

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Era *society* 5.0 ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, pengetahuan dan teknologi berbasis IOT (*Internet of Things*) dan AI (*Artificial Intelligence*). Era masyarakat 5.0 adalah teori kehidupan manusia berbasis komputer yang memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (sains dan teknologi) untuk memecahkan masalah, menunjang pelayanan dan memenuhi kebutuhan. *Society* 5.0 memberikan tantangan unik dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya adalah bidang pendidikan, dan khususnya dalam penyelenggaraan pembelajaran yang mencakup serangkaian kegiatan antara pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan program pembelajaran.¹

Dalam perkembangannya dunia pendidikan juga mulai gencar dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, dari yang awalnya hanya sebatas menggunakan buku LKS dan paket sebagai bahan ajar. Notabnya masih banyak yang dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional seperti diskusi atau ceramah, tanpa adanya media pembelajaran yang menunjang proses belajar, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat

¹Nora Deselia Saragih, "Menyiapkan Pendidikan Dalam Pembelajaran Di Era Society 5.0," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 2, no. 3 (2021): 3, <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7094>.

berpengaruh kepada motivasi dan hasil belajar belajar peserta didik. Sangat di sayangkan karena kini banyak penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang lebih mutakhir dan interaktif guna meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses pembelajaran, namun belum banyak pendidik yang memanfaatkannya.²

Dalam menjalankan tugasnya pendidik perlu di landasi langkah dengan sumber ajaran islam untuk memperhatikan proses belajar yang efektif, sesuai firman Allah SWT dalam surah An-Nahl 44, yaitu:

يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ لَنْزُورٌ مَا لِلنَّاسِ لِنُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا

Artinya: (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

Sedangkan juga terdapat hadis yang menyebut pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media, Rasulullah SAW bersabda:

الْجَنَّةُ إِلَى طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللَّهُ سَهْلَ عِلْمًا فِيهِ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا سَلَكَ وَمَنْ

Artinya: “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR Muslim, no. 2699).³

² Rizqi Fauzi and Adieba Warda Hayya, “Development of STEM-Based Interactive e-Module on Ecology Topic for Senior High Schools’ Student,” *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education* 5, no. 2 (2022): 9, <https://doi.org/10.17509/aijbe.v5i2.44785>.

³ Juniarti Iryani, Erwin Hafid, and Arifuddin Ahmad, “Media Pembelajaran Dalam Prespektif Hadis,” *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 2 (2023): 255, <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i2.216>.

Jalil mengungkapkan bahwa menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran adalah hal yang wajib dilakukan seorang guru, karena penggunaan media sebagai sarana pembelajaran sangat berpengaruh terhadap daya tangkap siswa sehingga memudahkan diterimanya informasi oleh siswa.⁴ Pertukaran informasi antara pendidik dan peserta didik adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu fasilitas yang mendukung sistem pendidikan dan berperan penting dalam mencapai pembelajaran yang efisien. Maka dari itu media pembelajaran sangat penting sebagai alat perantara, guru dan siswa dapat memberikan instruksi yang mendorong peserta didik untuk mematuhi proses pembelajaran dan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Sekitar 90% hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran akan efektif dengan melibatkan indra penglihatan, sedangkan 5% berasal dari indra pendengar dan 5% berasal dari indra lain, hal ini disebabkan oleh pemanfaatan media pembelajaran yang menggabungkan indra penglihatan, jadi bisa dipastikan bahwa penggunaan media yang melibatkan indra penglihatan, seperti audio visual, memiliki dampak besar dalam proses pembelajaran. hal ini bertujuan untuk mentransfer pengetahuan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.⁵

⁴ Muhamad Jalil dan Ahmad Ali Fikri, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Biologi* (Sukabumi: Farha Puataka, 2021).54

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2003). 54

Di era *society* 5.0 pengembangan media ajar juga beralih menggunakan teknologi dan media pembelajaran yang lebih mutakhir dan interaktif guna meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi berupa *Smartphone* dan *Computer* sebagai alat penyajian materi dan mengembangkan bahan dan media ajar, apalagi di era saat ini penggunaan *smartphone* sangat merebak dan hampir setiap individu memilikinya.

Dalam ranah pendidikan, pemanfaatan *smartphone* sebagai sarana pembelajaran memberikan dampak yang signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang informatif dan interaktif.⁶ Salah satu *platform* atau *software* yang bisa digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang bisa dioperasikan pada android, iOS, laptop maupun komputer adalah *Smart Apps Creator* (SAC).

Smart Apps Creator (SAC) merupakan suatu perangkat lunak berbentuk aplikasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *mobile* berbasis android dan iOS tanpa harus melakukan penulisan program atau *coding* tetapi dapat menghasilkan aplikasi dengan format apk, exe, dan HTML5.⁷ *Software* ini bisa digunakan untuk membuat aplikasi *mobile* untuk pembelajaran, kuis, yang bisa berisikan berbagai menu seperti gambar, video, musik, animasi interaktif, dsb. Di sisi lain aplikasi yang

⁶ Resti Yektyastuti and Jaslin Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 1 (2015): 89, <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>.

⁷ Erlando Doni Sirait and Dwi Dani Apriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (SAC)," *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 8, no. no.1 (2024): 90, <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7139>.

dibuat dengan *software* ini bisa di akses secara *offline*, sehingga juga cocok digunakan di berbagai daerah yang berbeda tanpa menghawatirkan kendala sinyal jelek dan minimnya akses internet.

Berdasarkan hasil obsevasi awal yang dilakukan peneliti di MA Miftahul Ulum dalam kegiatan pembelajaran mapel akidah akhlak materi tokoh dan ajaran tasawuf di kelas XI penyampaianya mayoritas siswa belum mengikuti pelajaran dengan rasa senang serta kurang aktif di dalam kelas. Di karenakan kurangnya media atau bahan ajar yang asik, Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif selama dikelas dan terdapat kesulitan dalam memahami materi, karena penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran nantinya agar mudah dimengerti, sehingga penyampaian materi lebih mudah dimengerti siswa.⁸ Apalagi materi tokoh dan ajaran tasawuf merupakan salah satu materi yang sulit di pahami dan diterima siswa, hal itu di karenakan di dalamnya membahas tentang inti ajaran tasawuf dari masing-masing tokoh. Selain materi yang sulit dipahami terdapat banyak istilah-istilah yang sulit dan istilah yang asing bagi peserta didik sehingga perlu perlakuan lebih spesial dalam menyampaikannya.

Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif PAI yang berupa Aplikasi Pembelajaran PAI (APPI). Pada penelitian ini materi yang digunakan adalah tokoh dan ajaran tasawuf, yang nantinya akan terjadi interaksi oleh

⁸ Wawancara dengan Bu Ella, 5 Januari 2024 di Kantor MA Miftahul Ulum.

pengguna media dan media yang digunakan. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini nantinya diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih asik dan tidak membosankan, sehingga materi bisa mudah di terima oleh siswa.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APPI MATERI TOKOH DAN AJARAN TASAWUF KELAS XI DI MA MIFTAHUL ULUM** ” Peneliti berharap dengan penelitian pengembangnya aplikasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.



B. RUMUSAN MASALAH

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif APPI materi tokoh dan ajaran tasawuf kelas XI di MA Miftahul Ulum ?
- b. Bagaimana kelayakan desain, materi, keterbacaan, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif APPI materi tokoh dan ajaran tasawuf kelas XI Di MA Miftahul Ulum ?

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif APPI materi tokoh dan ajaran tasawuf kelas XI di MA Miftahul Ulum.
- b. Untuk menghasilkan kelayakan desain, mataeri, keterbacaan, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif APPI materi tokoh dan ajaran tasawuf kelas XI di MA Miftahul Ulum.

D. MANFAAT PENGEMBANGAN

1. Manfaat Teoristis

Penelitian ini di harapkan dapat memperluas referensi dan pemahaman dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi media pembelajaran ini bagi siswa dan pendididik, dan mengajak untuk terus berinovasi mengembangkan media pembelajaran alternatif yang menarik dan efisien.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Menambah referensi baru sebagai media pembelajaran yang menggunakan aplikasi android, dan menjadi salah satu alternatif

media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, fleksibilitas metode pengajaran, dan keterampilan teknologi siswa. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, berdaya guna, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

b. Bagi guru

Membantu guru dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android sebagai media pembelajaran yang baru dan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan beragam.

c. Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan rasa antusias dalam belajar dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam memahami materi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti selanjutnya tentang pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi android, dan dijadikan referensi untuk menciptakan media-media pembelajaran baru yang inovatif dan efisien untuk proses pembelajaran.

E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK

Produk yang akan di hasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk Aplikasi Pembelajaran PAI (APPI) yang di buat menggunakan *software Smart Apps Creator (SAC)* dengan materi tokoh dan ajaran tasawuf kelas XI di MA Miftahul Ulum. Dengan spesifikasi yang di harapkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran APPI menggunakan aplikasi SAC pada materi tokoh dan ajaran tasawuf yang disusun dalam bentuk format file .apk, sehingga dapat dipasang dan digunakan pada perangkat sistem android.
2. Materi disusun sesuai dengan kurikulum yang digunakan di kelas XI yaitu tokoh dan ajaran tasawuf mata pelajaran akidah akhlak.
3. Media pembelajaran ini nantinya akan di operasikan langsung oleh siswa melalui *smartphone* androidnya.
4. Media pembelajaran ini dapat di gunakan secara gratis dan bisa di akses secara *offline*.
5. Produk yang akan dihasilkan berisi tampilan menu yang interaktif, gambar, audio, video pembelajaran, petunjuk penggunaan aplikasi, uraian materi, serta latihan soal yang interaktif. Yang mana akan terjadi interaksi antara pengguna dan media.
6. Media ini di dalamnya berisi menu, yang di dalam menu terdapat beberapa *icon* yang ketika di klik akan berpindah menunjukan isi dari *icon* tersebut secara interaktif.

7. Media pembelajaran APPI ini tidak bisa di update materinya secara otomatis, di karenakan sistemnya beroperasi secara *offline*.

F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

1. Ruang Lingkup

Untuk menghindari melebarnya penelitian ini perlu adanya ruang lingkup terhadap objek yang akan di teliti, dalam penelitian ini hanya berfokus pada :

- a. Pengembangan media pembelajaran berupa Aplikasi pembelajaran PAI (APPI) dengan materi tokoh dan ajaran tasawuf menggunakan software *Smart Apps Creator* (SAC) pada siswa kelas XI MA Miftahul Ulum.
- b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan Aplikasi APPI di kelas XI MA Miftahul Ulum.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran interaktif APPI berbentuk aplikasi android pada materi tokoh dan ajaran tasawuf kelas XI MA Miftahul Ulum sesuai dengan kurikulum yang di terapkan.
- c. Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada kelas XI MA Miftahul Ulum.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Terdapat beberapa definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara lebih jelas terkait judul penelitian agar mudah dipahami. Oleh karena itu, perlu adanya penjelasan istilah-istilah dalam judul dengan penjelasan yang lengkap :

1. Pengembangan adalah kegiatan untuk meningkatkan kualitas produk yang tersedia saat ini dan menciptakan produk yang prosesnya dilakukan secara terus menerus sehingga menghasilkan produk baru yang berdaya guna. Hal ini melibatkan implementasi proses pembelajaran yang terstruktur secara sistematis dengan logika dan metode yang baik, hal ini juga mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk merancang semua aspek yang akan dilaksanakan dalam program pendidikan
2. Media interaktif adalah suatu alat atau sarana untuk menyampaikan informasi, informasi atau komunikasi kepada khalayak atau masyarakat. Media dapat menjadi saluran atau wadah untuk mentransmisikan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, audio, atau video. jenis media yang memfasilitasi dan mendorong keterlibatan dua arah antara pengguna dengan kontennya.

Dengan media interaktif, ada peluang bagi pengguna untuk terlibat, memberikan respons, atau berpartisipasi langsung dalam pengalaman media tersebut. Hal ini sering melibatkan pemanfaatan teknologi, seperti tombol, sensor sentuhan, atau antarmuka pengguna

digital, yang memungkinkan pengguna untuk mempengaruhi atau mengendalikan unsur-unsur dalam media tersebut. Media interaktif dapat ditemui dalam berbagai bentuk, seperti situs web, aplikasi komputer, permainan video, atau presentasi digital, yang semuanya memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan kontennya.

3. APPI adalah sebuah akronim dari Aplikasi Pembelajaran PAI. Yaitu aplikasi yang akan di buat menggunakan bantuan software *Smart Apps Creator* (SAC) yang bertujuan untuk di gunakan sebagai media pembelajaran interaktif di dalam kelas.
4. Tasawuf adalah suatu cabang ilmu dalam Islam yang menitikberatkan pada dimensi spiritualitas. Dalam konteks keterkaitannya dengan aspek kemanusiaan, tasawuf lebih menekankan pada dimensi rohaniah dari pada fisik. Terkait dengan kehidupan manusia, tasawuf memberikan penekanan lebih pada kehidupan akhirat daripada kehidupan dunia, cara pendekatan diri dengan penciptanya dengan jalan tertentu.

UNUGIRI

H. ORISINALITAS PENELITIAN

Adapun penelitian yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 1. 1 Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Asri Ainun Sorongan, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites Model ADDIE untuk Pembelajaran Bahasa Arab</i> ”, 2023 ⁹	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites untuk Pembelajaran Bahasa Arab	Menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE	Menggunakan media Google Sites, Di terapkan pada materi Bahasa Arab, Tidak bisa di akses secara offline, Tidak dapat di instal di Android.
2.	Lia Pulviana, “ <i>Pengembangan Bahan Ajar Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Menggunakan Google Sites Kelas Iv SDit Nurul Huda Padangan Bojonegoro</i> ”, 2022 ¹⁰	Pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya kebersamaan) menggunakan google sites	Menggunakan jenis penelitian R&D	Menggunakan model pengembangan Bord & Gall, menggunakan media google sites, Di terapkan kepada siswa SD.
3.	Ana Dwi Lestari, “ <i>Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di MAN 2 MAGETAN</i> ”. 2023 ¹¹	Hasil berupa aplikasi pelajaran SKI di MAN 2 Magetan	Menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE, berbasis Android	Menggunakan Software Kondular Creator, di terapkan ke dalam materi SKI,

⁹ Asri Ainun Sorongan, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites Model ADDIE Untuk Pembelajaran Bahasa Arab*” (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2023).

¹⁰ Lia Pulviana, “*Pengembangan Bahan Ajar Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Menggunakan Google Sites Kelas IV SDIT Nurul Huda Padangan Bojonegoro*” (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2022).

¹¹ Ana Dwi Lestari, “*Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di MAN 2 Magetan*” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).

4.	Kunto Wisnu Perdana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA”, 2020. ¹²	Hasil berupa Buku Saku Digital Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA	Menggunakan jenis penelitian R&D	Di buat dengan bantuan Figma, di terapkan ke dalam materi sistem saraf manusia.
----	--	--	----------------------------------	---

Kebaharuan (*novelty*) dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang berbentuk Aplikasi Pembelajaran PAI (APPI) dengan materi tokoh dan ajaran tasawuf yang mudah di operasikan dan bisa di instal di laptop, PC komputer, dan khususnya Android. Selain itu aplikasi ini juga tidak membutuhkan akses internet sehingga bisa di oprasikan tanpa harus bingung dengan susahnyanya sinyal atau minimnya akses internet, selain itu aplikasi ini juga mudah di gunakan pada *smartphone* siswa. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas XI MA Miftahul Ulum.

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika penulisan skripsi pengembangan media pembelajaran interaktif APPI di kelas XI MA Miftahul Ulum ini disusun dalam lima bab yang sistem penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

¹² Kunto Wisnu Perdana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA” (Universitas Sanata Dharma, 2020).

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori yang terdiri dari materi pengembangan media pembelajaran APPI, dan materi tokoh dan ajaran tasawuf.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab metode penelitian ini akan menjelaskan terkait metode yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan pengembangan.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data dan pembahasan temuan penelitian dan pengembangan.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penggunaan aplikasi pembelajaran ini.