

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dimasa globalisasi saat ini bukanlah hal yang harus dihindari lagi. Semua bidang pasti merasakan perubahan akibat semakin canggihnya teknologi. Teknologi yang dikembangkan para teknokrat pun sangat beragam baik berupa teknologi multimedia, teknologi komunikasi dan teknologi lainnya yang ternyata memberikan kontribusi signifikan terhadap dunia pendidikan (Nuravipah et al., 2023). Bidang pendidikan islam walaupun bagian yang terpisahkan dari Pendidikan nasional juga terkena dampak perubahan teknologi. Pendidikan islam harus memberikan penguasaan ilmu pengetahuan, pengembangan ilmu religi, pembinaan keimanan diri siswa, dan pengetahuan teknologi. Sehingga pendidikan islam diharapkan mampu menyiapkan sumber daya manusia yang menguasai IPTEK dan mampu menerapkan ilmu agamanya dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan paling dekat yang dirasakan seluruh elemen Pendidikan adalah perubahan Kurikulum disekolah, Kurikulum Merdeka menjadi sebuah tantangan untuk bidang Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut dapat terjadi karena konsep dari kurikulum merdeka adalah memberikan kebebasan kepada sekolah untuk dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, potensi siswa dan tuntutan zaman.

Kemajuan dan tuntutan zaman inilah yang menjadi tantangan bagi guru untuk dapat beradaptasi dengan teknologi yang serba cepat dan serba

digital. Guru memiliki peranan penting dalam berhasil atau tidaknya pendidikan dalam suatu negara. Teknologi yang berkembang mempengaruhi proses penanaman ilmu pengetahuan karena kemajuan inilah yang menjadi tuntutan dan tantangan bagi guru untuk dapat memasukkan teknologi dalam proses *transfer* ilmu dalam kegiatan belajar mengajarnya. Dalam hal ini berarti adanya tuntutan dalam proses penyampaian pembelajaran yang diharapkan guru dapat menyampaikan ilmu secara efektif. Upaya guru untuk dapat menjalankan tugasnya dengan sebaik-baiknya maka dalam proses berbagi pengetahuan dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa (Alfian et al., 2022).

Media pembelajaran adalah sebuah sarana atau alat yang digunakan guru untuk memudahkan dalam proses penyampaian materi kepada siswa selama proses pembelajaran (Amalia et al., 2023). Kemudian menurut Efendi media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga berperan aktif dalam proses pembelajaran (Efendi, 2018). Dengan adanya media dapat membangkitkan semangat motivasi siswa untuk belajar lebih giat dan lebih aktif didalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Eyller dan Giles yang mengungkapkan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru (Hary Wahyudi & Bintoro, 2019).

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal yang baru. Media memberikan sesuatu yang baru kepada siswa, tidak semua

guru memiliki pemahaman yang cukup untuk mengaplikasikan media secara efektif dalam kegiatan mengajar mereka. Hal ini seringkali mengakibatkan media menjadi pengganggu dalam proses pembelajaran daripada membantu siswa. Situasi seperti inilah yang menyebabkan masalah. Oleh karena itu, penggunaan media harus diarahkan agar benar-benar mendukung kegiatan pembelajaran. Namun sering kali ditemukan sekolah menghadapi keterbatasan infrastruktur seperti fasilitas pembelajaran yang mendukung penggunaan media dalam proses pengimplementasian Kurikulum Merdeka. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang harus dapat membantu guru dalam menyampaikan ilmunya kepada siswa dengan tujuan dapat menarik perhatian dan kemauan siswa berperan aktif selama proses kegiatan belajar dan mengajar.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, 66,31% penduduk Indonesia memiliki smartphone. Sebanyak 65,34% dari pengguna smartphone ini adalah anak-anak berusia 9-19 tahun, menunjukkan bahwa mereka sudah akrab dengan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media seperti film, acara televisi, musik populer, berita, sastra, dokumenter, dan video untuk melibatkan siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka dengan cara yang menarik dan membangkitkan semangat dalam proses pembelajaran. Kemudian perkembangan media berbasis aplikasi android menjadi tren yang populer karena maraknya penggunaan perangkat Android di kalangan pelajar.

Kualitas media pembelajaran di Indonesia pun meningkat sejak pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pada masa Covid-19 disaat semua guru dan siswa hanya dapat mengandalkan media pembelajaran berbentuk aplikasi perangkat lunak. Meskipun pembelajaran pasca pandemi kembali dilakukan secara tatap muka seperti semula sebelum pandemi, siswa serta guru pun masih banyak mengandalkan bantuan telepon untuk membantu proses belajar, dan mengajar. Hal ini diakibatkan oleh keterbiasaan di masa pandemi dimana proses pembelajaran sangat bergantung pada teknologi, salah satu yang paling utama ialah smartphone (Wulaningrum, 2023).

Pelajaran Pendidikan Agama Islam ini membutuhkan media yang praktis sehingga siswa dapat memahami materi melalui visualisasi yang disampaikan dengan mudah. (Erina, 2021). Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan tercapainya tujuan baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Namun sering kali ditemukan keadaan dimana siswa cenderung hanya mendengarkan penyampaian materi yang diberikan guru dan bersifat komunikasi satu arah. Dalam proses penyampaian materi hanya menggunakan powerpoint dan guru masih belum dapat menyampaikan variasi serta mengembangkan media dalam proses pembelajaran Agama Islam khususnya pada materi kompetensi kebaikan dan etos kerja.

Materi Kompetensi dalam Kebaikan dan Etos Kerja ini membahas tentang bagaimana manusia diperintahkan untuk berlomba-lomba dalam kebaikan, bersungguh-sungguh dalam berbuat kebaikan dan menghindari diri dari perdebatan yang tidak diperlukan. Karena Allah telah menetapkan berbagai macam syariat untuk menguji siapakah hambanya yang taat dan

durhaka. Bagi yang taat akan memperoleh pahala dan yang mendapatkan siksa serta dosa bagi hambanya yang tidak mau taat terhadap perintah-Nya. Lalu praktik etos kerja dalam materi ini mendorong manusia untuk selalu mawas diri dan mengawasi amal atau pekerjaan mereka. Allah Swt mengingatkan bahwa segala amal baik atau buruk tidak dapat disembunyikan dari Allah Swt. Materi kompetensi dalam kebaikan dan etos kerja ini adalah materi yang tergolong cukup mudah karena sering ditemukan di kehidupan sehari-hari, namun pada proses pembelajaran yang dilakukan sangat disayangkan guru Pendidikan Agama Islam saat menjelaskan materi Kompetensi dalam Kebaikan dan Etos Kerja masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian ilmunya maka saat mempelajari materi ini tercipta suasana membosankan sehingga siswa menyepelkan materi ini. Kemudian ditemukan juga data lapangan masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) pada materi ini karena terdapat capaian tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa dapat membaca dan menghafal dalil surah yang ada pada materi kompetensi dalam kebaikan dan etos kerja, hal ini dapat terjadi karena masih banyak siswa yang belum dapat membaca Al-Qur'an dengan lancar sehingga siswa kesulitan dalam proses menghafal.

Selain itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah saat ini umumnya hanya diselenggarakan selama 9 jam pelajaran, yang setara dengan 3 kali pertemuan. Waktu yang terbatas tersebut menjadi tantangan bagi guru dan siswa dalam mendalami materi tentang Kompetensi dalam Kebaikan dan Etos Kerja. Kemudian kenyataan dilapangan menunjukkan

selama proses pembelajaran yang terjadi terkhusus di sekolah SMA Negeri 51 Jakarta kelas 10 siswa kurang minat dan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam. Hal ini terjadi karena tidak adanya media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa dapat kompeten dalam membaca, menghafal, menganalisis ayat dan hadis, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari karena pada materi ini guru hanya menggunakan media pembelajaran buku paket dan *power point* saja. Dilapangan juga ditemukan kendala bahwa *infocus* yang ada pada tiap-tiap kelas tidak semuanya berfungsi dengan baik, hal ini mengakibatkan siswa harus meminjam dengan sekolah dan infocus yang disediakan sekolah jumlahnya terbatas maka tidak semua kelas kebagian dalam peminjaman tersebut. Keadaan yang seperti itulah yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran maka dapat disimpulkan diperlukannya media pembelajaran yang praktis tanpa harus bergantung terhadap suatu hal, media sudah seharusnya menjadi pembantu dalam proses kegiatan belajar mengajar bukan menjadi bumerang atau memunculkan masalah baru. Kemudian materi ini perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa agar materi ini tidak lagi disepelekan dan dianggap sulit pada capaian pembelajaran membaca dan menghafal dalil surah dan juga perlu adanya aplikasi edukatif untuk menyajikan materi dengan menarik dan memanfaatkan teknologi yang praktis.

Berdasarkan hal diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran "*Let's Fastabiqul Khairat*" mengenai materi

kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja sebagai media pembelajaran kelas X yang didalamnya terdapat komponen tujuan pembelajaran, rangkuman materi, audio dan video pembelajaran, serta evaluasi yang beragam mulai dari soal pilihan ganda, kegiatan individu dan tugas kelompok secara analisis dan praktik. Media yang dikembangkan nantinya akan dinilai kelayakannya meliputi kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar tujuan pembelajaran yang sesuai, serta kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan kebahasaan yang sesuai dengan perkembangan siswa jenjang SMA. Media pembelajaran *“Let’s Fastabiqul Khairat”* diharapkan dapat menjadi alat bantu siswa dalam proses belajar memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terkhusus pada materi kompetensi dalam kebaikan dan etos kerja. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Aplikasi Android “Let’s Fastabiqul Khairat” Pada Materi Kompetensi dalam Kebaikan dan Etos Kerja Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X”***

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Materi Kompetensi dalam Kebaikan dan Etos Kerja yang dirasa masih sulit.
2. Media pembelajaran dalam materi Kompetensi dalam Kebaikan dan Etos Kerja yang digunakan hanya mengandalkan buku ajar dan power point serta tidak relevan dengan perkembangan zaman.

3. Tidak adanya alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran pada bagian siswa mampu menghafal surah Al-Maidah ayat 48 dan surah At-Taubah ayat 105.
4. Hasil belajar siswa SMA Negeri 51 Jakarta pada materi Kompetisi dalam Keباikan dan Etos Kerja tergolong rendah.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, dengan pertimbangan dan keterbatasan peneliti maka masalah dibatasi sampai pada pengembangan media pembelajaran aplikasi android sebagai alat bantu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Kompetisi dalam Keباikan dan Etos Kerja di SMA Negeri 51 Jakarta.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Analisis kebutuhan terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Android "*Let's Fastabiqul Khairat*" pada materi kompetisi dalam keباikan dan etos kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta?
2. Bagaimana desain Media Pembelajaran Aplikasi Android "*Let's Fastabiqul Khairat*" pada materi kompetisi dalam keباikan dan etos kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta?
3. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android "*Let's Fastabiqul Khairat*" pada materi kompetisi dalam keباikan dan

etos kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta?

4. Bagaimana implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Android “*Let’s Fastabiqul Khairat*” pada materi kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta?
5. Bagaimana evaluasi produk berdasarkan penilaian dari pada ahli, respon guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Android “*Let’s Fastabiqul Khairat*” pada materi kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran yang cocok pada materi Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja di SMA Negeri 51 Jakarta.
2. Membuat desain pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta.
3. Mengembangkan dan menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi kompetisi dalam kebaikan dan etos

kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta.

4. Melakukan uji coba produk terhadap pendidik dan siswa mengenai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta.
5. Mendeskripsikan penilaian kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang bernama "*Let's Fastabiqul Khairat*" berupa media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta. Dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibuat mandiri oleh peneliti dengan berbasis aplikasi android dan diberi nama "*Let's Fastabiqul Khairat*".
2. Media pembelajaran "*Let's Fastabiqul Khairat*" ini berupa aplikasi yang didalamnya terdapat materi kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan materi tersebut dipelajari oleh siswa kelas X.
3. Bentuk media dari media pembelajaran "*Let's Fastabiqul Khairat*" ini berupa media berbasis aplikasi android dan didalamnya disertai

animasi, teks, gambar, video dan quiz yang berhubungan dengan materi kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja.

4. Media pembelajaran ini berisi tentang bahan ajar materi PAI yang disampaikan secara detail namun tetap terlihat sederhana, sehingga menarik dan membuat siswa tidak merasa kesulitan dalam belajar dan mengikuti perkembangan digitalisasi pendidikan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah terkhusus pada materi Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja.
- b. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca serta dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi Universitas Negeri Jakarta

Diharapkan hasil pengembangan media ini dapat dijadikan data pendukung penelitian dimasa yang akan datang dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sebagai bentuk andil dalam membangun dan mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia.

b. Bagi Lembaga SMA Negeri 51 Jakarta

Diharapkan media pembelajaran ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam

sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya produk media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadikan sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis digital.

c. Bagi peneliti dan pendidik

Diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu dalam proses kegiatan belajar dan mengajar agar lebih menyenangkan terkhusus pada materi kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja. Manfaat lainnya diharapkan dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru agar siap melaksanakan tugas dilapangan.

