

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi saat ini menjadi hal yang sangat dekat dengan kita. Karena, dengan teknologi akan dapat membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan efisien. tentunya tidak hanya itu, teknologi juga memiliki peran penting dalam dunia pendidikan yakni sebagai media pembelajaran baru yang lebih inovatif dan tidak monoton. adanya media pembelajaran yang memakai teknologi akan menjadi sesuatu yang menarik bagi para siswa, karena saat ini generasi sekarang sudah tidak asing dengan teknologi yang selalu digunakan setiap harinya.

Siswa dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran sering diartikan sebagai alat untuk menunjang pembelajaran siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu untuk siswa yang dapat menstimulus rangsangan berpikir siswa dan juga kemampuan siswa dan mendorong para siswa dalam proses belajar yang lebih efektif dan efisien untuk dapat mencapai tujuan belajar. (Ekayani, 2017)

Media media pembelajaran saat ini sangat bervariasi, karena saat ini media pembelajaran tidak lepas dari proses pembelajaran. Diantara media pembelajaran yang sangat bervariasi seperti saat ini, yakni salah satunya adalah media pembelajaran audiovisual berbasis *android* yang dapat menarik perhatian minat belajar para siswa dengan tampilan visual dan pengalaman belajar yang menarik. Media pembelajaran audiovisual yang berbasis *system* operasi *Android* inilah yang menjadi inovasi baru dalam media pembelajaran, karena saat ini *system* operasi sangat beraneka ragam macam dari *Android*, *Apple*, *Mac*, *Windows*, dll. dengan beraneka *system* operasi yang ada *Android* menjadi salah satu *system* operasi yang digunakan banyak orang di Indonesia terutama untuk pelajar yang menggunakan *Smartphone* berbasis *android* ini dan tidak hanya digunakan untuk ber-media sosial saja tetapi berguna untuk menunjang proses pembelajaran siswa. (Muyaroah & Fajartia, 2017)

Data menunjukkan bahwa pengguna android di dunia dan Indonesia pengguna system operasi terbanyak di dunia yaitu *android* sekitar 1,8 Miliar pengguna *android* di dunia. Diikuti dengan pengguna IOS yakni sekitar 463 juta pengguna di dunia. Di Indonesia sendiri total pengguna *android* dari data yang diambil dari tahun 2016 yakni sekitar 74,2% pengguna *android* di Indonesia yakni sekitar 82.140.000 orang yang menggunakan *android*. (Akraman & Priyadi, 2018)

Dengan data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan android di Indonesia begitu populer dan masih menjadi favorit bagi masyarakat Indonesia. Banyaknya pengguna *android* menjadi salah satu inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *android* yang hampir masyarakat Indonesia menggunakannya. Aplikasi yang berbasis *android* dinilai lebih bisa menjangkau pelajar di Indonesia. Terlebih pada saat ini *smartphone* berbasis *android* sudah banyak dipasarkan di Indonesia dengan harga terjangkau.

Saat ini, sudah banyak media pembelajaran yang berbasis *android* karena lebih mudah dijangkau oleh pelajar. Demikian siswa dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu siswa dalam memahami dan mendalami materi pembelajaran. Salah satu nya yakni dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang dapat memanfaatkan media pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran juga masih sering kali menemukan masalah-masalah yang harus diselesaikan dan di evaluasi oleh guru. Masalah pertama yakni pada penerapan kurikulum yang menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, namun pada kenyataannya, siswa masih banyak yang kurang aktif, karena masih harus beradaptasi dengan perubahan kurikulum dari *teacher center* ke *student center*. Hal ini, diperkuat dengan hasil analisis yang dilakukan dalam wawancara langsung dengan bapak Jamaluddin selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Depok. “ya, saya rasa yang menjadi hambatan peserta didik ketika kesulitan memahami

suatu materi, karena mereka masih harus beradaptasi dan masih terbiasa dengan hanya yang diberikan guru” menurut pengakuan pak Jamaludin

Berikutnya, yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran siswa adalah kurangnya variasi belajar siswa yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Hal ini juga diteliti ditemukan masalah yang serupa pada (Oktiani, 2015) . ini membuktikan bahwa proses pembelajaran siswa memerlukan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi, serta inovatif.

Semakin banyak inovasi-inovasi yang dihadirkan dalam pembelajaran akan sangat membantu bagi siswa apabila dapat menggunakannya. Penggunaan media pembelajaran “HENING” untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat membantu siswa dalam pemahaman materi Pendidikan Agama Islam.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat banyak sekali materi-materi yang harus dipahami oleh siswa. Banyaknya materi yang harus dipahami siswa sehingga dapat membuat siswa merasa bosan. Terlebih, pada pelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung menggunakan metode ceramah yang mana, akan semakin membuat siswa menjadi bosan dan akhirnya tidak dapat dipahami oleh siswa.

Salah satu materi yang cukup komperhensif dan memerlukan waktu untuk memahami materi secara keseluruhan adalah materi ibadah haji. Ibadah haji adalah materi yang penting karena merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap umat muslim. Seperti yang tertulis pada QS. Ali Imran: 97.

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ  
الْبَيْتِ مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

“Di sana terdapat tanda-tanda yang jelas, (diantaranya) maqam Ibrahim. Barangsiapa memasukinya (Baitullah) amanlah dia. Dan (di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, yaitu bagi orang-orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Barangsiapa mengingkari (kewajiban) haji, maka ketahuilah bahwa Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu) dari seluruh alam”.

Pada materi ibadah haji ini juga biasanya dijadikan satu dengan materi zakat dan wakaf, yang menjadi salah satu masalah karena dirasa materi yang disajikan kurang komperhensif. Sehingga, pendidik menjelaskan materi secara

tidak tuntas dan tidak mendalam yang membuat peserta didik mudah lupa karena terlalu banyak materi yang disampaikan yang tidak secara komperhensif. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini diciptakan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik.

Adanya media pembelajran “HENING” berbasis *android* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga, siswa dapat memahami materi secara komperhensif. Tujuan dikembangkan media pembelajaran “HENING” ini ditujukan untuk kelas 10 SMAN 6 Depok untuk menunjang pembelajaran. Aplikasi ini, dibuat sebagai media penunjang pembelajaran siswa yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, yang diharapkan menjadi buku pegangan siswa digital siswa yang dilengkapi dengan video pembelajaran dan quiz. Pengalaman belajar yang baru juga akan membuat siswa lebih tertarik meningkatkan motivasi belajar siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa juga merupakan salah satu faktor penunjang hasil belajar dan juga bisa menjadi penghambat proses belajar siswa yang biasanya terjadi karena siswa sudah lelah dan tidak bisa fokus untuk menangkap materi yang diajarkan, biasanya ini di saat jam-jam siang KBM. Hal ini diperkuat dengan pernyataan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN Depok “yang membuat materi itu sulit sebenarnya karena kurangnya motivasi belajar siswa, ini bisanya terjadi saat-saat siang menjelang istirahat atau sesudah istirahat”. Juga saat ini siswa sudah hampir semua memiliki *smartphone*. media ini diharapkan juga seperti buku saku untuk siswa dalam memperdalam materi karena bersifat *mobile* dan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja.

Masalah yang juga ditemukan adalah karena pada pelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang monoton, seperti diskusi, ceramah, dan lain-lain. hal ini juga diakui sebagai salah satu masalah guru-guru PAI dalam mengajar karena kurangnya strategi dan metode yang digunakan. Materi Ibadah Haji seharusnya diperlukan waktu yang cukup lama hanya untuk membahas ibadah haji saja, karena biasanya untuk pembahasan ibadah haji juga di barengi dengan umroh dan wakaf.

SMAN 6 Depok menjadi sasaran pengembangan media ini dikarenakan di SMAN ini masih terdapat siswa yang merasa kurang motivasi belajar dengan

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga, hal itu berdampak kepada hasil belajar siswa yang menurun karena mata pelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung monoton dan membosankan. Selain itu SMAN 6 Depok juga merupakan salah satu sample yang cocok karena SMAN 6 Depok memiliki slogan BISA (Berinovasi, Integritas, Solidaritas, dan Agamis). Dari hal tersebut terdapat redaksi agamis sehingga diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dan hasil penelitian ini akan penulis susun melalui laporan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran HENING Berbasis Android pada materi Ibadah Haji untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 6 Depok”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan kurikulum 2013, di dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya, peserta didik masih kurang antusias dalam mengikuti materi yang diajarkan karena menurunnya motivasi belajar siswa.
2. Dalam materi ibadah haji merupakan salah satu materi yang relative sulit dan kompleks, sementara pada buku pegangan siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi ibadah haji masih kurang.
3. Kurangnya variasi belajara siswa sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi ibadah haji

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk pokok bahasan materi ibadah haji terhadap hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif.

#### **D. Perumusan Masalah**

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran HENING berbasis *android* pada materi hikmah ibadah ?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran HENING berbasis *android* pada materi ibadah haji ?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran HENING berbasis *android* pada materi ibadah haji ?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran HENING berbasis *android* pada materi ibadah haji ?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran HENING berbasis *android* pada materi ibadah haji ?

#### **E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi ibadah haji untuk siswa kelas X semester ganjil di SMAN 6 Depok. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah tentang pengertian, sayarat, sunah, dan tata cara berkaitan dengan ibadah haji. yang lebih difokuskan pada pembahasan pengertian dan tata cara ibadah haji karena dinilai cukup kompleks yang memerlukan pemahaman secara komperhensif.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa aplikasi berbasis *android*. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi dan video tentang ibadah haji..
3. Desain media pembelajaran ini terdapat materi-materi ibadah haji dan video dengan desain semenarik mungkin agar peserta didik lebih fokus dan senang untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **F. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada materi ibadah haji dalam kehidupan untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X semester genap.
2. Merancang model media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi ibadah haji untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X semester genap.
3. Membuat dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi ibadah haji untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X semester genap.
4. Mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi ibadah haji untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X semester genap.
5. Mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi ibadah haji untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X semester genap.

#### **G. Kegunaan Pengembangan**

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

##### 1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan serta dapat dijadikan media untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Kegunaan Praktis

###### a. Bagi Siswa

- 1) Memunculkan semangat belajar
- 2) Mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan baru.
- 3) Mempermudah siswa untuk membaca materi yang diberikan dimana saja dan kapan saja.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ibadah haji

###### b. Bagi Guru

Membantu guru dalam memberikan alternatif media pembelajaran materi ibadah haji dengan lebih menarik dan menyenangkan serta dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X semester ganjil.

c. Bagi Masyarakat

Memberikan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat dipelajari dengan mudah, terlebih ibadah haji merupakan salah satu rukun Islam, dan diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat membantu masyarakat dalam memahami tata cara ibadah haji

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran kedepannya.

