

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam atau yang biasa disebut juga dengan PAI merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh para pendidik dalam mempersiapkan atau membentuk peserta didik supaya dapat beriman, bertakwa, berakhlak mulia, memahami serta mengamalkan segala ajaran-ajaran agama Islam. Hal tersebut dicapai dengan melalui kegiatan pengajaran atau pelatihan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu (Dahwadin, 2019). Pembelajaran PAI di sekolah saat ini sudah menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka menurut situs Kemdikbud digambarkan sebagai kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang luas dimana isinya akan lebih ideal sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari konsep secara mendalam serta menguatkan kompetensi (Athifah Muzharifah, 2021).

Menurut Zulkifli, melalui Irjen Kemdikbud menjelaskan bahwa dalam kurikulum merdeka ini, pendidik bebas memilih format, pengalaman, serta materi yang diperlukan yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun pada sisi peserta didik, mereka memiliki ruang terbesar untuk mengeksplorasi keunikan mereka sendiri (Marlina, 2022). Jadi dapat dipahami dengan kurikulum merdeka ini mampu memberikan kebebasan bagi pendidik

dalam hal membuat materi maupun memilih berbagai sumber pengajaran berdasarkan pada kebutuhan dan minat peserta didik.

Adapun menurut (Darise, 2021) ada beberapa hal yang menjadi sorotan ketika menerapkan kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran PAI, yaitu perlunya mendorong pandangan kritis siswa. Pembelajaran PAI harus memberi kebermanfaatan dan relevan dengan konteks kekinian. Pembelajaran PAI harus mendorong daya kreativitas. Peserta didik dalam belajar PAI harus mampu bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif, serta mampu menanamkan rasa percaya diri pada peserta didiknya.

Pendidik sebagai subjek utama yang berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas dituntut dalam pembelajaran merdeka belajar ini mampu menguasai materi pelajaran dan mengembangkannya secara menyeluruh menjadi materi yang menarik dan menyenangkan untuk didiskusikan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Dahlia Sibagariang, 2021). Diketahui bahwa generasi saat ini telah dikenalkan dengan ranah literasi digital melalui kemajuan teknologi dan informasi. Kondisi masyarakat saat ini khususnya di bidang pendidikan telah menyatu dan saling terkait dengan era digital. Masyarakat dapat menemukan berbagai informasi dan pengetahuan dengan lebih mudah, cepat, dan mudah sebagai akibat dari kondisi ini. (Khairul, dkk, 2021).

Peserta didik di era digital seperti saat ini diketahui bahwa membaca media cetak, elektronik, digital, siaran, dan berita rata-rata selama 6,5 jam setiap hari (Barni, 2019). Sehingga teknologi tidak dapat dipisahkan dan menjadi bagian

penting dari kehidupan peserta didik sebagai generasi milenial, bahwa peserta didik tidak dapat terlepas dari perangkat digital yang mengandung aspek teknologi informasi (Dr. Hardika, M.Pd, dkk, 2018). Maka dari itu pendidik sudah seharusnya melek akan teknologi dan mampu menggunakan kreativitasnya dalam mendesain pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Namun dalam praktiknya di era digitalisasi sekarang ini, fenomena yang terjadi bahwa masih banyak tenaga pendidik yang belum dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dan bahan ajar dengan tepat dan maksimal. Menurut hasil penelitian (Hazna, 2020) kendalanya diantaranya karena kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang teknologi, kurangnya keterampilan dan kreativitas pendidik, kurangnya waktu, dan pendidik merasa nyaman dengan metode lain. Penggunaan teknologi yang belum tepat dan maksimal tersebut berdampak secara langsung kepada peserta didik. Segala akibat yang dapat timbul adalah peserta didik belum mampu memahami materi secara menyeluruh dikarenakan materi yang disampaikan belum dapat menarik minat dan perhatian peserta didik secara optimal. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan dalam PAI selama ini masih dirasakan kurang bervariasi. Metode pembelajaran dengan ceramahlah yang paling sering digunakan dan penugasan atau menghafal, sehingga pembelajaran PAI seringkali menjadi membosankan dan kurang bermakna (Umam, 2020).

Berdasarkan pada hasil observasi awal peneliti dengan melalui wawancara pendidik mata pelajaran PAI di SMAN 113 Jakarta yaitu dengan Bapak Zuli Rahman, S.Pd menyatakan bahwa pendidik menggunakan metode ceramah

dalam pembelajaran PAI, dan beberapa materi juga dengan diskusi kelompok. Adapun bahan ajar dan media yang digunakan adalah buku ajar dan ppt (Rahman, Zuli, wawancara, 9 Februari 2022). Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik diyakini dapat meningkatkan minat belajar, namun penggunaannya belum maksimal jika hanya terfokus pada buku ajar yang hanya memuat banyak tulisan dengan tinta hitam karena peserta didik akan kurang tertarik. Kemudian pada buku ajar contoh-contoh yang digunakan untuk mengilustrasikan informasi masih kurang dan belum begitu akurat (Zuli Rahman, wawancara, 9 Februari 2023).

Adapun di sisi lain berdasarkan hasil observasi peneliti melalui wawancara pendidik lainnya dengan Ibu Zahra Zakiyah, S.Pd mengatakan bahwa pendidik paling sering menggunakan metode ceramah dan menghafal serta bahan ajar dan media yang digunakan sama dengan pendidik lainnya yaitu buku ajar dan ppt (Zakiyah Zahra, wawancara). Media pembelajaran yang digunakan dirasa belum maksimal mampu membuat peserta didik meningkat pembelajarannya jika hanya menggunakan ppt.

Menurut pendidik membuat bahan ajar dan media yang menyenangkan masih menjadi tantangan dan sulit baik dalam hal mendesain dan cara penyampaian supaya peserta didik dapat suka atau tertarik sebab peserta didik jaman sekarang sudah lebih *open* dengan tersedianya berbagai sumber materi pembelajaran di internet (Zakiyah Zahra, wawancara). Peserta didik dapat lebih mudah dan cepat menyerap teknologi. Diketahui pendidik membutuhkan media dan bahan ajar yang mengandung unsur audio visual atau multimedia.

Dengan demikian penggunaan media dan bahan ajar yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik masih perlu ditingkatkan lagi.

Adapun analisis diatas tersebut diperkuat dengan hasil observasi dari angket peserta didik yang dibagikan ke beberapa kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa pendidik seringkali menggunakan metode ceramah dan juga presentasi atau praktik menghafal dalam pembelajaran PAI. Kemudian bahan ajar dan media yang digunakan oleh pendidik yaitu buku ajar, papan tulis, dan ppt. Peserta didik berpendapat bahwa saat menjelaskan atau presentasi, pendidik kurang mengambil perhatian peserta didik begitupun peserta didik juga sering tidak memperhatikan karena cara penyampaian pendidik lebih terfokus dengan presentasinya sehingga kurang memberi pertanyaan atau mengajak peserta didik turut aktif.

Selain itu, hasil didapat bahwa sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknologi yang dapat menampilkan materi, video, gambar, dan games atau kuis. Peserta didik memerlukan adanya variasi bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran PAI. Diketahui bahwa penggunaan bahan ajar LKPD di sekolah masih umum berbasis cetak menggunakan kertas, jarang diterapkan dalam pembelajaran di kelas dan LKPD yang dibuat hanya sebatas soal pilihan ganda atau essay saja belum menampilkan latihan-latihan atau kegiatan menarik seperti dalam bentuk games atau stimulasi yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam menemukan konsep.

Maka ketika bahan ajar LKPD dikemas dengan tampilan yang kurang menarik atau kurang lengkap, serta pendidik terlalu banyak bicara kurang melibatkan peserta didik turut aktif maka mengakibatkan peserta didik bosan atau kurang berminat untuk membaca dan mempelajarinya lebih jauh. Berdasarkan kebutuhan bahan ajar juga menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan LKPD berbasis media elektronik yang menarik dengan tugas-tugas yang dibuat dalam bentuk games, materi yang disajikan dengan gambar dan tidak mengandung banyak tulisan, serta terdapat video pembelajaran agar semakin memudahkan dalam memahami materi.

Oleh karena itu untuk mengatasi berbagai macam persoalan tersebut peneliti memiliki tantangan dan inovasi untuk mengembangkan LKPD interaktif dalam bentuk media elektronik pada pembelajaran PAI. Kegiatan dalam LKPD elektronik yang dikembangkan peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dahulu dikenal dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, latihan soal, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan peserta didik (Prastowo, 2012).

Menurut penelitian (Nurhadi, 2021) ketersediaan LKPD sangat membantu pendidik dalam mengajar peserta didik, namun mayoritas pendidik tidak membuat LKPD sebagai bahan ajar yang diperlukan dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan kemampuan pendidik terhadap bahan ajar tersebut. Menyusun LKPD bukanlah hal yang

sulit namun pendidik kurang giat dalam membuat LKPD sendiri dikarenakan keterbatasan waktu, keterbaharuan, dan sumber materi.

Selaras dengan kemajuan teknologi, kini LKPD dapat disediakan secara elektronik yang dikenal dengan E-LKPD. E-LKPD interaktif merupakan suatu lembar kerja yang dikemas dalam bentuk digital dengan berbagai fitur untuk membantu kegiatan pembelajaran yang terdiri dari materi dan serangkaian tugas atau soal untuk mengarahkan peserta didik dalam upaya memahami materi (Lutfiana dan Yuni, 2022). Kemudian, LKPD memiliki manfaat diantaranya membimbing peserta didik untuk menemukan konsepnya sendiri, membantu pendidik dalam mengelola kelas, dan membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik untuk memahami konsep dengan caranya sendiri (Mursyidin, 2019).

Saat ini banyak E-LKPD Interaktif yang dibuat dengan memanfaatkan berbagai website salah satunya yang peneliti gunakan disini adalah heyzine. E-LKPD Interaktif dengan menggunakan website heyzine merupakan salah satu solusi alternatif bagi guru untuk dapat turut kreatif dan inovatif dalam mengembangkan E-LKPD. Heyzine Flipbook adalah platform online gratis yang mengubah file PDF menjadi flipbook yang dapat dibuka pada setiap halaman seperti layaknya sebuah buku. Kelebihan E-LKPD dengan menggunakan heyzine ini tidak hanya berupa tulisan saja yang seringkali membuat peserta didik bosan dan sulit memahaminya. Namun, terdapat beberapa komponen yang menarik, seperti video, audio, musik latar, gambar dan lain sebagainya. Komponen-komponen tersebut meningkatkan daya tarik

E-LKPD dan mendorong peserta didik untuk membaca dan mempelajarinya (Hadiyanti, 2021).

Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian pengembangan di SMAN 113 Jakarta karena penelitian pengembangan tentang bahan ajar E-LKPD Interaktif PAI belum pernah dilakukan. Kemudian materi PAI yang diterapkan dalam pengembangan E-LKPD interaktif ini adalah materi Ekonomi Syariah. Hal ini dikarenakan pada materi tersebut cukup kompleks, memiliki cakupan yang luas, dan materi tersebut pastinya penting serta dibutuhkan bagi umat muslim dalam menerapkan praktik ekonomi syariah di kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik kelas X dirasa masih memerlukan pengetahuan atau edukasi untuk dapat memahami secara komprehensif tentang materi Ekonomi Syariah tersebut.

Dengan demikian, diharapkan nantinya peserta didik dapat memanfaatkan E-LKPD Interaktif PAI ini untuk membantu memudahkan kegiatan belajar mengajar dalam proses menemukan konsep dan pemahaman materi, sehingga dapat membentuk interaksi yang efektif dengan peserta didik lain dan membangkitkan minat atau semangat belajarnya. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan metode R&D yaitu dengan judul ***“Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif pada Pembelajaran PAI di SMAN 113 Jakarta”***.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti dapat mengidentifikasi masalah berdasarkan pada latar belakang yang telah dijabarkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan, kreativitas, dan pemahaman pendidik tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih kurang.
2. Membuat bahan ajar dan media yang menyenangkan masih sulit bagi pendidik sebab segala sumber materi pembelajaran sudah tersedia di internet.
3. Rendahnya motivasi guru dalam membuat LKPD sehingga cenderung hanya menggunakan buku ajar cetak yang disediakan sekolah.
4. Guru belum dapat memanfaatkan dan mengembangkan bahan ajar LKPD dengan baik dikarenakan kurangnya pemahaman dan kemampuan dalam membuat LKPD.
5. Minat belajar kurang sebab bahan ajar, media, atau metode yang digunakan masih kurang menarik dan variatif.
6. Penggunaan bahan ajar LKPD di sekolah belum optimal sehingga perlu adanya pengembangan yang menarik dan interaktif dalam bentuk elektronik.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan dengan berdasarkan identifikasi masalah yang telah peneliti jabarkan. Tujuan dilakukan pembatasan masalah supaya

penelitian ini dapat lebih terarah. Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar E-LKPD Interaktif PAI dibuat pada materi Ekonomi Syariah untuk peserta didik kelas X di SMAN 113 Jakarta.
2. Pengujian yang dilakukan terhadap E-LKPD Interaktif pada pembelajaran PAI hanya sebatas respon dengan subjek yaitu pada peserta didik kelas X-1, X-7, X-8, X-9, X-10 dan dua pendidik PAI kelas X di SMAN 113 Jakarta.
3. Bahan ajar E-LKPD interaktif pada pembelajaran PAI disusun berdasarkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar pada pembelajaran PAI kelas X SMAN 113 Jakarta?
2. Bagaimana rancangan desain bahan ajar E-LKPD interaktif pada Pembelajaran PAI kelas X SMAN 113 Jakarta?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI kelas X SMAN 113 Jakarta?
4. Bagaimana implementasi bahan ajar E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI kelas X SMAN 113 Jakarta?

5. Bagaimana evaluasi bahan ajar E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI kelas X SMAN 113 Jakarta?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Peserta didik kelas X SMAN 113 Jakarta akan mendapatkan E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI sebagai hasil dari metode penelitian Research and Development (R&D) yang digunakan. Berikut spesifikasi produk yang akan dihasilkan:

1. E-LKPD Interaktif PAI yang dikembangkan bersifat media elektronik atau digital dengan menggunakan website heyzine.
2. E-LKPD Interaktif PAI ini di desain dengan menggunakan Canva dan website pendukung lainnya yaitu mindmup, googlesites, formfacade, dan liveworksheet.
3. E-LKPD Interaktif PAI ini berisi berbagai komponen multimedia seperti teks, video, audio, gambar, embed, dan tautan.
4. E-LKPD Interaktif PAI dapat digunakan secara mandiri ataupun berkelompok dengan mengakses secara *online* menggunakan jaringan internet melalui komputer, laptop, atau handphone.
5. Fokus materi yang menjadi sumber bahasan adalah tentang Ekonomi Syariah: Asuransi, Bank, Koperasi Syariah pada kelas X SMA semester ganjil.

6. Materi pembelajaran E-LKPD Interaktif PAI disusun berdasarkan buku ajar kurikulum merdeka yang digunakan di sekolah SMAN 113 Jakarta.
7. Kegiatan pembelajaran dalam E-LKPD ini dibuat berdasarkan model pembelajaran *Discovery Learning*.
8. Latihan-latihan soal evaluasi dalam E-LKPD Interaktif PAI ini disajikan dalam bentuk permainan dan kuis.

F. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI kelas X di SMAN 113 Jakarta. Tujuan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis kebutuhan bahan ajar pada pembelajaran PAI Kelas X.
2. Merancang desain model E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI.
3. Membuat dan menghasilkan produk berupa E-LKPD Interaktif pada pembelajaran PAI.
4. Melakukan implementasi E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI kepada peserta didik kelas X di SMAN 113 Jakarta.
5. Mengevaluasi terkait kendala dan solusi serta kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI.

G. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dikemukakan diatas, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran PAI.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAI khususnya materi Ekonomi Syariah.
- 3) Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran PAI.
- 4) Membantu proses kegiatan belajar peserta didik baik dilakukan secara individu maupun berkelompok.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai alternatif bahan ajar untuk meningkatkan minat dan pemahaman dalam pembelajaran PAI.
- 2) Memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar PAI.

- 3) Meningkatkan kreatifitas pendidik dalam membuat media E-LKPD yang menarik.
- 4) Menambah wawasan bagi pendidik mengenai media E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran PAI.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat dijadikan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan dikembangkan dalam pembelajaran PAI di SMA.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan dalam penelitian R&D untuk mengembangkan bahan ajar E-LKPD interaktif.

