

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan garda utama dalam pembangunan sumber daya manusia. Kemajuan suatu bangsa di masa sekarang dan masa mendatang sangat ditentukan oleh generasi muda penerus bangsa itu sendiri. Generasi yang berkualitas dihasilkan dari sistem pendidikan yang berkualitas pula. Kemajuan suatu bangsa tidak mungkin dapat diraih bila pendidikannya tidak berkualitas. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan faktor penting dari kemajuan suatu bangsa. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tertulis bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Suatu pendidikan dapat dikatakan berhasil jika tujuan pendidikan yang tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia di atas dapat diwujudkan. Suatu pendidikan erat sekali hubungannya dengan kurikulum. Karena kurikulum berperan sebagai program atau suatu sistem yang digunakan untuk tercapainya suatu pendidikan. Dalam kurikulum 2013 peserta didik telah dituntut untuk lebih

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003

aktif dalam kelas, sedangkan guru hanya mengarahkan dan menjadi fasilitator saja. Namun, bukan berarti guru diam saja dan tidak memiliki tugas. Justru ini adalah tugas terbesar guru untuk mencari cara agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan penuh antusias dari peserta didik dan materi yang disampaikan dapat tercerna dengan baik kepada peserta didik.

Masalah yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu peserta didik mencapai hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok dan menjadi tugas guru untuk menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap. Selain itu bagaimana memanfaatkan bahan ajar. Pemanfaatan yang dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak guru dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak peserta didik. Masalah lain yang berkenaan dengan bahan ajar adalah memilih sumber dimana bahan ajar itu didapatkan. Ada kecenderungan sumber bahan ajar dititik beratkan pada buku saja. Padahal banyak sumber bahan ajar selain buku yang digunakan misalnya seperti modul.

Modul sendiri merupakan suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relative singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul biasanya memiliki suatu rangkaian kegiatan yang berkoordinir dengan

baik berkaitan dengan materi dan media serta evaluasi.<sup>2</sup> Modul merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara matematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan dari pendidik. Kemudian peserta didik dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan mereka terhadap materi yang dibahas pada satuan modul.

Berdasarkan hasil pengamatan yang terjadi di SMP PGRI Cilegon ini peneliti menemukan kesenjangan yang terjadi dan realita yang seharusnya terjadi. Modul pembelajaran yang seharusnya dapat menjadi penunjang kegiatan belajar mengajar tetapi malah hanya menjadi bahan formalitas semata. Modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang digunakan berbentuk buku tebal dan tidak menarik. Sehingga peserta didik di sekolah ini sangat jarang sekali membawa apalagi membaca modul pembelajaran yang telah diberikan. Sehingga modul pembelajaran ini tidak diminati oleh para peserta didik.<sup>3</sup>

Dalam aspek ini guru pun harus pandai dalam memilih metode dan media yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, supaya peserta didik merespon positif dan senang dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah membantu

---

<sup>2</sup> Lasmiyati & Idris Harta, "Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. IX, No. 2 (Desember 2014), 163.

<sup>3</sup> Pengamatan dilakukan pada bulan September 2019.

dalam proses dan kelancaran dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sebisa mungkin guru harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik. Seorang guru pun harus dapat melihat apa yang dibutuhkan oleh peserta didik serta apa yang disenangi oleh peserta didik.

Gawai merupakan jawaban salah satu benda yang disenangi oleh peserta didik. Di era milenial ini gawai tentu menjadi benda favorit bagi semua kalangan, dari anak-anak sampai orangtua. Karena gawai adalah salah satu benda yang multifungsi. Dengan gawai dan sambungan internet, seseorang bisa lebih mudah menjangkau informasi yang ingin didapatkan. Dengan kecanggihan teknologi saat ini, peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang positif maupun negatif. Teknologi adalah aplikasi dari ilmu pengetahuan ilmiah dan ilmu-ilmu lainnya untuk memecahkan masalah-masalah praktis. Dengan demikian, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dipisahkan. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang teramat pesat seiring lajunya perkembangan masyarakat.<sup>4</sup>

Dalam pengamatan yang ditemukan justru peserta didik lebih tertarik pada gawai yang dimiliki. Selalu membawa gawai kemana pun dan kapan pun. Sering membuka gawai ketimbang membuka buku pembelajarannya. Hal ini memang salah, tetapi pendidik tidak bisa menyalahkan sepenuhnya pada peserta didik.

---

<sup>4</sup> Moh Suardi, dkk., *Dasar-Dasar Pendidikan* (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017), 211.

Alangkah lebih baik pendidik memanfaatkan keadaan ini untuk keberhasilan proses pembelajaran.

Seorang pendidik dapat membuat inovasi pengembangan modul pembelajaran yang menarik dengan memadukan hal yang disukai oleh peserta didik, yakni gawai. Modul pembelajaran didesain ulang semenarik mungkin dan pendidik dapat memanfaatkan gawai yang lebih diminati oleh peserta didik. Penggunaan perangkat *mobile* berupa gawai dalam media pembelajaran ini dinamakan *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. *Mobile learning* memiliki sifat yang praktis dan dapat dibawa kemanapun. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>5</sup>

Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari. Sebagaimana kita ketahui banyak hal negatif yang didapat ketika kita tidak memiliki landasan akidah yang kuat. Membekali pengetahuan agama adalah salah satu upaya untuk membentengi diri peserta didik dari melakukan perbuatan-perbuatan yang tercela. Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Melalui mata pelajaran ini, guru dapat memberikan pendidikan kepada peserta didik tentang pengetahuan spiritual. Indonesia sebagai Negara Pancasila yang memposisikan Ketuhanan sebagai sila pertama,

---

<sup>5</sup>Gufon Amirullah & Restu Hardinata, "Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran", *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, Vol. IV, No. 2 (Januari, 2018), 98.

memberikan peluang terhadap pembelajaran pendidikan agama dan keagamaan diajarkan pada setiap lembaga pendidikan.<sup>6</sup>

Namun, sangat disayangkan jika mata pelajaran ini menjadi mata pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik, akibat metode pengajarannya yang kurang tepat. Padahal mata pelajaran ini adalah mata pelajaran yang penting bagi perkembangan spiritual peserta didik. Hingga guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam harus lebih kreatif dari guru mata pelajaran lainnya, karena seorang guru Pendidikan Agama Islam mengajarkan sesuatu yang sangat penting dan mendasar bukan hanya urusan dunia tetapi akhirat.

Dari paparan diatas peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan candu terhadap gawai. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang berjudul **“Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat (R&D Di SMP PGRI Cilegon)”**

---

<sup>6</sup>Saefudin Zuhri, “Manajemen Pembelajaran Agama dan Keagamaan di Era 4.0”, *Geneologi PAI Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. VII, No. 1 (Januari-Juni, 2020), 77.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya minat peserta didik dalam membaca buku pelajaran atau modul.
2. Kurang menariknya bahan ajar yang digunakan.
3. Keterbatasan pendidik untuk memvariasikan sumber belajar.
4. Perkembangan teknologi yang membuat peserta didik lebih senang menggunakan gawai.
5. Hasil belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih rendah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi penelitian pada Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat Kelas IX di SMP PGRI Cilegon.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana proses pembuatan modul pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat Kelas IX?
2. Bagaimana kelayakan modul pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat Kelas IX?
3. Bagaimana keefektifan modul pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX pada materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat Kelas IX?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pembuatan modul pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat Kelas IX.
2. Mengetahui kelayakan dari modul pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat Kelas IX.
3. Mengetahui keefektifan modul pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX pada materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat Kelas IX.



## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a) Sebagai kajian yang mendalam tentang hasil belajar dari model pembelajaran yang telah dibuat untuk dijadikan acuan di dalam lembaga-lembaga pendidikan formal.
- b) Memberikan khazanah baru dalam ilmu pengetahuan dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat praktis

#### a) Bagi Peserta didik

Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk bisa belajar di mana saja dan kapan saja, dan dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi melalui gawai.

#### b) Bagi Guru

Membantu guru dalam menemukan bahan ajar yang tepat bagi peserta didik, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

#### c) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan bahan ajar yang efektif dan menyenangkan, tujuan pembelajaran dalam kurikulum dapat tersampaikan dengan baik. Khususnya dalam meningkatkan keinginan peserta didik dalam kegiatan literasi melalui gawai. Sebagaimana yang kita tahu bahwa gawai adalah benda yang kini digemari oleh seluruh kalangan termasuk para pelajar.

## **G. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan**

Peneliti ingin mengembangkan modul yang berisikan materi tentang “akikah dan kurban menumbuhkan kepedulian umat”. Modul yang dikembangkan peneliti dibuat menggunakan *Microsoft Word* yang didesain semenarik mungkin dengan dilengkapi gambar-gambar pendukung. Modul pembelajaran yang sudah jadi berbentuk PDF. Lalu modul diunggah di link <https://pai-pgriclgm.inosantek.com/login> .

Lalu peserta didik dapat mengakses <https://pai-pgriclgm.inosantek.com/> untuk mendownload materi. Di link tersebut peserta didik bukan hanya dapat mengakses materi yang sedang dipelajari, tetapi peserta didik dapat mengakses pula materi yang telah lalu. Dengan begitu peserta didik dapat mempelajari materi tersebut di mana pun dan kapan pun dengan mudah.

Muatan modul yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga dengan media tersebut diharapkan peserta didik dapat memahami materi tentang “akikah dan kurban menumbuhkan kepedulian umat” dan sikap yang harus dilakukan sebagai seorang muslim sesuai dengan judul dari modul yang dikembangkan.

## **H. 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, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Produk yang akan dikembangkan, Spesifikasi Produk.

BAB II : Kajian teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, meliputi : Deskripsi Teori (Hakikat Modul Pembelajaran, Hakikat *Mobile Learning*, Hakikat Modul Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning*, dan Hakikat Literasi), penelitian terdahulu dan Kerangka Berpikir Produk yang akan Dikembangkan.

BAB III : Prosedur penelitian, meliputi : Metode Penelitian, Tempat Penelitian, Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data, Tahap Pengembangan Produk ( Pembuatan Produk, Uji Lapangan Awal, Revisi Hasil Uji Coba, Uji Lapangan Produk Utama, Revisi Produk Final, Desiminasi dan Implementasi)

BAB IV : Hasil penelitian, meliputi : pelaksanaan penelitian, data hasil penelitian (tahap penelitian, tahap pengembangan), hasil pengembangan produk.

BAB V : Simpulan dan Saran Penggunaan, meliputi : Simpulan, dan Saran Penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA