BAB II   
LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

1. Landasan Teoretis
2. Media Berbasis Android (*Appy Pie)*
3. **Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[[1]](#footnote-1) Sedangkan secara istilah, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dalam aktivitas pembelajaran media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.[[2]](#footnote-2) Menurut Rossi dan Breidle, mengemukakan bahwa :

Media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.[[3]](#footnote-3)

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide,* bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector,* radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.[[4]](#footnote-4)

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan untuk dapat memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan lebih mendorong motivasi belajar siswa.

1. **Fungsi dan Peran Media**

Peran media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Seberapa pentingnya peran media dalam pengajaran, namun tetap tidak bisa menggeser peran guru, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran. Oleh karena itu, guru tidak dibenarkan menghindar dari kewajibannya sebagai pengajar dan pendidik untuk tampil di hadapan siswa dengan seluruh kepribadiannya.[[5]](#footnote-5)

Memerhatikan hal tersebut, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, guru dapat menjelaskan adab berpakaian yang baik sesuai syari’at Islam melalui foto. Atau, bagaimana tata cara sholat yang baik dan benar melalui tayangan film, dan lain sebagainya.

1. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang tata cara mengurus jenazah dapat disajikan melalui film.

1. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh dalam materi ajar tentang haji dan umrah, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru dapat menayangkan film tentang keindahan serta keistimewaan Ka’bah.

Lebih detail, fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Pupuh dan Sobry yaitu menarik perhatian siswa, membantu untuk mempercepat pemahaman siswa, memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan),mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa dikondisikan, menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, meningkatkan motivasi siswa, melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.[[6]](#footnote-6)

Dari beberapa fungsi di atas, maka media memiliki nilai praktis atau berperan sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
2. Media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta didik.
3. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
4. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
6. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
7. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
8. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
9. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.[[7]](#footnote-7)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi dan peran media yaitu bukan hanya sebagai alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar saja, akan tetapi media tersebut harus dapat mewujudkan situasi belajar yang efektif. Dan hal yang tidak kalah penting adalah guru harus benar-benar paham terhadap media yang akan digunakannya dalam kegiatan mengajar, sehingga guru dapat memanfaatkan media secara tepat.

1. **Klasifikasi dan Macam-macam Media**

Media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
2. *Media Auditif*

Yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

1. *Media Visual*

Yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide,* foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

Levi dan Lentz dalam bukunya Azhar Arsyad, mengemukakan bahwa terdapat empat fungsi media *Visual*, yaitu *fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris*. *Fungsi atensi* merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Fungsi Afektif,* dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. *Fungsi Kognitif* terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Fungsi Kompensantoris,* media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.[[8]](#footnote-8)

1. *Media Audiovisual*

Yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide suara,* animasi, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung dua unsur jenis media pertama dan kedua.

1. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
2. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
3. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
4. Dilihat dari cara atau teknik pemakainnya, media dapat dibagi ke dalam:
5. Media yang diproyeksikan seperti film, *slide, film strip,* transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide, operhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
6. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.[[9]](#footnote-9)
7. **Media Berbasis Android (*Appy Pie)***

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, salah satunya yaitu penggunaan media berbasis android (*Appy Pie)*. Telah diuraikan sebelumnya bahwa media dalam pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk dapat memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran. Sedangkan android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukan untuk *mobile device.* Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi.[[10]](#footnote-10)

Pembuatan media pembelajaran berbasis android terdiri dari dua yaitu dengan menggunakan pemrograman seperti *Java Development Kit* atau *eclipse* dan menggunakan *platform* yang sudah tersedia di internet. Dalam hal ini peneliti memilih pemrograman menggunakan *platform* yang sudah tersedia di internet yaitu <http://appypie.com>.

*Appy pie* merupakan suatu *website* yang menyediakan *template* dalam pembuatan aplikasi android secara gratis dan berbayar. Dalam pembuatan dengan *appy pie* harus terkoneksi langsung dengan internet yaitu secara *online.* Materi pembelajaran yang diisi bisa berupa teks, gambar, video, *link*, dan kuis interaktif.[[11]](#footnote-11)

1. **Kelebihan dan Kelemahan Media Berbasis Android (*Appy Pie)***

Dibandingkan dengan media lain, media berbasis android memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien karena praktis bisa dibawa ke mana-mana.
2. Mempermudah peserta didik dalam mencari referensi.
3. Menarik peserta didik karena isi apliaksi android bisa bermacam-macam seperti materi, gambar, video, dan kuis interaktif.
4. Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat memberi dampak positif terhadap penggunaan *smartphone.*

Adapun kelemahan dari media berbasis androidsebagai berikut:

1. Tidak semua guru dapat memanfaatkan program *Appy Pie.*
2. Harus terkoneksi dengan sambungan internet.
3. Tidak semua sekolah mengizinkan siswa membawa *smartphone* di lingkungan sekolah*.*

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media media berbasis android (*Appy Pie*), dipengaruhi beberapa faktor yaitu, faktor perizinan membawa *smartphone* di sekolah, faktor kesiapan guru dalam memanfaatkan media berbasis android, dan faktor kualitas isi atau konten dalam media berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran atau sebaliknya.

1. Motivasi Belajar
2. Pengertian Motivasi

Motivasi berpangkal dari kata “motif”, yang diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Motif juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Dapat disederhanakan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Siswa akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar. Thorindike, mendefiniskan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons. Pengertian ini senada dengan pendapat Good dan Brophy, yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar. perubahan tingkah laku tersebut tampak dalam penguasaan siswa pada pola-pola tanggapan (*respons*) baru terhadap lingkungannya yang berupa keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*), sikap atau pendirian (*attitude*), kemampuan (*ability*), pemahaman (*understanding*), emosi (*emotion*), apresiasi, jasmani, budi pekerti, serta hubungan sosial.[[12]](#footnote-12)

Pengertian motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.Atau usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Menurut Mc. Donald, ia mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[[13]](#footnote-13) Sedangkan menurut Vroom, motivasi mengacu kepada suatu proses mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki.

Sejalan dengan apa yang telah diuraikan di atas, Hoy dan Miskel dalam buku *Educational Administration*, mengemukakan bahwa :

Motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan-kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pernyataan-pernyataan ketegangan (tension states), atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan kearah pencapaian tujuan-tujuan personal.[[14]](#footnote-14)

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Kajian tentang motivasi telah sejak lama memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan pendidik, manajer, dan peneliti, terutama dikaitkan dengan kepentingan upaya pencapaian kinerja (prestasi) seseorang.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya akan sangat sulit untuk berhasil. Sebab, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat yang lain selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya.

Berdasarkan teori diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar peserta didik untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk mempersiapkan kondisi tertentu yang mengarahkan pada kegiatan belajar sehingga tujuannya dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat perlu dimiliki oleh peserta didik karena motivasi merupakan faktor yang menyebabkan terjadinya suatu perbuatan atau tindakan. Perbuatan belajar pada siswa terjadi karena adanya motivasi untuk melakukan perbuatan belajar.Motivasi dapat memberikan semangat kepada peserta didik dalam kegiatan-kegiatan belajarnya dan memberi petunjuk atas perbuatan yang dilakukannya. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka harus dilakukan suatu upaya agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dengan demikian, peserta didik yang bersangkutan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

1. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Berikut ini fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

1. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar.sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui tersebut akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu.Sikap itulah yang mendasari dan mendorong kea rah sejumlah perbuatan dalam belajar.

1. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan sauatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian menjelma dalam bentuk gerakan psikofisis.

1. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.

Menurut Mosely yang dikutip oleh Nyayu Khadijah dalam bukunya Romalina Wahab, fungsi motivasi belajar adalah:

1. Mendorong manusia untuk berbuat.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu kea rah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan.[[15]](#footnote-15)
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Dimyati dan Mudjiyono, mengemukakan beberapa unsur yang memengaruhi motivasi belajar, yakni:

1. Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
2. Kemampuan siswa. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
3. Kondisi siswa. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani memenagruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, akan mengganggu perhatian belajar. sebaliknya, seseorang siswa yang sehat, akan mudah memusatkan perhatian dalam belajar.
4. Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat. Kondisi lingkungan sekolah yang sehat, lingkungan yang aman, tentram, tertib, dan indah, akan meningkatkan semangat motivasi belajar yang lebih kuat bagi para siswa.[[16]](#footnote-16)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi adalah berasal dari faktor intrinsik (pengaruh dari dalam siswa seperti, kemauan dalam belajar untuk mewujudkan cita-cita) dan faktor ekstrinsik (pengaruh dari luar siswa seperti, motivasi dari keluarga, guru, dan kerabat).

1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam sering diartikan dengan pendidikan yang berdasarkan ajaran Islam. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memberi keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara melalui materi Keimanan, Bimbingan Ibadah, Al-Qur’an, Hadits, Akhlak, Syariah/Fiqih/Muamalah, dan Tarikh, yang bersumberkan kepada Al-Qur.an dan Hadits.[[17]](#footnote-17)

Dalam pengertian lain dikatakan oleh Ramayulis, bahwa: Pendidikan Agama Islam adalah proses mempersiapkan manusia supaya hidup dengan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, dan tegap jasmaninya, sempurna budi pekertinya, teratur pikirannya, halus perasaannya, mahir dalam pekerjaannya, manis tutur katanya, baik dengan lisan maupun tulisan. Sedangkan Zakiyah Daradjat, mendefinisikan pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh (*kaffah)*. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Definisi pendidikan Agama Islam secara lebih rinci dan jelas, tertera dalam kurikulum pendidikan Agama Islam ialah sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur’an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dnegan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.[[18]](#footnote-18)

Adapun tujuan pendidikan agama Islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses pendidikan agama Islam di sekolah atau madrasah. Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan pendidikan agama Islam ini. Diantaranya Al-Attas, ia menghendaki tujuan pendidikan agama Islam itu adalah manusia yang baik. Sementara itu, Marimba mengatakan, tujuan pendidikan Agama Islam adalah terciptanya orang yang berkepribadian muslim. Berbeda dengan Al-Abrasy, menghendaki tujuan akhir pendidikan Agama Islam itu adalah terbentuknya manusia yang berakhlak mulia. Munir Musyi mengatakan tujaun akhir pendidikan Islam adalah manusia yang sempurna.

Berbeda dengan pendapat di atas, Abdul Fatah Jalal dalam bukunya Heri Gunawan, mengatakan bahwa tujuan pendidikan Agama Islam adalah terwujudnya manusia sebagai hamba Allah yang bertakwa. Jalal mengatakan, tujuan pendidikan ini akan melahirkan tujuan-tujuan khusus.[[19]](#footnote-19)

Sebagaimana Allah SWT berfirman :

(التكوير ;٨١ : ٢٧)

Artinya : “*Al-Qur’an itu tidak lain adalah peringatan bagi seluruh alam*”. (Qs. At-Takwir, 81 : 27).[[20]](#footnote-20)

Jadi, menurut agama Islam tujuan pendidikan adalah haruslah menjadikan seluruh manusia, menjadi manusia yang menghambakan diri kepada Allah. Maksudnya adalah beribadah kepada-Nya, dengan tidak mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apapun.

Adapun ruang lingkup Pendidikan Agama Islam secara nasional untuk satuan pendidikan sekolah terdiri atas : Al-Qur’an dan Hadits, Aqidah, Akhlak, Fiqh serta Tarikh dan Kebudayaan Islam. Sedangkan ruang lingkup pendidikan agama Islam di Madrasah meliputi bidang studi/mata pelajaran : Al-Qur’an dan Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqh, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Bahasa Arab.[[21]](#footnote-21)

Dari uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membina siswa agar senantiasa memahami dan mempelajarai agama Islam secara *kaffah*, dengan tujuan utama mempelajari pendidikan Agama Islam adalah agar selamat dunia dan akhirat.

1. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut bisa dari siswa, guru, lingkungan dan lain-lain. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dalam hal ini mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam pembelajaran PAI, biasanya guru mengajar dengan metode ceramah dengan menggunakan media yang itu saja, sehingga membuat siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam adalah dengan menggunakan media berbasis android (*Appy Pie*).

Media pembelajaran berbasis android merupakan media pembelajaran yang diterapkan dengan cara siswa akan diperlihatkan materi Pendidikan Agama Islam melalui *smartphone*. Dengan menggunakan media berbasis androiddiharapkan dapat menarik motivasi belajar siswa.

**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

|  |
| --- |
| Guru  Kelas Kontrol  Kelas Eksperimen  Proses Pembelajaran PAI:   * Tujuan Pembelajaran * Materi & Bahan Pembelajaran * Strategi Pembelajaran * Media/Alat Bantu Pembelajaran   Metode ceramah tanpa media  Indikator Motivasi belajar PAI:   * Perasaan terhadap pembelajaran PAI * Perhatian terhadap pembelajaran PAI * Rasa ingin tahu   Media Pembelajaran:   * Teknologi Cetak * Teknologi Audiovisual * Teknologi Berbasis Android * Teknologi Gabungan   Media Berbasis Android *(Appy Pie).*  Penyampaian Pesan Pembelajaran, Sumber Informasi, Pembelajaran Aktif, Interaktif, dan Komunikatif.   1. Perasaan terhadap pembelajaran PAI 2. Perhatian terhadap pembelajaran PAI 3. Rasa ingin tahu |

Skema : Kerangka berpikir Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Android *(Appy Pie)* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di Kelas X SMK Negeri 3 Kota Serang).

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu *“hypo”* = sementara, dan *“thesis”* = kesimpulan. Dengan demikian, hipotesis berarti dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian.[[22]](#footnote-22) Berdasarkan uraian dalam kerangka berpikir tersebut, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

(Ho) : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media berbasis Android *(Appy Pie)* terhadap motivasi belajar siswa.

(Ha) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media berbasis Android *(Appy Pie)* terhadap motivasi belajar siswa.

1. Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3. [↑](#footnote-ref-1)
2. Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami,* (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), 65. [↑](#footnote-ref-2)
3. Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,* (Bandung: Alfabeta, 2013), 185. [↑](#footnote-ref-3)
4. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 163-164. [↑](#footnote-ref-4)
5. Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami,* (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), 66. [↑](#footnote-ref-5)
6. Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami,* (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), 67. [↑](#footnote-ref-6)
7. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 169-172. [↑](#footnote-ref-7)
8. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 16-17. [↑](#footnote-ref-8)
9. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 172-173. [↑](#footnote-ref-9)
10. Andrea Adelheid dan Aqilha Simangunsang, *Manual Book of Android*, (Yogyakarta: Literia Media Creativa, 2013), 11. [↑](#footnote-ref-10)
11. Irnin Agustina Dwi Astuti, *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android,* (Jakarta:2016), PDF, 4-5. [↑](#footnote-ref-11)
12. Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 231. [↑](#footnote-ref-12)
13. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 73. [↑](#footnote-ref-13)
14. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya , 2011), 72. [↑](#footnote-ref-14)
15. Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Perss, 2016), 131. [↑](#footnote-ref-15)
16. Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), Cet. ke I, hlm. 231-232. [↑](#footnote-ref-16)
17. Supardi, dkk, *Pengembangan Evalusi Sistem Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), 28. [↑](#footnote-ref-17)
18. Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,* (Bandung: Alfabeta, 2013), 201. [↑](#footnote-ref-18)
19. Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,* (Bandung: Alfabeta, 2013), 205. [↑](#footnote-ref-19)
20. TM. Hasbi Ash Siddiqi, Dkk *Al-Qur’an dan Terjemahnya* (Jakarta: KEMENAG RI, 2012), 469. [↑](#footnote-ref-20)
21. Supardi, dkk, *Pengembangan Evalusi Sistem Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), 31. [↑](#footnote-ref-21)
22. Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dsn Paradigma Baru,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 197. [↑](#footnote-ref-22)