

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi berkembang dengan sangat pesat. Hal ini tentu akan berdampak pada berbagai bidang, khususnya pada sektor pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan dikembangkan sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan.¹ Perkembangan teknologi menyebabkan tidak adanya jarak dan batasan antara satu orang dengan orang lain, kelompok satu dengan kelompok lain, serta antara negara satu dengan negara lain. Selain untuk mempermudah dalam penerimaan informasi teknologi juga bisa dimanfaatkan dalam bidang pendidikan.

Perkembangan kajian teknologi pendidikan menghasilkan berbagai konsep dan praktek pendidikan yang banyak memanfaatkan media sebagai sumber belajar.² Teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu terapan yang menggabungkan secara sinergis beberapa disiplin ilmu dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar, meningkatkan kinerja, dan meningkatkan mutu pembelajaran.³ Teknologi yang berhubungan langsung

¹ Demsy Jura, 'Revitalisasi Indonesia Melalui Identitas Kemajemukan Berdasrkan Pancasila', 2018, 232.

² Sudi Suryadi, 'Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan', *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 3,3 (2015).

³ Unik Hanifah Salsabila And Niar Agustian, 'Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran', 3 (2021), 123–33.

dengan pembelajaran adalah teknologi informasi dan komunikasi (Information Communication and Technology).⁴

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.⁵ Salah satu manfaat dari adanya teknologi informasi dan komunikasi ini adalah sebagai alat bantu dan fasilitas pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pengajar dalam kondisi tertentu, sehingga kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan membantu peserta didik agar memperoleh berbagai pengalaman. Berdasarkan pengalaman tersebut tingkah laku peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku peserta didik menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya.⁶

Menurut McGriff dalam Poppy dan Aulia proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat

⁴ Cepi Riyana, 'Peranan Teknologi dalam Pembelajaran', March, 2017.

⁵ Cecep Cholik, 'Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT Dalam Berbagai Bidang', *Jurnal Fakultas Teknik UNISA*, 2.2 (2021), 39–46.

⁶ Bistari Basuni Yusuf, 'Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif', *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 2017, 13–20.

dan dapat melakukan aktivitas belajar.⁷ Pembelajaran harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, hal ini guna berkembangnya potensi-potensi peserta didik seoptimal mungkin. Dengan terciptanya lingkungan yang kondusif, aman dan nyaman, maka peserta didik mampu berkolaboratif, bekerja dalam tim, berkeaktivitas dan melakukan berbagai aktivitas mampu membantu menghidupkan kelas dan memberikan kontribusi terhadap pembentukan kepribadian secara utuh.⁸

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah siswa cenderung ramai saat diterangkan, siswa gampang merasa bosan dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru, termasuk lemahnya sikap toleransi yang dimiliki siswa saat ini. Siswa masih sering terlibat dalam sebuah pertengkaran dengan masalah yang sepele. Siswa juga kurang bisa menerima pendapat teman yang bertentangan dengannya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa kurang adanya sikap toleransi pada diri siswa. Toleransi merupakan sikap ataupun tindakan yang memberikan kebebasan dan memperbolehkan orang lain untuk memiliki, pendapat, keyakinan, pilihan, agama, dan keputusannya sesuai dengan pilihannya walaupun tidak sama dengan kita.⁹ Sikap toleransi merupakan salah satu dimensi dalam moderasi beragama.

⁷ Poppy Anggraeni and Aulia Akbar, 'Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran', *Jurnal Pesona Dasar*, 6.2 (2018), 55–65 <<https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>>.

⁸ Rika Devianti and Suci Lia Sari, 'Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran', *Jurnal Al-Aulia*, 6.1 (2020), 21–36.

⁹ Mega; Harmanto Rahmawati, 'Pembentukan Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Bagi Siswa Tunagrahita', *JCMS*, 5.1 (2020), 59–72.

Moderasi beragama dapat dipahami sebagai cara pandang, sikap dan perilaku yang berada di posisi tengah tanpa berlebih-lebihan dalam beragama yaitu tidak ekstrem. Tidak berlebihan yang dimaksud disini adalah menempatkan satu pemahaman pada tingkat kebijaksanaan yang tinggi dengan memperhatikan pada teks agama, konstitusi negara, kearifan lokal, dan konsensus bersama. Saat moderasi beragama dijunjung dan diberlakukan dalam setiap nafas kehidupan, setidaknya akan mengurangi prasangka yang kemudian melahirkan konflik dan pertentangan.¹⁰

Dengan pengulangan moderasi beragama, maka dapat terbentuk karakter peserta didik yang bijaksana sehingga peserta didik dapat mengetahui benar-salah tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan, sehingga peserta didik mempunyai kesadaran dan pemahaman yang tinggi serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebijakan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik tidak hanya bisa toleransi tapi bisa mencintai perbedaan dan sadar perbedaan sumber kekuatan kita dan kalau kita kembali ke budya kita, moderat, berbineka, itu adalah kekuatan asli kita.¹¹ Moderasi beragama kini menjadi simbol perekat segala bentuk keragaman agama di Indonesia. Ini ditegaskan dalam Q.S. Al-Mumtahanah ayat 8 :

¹⁰ Wildani Hefni, 'Moderasi Beragama Dalam Ruang Digital: Studi Pengarusutamaan Moderasi Beragama Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri', *Jurnal Bimas Islam*, 13.1 (2020), 1–22.

¹¹ Sitti dkk Chadidjah, 'Implementasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Pembelajaran PAI(Tinjauan Analisis Pada Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi)', *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6.1 (2021), 115.

لَا يَنْهَى اللَّهُ عَنِ الدِّينِ لَمْ يُقَاتِلُوكُمْ فِي الدِّينِ وَلَمْ يُخْرِجُوكُمْ مِنْ دِيَارِكُمْ أَنْ تَبَرُّوهُمْ
وَتُقْسِطُوا إِلَيْهِمْ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُقْسِطِينَ ۝

Artinya : “Allah tidak melarang kamu berbuat baik dan berlaku adil terhadap orang-orang yang tidak memerangimu dalam urusan agama dan tidak mengusir kamu dari kampung halamanmu. Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berlaku adil.”¹²

Ayat ini memberikan ketentuan umum dan prinsip agama Islam dalam menjalin hubungan dengan orang-orang yang bukan Islami dalam satu negara. Kaum Muslimin diwajibkan bersikap baik dan bergaul dengan orang-orang Non-muslim, selama mereka bersikap dan ingin bergaul baik, terutama dengan kaum Muslimin.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bahwasanya permasalahan yang dialami oleh peserta didik yaitu lemahnya sikap toleransi, siswa masih sering terlibat dalam sebuah pertengkaran dengan masalah yang sepele. Berdasarkan pemaparan dari Andreas Evan dkk. bahwa permasalahan intoleransi juga kerap menimbulkan permasalahan dilingkungan siswa. Dari permasalahan tersebut Andreas Evan dkk. merancang sebuah media pembelajaran *Board Game*. Media ini dikembangkan guna memudahkan siswa akan pentingnya sikap toleransi bagi kehidupan sehari-hari.¹³

¹² Kementerian Agama RI.

¹³ Andreas Evan Christopher and others, ‘Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran Ppkn’, Jurnal DKV Adiwarna, 2.15 (2019), 1–9.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹⁴ Dengan pemilihan media yang tepat, pembelajaran akan lebih optimal. Selain itu media pembelajaran yang menarik bagi siswa juga dapat menjadi rangsangan bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.¹⁵

Menurut Gusti Feby dkk. media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran khususnya tentang pemahaman siswa pada sikap toleransi. Dalam penelitian tersebut, Gusti Feby dkk. menerapkan media interaktif saat proses belajar mengajar berlangsung.¹⁶

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru

¹⁴ Nurul Hasanah, 'Penerapan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Negeri 10/Ix Muaro Jambi' (Uin Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2022).

¹⁵ Nurrita, 'Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03 (2018), 171–87.

¹⁶ Feby R; dkk. Gusti, 'Penerapan Media Interaktif Toleransi Dan Suaian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Gambar Teknik Di Smk Negeri 6 Bandung', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5.1 (2018), 35–41.

sehingga dapat dengan mudah dipahami. Dalam penelitian Istiqlal Muhammad media interaktif terbukti bisa meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa, selain itu media interaktif juga bisa digunakan sebagai sumber belajar mandiri baik dirumah maupun disekolah.¹⁷

Salah satu media pembelajaran yang interaktif adalah *Nearpod*. *Nearpod* dapat ditemukan di <https://Nearpod.com/> yang merupakan aplikasi berbasis *cloud* atau *platform* yang relatif mudah digunakan peserta didik. *Nearpod* merupakan perangkat lunak yang sudah terintegrasi dengan sistem pembelajaran audiovisual sehingga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran jarak jauh. Selain itu, *Nearpod* memiliki cara kontrol materi yang membantu guru dalam tugas pembelajaran.¹⁸

Dalam penelitian ini materi yang dibahas ialah materi keberagaman agama di Indonesia. Materi ini dipilih karena negara Indonesia memiliki keberagaman agama yang menjadi ciri khas dari bangsa ini. Ragam agama yang terdapat di negara Indonesia haruslah saling memahami satu dengan yang lain, sebab mereka hidup bukan hanya satu keyakinan saja.

Berdasarkan uraian diatas salah satu upaya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna dapat mengoptimalkan moderasi beragama sehingga siswa dapat menumbuhkan sikap toleransi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, maka peneliti tertarik untuk

¹⁷ Muhammad Istiqlal, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika', Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2.1 (2017).

¹⁸ Tirza Hayatur, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Sub Materi Kondisi Bulan Terintegrasi Nila i-Nilai Keislaman Untuk Smp / Mts Berbasis Nearpod Pada Sub Materi Kondisi Bulan, 2022.

melakukan penelitian pengembangan dengan mengambil judul “Pengembangan Media Interaktif Materi Keberagaman Agama di Indonesia Berbasis *Nearpod* untuk Mengoptimalkan Moderasi Beragama Kelas IV di MI Fathul Ulum Sukosewu.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif materi keberagaman agama di Indonesia berbasis *Nearpod*?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media interaktif berbasis *Nearpod* untuk pengoptimalan moderasi beragama?

C. Tujuan Pengembangan

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Nearpod*. Sedangkan tujuan khusus yang diharapkan yaitu :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif materi keberagaman agama di Indonesia berbasis *Nearpod*.
2. Mendeskripsikan efektivitas pengembangan media interaktif berbasis *Nearpod* untuk pengotimalan moderasi beragama.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sarana untuk menambah referensi dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta memberikan langkah-langkah bagi pengembangan media pembelajaran prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Mendorong guru untuk mengembangkan secara professional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik dalam menerapkan berbagai media dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di kelas secara professional.

2. Manfaat Praktis

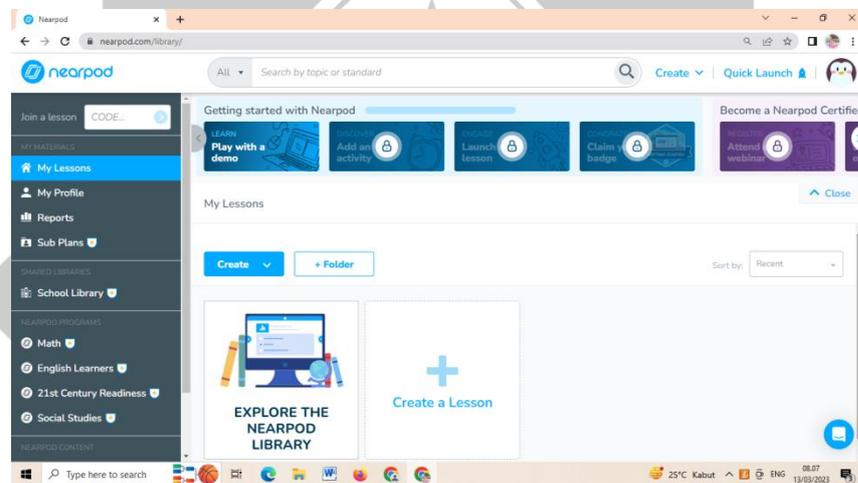
- a. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Nearpod* bagi peneliti.
- b. Peserta didik dapat memperoleh wawasan dengan adanya media interaktif berbasis *Nearpod* ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.
- c. Bagi guru untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk kegiatan pembelajaran yang ada dikelas.
- d. Bagi madrasah, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada disekolah dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *Nearpod*.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

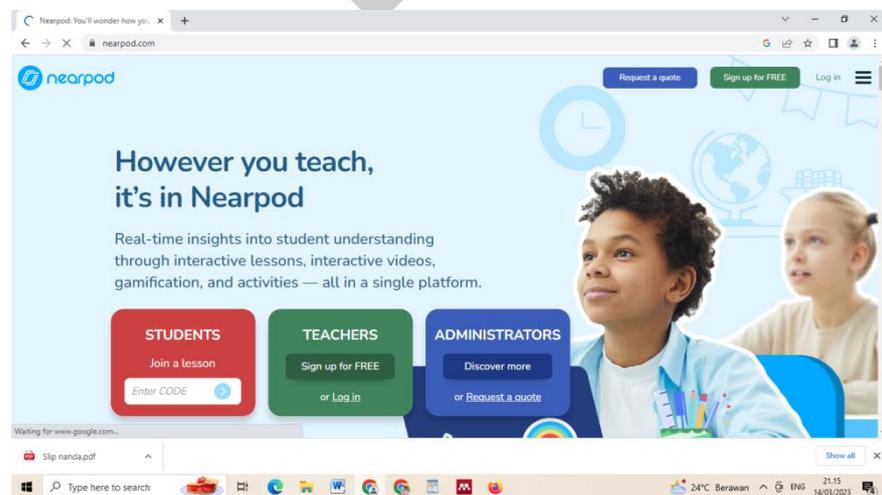
1. Media yang dikembangkan berupa media berbasis platform *Nearpod*.

Gambar 1.1 Halaman Beranda



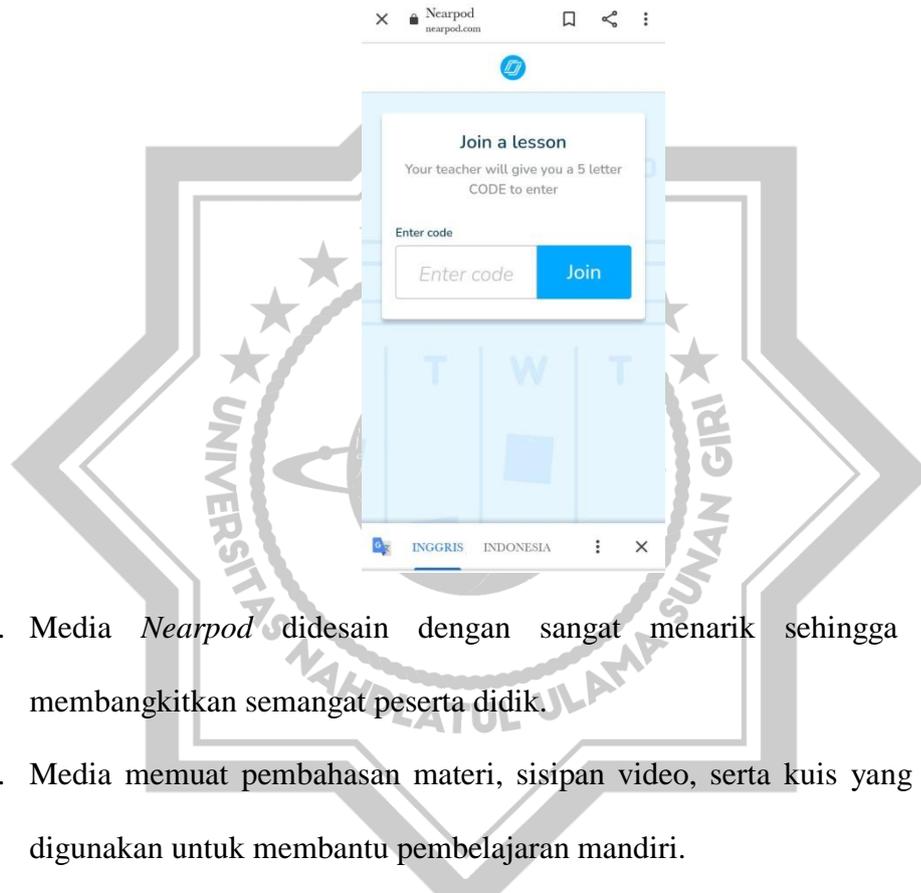
2. Media interaktif berbasis *Nearpod* ini memiliki tiga menu utama untuk bergabung yakni *teachers*, *students*, dan *administration*.

Gambar 1.2 Halaman Utama



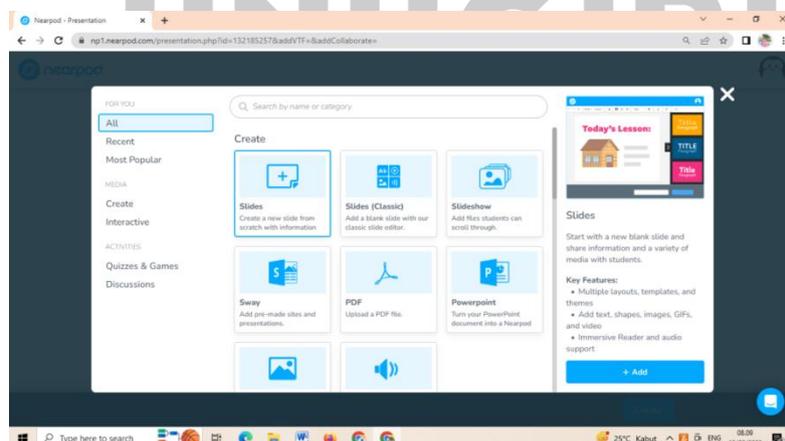
- Siswa bisa mengakses media melalui aplikasi yang telah diinstal di perangkat atau langsung dari web *Nearpod* dengan memasukkan kode atau via *link*.

Gambar 1.3 Halaman Kode untuk Siswa



- Media *Nearpod* didesain dengan sangat menarik sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik.
- Media memuat pembahasan materi, sisipan video, serta kuis yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran mandiri.

Gambar 1.4 Halaman Menu



F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Produk yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *Nearpod*.
2. Media interaktif berbasis *Nearpod* ini memuat tentang materi keberagaman agama di Indonesia.
3. Media interaktif berbasis *Nearpod* ini digunakan pada kelas IV MI Fathul Ulum Sukosewu.
4. Media interaktif berbasis *Nearpod* ini sebagai upaya untuk mengoptimalkan sikap toleransi pada siswa.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan ialah sebuah metode dalam penelitian yang dipakai untuk menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan sebuah produk yang telah ada.

2. Media Interaktif

Media interaktif berupa produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, audio, dan grafik. Media interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan hasil akhir dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

3. *Nearpod*

Nearpod merupakan aplikasi berbasis web melalui perangkat ios, android dan komputer dengan kondisi internet yang lazim digunakan untuk membuat media interaktif.

H. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini memberikan sebuah tampilan mengenai perbedaan sekaligus persamaan terhadap kajian atau perbandingan antara peneliti dengan peneliti yang sudah terlebih dahulu melakukan penelitian. Bagian ini diperlukan karena sebagai upaya agar terhindar dari adanya kajian penelitian yang berulang, karena dari penelitian-penelitian yang baru akan memberitahukan sebuah sisi-sisi apa saja yang membedakan antara penelitian saat ini dengan peneliti-peneliti terdahulu.

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Elsa Avrelia Wulandari ¹⁹ (2022)	Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Sistem Periodik Unsur	Terdapat perubahan atau peningkatan pemahaman siswa terhadap system periodik unsur setelah pengaplikasian media Nearpod	Menggunakan media Nearpod	Penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran ADDIE dengan materi keberagaman agama di Indonesia
2.	Maya Nuraini	Penggunaan Media	Penggunaan <i>e-book</i>	Menggunakan media	Menggunakan media

¹⁹ Elsa Avrelia Wulandari, 'Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Sistem Periodik Unsur' (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022).

	Faiza, Dkk. ²⁰ (2021)	Interaktif Berbasis <i>Ebook</i> di Sekolah	bagi guru sekolah dasar mampu memberikan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media.	interaktif sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa	interaktif berbasis <i>Nearpod</i>
3.	Tirza Hidayatur Rohmah ²¹ (2022)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Pada Sub Materi Kondisi Bulan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk SMP/MTs	Terdapat perubahan atau peningkatan pembelajaran pada materi sumber energi setelah penggunaan media interaktif berbasis <i>nearpod</i>	Menggunakan media interaktif berbasis <i>Nearpod</i>	Materi keberagaman agama di Indonesia

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti ingin mengembangkan media menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis *Nearpod* dengan materi keberagaman agama di Indonesia.

²⁰ Dkk. Maya Nuraini Faiza, 'Penggunaan Media Interaktif Berbasis *E-book* di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), 3829–40.

²¹ Hayatur.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan sistematika ini bertujuan untuk mempermudah peneliti memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Adapun bagian-bagian dalam skripsi ini antara lain :

Bab I memuat Pendahuluan yang terdiri atas: a) latar Belakang Permasalahan b) Rumusan Masalah c) Tujuan Penelitian d) Manfaat penelitian e) komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan f) ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan g) definisi operasional h) orisinalitas penelitian i) sistematika pembahasan.

Bab II memaparkan teori yang terdiri atas : a) pengertian pengembangan b) pengertian media interaktif c) manfaat media interaktif d) kelebihan dan kekurangan media e) media *Nearpod* f) manfaat media *nearpod* g) kelebihan dan kekurangan media *Nearpod* h) keberagaman agama di Indonesia i) moderasi beragama

Bab III memaparkan teori yang terdiri atas : a) metode pengembangan b) model pengembangan c) prosedur pengembangan d) uji coba produk e) teknik pengumpulan data f) instrumen penelitian g) teknik analisis data.

Bab IV pada penelitian pengembangan ini meliputi penyajian data, temuan hasil penelitian dan pengembangan, validasi media pembelajaran.

Bab V pada penelitian pengembangan ini meliputi kesimpulan dan saran yang akan diuraikan oleh peneliti mengenai pengembangan media yang telah dilakukan.