

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seorang tenaga pendidik baik dari kalangan guru, dosen, merupakan pondasi utama yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar dan membentuk siswa didik dengan *knowledge* dan moral *value* yang baik.<sup>1</sup> Seorang pendidik harus mampu melakukan *transfer of knowledge* (transfer ilmu pengetahuan) sekaligus mengembangkan kompetensi dalam diri siswa. Selain itu pendidik juga harus bisa menanamkan sikap semangat dalam belajar secara berkelanjutan.<sup>2</sup> Pendidik yang baik juga harus terus melakukan *learn how to learn* (belajar bagaimana melakukan proses belajar). Hal tersebut akan terus mendorong pendidik untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efisien dan efektif.<sup>3</sup>

Problematika dalam mata pelajaran pendidikan agama islam maupun mata pelajaran yang lain di lembaga pendidikan formal salah satunya adalah kurangnya mengembangkan pengalaman yang sesuai dengan

---

<sup>1</sup> Evi Fatimatur Rusydiyah, "*Media Dan Teknologi Pembelajaran (Teori Dan Praktik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*" (Dakwah Digital Press, 2008).

<sup>2</sup> Muh Zein, "*Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran,*" *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 5, no. 2 (2016): 274–285.

<sup>3</sup> Rudi Prihantoro, "*Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Model Lesson Study,*" *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 1 (2011): 100–108.

kebutuhan dan era yang berlangsung. Peserta didik zaman dahulu sering kali disuguhkan pada pola pembelajaran klasik dengan metode membaca, menghafal, dan berpedoman pada sumber pembelajaran tunggal. Satu sumber belajar tunggal dapat menyebabkan sedikitnya pemahaman dan pengalaman belajar yang diterima peserta didik.<sup>4</sup> Banyak media yang digunakan untuk pembelajaran masih menganut sistem lama dan memuat konten materi yang kaku. Isi konten materi bersifat pakem tanpa ada penyesuaian dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Konten materi secara umum memang mengacu pada peraturan pemerintah, tetapi harus ada penyesuaian dalam berbagai konten isinya. Penugasan pun bersifat sama dari tahun ke tahun dengan sistem yang minim pengembangan dan inovasi.<sup>5</sup> Hal tersebut yang seharusnya dibenahi dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pendidik harus peka terhadap kebutuhan gaya belajar siswa pada zamannya dan mampu mengembangkan berbagai media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan siswa.<sup>6</sup>

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang memberikan hasil belajar yang baik pula. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik maka dalam pembelajaran tersebut perlu adanya perencanaan

---

<sup>4</sup> Wahyudin Nur Nasution, “*Strategi Pembelajaran*” (2017)

<sup>5</sup> Said Alwi, “*Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran,*” ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan 8, no. 2 (2017): 145–167.

<sup>6</sup> Nurdyansyah Nurdyansyah, “*Media Pembelajaran Inovatif*” (Umsida Press, 2019).

pembelajaran.<sup>7</sup> Dimana dalam perencanaan kegiatan belajar mengajar perlu adanya sumber belajar yang mencukupi bahkan harus banyak dan melimpah. Sumber belajar tersebut juga harus aktual dan *up to date* mengikuti perkembangan zaman. Selain itu sumber belajar yang baik harus dapat dijangkau dengan mudah sehingga mampu memfasilitasi kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa.<sup>8</sup> Adapun secara ideal dalam pemilihan media belajar yang baik memerlukan beberapa kriteria. Berikut kriteria media pembelajaran yang baik diantaranya; kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, kesesuaian dengan kondisi lingkungan belajar.<sup>9</sup>

Di era 4.0 yang sedang terjadi sekarang siswa mengalami gempuran dari dampak perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dampak dari hak tersebut membuat manusia di era ini termasuk peserta didik memiliki ketergantungan pada gadget. Bahkan survei yang dilakukan oleh *Cambridge International Indonesia* memaparkan bahwa Indonesia merupakan pemakai teknologi tertinggi di dunia pada tahun 2018.<sup>10</sup> Bahkan masih pada tahun yang sama *We Are Social*, perusahaan asal

---

<sup>7</sup> Zainal Arifin, "*Evaluasi Pembelajaran*" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

<sup>8</sup> (Dwi Ekasari Harmadji, 2021)

<sup>9</sup> Rohani Rohani, "*Media Pembelajaran*" (2019).

<sup>10</sup> Sigit Purnama, U Sunan, and K Yogyakarta, "*Pengasuhan Digital Untuk Anak Generasi Alpha*,"

Inggris bekerjasama dengan *Hootsuite* merilis laporan terbaru berjudul *'Essential Insight Into Internet, Social Media, Mobile, and Ecommerce Use Around the World'* menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang paling “cerewet” di medsos.<sup>11</sup> Survei – survei tersebut menandakan bahwa Indonesia merupakan negara yang mempunyai masyarakat yang sangat doyan untuk menggunakan gadget, internet, dan juga media sosial.

Perkembangan teknologi yang didukung dengan kemudahan internet dan media sosial yang begitu pesat akan cenderung mengakibatkan dampak negatif jika tidak diarahkan pada hal yang positif.<sup>12</sup> Hal tersebut juga terjadi pada bidang Agama Islam yang harus menjadi fondasi kehidupan umat islam. Hal ini terkhusus pada bidang pendidikan yang merupakan faktor pembentuk generasi penerus bangsa. Para siswa yang menempuh pendidikan harus dibekali dengan ilmu agama yang mumpuni agar mereka menjadi generasi penerus yang mempunyai ilmu pengetahuan umum yang baik juga mempunyai ilmu agama yang baik pula.<sup>13</sup> sehingga siswa akan menjadi insan kamil yang penuh dengan budi pekerti luhur.

---

<sup>11</sup> Muannas Muannas and Muhammad Mansyur, “*Model Literasi Digital Untuk Melawan Ujaran Kebencian Di Media Sosial (Digital Literacy Model to Counter Hate Speech on Social Media)*,” *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)* 22, no. 2 (2020): 125– 142.

<sup>12</sup> Dkk Ismi Zakiah, *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya* (Media Sains Indonesia, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=erU2EAAAQBAJ>.

<sup>13</sup> Mohammad Kosim, “*Ilmu Pengetahuan Dalam Islam (Perspektif Filosofis-Historis)*,” *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2008).

Ilmu agama Islam dalam dunia pendidikan diamanahkan dan disalurkan oleh guru agama melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pada media dan sumber belajar siswa agar meningkatkan minat siswa dalam belajar dan hasil belajarnya. Salah satunya usaha tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran, dalam pelajaran al quran dan hadis yang di buat sesuai dengan perkembangan yaitu melalu barcode guna memudahkan siswa mengakses dan mempelajari yang bisa di jangkau oleh gadget.

Di era 4.0 ini penggunaan teknologi *quick response Code* atau yang familiar dikenal dengan QR Code sudah sangat lumrah dan banyak digunakan di berbagai lini kehidupan. Pada mulanya penggunaan QR Code banyak digunakan terkhusus pada bidang industri dan manufaktur di mana penggunaannya dimanfaatkan untuk melacak bagian kendaraan secara efektif. QR Code merupakan teknologi berbentuk garis dua dimensi yang penampilannya seperti pixel pecah.<sup>14</sup>

QR Code ini banyak digunakan di sektor transaksi jual beli bahkan bisa dimodifikasi sedemikian rupa agar bisa menjadi media pembelajaran bagi peserta didik.<sup>15</sup> Hal ini jika bisa dikembangkan dan dimanfaatkan

---

<sup>14</sup> Ivan Taufan Adiwino and Amelia Santoso, "Desain Sistem Informasi Untuk Tracking Dan Tracing Pada Warehouse Dengan Menggunakan Teknologi QR Code," *J@ ti Undip: Jurnal Teknik Industri* 16, no. 2 (2021): 102–108.

<sup>15</sup> Muhammad Hartoto, Dodik Mulyono, and Wawan Syafutra, "Pengembangan Modul Pembelajaran Atletik Berbantuan QR Code," *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education* 2, no. 1 (2021): 51–60.

untuk keperluan pengembangan media pembelajaran maka bisa menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal dan lebih baik. Burns mengungkapkan bahwa QR Code memiliki keunggulan diantaranya: (1) memudahkan akses materi bagi peserta didik. (2) menghubungkan konten materi menjadi sederhana. (3) Melibatkan langsung peserta didik dengan konten materi pelajaran, (4) Membantu peserta didik untuk berbagi proyek dan evaluasi belajar yang lebih akurat dan fleksibel.<sup>16</sup>

Metode pembelajaran tajwid perlu di lakukan perbaikan dan perubahan. Salah satu inovasinya adalah pengembangan buku tajwid dengan QR code. Buku ini tidak hanya menyediakan teks dan penjelasan secara konvensional, tetapi juga dilengkapi dengan kode QR yang dapat dipindai menggunakan perangkat elektronik seperti ponsel pintar. Kode QR ini mengarahkan pengguna ke sumber daya digital tambahan, seperti video tutorial, audio pembacaan, dan penjelasan interaktif yang memperkaya pengalaman belajar.

Perbandingan antara metode pembelajaran tradisional dan penggunaan buku tajwid dengan QR code menjadi relevan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing metode.

---

<sup>16</sup> Nur Rarastika, “*Penggunaan Teknologi QR Code Dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar*,” *Prosiding Pendidikan Dasar 1*, no. 1 (2022): 94–104.

Analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran tajwid dan menyesuaikan metode pendidikan dengan kebutuhan generasi masa kini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap sekolah MA Athhohiriyah yang memiliki keterbukaan terhadap pengembangan dan penggunaan teknologi dalam pembelajarannya. penggunaan *smartphone* dan juga laptop sudah menjadi kegiatan sehari-hari peserta didik dalam mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. MA At-hohiriyah juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang sudah mumpuni untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berbasis teknologi. Oleh karena itulah peneliti akan melakukan penelitian dengan judul

**Pengembangan Media Pembelajaran Buku “Tajwid Qur’an”  
Berbasis Qr Code Pada Mata Pelajaran Al Quran Dan Hadits  
(*Research and Development (R & D)* di Kelas X MA At- Thohiriyyah  
Kota Serang)**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Di era 4.0 saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat akan tetapi di lain pihak terdapat banyak lembaga pendidikan di mana

pendidikanya masih menggunakan model lama pada media pembelajarannya.

2. Kurang adanya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan.
3. Media pembelajaran hanya menggunakan LKS menjadi sumber pembelajaran primer yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Sumber pembelajaran penunjang materi siswa masih terbatas
5. Kurangnya akses terhadap media pembelajaran yang berkualitas.
6. Banyak media pembelajaran yang tidak terstandarisasi, sehingga kualitasnya bervariasi.
7. Masih terbatas konten yang disampaikan, baik dari segi terjemahan maupun penafsiran yang sesuai dengan ketentuan pembelajaran
8. Kurangnya integrasi teknologi modern dalam media pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits.
9. Rendahnya kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.
10. Metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi.
11. Tidak adanya variasi metode yang dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda.
12. Kurangnya sistem evaluasi yang efektif untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi.



### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam judul “Tajwid Qur’an Berbasis QR Code pada Mata Pelajaran Al Quran dan Hadits Kelas X di MA At-Thohiriyyah” perlu dirumuskan secara jelas agar penelitian tetap fokus. Berikut adalah batasan masalah yang dapat diuraikan:

1. Penelitian ini dibatasi hanya pada Madrasah Aliyah (MA) At-Thohiriyyah.
2. Penelitian ini hanya mencakup siswa kelas X MA At-Thohiriyyah.
3. Fokus pada materi pelajaran Al-Qur'an dan Hadits, khususnya pada aspek Tajwid Al-Qur'an
4. Penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran tajwid.
5. Guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits serta siswa kelas X di MA At-Thohiriyyah.
6. Penelitian dilakukan dalam rentang waktu tertentu yang telah ditetapkan, yaitu satu semester ajaran atau satu tahun ajaran.
7. Analisis dibatasi pada dampak penggunaan QR Code terhadap pemahaman siswa tentang Tajwid Al-Qur'an.
8. Materi di sesuaikan dengan pembelajaran al quran dan hadits di kelas X MA athhohiriyyah sesuai komptensi inti dan kompetensi dasar yang di gunakan.

Dengan batasan masalah yang jelas, penelitian akan lebih fokus dan terarah, sehingga hasilnya dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam pengembangan metode pembelajaran tajwid Al-Qur'an yang efektif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang muncul maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah langkah pengembangan buku tajwid quran dengan menggunakan media berbasis QR Code pada mata pelajaran al quran kelas X MA At-thohiriyah?
2. Bagaimana epektifitas buku tajwidul quran berbasis QR Code pada pelajaran Al Quran di kelas X MA At-thohiriyah ?
3. Bagaimana kelayakan buku tajwid quran berbasis QR Code pada pelajaran Al Quran di kelas X MA At-thohiriyah ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penilitan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan langkah langkah dalam mengembangkan buku tajwid quran berbasis QR Code pada mata pelajaran Al quran di MA athhohiriyah kota serang

2. Untuk mengetahui evektifitas belajar tajwidul quran sesuai dengan penerapan buku berbasis QR Code pada mata pelajaran Al quran di MA At-thohiriyah kota serang
3. Untuk mengetahui kelayakan terhadap buku tajwid quran QR Code yang di gunakan pada pelajaran al quran di MA At – Thohiriyyah

## **F. Kegunaan Penelitian**

Kontribusi yang diharapkan dari penilitian pengembangan ini bisa memberikan manfaat atau nilai guna sebagai berikut:

### **1. Aspek Teoritis**

Dengan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini diharapkan akan menjadi khazanah keilmuan yang memberikan manfaat bagi penelitian-penelitian ataupun kajian-kajian di masa yang akan datang khususnya pada mata pelajaran Al quran Hadits. Penelitian ini juga akan bermanfaat bagi para pendidik dalam menyusun media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran utama yang digunakan oleh suatu lembaga seringkali disusun oleh MGMP ataupun penerbit sebuah media pembelajaran. Dengan dilaksanakannya penelitian ini bisa menjadi rujukan dan pertimbangan MGMP ataupun penerbit dalam menyusun media pembelajaran khususnya pada sumber belajar cetak siswa.

## 2. Aspek Praktis

### a. Bagi siswa

1. Memberikan semangat belajar kepada siswa dengan adanya media yang baru.
2. Memberikan motivasi belajar kepada siswa karena dengan media yang mereka pakai siswa lebih mengeksplor materi dan juga merasa nyaman.
3. Memberikan wawasan yang lebih banyak dan lengkap daripada materi inti yang hanya ada di media pembelajaran primer.
4. Memberikan kemudahan saat mengerjakan evaluasi pembelajaran.

### b. Bagi guru

1. Berikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa
2. Memberikan kemudahan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa
3. Menjadi media pelengkap guru melaksanakan pembelajaran kepada siswa terutama pada materi tertentu yang membutuhkan tambahan dan penunjang materi pembelajaran yang up to date.

4. Menjadi alternatif media pembelajaran kepada guru dalam mengembangkan media pembelajarannya masing-masing atau dalam melaksanakan penelitian terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

c. Bagi sekolah

1. Hasil penelitian pengembangan ini bisa menjadi fasilitas pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah untuk menunjang kualitas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Hasil penelitian bisa menjadi referensi media pembelajaran dalam pengembangannya yang bisa diterapkan dalam sistem sekolah tersebut.
3. Membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan inovatif pada sekolah.

d. Bagi Peneliti

Memberikan sumbangsih khazanah keilmuan dan wawasan serta pengalaman baru di bidang dunia pendidikan yang bisa menjadi referensi dan tolak ukur bagi para peneliti akan melakukan penelitian pengembangan di kemudian hari.

## **G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dihasilkan**

Dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan diharapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran buku berbasis QR Code mengenai pembelajaran Al quran dan Hadits.
2. Terjemah buku “Tajwidul Quran” dari huruf arab bahasa sunda menjadi bahasa Indonesia dan di kembangkan menggunakan barkode yaitu QR Code.
3. Materi yang dikembangkan dalam bentuk buku berbasis QR Code adalah materi tajwid yang di butuhkan oleh siswa MA At-hohiriyyah kelas X, yg pembelajarannya dimasukkan kedalam QR Code dan ketika di akses akan di arahkan ke dalam vidio pembelajaran.
4. Materi yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013 dan fokus pada materi hukum tajwid yang di pelajari di kelas X MA atthohiriyyah dalam bentuk video pembelajaran.
5. Media yang dikembangkan dalam bentuk digital maupun juga bisa dalam bentuk cetak fisik bersifat portable dan mampu diakses dengan perangkat *smartphone* siswa.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Bab satu tentang pendahuluan, pada bab ini, membahas latar belakang identifikasi masalah batasan masalah rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teoritik, penelitian terdahulu metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua tentang kajian teori, dalam bab ini, berisi bahasan mengenai kajian teoritis tentang media pembelajaran, teknologi QR Code, prestasi belajar dan mata pelajaran PAI.

Bab ketiga tentang metode penelitian, dalam bab ini, membahas tentang jenis penelitian yang dilaksanakan, subjek penelitian waktu dan tempat pelaksanaan penelitian prosedur penelitian teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab keempat tentang hasil penelitian dan analisis pembahasan, dalam bab ini, berisi tentang hasil dari pelaksanaan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Buku “Tajwid Qur’an” Berbasis Qr Code Pada Mata Pelajaran Al Quran Dan Hadits Kelas X Di Ma At-thohiriyyah. Yang dilengkapi dengan berbagai data yang telah diambil dari objek dan subjek penelitian. Dan juga berisi analisis pengembangan media oleh ahli, analisis prestasi belajar yang dihasilkan dengan pengaruh dari media yang telah dikembangkan dan juga analisis efektivitas penggunaan ataupun kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Bab kelima penutup bab ini, berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian.