dan internet. Adanya kemajuan teknologi membuat media pembelajaran dapat diakses dengan mudah. Berbagai *software* pembuat aplikasi juga telah tersedia untuk membuat media pembelajaran, dengan adanya *software* ini pembuatan aplikasi media pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik.

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara massal, mudah diperbanyak, dan mudah digunakan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dirasa cukup mudah untuk dimanfaatkan secara massal, mudah diperbanyak, dan mudah digunakan, karena saat ini penggunaan teknologi kian pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya fakta bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 diperkirakan sebanyak 55 juta pengguna. Total penetrasi pertumbuhannya sebesar 37,1%. Dilansir juga bahwa prediksi yang dilakukan *eMarker* bahwa pada tahun 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus tumbuh semakin

pesat, redaksi yang ada yaitu tahun 2016 akan terdapat 65,2 juta pengguna dan pada tahun 2017 akan mencapai 74,9 juta pengguna.¹

Keterbatasan media pembelajaran yang ada membuat siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran yang masih sangat konvensional dan monoton seperti buku cetak, LKS, dan powerpoint membuat siswa merasa jenuh. Pembelajaran yang terbatas dengan ruang kelas membuat informasi yang diberikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat diserap dengan baik oleh siswa.

Media pembelajaran yang murah dan mudah untuk diakses menjadi hal yang harus dicapai. Pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* dirasa menjadi alternatif untuk menjawab hal itu. Pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* yang lebih praktis dan lebih mudah dibanding menggunakan *PC (personal computer)* atau laptop. Pembelajaran menggunakan *smartphone* mempunyai potensi yang luar biasa untuk membantu proses pembelajaran. *Smartphone* merupakan perangkat yang paling banyak digunakan jika dibandingkan dengan penggunaan *PC (Personal computer)* dan laptop. Harga yang dirasa lebih ekonomis dan penggunaan yang lebih praktis dibandingkan dengan komputer dan laptop membuat penggunaan *smartphone* kian pesat. Hasil observasi di sekolah juga menunjukkan bahwa lebih banyak yang menggunakan dan mempunyai *smartphone* dibanding komputer atau laptop.

Media pembelajaran menggunakan *smartphone* mempunyai beberapa keunggulan antara lain, harga yang murah, dapat mendukung konten multimedia,

¹Azizah Nurul Husnaini, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Menjelaskan Pemasangan Komponen dan Sirkuit Programmable Logic Controller (PLC)*, (Yogyakarta: Skripsi Sekolah Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Tidak diterbitkan, 2016), h. 3

dapat digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas ruang. *Smartphone* cukup praktis dibawa jika dibandingkan dengan buku dan komputer atau laptop. Namun, *smartphone* juga mempunyai beberapa kekurangan seperti daya tahan baterai, ukuran layar, keterbatasan format dan keterbatasan memori. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran masih sangat jarang digunakan di berbagai lembaga pendidikan seperti sekolah. Laporan tahunan UNESCO disebutkan penggunaan telepon genggam di sekolah masih dianggap tabu.² Hal inilah yang mendorong peneliti untuk memanfaatkan *smartphone* sebagai salah satu media pembelajaran.

Media yang menggunakan *smartphone* dibawa ke dalam kelas dirasa cukup inovatif sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. *Smartphone* memang bukan hal baru, namun *smartphone* yang digunakan menjadi media pembelajaran merupakan suatu pembaharuan yang dapat menarik minat belajar siswa.

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan *smartphone* ini, peneliti memakai *Online App Builder Appypie* yang dapat diakses melalui www.Appypie.com. Keunggulan dari *online app builder* ini adalah dapat diakses gratis, dapat merancang aplikasi tanpa coding atau tanpa menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML. Di dalam situs *Appypie* sudah terdapat desain yang disediakan oleh *Appypie* sehingga pengguna tidak perlu bingung membuat desain seperti apa yang bagus untuk digunakan, namun *appypie* ini pun memiliki kelemahan seperti desain dan layout yang tidak bisa dibuat sesuai

²Singgih Yuntoto, *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih*, (Yogyakarta: Skripsi Sekolah Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Tidak diterbitkan, 2015), h.3

dengan keinginan pembuat aplikasi, lalu format tulisan yang kurang rapi, dan waktu untuk meng-edit aplikasi yang sangat singkat, serta ada iklan komersil yang masuk di dalam aplikasi yang telah dibuat jika menggunakan appypie secara gratis.³ Berdasarkan fakta diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *Appypie* yang dapat di-*install* di *smartphone* masing-masing siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan variatif dapat menciptakan siswa tertarik dan termotivasi untuk lebih giat dalam belajar. Media pembelajaran berbasis *Appypie* ini diharapkan dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar dan dapat merubah *mindset* siswa bahwa pembelajaran PAI yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik. Media pembelajaran berbasis *Appypie* dapat diakses oleh siapa saja dan dapat dilakukan dimana saja, menjadi salah satu faktor pendukung berkembangnya media pembelajaran berbasis *Appypie*. Sifat media pembelajaran berbasis *Appypie* yang praktis, fleksibel, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat dikases kapanpun dan dimanapun, serta bersifat personal akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Appypie* di Kelas XI IPA 2 SMAN 91 Jakarta”.

³ Putria Setiani, *Penggunaan Appypie Untuk Mengembangkan Media Aplikasi Android Pada Pembelajaran Tumbuhan Hijau Di Kelas V Sekolah Dasar*, (Jambi: Skripsi Sekolah Sarjana Universitas Jambi, Tidak diterbitkan, 2018), h. 9

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran
2. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *smartphone*
4. Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie* di SMAN 91 Jakarta

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi masalah sebagai berikut: Penelitian ini hanya membahas **Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis *Appypie* di Kelas XI IPA 2 SMAN 91 Jakarta**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka didapati satu masalah besar yaitu Bagaimana Pengembangan media Pembelajaran PAI berbasis *Appypie* di Kelas XI IPA 2 SMAN 91 Jakarta? Dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie*?
2. Bagaimana penilaian kelayakan produk menurut ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie*?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie*?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapati satu tujuan besar yaitu mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie* di Kelas XI IPA 2 SMAN 91 Jakarta. Dengan tujuan-tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Melakukan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie*
2. Mengetahui penilaian kelayakan produk menurut ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie*
3. Mengetahui penilaian siswa terhadap pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie*

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis : dapat menambah ilmu pengetahuan dan menambah wawasan, serta melahirkan ilmu pengetahuan baru yang membahas media pembelajaran PAI dengan menggunakan online app builder *Appypie*, dari cara pembuatan media sampai cara penggunaan media.
2. Manfaat Praktis :
 - a. Untuk Guru : dapat memberi pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta proses pembelajaran yang menarik
 - b. Untuk Siswa : dapat memberi manfaat untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar
 - c. Untuk Peneliti : untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang berbasis teknologi serta menambah pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

- d. Untuk Pembaca : dapat dijadikan bahan bacaan dan sebagai bahan referensi untuk dijadikan penelitian lebih lanjut.

G. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran PAI berbasis *Appypie* digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar mandiri
2. Media pembelajaran PAI berbasis *Appiepie* pada materi pokok Iman kepada kitab-kitab Allah
3. Konten yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Appypie* berupa materi ajar, video pembelajaran, dan kuis interaktif.

H. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, metodologi penelitian, studi literatur, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI

berisi studi literasi mengenai teori teori yang mendasari dan berkaitan dengan penelitian

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

berisi tentang metodologi penelitian, di dalamnya akan dibahas jenis penelitian subjek dan objek penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas instrumen, teknik analisis data, prosedur pelaksanaan keseluruhan.

BAB IV : PELAKSANAAN PENELITIAN

berisi tentang pelaksanaan penelitian diuraikan tentang deskripsi tempat penelitian, pelaksanaan penelitian, penyajian data, analisis data, pembahasan hasil

BAB V : PENUTUP

berisi tentang kesimpulan dan saran