

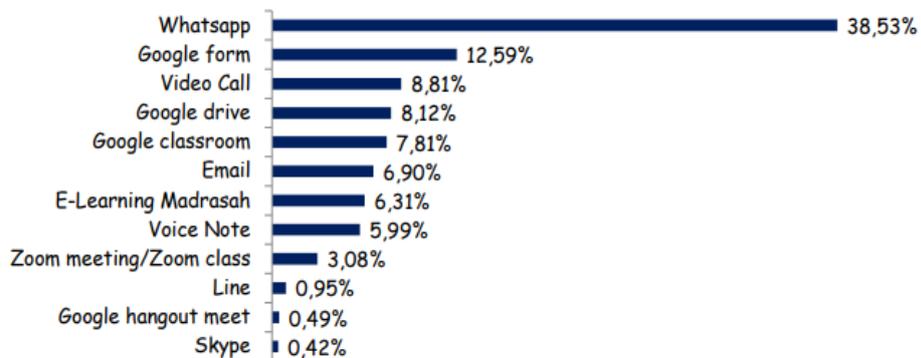
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Novita, Rahmad dan Syafi'i (2018) menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* untuk proses pembelajaran layak digunakan untuk memenuhi kebutuhan pedagogis yang menunjang siswa pada pelajaran fisika.

Media yg digunakan guru Madrasah dalam PJJ



Gambar 1.1 Media yang digunakan guru Madrasah dalam PJJ

Sumber: Iswanto, Muzayanah, dan Muawanah (2020)

Berkenaan dengan PJJ, melalui gambar 1.1 menjelaskan bahwa media yang paling banyak digunakan guru madrasah di Jawa Tengah dalam pembelajaran jarak jauh adalah *whatsapp* sebesar 38.53%. Sehingga, banyak siswa yang lebih sering menggunakan *smartphones* untuk melakukan proses belajar melalui *whatsapp*. Berdasarkan hasil penelitian Prawiyogi, Purwanugraha, Fakhry, dan Firmansyah (2020) terdapat kendala pada proses pembelajaran jarak jauh yaitu tidak semua orang tua dapat memberikan bimbingan pembelajaran kepada siswa karena pekerjaan dan kurangnya pemahaman orang tua terhadap materi. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sadikin dan Hamidah (2020) pembelajaran jarak jauh ditengah wabah Covid-19 meskipun membuat siswa belajar

mandiri tetapi mahalnya biaya internet menjadi kelemahan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan Arifa (2020) tantangan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dirumah yaitu keterbatasan guru dan peserta didik serta orang tua dalam mengoperasikan *smartphones* dan laptop. Proses belajar jarak jauh ini belum dikatakan sebagai kondisi belajar yang ideal karena dibutuhkan peningkatan kesiapan diberbagai aspek pendidikan agar berjalan dengan efektif. Meskipun pembelajaran jarak jauh melalui aplikasi berbasis *mobile learning* mengedepankan aspek kemudahan, kepraktisan dan meningkatkan minat siswa (Aripin, 2018). Tanpa dipungkiri, Nakayama, Mutsuura dan Yamamoto (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran online atau *e-learning* adalah suatu gaya pengajaran yang menggunakan teknologi informasi yang meliputi pembelajaran jarak jauh dan kegiatan belajar-mengajar konvensional dengan menggunakan Internet. Gaya belajar tersebut menggunakan berbagai materi pembelajaran, seperti situs web, dan menawarkan kebebasan belajar, seperti kemampuan untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Abidin, Rumansyah dan Arizona (2020) juga menunjukkan pembelajaran jarak jauh akan kurang bermakna bila tidak ada sinergitas strategi dan metode pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu motivasi belajar siswa pada pembelajaran *online* menjadi sesuatu hal penting untuk ditingkatkan di masa pandemi Covid-19 (Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020).

Sementara itu, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap pembelajaran Fiqih kelas IX A di MTs N 16 Jakarta masih belum optima. MTs N 16 Jakarta melakukan PJJ melalui media pembelajaran berbasis website <http://elearning.mtsn16.sch.id>. Disamping kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran fiqih, pihak sekolah juga belum menggunakan website tersebut dengan baik. Sehingga, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengakses website <http://elearning.mtsn16.sch.id>. Pada materi fiqih kelas IX, guru hanya

memberikan bahan ajar berbentuk Microsoft Word dan Powerpoint. Di dalam Microsoft Word tersebut hanya tersedia pengertian tanpa ditambahkan animasi. Kemudian, pada media powerpoint hanya sebagai kalimat tanpa ada video maupun animasi yang menarik. Hal ini ditemui peneliti saat menelusuri <http://elearning.mtsn16.sch.id> milik salah satu peserta didik kelas IX 9. Selain itu, diperoleh melalui wawancara dan catatan lapangan. Berdasarkan refleksi awal, peneliti menemukan data bahwa penggunaan teknologi pembelajaran pada materi fiqh hanya sebatas memberikan tugas. Pembelajaran yang dilaksanakan seringkali menggunakan metode yang berpusat pada guru. Oleh sebab itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar mandiri tanpa diberikan penjelasan dan alur kerja tugas.

Minimnya motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru terkesan belum maksimal. Sehingga belum mampu menggugah minat peserta didik untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran jarak jauh. Kesulitan memahami materi berdampak pada minat belajar peserta didik yang menurun. Akibatnya peserta didik menjadi pasif dan guru masih kurang dalam mengembangkan sumber belajar melalui <http://elearning.mtsn16.sch.id>. Selain itu, peserta didik juga diberikan tugas melalui *google form* kemudian mengisinya dengan jawaban dalam bentuk foto. Berdasarkan hasil wawancara melalui *zoom*, peserta didik merasa kurangnya melakukan tatap muka secara daring membuat mereka kurang memahami tugas yang ada.

Dari permasalahan yang terjadi menyebabkan hasil belajar fiqh peserta didik kelas IX di MTs Negeri 16 Jakarta kurang maksimal. Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya alternatif tindakan dengan berbasis pendekatan ilmiah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan melalui pemanfaatan *mobile learning* berbasis *Android*.

Berdasarkan hasil penelitian Zulkarnaen, Qomaruddin dan Sulistiyanto (2019) aplikasi berbasis *Android* dapat dimanfaatkan untuk merancang bangun media pembelajaran alat musik hadrod. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Android* mempermudah peserta didik dalam memahami materi keanekaragaman hayati (Fawziah, Yani, & Idrus, 2019).

Disisi lain penggunaan media *mobile learning* berbasis *Android* juga membantu peserta didik meningkatkan kemampuan komunikasi matematika (Jihad & Lasmanah, 2019). Melalui *mobile learning* berbasis *Android*, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu tidak menghabiskan kuota peserta didik. Kemudian meminimalisir kesulitan dalam mengakses materi dan tugas. Oleh karena itu, hal ini menjadi satu kendala yang perlu dipebaiki agar jalannya pembelajaran ilmu fiqh di MTsN 16 dapat berjalan lebih baik dan dapat menutupi kelemahan dari *E-learning*.

Berdasarkan hambatan diatas, penulis memberikan sebuah solusi untuk ikut melakukan inovasi pada media pembelajaran fiqh. Dengan alat bantu ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam mempelajari suatu materi dan mengikuti kemajuan teknologi. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX terkait mata pelajaran fiqh khususnya pada materi Ariyah dan Wadi'ah. Oleh sebab itu, aplikasi ini memuat teks, gambar, suara, video maupun animasi yang dapat mempermudah pendidik dalam melakukan pembelajaran secara jarak jauh. Selain itu mudah diakses dan terdapat berbagai contoh kasus fiqh dengan mengikuti perkembangan zaman.

B. Identifikasi Masalah

Selama proses pembelajaran jarak jauh mata pelajaran fiqh, tidak sedikit masalah yang dihadapi oleh guru di MTsN 16 Jakarta. Khususnya

pada kelas IX, kurang maksimalnya proses pembelajaran menjadi faktor utama pembelajaran yang diselenggarakan kurang berhasil mengantarkan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa siswa kelas IX MTsN 16 Jakarta mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran fiqh. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran fiqh masih belum maksimal karena kurangnya daya tarik media pembelajaran yang digunakan
2. E-learning berbasis android dapat menjadi solusi dalam pembelajaran
3. Perlu adanya inovasi e-learning berbasis LMS
<http://elearning.mtsn16.sch.id>
4. Pembelajaran fiqh dengan praktkerk perlu adanya media interaktif

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, diperlukan pembatasan masalah untuk memfokuskan satu permasalahan yang akan di teliti. Maka peneliti membatasi permasalahan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis android berdasarkan model ADDIE dan dibatasi pada pembelajaran fiqh kelas IX. Adapun objek yang diujicobakan sebagai pengguna adalah MTsN 16 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah beberapa pertanyaan :

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran fiqh kelas IX berbasis android di MTsN 16 Jakarta?
2. Bagaimana desain aplikasi pengembangan media pembelajaran fiqh kelas IX berbasis android di MTsN 16 Jakarta ?

3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran fiqh kelas IX berbasis android di MTsN 16 Jakarta ?
4. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran fiqh kelas IX berbasis android di MTsN 16 Jakarta ?
5. Bagaimana evaluasi pengembangan pengembangan media pembelajaran fiqh kelas IX berbasis android di MTs N 16 Jakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian perlu adanya tujuan untuk memperjelas dan mempersingkat penelitian ini, antara lain:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan aplikasi berbasis *Android* sebagai media pembelajaran fiqh untuk peserta didik Kelas IX MTs Negeri 16 Jakarta
2. Mendesain aplikasi berbasis *Android* sebagai media pembelajaran fiqh untuk peserta didik Kelas IX MTs Negeri 16 Jakarta
3. Menganalisis langkah-langkah pengembangan aplikasi berbasis *Android* sebagai media pembelajaran fiqh untuk peserta didik Kelas IX MTs Negeri 16 Jakarta
4. Menganalisis implementasi aplikasi berbasis *Android* sebagai media pembelajaran fiqh untuk peserta didik Kelas IX MTs Negeri 16 Jakarta.
5. Menganalisis evaluasi aplikasi berbasis *Android* sebagai media pembelajaran fiqh untuk peserta didik Kelas IX MTs Negeri 16 Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

- a. Peserta didik agar dapat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu melatih peserta didik untuk bekerja sama, meningkatkan motivasi untuk belajar dan menggugah minat peserta didik untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b. Guru agar mendapatkan wawasan tentang bagaimana menciptakan suasana pembelajaran jarak jauh yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik. Selain itu, guru akan termotivasi untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan demi menggali pengetahuan peserta didik secara maksimal.
- c. Sekolah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didiknya melalui aplikasi yang dikembangkan dan menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fiqh.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa aplikasi untuk perangkat *mobile* dengan platform *Android*. Pada aplikasi ini terdiri dari halaman pendahuluan, dan halaman menu sebagai berikut:

1. Pada halaman pendahuluan terdapat nama aplikasi yaitu “AFI” Aplikasi Fiqh.
2. Pada halaman menu terdiri dari 10 tombol yaitu kumpulan materi fiqh, fiqh video, *E-Learning* MTs N 16, live soal, kumpulan hadist fiqh, fiqh galeri, hasil tugas, perangkat pembelajaran, dan slide materi.
3. Pada halaman materi fiqh berisi tentang kumpulan materi fiqh *ikhlasul amal* (penyembilhan, kurban dan akikah), *Ash-shidqu fil aqdi* (jual beli, khiyar, qirad dan riba), *Al Intifa' Fil Aqdi* (Ariyah (Pinjam Meminjam) dan Wad'iah (Titipan), hutang piutang, gadai dan hiwalah, sewa menyewa dan upah serta pengurusan jenazah dan harta waris.

4. Pada halaman fiqih video berisikan video yang berhubungan dengan materi fiqih terkait seperti video menyembelih, video jual beli sampai proses pengurusan jenazah.
5. Pada halaman E-learning MTs N 16 merupakan sambungan langsung aplikasi dengan website.
6. Pada halaman live soal merupakan kumpulan dari soal-soal latihan mata pelajaran fiqih.
7. Pada halaman kumpulan hadist fiqih berisi materi tambahan terkait hadist-hadis yang berhubungan dengan pelajaran fiqih kelas IX.
8. Pada halaman fiqih galeri berisikan materi fiqih dalam bentuk gambar dan animasi.
9. Pada halaman hasil tugas merupakan kumpulan contoh-contoh tugas yang dijadikan sebagai referensi dan langkah-langkah mengerjakan bagi peserta didik.
10. Pada halaman perangkat pembelajaran berisikan rencana pelaksanaan pembelajaran.
11. Pada halaman slide materi merupakan kumpulan materi dalam bentuk powerpoint.

Pada aplikasi fiqih ini terdapat beberapa unsur media seperti teks, gambar, video, dan suara.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pengembangan aplikasi berbasis android, pembelajaran fiqih, model pembelajaran, media pembelajaran berbasis *mobile learning*, hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba, subjek uji coba, instrumen penelitian, uji coba produk, teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN

Bab ini memuat analisis kebutuhan, desain media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, implementasi produk media pembelajaran, evaluasi produk media pembelajaran, dan deksripsi produk akhir.

5. BAB V KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan.