

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semua bidang, seperti ekonomi, kesehatan, sosial, dan pendidikan, dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan informasi, terutama di Indonesia. Dalam hal ini, Ahmad D. Marimba mengartikan pendidikan sebagai bimbingan yang diberikan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan membentuk karakter jasmani dan rohani.¹ Pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara siswa dan sumber belajar. Jika tidak ada sumber informasi yang memadai, maka untuk mencapai tujuan pembelajaran akan menjadi suatu tantangan yang sulit. Maka, dalam rangka proses pembelajaran, perlu adanya strategi, di antaranya dengan melibatkan penggunaan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi.

Banyaknya materi pelajaran Fikih yang harus dipelajari, peserta didik diharuskan untuk mempelajarinya secara mandiri di luar pembelajaran tatap muka di kelas. Pembelajaran mandiri didefinisikan sebagai upaya individu untuk belajar materi pelajaran baik atas inisiatif sendiri atau dengan bantuan orang lain.² Belajar secara mandiri memiliki nilai tambah dibandingkan dengan aktivitas belajar di sekolah; meskipun demikian, ini tidak berarti bahwa belajar mandiri dapat berdiri sendiri tanpa dukungan lainnya. Sebaliknya, hal ini dapat digunakan sebagai

¹ Mukodi, "Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan Dan Faktor-Faktor Pendidikan Dalam Ilmu Pendidikan", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2018, 1.472.

² Nisaatur Rofiah, dkk, "Media Pembelajaran Berbasis SitusWeb sebagai Sumber Belajar Mandiri Peserta DidikSMP/MTs Kelas IX pada Materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan", *PISCES (Proceeding of Integrative Science Education Seminar)*, Vol. 1, No.1, 2021, 183.

alternatif atau metode tambahan untuk mendukung pembelajaran di sekolah.³

Belajar mandiri sangat bergantung pada sumber dan media pembelajaran. Proses belajar mandiri melibatkan pemanfaatan berbagai sumber informasi dan media pembelajaran, seperti tutor, pengajar, pakar atau orang yang memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran *mobile learning* merupakan jenis media pembelajaran yang tidak umum karena memungkinkan akses fleksibel di berbagai waktu dan lokasi, asalkan terdapat koneksi internet yang baik. Saat ini, Android menjadi sistem operasi yang sangat populer di kalangan pengguna. Keunggulan android terletak pada kemampuannya untuk mendorong inovasi dalam pengembangan *smartphone*, memberikan penggunanya peluang untuk menjelajahi berbagai kemampuan dan pengalaman baru. Media pembelajaran yang akan dikembangkan bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran. Penggunaan perangkat *smartphone* android diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam proses belajar, baik di dalam kelas maupun secara mandiri di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti ketika melaksanakan praktek mengajar di MTsN 1 Kota Serang⁴, peneliti mendapatkan beberapa poin yang menjadi permasalahan selama proses pembelajaran. *Pertama*, kemampuan guru masih terbatas dalam membuat media pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran di kelas masih tergolong sederhana, baik dari segi konten maupun desainnya. Seperti media pembelajaran elektronik pada

³ Ety Nur Inah, Marlina Ghazali, dan Edo Santoso, “Hubungan Belajar Mandiri Dengan Prestasi Belajar”, *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 10, No.2, 2017, 19–36.

⁴ Hasil Wawancara dengan Bapak Marta (Guru Fikih), di Serang pada tanggal 31 Agustus 2023, pukul 14.30.

penggunaan PowerPoint yang hanya berisi teks dan gambar yang telah disiapkan sebelumnya. Hal ini menyebabkan kurangnya aspek audio dan animasi yang dapat mendukung pembelajaran, sehingga guru harus menjelaskan secara rinci, yang membuat metode pembelajaran cenderung bersifat konvensional. Guru juga belum dapat mengoptimalkan konten dari media pembelajaran tersebut. Padahal, jika media pembelajaran dimanfaatkan dengan cara yang lebih interaktif, siswa akan lebih tertarik pada materi yang diajarkan dan dapat lebih mudah fokus selama proses pembelajaran.

Kedua, berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 1 Kota Serang menunjukkan tingkat pemahaman yang kurang optimal, banyak siswa yang belum berhasil mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dengan hasil belajar yang dicapai siswa.

Rendahnya capaian belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor⁵, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Metode yang monoton membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa, sehingga mengurangi minat dan motivasi mereka dalam belajar. Akibatnya, siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep dalam Fiqih dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk menjembatani kesenjangan ini, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, salah satunya adalah aplikasi SABIQ. SABIQ (Sahabat Belajar Fiqih) hadir sebagai solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan fitur-

⁵ Hasil Wawancara dengan Novza Nurgifri dan Sekar Hayu Anindya (Siswa MTsN 1 Kota Serang) di Serang pada tanggal 06 Oktober 2023, pukul 09.30.

fitur pembelajaran digital yang disediakan, aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dan membantu mereka mencapai KKM yang telah ditetapkan. Maka dari itu, adanya kebutuhan yang dirasakan penulis untuk melakukan pengembangan aplikasi yang berjudul: *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (Aplikasi SABIQ) pada Mata Pelajaran Fikih (R&D di MTsN 1 Kota Serang)”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Materi ajar yang disajikan dalam bentuk buku teks biasa.
2. Media yang selama ini digunakan oleh guru belum bisa dikembangkan dengan baik.
3. Media yang digunakan guru belum bisa menumbuhkan rasa ingin belajar siswa.
4. Waktu guru yang terbatas untuk membuat media pembelajaran.
5. Peserta didik kurang termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran Fikih.

C. Batasan Masalah

Penulis mempersempit masalah di atas dan berkonsentrasi hanya pada pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis android khususnya pada materi ketentuan puasa kelas VIII agar penelitian ini lebih terorganisir, terfokus, jelas, dan tidak terlalu luas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikembangkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran aplikasi SABIQ pada mata pelajaran Fikih di MTsN 1 Kota Serang?
2. Bagaimana kualitas penggunaan media pembelajaran aplikasi SABIQ pada mata pelajaran Fikih di MTsN 1 Kota Serang?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Fikih di MTsN 1 Kota Serang.
2. Untuk mengetahui kualitas penggunaan media pembelajaran aplikasi SABIQ pada mata pelajaran Fikih di MTsN 1 Kota Serang.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang aplikasi media pembelajaran berbasis android untuk kelas VIII. Terlebih lagi, aplikasi SABIQ dapat berfungsi sebagai sumber belajar tambahan bagi para peneliti dan akademisi, terutama yang bergerak dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengenalkan serta memanfaatkan aplikasi SABIQ (Sahabat Belajar Fikih) kepada siswa sebagai cara yang efektif untuk menggunakan media, dan mereka dapat memperluas pemahaman mereka tentang penggunaannya.

- 2) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus dapat

menunjukkan cara siswa berpikir dan berbagi informasi melalui aplikasi media pembelajaran berbasis android.

3) Bagi Madrasah

Aplikasi SABIQ (Sahabat Belajar Fikih) berfungsi sebagai bahan masukan bagi pendidik untuk mengembangkan kompetensinya terkait dengan kegiatan belajar siswa.

4) Bagi Guru

Membantu guru mengajar dengan mudah menggunakan aplikasi android yang dibantu oleh teknologi.

G. Sistematika Pembahasan

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

Bab I: Pendahuluan, meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II: Kajian Teoritik, meliputi: Kajian tentang media pembelajaran berbasis android, Kajian tentang materi ketentuan puasa, Kajian Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

Bab III: Metodologi Penelitian, meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Jenis dan Metode Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV: Hasil Dan Pembahasan, meliputi: Hasil penelitian, Pengembangan produk, Uji validasi produk, Uji coba kualitas Produk, dan Pembahasan hasil penelitian.

Bab V: Penutup, meliputi: Simpulan dan Saran.