

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengguna *smartphone* atau telepon pintar telah merambah hingga di usia anak-anak sekolah. Sebagaimana yang dikutip oleh [1], Penelitian yang dilakukan oleh UNICEF Indonesia tahun 2013 menyebutkan kepemilikan *smartphone* di Indonesia mengalami kenaikan dua kali antara tahun 2012 dan 2013. *Smartphone* memainkan peran penting penggunaan internet sebesar 52% mengalahkan komputer maupun laptop [1].

Smartphone memiliki sifat praktis yang menjadikan perangkat tersebut lebih dikenal dengan istilah *gadget*. Dengan sistem berbasis android yang bersifat *open source*, menjadikan *smartphone* umumnya memiliki harga yang lebih terjangkau dibandingkan dengan computer atau laptop [2]. Dengan harga yang terjangkau *smartphone* mampu mempersempit jarak antara siswa dengan media yang berbasis *information & communication technology* (ICT) dalam proses pembelajaran. Mengingat umumnya sekolah-sekolah masih mengandalkan komputer dan laptop untuk media pembelajaran sementara sekolah dituntut untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang bisa dinikmati oleh seluruh siswa bukan gurunya saja.

Bila dibandingkan dengan pengajaran konvensional, siswa dapat belajar lebih cepat bila di bantu oleh komputer. Akan tetapi hasil belajar murid tidak dinilai berdasarkan norma dalam kelas, karena murid itu bekerja secara individual [3]. Sehingga media pembelajaran yang sifatnya klasikal belum bisa mendongkrak secara maksimal minat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk mendongkrak motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan memaksimalkan media pembelajaran. Media yang digunakan bisa dengan

perangkat *smartphone*. Walaupun sebenarnya *smartphone* diproduksi dengan tujuan sebagai alat komunikasi, akan tetapi dengan fasilitas yang tertanam di dalamnya ternyata bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran [4].

Ada motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, Keberhasilan belajar akan dikatakan tercapai apabila pada diri siswa terdapat kemauan dan dorongan dalam belajar. Sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan maka menumbuhkan motivasi belajar siswa begitu penting. Pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar [5].

Perbedaan motivasi belajar peserta didik berdampak pada prestasi belajar, termasuk prestasi belajar Akidah Akhlak, Rendahnya motivasi belajar terjadi dikarenakan beberapa faktor, diantaranya pendekatan dalam belajar masih berpusat pada guru dan media yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa di usia remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi Akidah Akhlak dan meningkatkan ketertarikan serta motivasi siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Oleh karena itu guru PAI/Ismuba khususnya, tidak boleh buta akan kemajuan media pembelajaran ini, karena merupakan cerminan salah satu bentuk profesionalisme seorang guru. Prinsip ini tertulis dalam undang-undang No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pada bagian ke dua mengenai hak dan kewajiban guru dalam pasal 20 b yang berbunyi;

“dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.”(UU.No 14 2005).

Pasal tersebut menekankan bahwa keprofesionalan seorang guru tidak hanya dinilai dari kemampuannya memahami materi-materi yang diajarkan, tetapi juga mampu

mengolaborasikan dengan penguasaan teknologi modern. Sehingga apa yang disampaikan tidak terkesan monoton dan membosankan, tetapi menarik dan menyenangkan.

Berbagai macam media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, salah satunya dengan memanfaatkan media komputer atau laptop. Salah satu *software* yang umum digunakan oleh tenaga pengajar yaitu power point yang dimiliki oleh perusahaan Microsoft. Meskipun *software* ini bisa dibilang bagus, namun kenyataannya media ini justru hampir tidak melibatkan siswa dalam penggunaannya di kelas. Siswa hanya bisa mendengarkan dan melihat *slide power point* tersebut [7].

Hal ini tentu sangat bertentangan dengan prinsip belajar PAIKEM (pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan). model pembelajaran aktif siswa yang berprinsip siswa harus terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Sebagai wujud dari upaya pemanfaatan teknologi *smartphone* berbasis android ini untuk mata pelajaran Akidah Akhlak maka perlu melakukan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut [8].

Dengan memanfaatkan *smartphone* di kalangan anak-anak sekolah dan sistem android yang sifatnya *Open Source*, maka perlu adanya pengembangan produk pembelajaran Akidah Akhlak yang berbasis *android*. Apalagi *play store* belum dijumpai adanya aplikasi yang mendukung proses belajar Akidah Akhlak bagi siswa SMK kelas X.

Hal inilah yang terjadi di SMK Muhammadiyah 1 Lendah meskipun sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran yang ideal, khususnya pembelajaran Akidah Akhlak. Factor-faktor yang peneliti lihat secara langsung di tempat penelitian yaitu kurangnya kesadaran dan kreativitas para guru Akidah Akhlak dalam menggunakan media pembelajaran, yang hanya menggunakan buku paket dan buku Lembar

Kerja Siswa (LKS). Dalam hal ini tentunya siswa tidak ada gairah untuk belajar yang dirasakan saja. Siswa tidak menemukan hal baru saat belajar di sekolah dan akhirnya sampai ada keadaan siswa malas dan hanya tidur di kelas saat proses pembelajaran.

Upaya dengan keadaan yang terjadi di SMK Muhammadiyah 1 Lendah yaitu membutuhkan yang namanya suatu pengembangan media pembelajaran yang interaktif. SMK Muhammadiyah 1 Lendah mempunyai sarana teknologi yang memadai seperti jaringan internet yang kuat, sehingga hal ini menurut peneliti media aplikasi Akidah Akhlak bisa dimaksimalkan untuk pembelajaran Akidah Akhlak. Alasan peneliti memilih media aplikasi Akidah Akhlak karena di sisi lain memanfaatkan teknologi yang ada dengan mendidik siswa sesuai dengan perkembangan zaman dan menjadikan suasana pembelajaran lebih efektif, efisien dan interaktif. Aplikasi Akidah Akhlak dibuat dengan memvisualisasikan materi Akidah Akhlak dan ditambah audio yang sesuai, sehingga menjadi lebih *Fresh* dan menarik perhatian siswa.

Sejauh ini upaya untuk mengatasi kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran Akidah Akhlak sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan media interaktif *mobile learning* dengan “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI” dengan hasil bahwa media berbasis android dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dengan skor rata-rata 3.17 atau kriteria “baik” [9].

Penelitian kedua, yaitu Tesis dari Marifat pada tahun 2018 yang berjudul “pengembangan media *mobile learning* dalam meningkatkan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada bidang studi PAI di SMA-IT” dengan hasil media *mobile learning* ini efektif untuk digunakan dalam peningkatan motivasi belajar PAI [10]. Namun dengan demikian inovasi-inovasi tersebut belum cukup untuk mengatasi motivasi belajar yang terjadi pada pembelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu dibutuhkan perspektif lain, dalam hal ini adalah aplikasi

Akidah Akhlak menjadi perekat untuk mengatasi motivasi belajar dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Hal tersebut juga menyasar pada kebaharuan dari penelitian ini, yaitu pengembangan media aplikasi Akidah Akhlak berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lendah.

SMK Muhammadiyah 1 Lendah terpilih menjadi tempat penelitian yang akan dilakukan peneliti, karena dari segi sasaran siswanya cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit), sehingga menurut peneliti aplikasi akidah akhlak berbasis android cocok untuk pembelajaran di SMK tersebut. Kemudian dalam segi fasilitas untuk pembelajaran menggunakan aplikasi akidah akhlak seperti *smartphone* dan sinyal internet yang kuat cukup memadai.

Penjelasan latar belakang tersebut banyak pembenahan yang dilakukan dalam mewujudkan pembelajaran yang ideal khususnya pada Pelajaran Akidah Akhlak yaitu dengan memanfaatkan media interaktif pembelajaran. Untuk menimbulkan kesadaran guru dalam menggunakan media dalam pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Lendah dan sebagai media alternatif pembelajaran yang bisa dijangkau dan mudah dioperasikan oleh para guru dan siswa. Dengan urgensi penelitian ini bahwa bisa motivasi pembelajaran akidah akhlak siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lendah. Meskipun hal itu juga memerlukan usaha, namun peneliti dengan ini berupaya untuk mengembangkan suatu media aplikasi akidah akhlak berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMK Muhammadiyah 1 Lendah.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber dari latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan dalam pembahasan ini meliputi:

1. Media pembelajaran yang digunakan belum memotivasi siswa dalam belajar Akidah Akhlak.
2. Pengembangan pembelajaran Akidah Akhlak masih minim dipraktekkan oleh guru Akidah Akhlak .
3. Dalam mengajar guru masih bersifat satu arah *Teacher Centered Learning* serta media pembelajaran Akidah Akhlak kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Dari penjelasan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini tidak meluas dari permasalahan dalam penelitian ini maka masalah difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas X.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran aplikasi Akidah Akhlak berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Lendah?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran aplikasi Akidah Akhlak berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK Muhammdiyah 1 Lendah?

E. Tujuan Penelitian

Pada tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk dan menguji efektivitas berupa Aplikasi Ruang Akidah Akhlak Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lendah. Dengan tujuan agar proses pembelajaran Akidah Akhlak yang berlangsung melibatkan peserta didik

secara psikis dan fisik. Sesuai dengan tujuan tersebut, tujuan dalam penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi ruang Akidah Akhlak berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Lendah
2. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran aplikasi ruang Akidah Akhlak berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Lendah.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini peneliti mengharapkan agar bisa memberikan manfaat serta sumbangsih pemikiran dalam khazanah pendidikan khususnya dalam pengembangan media aplikasi Akidah Akhlak . Disamping itu, peneliti mengharapkan agar kajian ini menjadi pedoman bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian lanjutan terutama yang berkaitan dengan pembelajaran Akidah Akhlak berbasis android.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi guru sebagai berikut:

- 1) Memberikan informasi serta acuan dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran aplikasi ruang Akidah Akhlak yang lebih kreatif, inovatif, dan bermakna bagi peserta didik.

2) Sebagai salah satu alternative materi pembelajaran Akidah Akhlak sehingga terjadi peningkatan efektifitas pembelajaran di kelas maupun luar kelas.

3) Memberikan tambahan refrensi untuk pembelajaran sekolah.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik antara lain sebagai berikut:

1) Menambah profesionalisme mencari ilmu yang bermakna ddengan menggunakan aplikasi Akidah Akhlak yang disampaikan oleh guru mata pelajaran dan lebih termotivasi dalam belajar terutama daring.

2) siswa dapat belajar secara mandiri dengan Aplikasi Akidah Akhlak .

3) Siswa merasa tidak bosan ketika belajar menggunakan aplikasi Akidah Akhlak karena ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks dan gambar saja. Melainkan dalam bentuk games evaluasi soal yang menarik.

4) Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan referensi untuk belajar.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam memilih bahan pembelajaran Akidah Akhlak .

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk penelitian adalah pembuatan media aplikasi ruang Akidah Akhlak yang dapat menunjang dan mendukung sumber belajar Akidah Akhlak . Adapun spesifikasi media aplikasi Akidah Akhlak adalah:

1. Produk yang digunakan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri yang disusun berdasarkan aturan kurikulum 2013.

2. Produk yang dihasilkan berupa Media Aplikasi yang disusun secara sistematis siswa sebagai penunjang pembelajaran Akidah Akhlak untuk mempermudah dan meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak .
3. Yang membedakan dengan media cetak lainnya adalah terdapat gambar animasi, dan game soal sehingga membantu untuk mengevaluasi pembelajaran.
4. Produk ini terbuat dari web membantu yaitu *Software Smart Apps Creator*.
5. Media pembelajaran ini didesain *full colour* mulai depan sampai belakang. Modul pembelajaran ini memiliki beberapa bagian. Bagian depan yang meliputi cover, bagian kedua adalah bagian inti yaitu materi, soal, dan game evaluasi.. Sehingga membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar Akidah Akhlak .
6. Media Aplikasi di khususkan dalam mempermudah dan meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak , yang dibantu dengan ringkasan materi, soal-soal dan games sehingga siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar.

H. Asumsi keterbatasan penelitian

1. Dalam penyesuaian pengalokasian waktu dan target capaian hanya dialokasikan pada pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lendah Kulon Progo.
2. Produk berupa aplikasi yang dikembangkan masih terbatas pada animasi media Akidah Akhlak yang diajarkan kepada peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 1 Lendah saja.

