

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi, komunikasi dan informasi yang berkembang pesat telah mengubah gaya hidup manusia dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pekerjaan, transportasi, komunikasi, kehidupan sosial, dan pendidikan. Dalam bidang Pendidikan pada abad 21 ini, guru dan siswa dituntut untuk memiliki kemampuan belajar-mengajar berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK). Setiap individu dituntut memiliki hard skill dan soft skill yang memadai agar mampu bersaing dalam gejolak persaingan yang universal.

Trilling dan Fadel (2009) mengatakan bahwa “mata pelajaran inti dan tema abad 21 *multidisipliner* dikelilingi oleh tiga perangkat keterampilan yang paling dibutuhkan di abad 21: (1) keterampilan belajar dan inovasi, (2) keterampilan informasi, media dan teknologi, (3) keterampilan hidup dan karier” (Scott, 2015). *National Education Association* (2002) juga mengemukakan pendapat yang sama bahwa salah satu keterampilan abad 21 adalah Keterampilan Belajar dan Inovasi yang terdiri dari empat aspek; mereka adalah *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Comunication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), dan *Creativity* (kreativitas) dan *Innovation* (inovasi) atau 4C (Roekel, 2010).

Menurut Bamalli (2013) Pembelajaran abad 21 memiliki konsep bahwa siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan berpikir yang cukup sehingga mampu mengembangkan keahlian hidup dalam karirnya. Hakkinen (2016) Pembelajaran abad ke21 membutuhkan berbagai pendekatan dalam aktivitas pembelajaran salah satunya pendekatan pembelajaran inkuiri yang menitikberatkan pada aspek kerjasama, sosial, dan pemanfaatan TIK sebagai alat pendukung pembelajaran. Bell (2016) keterampilan-keterampilan yang relevan dengan pembelajaran di abad 21 ini meliputi ranah berpikir, yang terdiri dari aspek berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Zarobe (2015) berpendapat Model pembelajaran *Content-Based Instruction* (CBI) memiliki relevansi yang sama dengan sistem abad 21. Abdurrohman (2016) *learning station learning* dengan berpikir metaforis efektif dalam menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah dengan langkah-langkah yang tepat, rinci dan jelas. Menurut Zubaidah, (2017) Perlunya penelitian atau penelitian untuk mengembangkan berbagai pendekatan, pendekatan, model, strategi, metode, penilaian dan segala sesuatu yang berkaitan dengannya yang efektif dalam mempersiapkan kompetensi dan keterampilan siswa abad 21. Fullan dan Langworthy (2014:34) menyatakan dengan tegas, "Produktivitas dalam globalisasi berbasis pengetahuan, berorientasi pada penciptaan nilai abad 21 membutuhkan individu yang menciptakan ide-ide baru, produk baru, solusi baru dan konten baru".

Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut merupakan sekolah yang cukup eksis. Anggaplah madrasah ini sebagai salah satu madrasah yang memiliki program keterampilan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa Anda. Tidak hanya itu, MAN1 Garut mengajarkan sekitar 18 mata pelajaran. Jika hal itu mempengaruhi motivasi dan semangat belajar siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Ketika akses *e-learning* menjadi sulit, banyak siswa yang menunda atau menyelesaikan pekerjaannya, menghentikan kegiatan belajarnya, atau kehilangan semangat untuk menghadapi berbagai masalah dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pendidikan terdapat berbagai aspek yang berperan penting agar siswa tertarik dan memahami materi dalam pembelajaran, salah satu aspeknya yaitu media pembelajaran. Menurut *National Education Assocation* (1969) media pembelajaran adalah alat komunikasi dalam bentuk cetakan atau yang dapat dilihat atau didengar, termasuk teknologi perangkat keras.. Dan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah penghubung untuk menyampaikan materi ajar seperti: buku, audio, gambar, video, film dan sebagainya.

Proses pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena proses komunikasi antara guru dan siswa yang berlangsung di dalam system. Guru sebagai fasilitator diharuskan mampu menggunakan media yang sesuai dan tidak monoton, guna membantu keefektifan penyampaian materi

dalam proses pembelajaran. Namun pada praktiknya guru kurang berinovasi dan seringkali menggunakan media yang monoton seperti buku paket, lembar kerja siswa, dan terkadang menggunakan slide *PowerPoint*. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan alat peraga membuat proses pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan desain dalam hal media pembelajaran.

Proses pemberian informasi, peran media sangat mempunyai arti yang sangatlah penting, karena dalam kegiatan tersebut materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media, sehingga media juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahan keabstrakan bahkan dapat dikongkritkan dengan kehadiran media. Peserta didik dengan demikian bisa dengan mudah untuk mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

Seiring dengan perkembangan zaman, pengembangan TIK (teknologi, informasi dan komunikasi) semakin gencar dilakukan. Diantara yang terpengaruh oleh pengembangan TIK adalah bidang pendidikan. Seperti hadirnya konsep *e-learning* (*Electronic learning*) menjadi bukti terpengaruhnya bidang pendidikan. *E-learning* adalah pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan teknologi, sehingga guru dan siswa melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan sarana elektronik. *E-learning* diterapkan secara online, sehingga guru dan siswa dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja..

Perkembangan perangkat pembelajaran yang dipengaruhi oleh teknologi memunculkan konsep pembelajaran baru yaitu pembelajaran bergerak (*mobile learning*). Mengingat fleksibilitas *e-learning*, ia hadir dengan perangkat seluler seperti *smartphone*, tablet, dan laptop..

*Smartphone* menjadi salah satu perangkat yang banyak digunakan sebagai alat pembelajaran, karena mudah dibawa. *Smartphone* telah tersebar dan digunakan baik di perkotaan maupun di pedesaan, Karena harganya relatif terjangkau dengan

fitur-fitur yang ditawarkan menarik dan tentunya mudah digunakan dengan berbagai Tipe sistem operasi seperti iOS, Windows, dan Android.

Media pembelajaran berbasis aplikasi Android akan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan siswa dapat mengakses kapan saja dan di mana saja. Karena *smartphone* dengan sistem Android tidak terlepas dari kehidupan siswa, bahkan menurut penelitian GFK Asia dan Tribun News bahwa rata-rata orang Indonesia setidaknya menghabiskan 5,5 jam dalam sehari untuk menggunakan *smartphonenya*. Selain itu Android bisa memproses berbagai unsur media seperti teks, gambar, foto, video, animasi, dan lain-lain secara terpadu dan interaktif sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk memperlancar proses pembelajaran.

Pelaku pendidikan dalam hal ini guru dapat menggunakan *Android* sebagai sarana pembelajaran untuk membantu kegiatan pendidikan dan mempermudah belajar siswa. Materi yang disajikan dengan gambar dan simulasi membuat materi dapat diterima siswa, lebih jelas dan lebih mudah dipahami..

Dalam sebuah studi psikologis menemukan bahwa anak-anak lebih suka belajar hal-hal konkret daripada yang abstrak. Hal ini sesuai dengan karya Levie dan Lentz yang dikutip oleh Arsen bahwa mempelajari penggunaan rangsangan visual memunculkan respons yang lebih baik daripada rangsangan linguistik.

Di sisi lain, masih terdapat banyak sekolah yang belum mengoptimalkan atau memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Terlihat masih banyak sekolah yang media pembelajaran utamanya menggunakan buku paket. Sedangkan pemanfaatan teknologi hanya sebatas menggunakan *PowerPoint* itu pun terkesan hanya memindahkan buku ke *slide PowerPoint* hal ini berdampak terhadap minat siswa dalam pembelajaran yang tentunya akan berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi android yang berisi konten materi, pembagian tugas, pembagian kuis, dan manajemen nilai dan kehadiran siswa. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan situs web Kodular.

Kodular adalah situs web yang menyediakan alat untuk mengembangkan aplikasi Android menggunakan pemrograman blok. Dengan demikian, pengembang tidak memerlukan untuk memasukkan kode secara manual dalam membuat aplikasi Android.

Berdasarkan penjelasan diatas lingkungan belajar berbasis aplikasi *Android* sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diminati siswa karena selain *smartphone* sering digunakan oleh siswa, di dalam aplikasi pun memuat stimulus visual atau membuat gambar-gambar animasi, grafis dan lain-lain. Bahkan tidak hanya membuat visual tetapi dilengkapi juga dengan komponen audio yang dapat membantu untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi.

Sebagai produk pertama dalam desain media pembelajaran berbasis aplikasi Android, peneliti mengkaji dan menyeleksi isi materi yang terdapat dalam aplikasi. Melalui studi kepustakaan, studi pendahuluan menggunakan metode wawancara dan observasi. Materi waris pada mata pelajaran fiqih kelas XI dipilih sebagai konten materi media pembelajaran berbasis aplikasi android ini.

Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam, yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik pada pengetahuan, pemahaman dan kehidupan, terutama dalam ibadah sehari-hari, dan melalui pembelajaran, pengajaran, pembelajaran, pengalaman dan pedoman hidup adat. ). Badan, 2007: 328). Oleh karena itu, belajar hukum tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru hukum, tetapi juga mempelajari, mempelajari, dan menjadi terbiasa dengan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk mengambil judul “**Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Pelajaran Fiqih Kelas XI ( Penelitian pada Materi Fiqih Siswa Kelas XI MAN 1 Garut)**”.

## **B. Identifikasi Penelitian**

Berdasar pada latar belakang penelitian di atas, peneliti mengklasifikasikan masalah sebagai:

1. Pembelajaran fiqih monoton sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.
2. Perlunya media pembelajaran fiqih yang inovatif dan kreatif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di kelas.

3. Kurang memadainya penggunaan teknologi komunikasi seperti telepon pintar (smartphone) dalam pendidikan, khususnya dalam pelajaran fiqih.

### **C. Pembatasan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini agar penilaian masalah dalam penelitian ini agar lebih terarah. Batasan masalah tersebut antara lain:

1. Materi yang disajikan dalam media disesuaikan dengan kurikulum Madrasah Aliyah Negeri kelas XI.
2. Teknologi dikembangkan dan digunakan pada media pembelajaran berupa mobile learning yang dibuat dengan menggunakan website Kodular yang dapat dijalankan pada smartphone Android.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan desain media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam bentuk mobile learning untuk mata pelajaran fiqih materi waris di kelas XI?
2. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam bentuk mobile learning untuk mata pelajaran fiqih materi waris di kelas XI?
3. Bagaimana hasil uji kelayakan desain media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam bentuk mobile learning untuk mata pelajaran fiqih materi waris di kelas XI?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran fiqih materi waris di kelas XI?

### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam bentuk mobile learning untuk mata pelajaran fiqih materi waris di kelas XI.
2. Mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran fiqih materi waris di kelas XI.

3. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran fiqh materi waris kelas XI berdasarkan penilaian para validator.

#### **F. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android mata pelajaran fiqh dengan penyajian yang lebih interaktif, mudah dipahami dan praktis bagi peserta didik.
2. Media pembelajaran yang dioperasikan dengan mobile phone berbasis Android.

#### **G. Manfaat Hasil Penelitian**

Melalui penelitian "Desain media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada pelajaran fiqh kelas XI" Maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan Khazanah keilmuan khususnya bagi penulis tentang urgensi penggunaan media yang tepat dalam aktivitas pembelajaran.

##### **2. Secara Praktis**

Penelitian ini secara praktis memiliki manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya bagi:

- a. Siswa, untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Fiqih melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Android.
- b. Guru, untuk memberikan alternatif media pembelajaran dengan menggunakan Smartphone Android agar memudahkan tercapainya kompetensi siswa.
- c. Peneliti, sebagai upaya pengkajian media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada pelajaran fiqh yang bersifat ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan.
- d. Peneliti lainnya, sebagai bahan masukan, pembanding dan acuan untuk penelitian lanjutan atau yang relevan

## H. Kerangka Berpikir

Dari hasil studi pendahuluan, didapat informasi bahwa siswa kurang memahami cara menggunakan program *e-learning* yang disediakan oleh kementerian Agama dan itu membuat adanya ketidak nyamanan dalam proses pembelajaran.

Siswa sering mengeluh dengan program *e-learning* yang tidak jarang mengalami error sehingga aktivitas pembelajaran siswa menjadi sedikit terhambat. Kendala yang terjadi di lapangan adalah Kurangnya efektivitas pembelajaran menggunakan program *e-learning*, sehingga siswa antusias dalam pembelajaran. Salah satu upaya dalam mengatasi kendala yang terjadi di lapangan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang yang sesuai dan *acesable* (Dapat diakses) oleh siswa.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, Instrumen yang didengar, dilihat, dibaca, didiskusikan, dan digunakan. Sedangkan belajar merupakan usaha sadar dalam mengembangkan kemampuan, atau belajar juga diartikan sebagai usaha dalam menciptakan lingkungan bagi siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan. Pesatnya perkembangan teknologi ternyata tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya oleh para guru, sehingga para siswa seringkali mengeluh karena pembeajaran yang monoton dan tidak bervariasi.

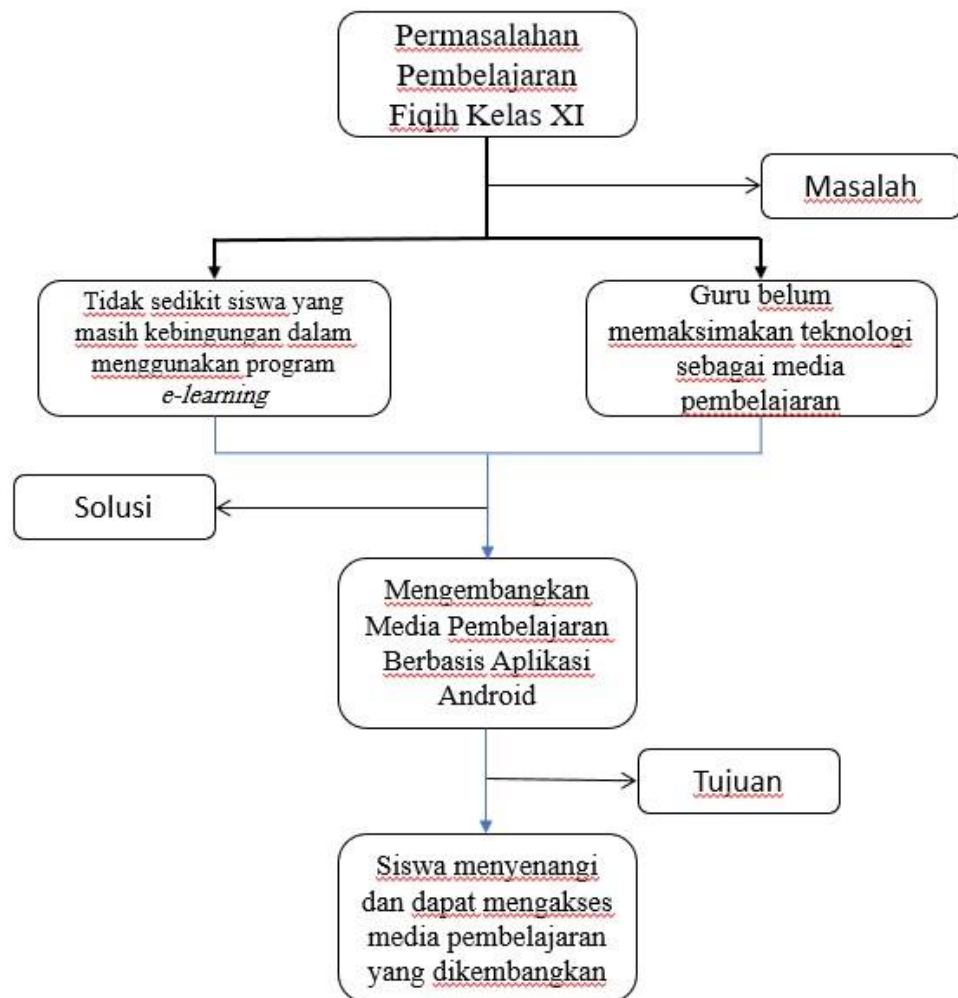
Munculnya *e-learning* menjadi pendobrak semangat baru siswa dalam pembelajaran. Kemunculannya dengan membawa fitur-fitur yang memudahkan siswa dalam pembelajaran. Siswa dengan *e-learning* tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari pendidik, tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Bahan ajar itu dapat divirtualisasikan dalam format yang berbeda, jadi lebih menarik dan lebih banyak yang bisa dilakukan (dinamis) dan memotivasi siswa untuk melangkah lebih jauh proses pembelajaran.

Kenyataannya di lapangan tidak sesuai dengan tujuan dikembangkannya *e-learning*. Siswa banyak mengeluhkan *e-learning* ini sering terjadi error dan tidak dapat diakses. Padahal terdapat berbagai hasil penelitian bahwa “media



pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran”. Maka perlu dilakukan desain media pembelajaran untuk membantu dalam pembelajaran.

Secara sistematis kerangka berpikir dapat dilihat melalui skema berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## I. Hasil Penelitian Terdahulu

1. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar” oleh Aziz Muhtasyam Mahasiswa Pendidikan ilmu pengetahuan sosial UIN Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2018 terkategori sangat baik dalam memudahkan aktivitas pembelajaran serta meningkatkan

motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan menyenangkan.

Perbedaan penelitian game edukasi dengan media pembelajaran aplikasi Android terletak pada materi yang disajikan. Jika game edukasi menyajikan materi aljabar sedangkan media pembelajaran aplikasi Android menyajikan materi fiqih tentang waris kelas XI semester genap. Sedangkan persamaannya itu terletak pada penggunaan gadget atau smartphone sebagai alat pembelajaran.

2. *"Pengembangan media CD pembelajaran interaktif menggunakan Aurora 3D presentation pada mata pelajaran Fiqih materi qurban dan aqiqah kelas x di MAN 3 Payakumbuh"* oleh Lutfiatul Munawaroh mahasiswa FTIK IAIN Batusangkar tahun 2018, dinilai sangat layak dan baik dalam mendukung proses pembelajaran PAI. Media CD sangat interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi..

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh lutfiatul Munawaroh dengan media pembelajaran terletak pada penggunaan media. Jika penelitian lutfiatul Munawaroh yang mengusung mediasi CD pembelajaran interaktif yang diakses melalui CD/DVD room. Sedangkan media pembelajaran aplikasi Android memanfaatkan sistem operasi Android sebagai media utama. Namun penelitian yang dilakukan oleh lutfiatul Munawaroh dan penelitian media pembelajaran aplikasi Android keduanya mengangkat materi pembelajaran fiqih.

3. Nurul Ahmad mahasiswa FITK UIN sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2017 *"Pengembangan Media Smartmodul Berbasis Android Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Kalasan"* menyimpulkan bahwa smart modul yang dikembangkan sangat layak dimanfaatkan untuk menunjang pemahaman dan minat belajar terhadap materi pembelajaran PAI.

Perbedaan penelitian *smartmodul* dengan media pembelajaran aplikasi Android Itu ada dalam materi yang disajikan. Jika *smartmodul* menyajikan materi PAI sedangkan media pembelajaran aplikasi Android

menyajikan materi fiqih tentang waris kelas XI semester genap. Sedangkan persamaannya itu terletak pada penggunaan gadget atau smartphone sebagai alat pembelajaran.

Dari penelitian diatas telah diketahui bahwa desain media pembelajaran berbasis Android telah dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan ilmu pengetahuan sosial UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar*". Dan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul "*Pengembangan Media Smartmodul Berbasis Android Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Kalasan*" maka dari itu penelitian ini bukan penelitian yang pertama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android.

