

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dipungkiri. Perkembangan ini menghasilkan era baru yang disebut dengan era revolusi Industri 4.0. Era ini, teknologi dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mempermudah dalam melakukan aktifitas, pekerjaan dan lain sebagainya. Selain itu, era revolusi industri 4.0 mengakibatkan disrupsi. Menurut Nagi dkk, seperti yang dikutip oleh Imam Subasman “Disrupsi adalah istilah untuk kondisi yang sebenarnya terjadi disebabkan perubahan kondisi industri berawal dari perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat. Dukungan teknologi informasi memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan industri”.¹ Salah satu dampak disrupsi yaitu adanya *e-commerce* (perdagangan elektronik) atau biasa yang disebut belanja *online*.

Selain itu, disrupsi pun sudah memasuki dunia pendidikan. Salah satunya yaitu pembelajaran sudah berbasis teknologi dan *online*, seperti *e-learning*, bimbel *online* dan pembelajaran melalui media sosial. Sementara itu, layanan internet saat ini tidak hanya diakses melalui laptop atau komputer saja melainkan bisa juga diakses melalui smartphone. Sehingga dapat memberikan kemudahan-kemudahan bagi penggunanya.

Sama halnya dengan laptop atau komputer, smartphone juga memiliki *Operating System* (OS) atau sistem operasi, salah satunya yaitu Android. Android merupakan sistem operasi dan platform pemrograman yang dikembangkan oleh *Google* untuk *Smartphone* dan perangkat seluler lainnya

¹Iman Subasman, *Peran Evaluasi pada Era Disrupsi*, (Kuningan, Universitas Islam Al Ihya), 1.

(seperti tablet).² Selain itu, android adalah sistem operasi seluler berbasis *Linux* dan mendukung pengembangan *open source*. Hal tersebut yang menjadikan android memiliki banyak peminat karena karena *user* atau pengguna dapat menjadi pengembang (developer).

Smartphone memiliki dua dampak bagi peserta didik yaitu dampak positif dan negatif. *Smartphone* akan berdampak positif dan dapat meningkatkan prestasi akademik maupun non-akademik apabila digunakan untuk hal-hal yang positif seperti mencari materi pelajaran, memiliki aplikasi edukasi dan lain sebagainya. Selain itu, apabila *smartphone* digunakan bukan untuk edukasi seperti bermain game, dapat menurunkan semangat dalam belajar. Karena bermain game secara berlebihan dapat menurunkan kinerja otak. Sehingga peserta didik lebih memilih bermain game daripada belajar.

Namun berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di Madrasah Aliyah Nurul Huda Baros masih ada guru yang belum mengoptimalkan *smartphone* sebagai modul pembelajaran.³ Bisa dilihat dari ketergantungan guru terhadap buku paket sebagai modul utama dalam pembelajaran. Hal itu tidaklah praktis, karena harus membawa buku paket ke dalam kelas, apalagi jika dibagikan kepada siswa setiap kali mengajar. Selain buku paket, guru juga sudah terbiasa menggunakan LKS yang telah disediakan oleh sekolah.

Hal tersebut juga berlaku pada mata pelajaran fiqih materi *tajhizul janaiz* (pengurusan jenazah). Hukum melaksanakan *tajhizul janaiz* adalah

²Tim Pelatihan Developer Google, *Kursus Dasar-dasar Developer Android-Konsep Belajar Mengembangkan Aplikasi Android, Referensi Konsep*, (developer.android.com, 2016), 5.

³ Hasan Basri, "Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran Fiqih", diwawancarai oleh Ridwan pada 7 September 2020 pukul 10:00.

fardhu kifayah mulai dari memandikan jenazah, mengafani jenazah, menshalati jenazah hingga mengguburkannya. Di masa pandemi proses pembelajaran hanya menggunakan media sosial dan mengirimkan materi berbentuk pdf sebagai pelajaran jarak jauh.⁴

Oleh sebab itu, permasalahan ini mendorong untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis android. Dalam pengembangan ini, modul pembelajaran bukan berbentuk pdf yang hanya dibagikan kepada peserta didik. Namun modul pembelajaran ini berbentuk aplikasi android yang dapat *diinstall* atau dipasang pada *smartphone* yang memiliki sistem android. Sebagai contoh aplikasi android yaitu *whatsapp*, *line*, *instagram* dan lain sebagainya.

Urgensi dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis android ini yaitu untuk mengoptimalkan *smartphone* agar bisa menjadi media pembelajaran yang praktis, memberikan dampak positif sebagai media edukasi, dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat mengurangi dampak negatif *smartphone*, internet maupun game. Selain itu, modul pembelajaran berbasis android sebagai media pembelajaran inovatif, dapat menjadi tren pembelajaran di era revolusi industri 4.0 saat ini.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis android dengan judul **“PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI TAJHIZUL**

⁴Hasan Basri, “Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran Fiqih”, diwawancarai oleh Ridwan pada 7 September 2020 pukul 10:00.

**JANAIZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Studi
Kelas XMA Nurul Huda Baros Kab. Serang)”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang masalah di atas sebagai berikut:

1. Penggunaan modul pembelajaran yang terbatas dan belum bervariasi sebagai pembelajaran era digital serta pembelajaran mandiri yaitu hanya memanfaatkan buku paket, LKS dan *ebook* yang hanya berbentuk pdf khususnya pada mata pelajaran fiqih materi *tajhizul janaiz* kelas X MA Nurul Huda Baros.
2. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media edukasi yang praktis belum dioptimalkan secara maksimal di era digital.
3. Belum adanya modul pembelajaran berbasis aplikasi yang diterapkan di MA Nurul Huda Baros.

C. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media edukasi yang praktis di era revolusi industri 4.0 di MA Nurul Huda.
2. Motivasi belajar siswa pada materi *tajhizul janaiz* kelas X di MA Nurul Huda Baros.

3. Pengembangan modul berbasis aplikasi android pada materi *tajhizul janaiz* kelas X di MA Nurul Huda Baros.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan *smartphone* sebagai media edukasi yang praktis di era revolusi industri 4.0 di MA Nurul Huda pada materi *tajhizul janaiz* kelas X?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X sebelum menggunakan modul pembelajaran berbasis aplikasi android di MA Nurul Huda Baros?
3. Bagaimana pengembangan modul pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi *tajhizul janaiz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di MA Nurul Huda?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan *smartphone* sebagai media edukasi yang praktis di era revolusi industri 4.0 di MA Nurul Huda pada materi *tajhizul janaiz* kelas X.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas X sebelum menggunakan modul pembelajaran berbasis aplikasi android di MA Nurul Huda Baros.

3. Untuk mengetahui pengembangan modul pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi *tajhizul janaiz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di MA Nurul Huda.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti
 - a. Mengetahui dasar-dasar pengembangan aplikasi android.
 - b. Sebagai kontribusi ilmu Pendidikan Agama Islam yang dipadukan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.
2. Bagi pengguna
 - a. Memberikan alternatif modul pembelajaran yang interaktif, praktis dan dapat dibawa kemana saja.
 - b. Memberikan dampak positif sebagai media edukasi serta dapat mengurangi dampak negatif *smartphone*, internet dan *games*.
 - c. Sebagai bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri.
3. Bagi lembaga
 - a. Mengurangi ketergantungan guru pada LKS, buku paket di sekolah / madrasah, serta menjadikan media pembelajaran yang praktis dan inovatif.
 - b. Pemanfaatan teknologi dengan sebaik-baiknya dan kearah yang lebih positif.
4. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

- a. Sebagai referensi ilmiah dalam metode R&D (*Riset and Development*) yang serupa.

G. Penelitian Terdahulu

Salah satu yang menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu penelitian terdahulu sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan serta sebagai bukti bahwa penelitian yang dilakukan bukan hasil plagiatisme. Berikut ini beberapa hasil penelitian mengenai pengembangan modul pembelajaran berbasis aplikasi android.

1. Penelitian Wakhid Yunendar pada tahun 2016 Tesis Universitas Negeri Makasar dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Smartphone (Android)* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 2 Makassar”. Hasil penelitian menunjukkan validitas, praktisitas dan efektifitas dari modul yang digunakan. Validitas modul ditunjukkan oleh total skor yang diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media dengan kriteria sangat valid meliputi materi yang relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, Ketepatan penggunaan ejaan, Ketepatan penggunaan istilah, Praktistas modul mendapatkan rerata angket hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba pada lapangan yang dilakukan memiliki kriteria baik meliputi indikator dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel, Isi materi jelas dan sistematis, Isi mudah di pahami, dan Efektifitas modul dilihat dari hasil observasi dengan dengan kriteria sangat baik dan persentasi kelulusan dari tes yang telah diberikan menunjukkan kriteria sangat baik dengan peningkatan kelulusan sebesar 10% lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan modul. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis *smartphone (android)* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMA Negeri 2 Makassar valid, praktis dan efektif.⁵
2. Penelitian Nurul Ahmad pada tahun 2017 skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media *Smartmodul Berbasis Android* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kalasan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti berhasil mengembangkan aplikasi *smartmodul* berbasis android dengan

⁵Wakhid Yunendar, “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Smartphone (Android)* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 2 Makassar” (Tesis Megister, Universitas Negeri Makasar, 2016), 77-78.

ukuran file sebesar 43 MB dan dapat diakses tanpa kuota. Media pembelajaran bersifat visual dengan materi yang diketik menggunakan font *Roboto* dan dilengkapi dengan gambar-gambar penjelas di setiap contoh materi. Berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan pengujian kepada siswa, smartmodul pembelajaran ini dikategorikan layak digunakan.⁶

3. Penelitian Agustina Wulandari pada tahun 2018 skripsi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-dasar Algoritma dan Pemrograman Untuk Siswa kelas X SMK Negeri Berbah”. Hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis android memiliki fitur petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, video pembelajaran, contoh program, latihan soal, dan *mini-game*. Selain itu, tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis android ini memiliki tingkat kelayakan sebesar 95,34% menurut ahli media dan dikategorikan sangat layak. Menurut ahli materi sebesar 88,6% kategori sangat layak serta pengujian kepada siswa diperoleh 82,47% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan sangat layak digunakan.⁷

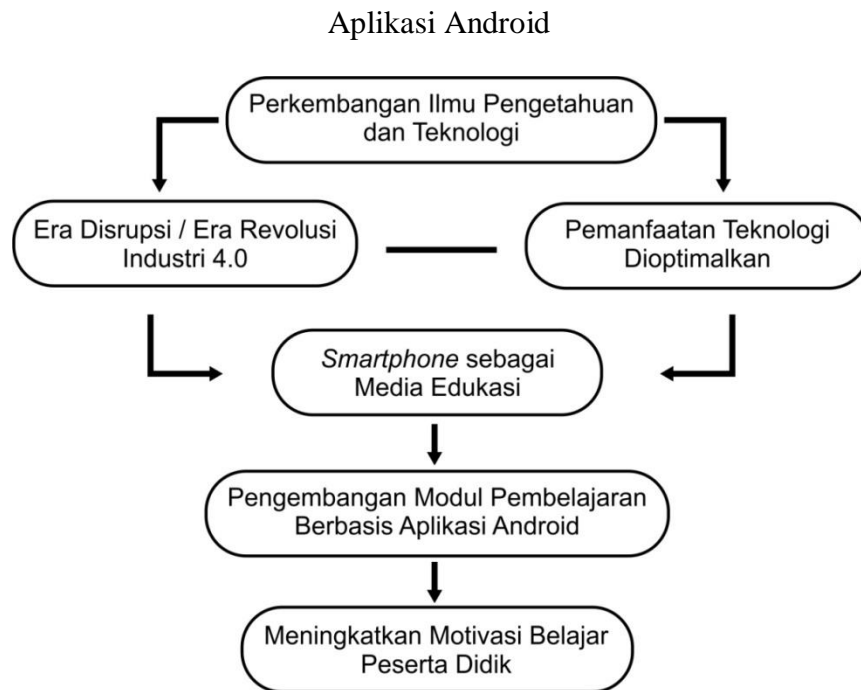
H. Kerangka Pemikiran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menciptakan era baru yaitu era revolusi industri 4.0. Era ini pemanfaatan teknologi semakin dioptimalkan sehingga mengakibatkan disrupsi. Selain itu, disrupsi sudah memasuki dunia pendidikan hal ini merupakan tantangan untuk berinovasi agar dunia pendidikan tidak tertinggal oleh zaman. Salah satu contoh disrupsi pendidikan yaitu adanya belajar *online*, bimbel *online*, dan lain sebagainya. Oleh karenanya pemikiran inilah yang menarik perhatian untuk membuat sebuah modul berbasis aplikasi android.

⁶Nurul Ahmad, “Pengembangan Media Smartmodul Berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kalasan” (Skripsi Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), 119.

⁷Agustina Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman Untuk Siswa kelas X SMK Negeri Berbah” (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 105-106.

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis



I. Sistematika Penulisan

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN, meliputi : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI, meliputi : deskripsi teori tentang modul pembelajaran berbasis aplikasi android dan motivasi belajar

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN, meliputi : metode penelitian (R&D), rancangan produk, dan tahap pengembangan produk, tahap penelitian

(waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data).

BAB IV : HASIL PENELITIAN, meliputi : deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah 1, deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah 2, deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah 3, deskripsi terhadap produk yang telah dihasilkan, deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah validitas produk 1, performan produk, efektivitas produk, efisiensi produk, kepraktisan produk.

BAB V :PENUTUP, meliputi : kesimpulan, dan saran.