

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan, satu hal utama yang diperlukan untuk membangun martabat dan peradaban manusia. Dengan pendidikan inilah diharapkan setiap manusia dapat berproses dan berpotensi menjadi manusia yang lebih baik dan berkualitas.¹

Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan potensi manusia agar dapat mewujudkan arah hidup yang lebih baik dan tertuju.²

Al-Qur'an juga menyebutkan tentang pentingnya pendidikan, dalam surah At-Taubah (9) ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Arab-latin: Wa mā kānal-mu`minūna liyanfiru kāffah, falau lā nafara ming kulli firqatim min-hum ṭā'ifatul liyatafaqqahū fid-dīni wa liyunziru qaumahum izā raja'ū ilaihim la'allahum yaḥzarūn.

Artinya: Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mu'min itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.³ (Q.S. At-Taubah/9:122)

¹Hamam Burhanuddin, *Perbandingan Pendidikan Internasional* (Serang: CV. AA. Rizky, 2020), 31.

²Mohammad Yahya, *Ilmu Pendidikan* (Jember: IAIN Jember Press, 2020), 14.

³Al Mubin, Al Qur'an QS At-Taubah/9:122.

Tentu, hal ini menjadikan pendidikan sebagai aspek terbesar dalam sebuah kehidupan, baik kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara. Dapat dikatakan bahwa kemajuan sebuah negara, sebagian besar ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia juga termuat di dalam Undang-Undang.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan merupakan sebuah upaya sadar dan terencana dalam membangun suasana dan proses belajar mengajar agar peserta didik dapat berperan aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Pengertian pendidikan nasional juga termuat dalam Pendidikan Agama Islam. Sebuah proses pengupayaan penanaman nilai-nilai Islam kepada peserta didik untuk meyakinkan, memberikan apresiasi dan interpretasi, serta pengamalan nilai-nilai agama Islam melalui pendidikan.⁵

Di Indonesia, pendidikan agama merupakan pembelajaran wajib di setiap jenjang sekolah sampai perguruan tinggi. Diwajibkannya pembelajaran ini dengan tujuan peserta didik dapat mempunyai moral atau akhlak yang baik, sehingga kehidupan juga dapat berjalan dengan baik.⁶

⁴Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

⁵Mardan Umar dan Feiby Ismail, *Pendidikan Agama Islam* (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020), 2.

⁶Hadiyanto, *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi* (Jakarta Timur: Fikra Publika, 2020): 6.

Namun, seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, kehidupan kian mengalami perubahan dengan berbagai tantangan.

Perubahan tersebut membawa banyak pengaruh dalam setiap aspek kehidupan terutama pada bidang pendidikan. Di antaranya adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan penggunaan media sosial.

Hal ini sejalan dengan hasil dari sebuah jurnal penelitian, yang menyebutkan bahwa 4,8% orang telah menggunakan media sosial sejak TK, 71,4% sejak SD, dan 23,8% sejak SMP.⁷ Data tersebut memberikan pengertian bahwa pengguna media sosial telah mencakup seluruh lapisan masyarakat, terutama anak-anak remaja.

Kehidupan anak-anak remaja pada saat ini telah jauh berbeda dengan kehidupan anak-anak remaja pada zaman dahulu. Sebagai akibat dari berkembangnya teknologi yang semakin canggih, anak-anak remaja saat ini mempunyai ruang atau dunianya tersendiri. Mereka semakin dimudahkan dengan berbagai fasilitas yang menguntungkan, namun tidak semua dari mereka bisa memanfaatkan kemudahan tersebut dengan baik.

Hal ini sejalan dengan kekhawatiran yang dirasakan oleh pendidik, di mana pendidik merasa khawatir apabila media sosial atau media pembelajaran berbasis teknologi tidak digunakan dengan baik akan memberikan dampak negatif dalam proses pembelajaran.⁸ Oleh karena itu,

⁷Achmad Alie Auliya, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja di Indonesia", *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa* 1, no. 1 (Oktober 2023): 61, <http://dx.doi.org/10.47256/jhnb.v1i1.297>

⁸Wawancara dengan Zaenal, 14 Desember 2023 di SMAN 1 Ngraho.

penting bagi anak-anak remaja dalam mempelajari dan mengkaji lebih dalam tentang adab dalam menggunakan teknologi, terutama media sosial agar dapat lebih bijak dalam penggunaannya.

Secara bahasa, adab sendiri merupakan sebuah kata yang berarti sebuah kebiasaan atau pola tingkah laku berdasarkan contoh dari kebanyakan orang yang dianggap sebagai suri tauladan. Sedangkan secara istilah, adab merupakan sebuah etiket yang memuat nilai-nilai kebaikan yang diwariskan dari dulu hingga sekarang.⁹

Sedangkan media sosial merupakan media teknologi yang hadir untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam kegiatan interaksi dari berbagai tempat. Media sosial ini berbentuk *platform* berbasis teknologi yang sangat mudah diakses melalui jaringan internet.¹⁰

Adab menggunakan media sosial ini bertujuan agar kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan dengan baik, terutama dalam bidang agama dan pendidikan. Agama Islam tentu tidak menutup mata akan kemajuan zaman dan teknologi. Selain itu, dunia pendidikan pada saat ini juga tidak dapat terlepas dari peran penggunaan teknologi. Penggunaan model, metode dan media pembelajaran akan semakin bervariasi, menarik, dan interaktif dengan keterlibatan media sosial atau teknologi saat ini.

Namun, pada kenyatannya ada beberapa lembaga pendidikan yang belum mampu untuk memanfaatkan peran teknologi secara baik. Mereka

⁹Abd Rahman dan Hery Nugroho, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2021), 239.

¹⁰Abd Rahman dan Hery Nugroho, 239.

belum bisa mengelola penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara baik dan efektif disebabkan oleh berbagai faktor.

Sebuah jurnal penelitian menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satunya adalah kesulitan dalam merancang, mengembangkan dan mengoperasikan media pembelajaran serta kurangnya sarana prasarana yang mendukung.¹¹

Dalam bidang Pendidikan Agama Islam sendiri, proses pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang, hanya dengan berpegang pada metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang terlibat selama proses belajar. Salah satu pemicunya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang. Oleh karenanya, penggunaan dan pemilihan media pembelajaran harus tepat dan sesuai supaya kegiatan tersebut berhasil mencapai tujuan yang sesuai dan maksimal.

Media pembelajaran sendiri, merupakan sebuah alat penyampai informasi, ilmu dan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran.¹² Penggunaan media yang dilakukan secara tepat dapat mewujudkan tujuan dimaksudkan, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta mengajak

¹¹Rose Winda dan Febrina Dafit, "Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2, (Juli 2021): 217,

<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>

¹²Irjus Indriawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Purwokerto Selatan: Pena Persada, 2020): 3.

peserta didik untuk mengambil peran secara aktif dan positif dalam kegiatan pembelajaran.¹³

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan Bapak Zaenal Abidin, S.Ag., di SMAN 1 Ngraho, Desa Sumberarum Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro pada tanggal 14 Desember 2023. Media pembelajaran yang selama ini dipakai terbatas pada buku ajar yang telah disediakan dan sebagian berasal dari kitab-kitab yang sesuai untuk dijadikan rujukan.¹⁴

Kurangnya media pembelajaran ini, mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi dan cenderung merasa bosan dalam pembelajaran. Peserta didik juga tidak mempunyai ruang untuk mengambil peran secara aktif dalam pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media ini dikarenakan kurangnya sarana prasarana yang mendukung. Oleh karena itu, pendidik hanya berfokus pada penggunaan media pembelajaran yang tersedia, yakni berupa buku ajar dan beberapa dari kitab-kitab yang sesuai untuk dijadikan sebagai rujukan.¹⁵

Akan tetapi, di era kemajuan teknologi saat ini, kita dapat memanfaatkan media-media yang lebih mudah digunakan yang tentunya akan jauh lebih inovatif dan bervariasi. Selain mudah, media-media ini tentunya juga memuat berbagai macam wawasan, pengetahuan dan

¹³Hilda Rafika Waty, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *E-Learning* Pendidikan Agama Islam Melalui Aplikasi *Classpoint*", *Journal of Management in Islamic Education* 4, no. 1 (Mei 2023): 9, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>

¹⁴Wawancara dengan Zaenal, 14 Desember 2023 di SMAN 1 Ngraho.

¹⁵Wawancara dengan Zaenal, 14 Desember 2023 di SMAN 1 Ngraho.

informasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di SMAN 1 Ngraho ini dinilai kurang, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif di bidang teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media interaktif yang dapat diakses dengan mudah terutama bagi peserta didik dalam proses belajar. Salah satu media tersebut adalah media pembelajaran interaktif berupa slide berbasis aplikasi *pear deck*. Media ini dipilih dikarenakan memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk mengakses secara langsung melalui laptop atau *smartphone* masing-masing dengan mudah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *pear deck*, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sendiri belum banyak diteliti. Selain itu, hal ini merupakan salah satu letak kebaruan dari penelitian ini. Peneliti mengambil contoh dari skripsi terdahulu karya Candra Kartika Putri, yang mengambil tema penelitian tentang penggunaan aplikasi tersebut sebagai alat evaluasi dan bukan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹⁶

Dari penelitian tersebut terdapat beberapa kebaruan penelitian yang terletak pada jenis penelitian, materi yang dijadikan topik penelitian, objek penelitian dan lembaga tempat dilakukannya penelitian. Oleh sebab itu,

¹⁶Candra Kartika Putri, Skripsi: *Penggunaan Aplikasi Pear Deck Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII MTS Negeri 20 Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022, 118, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66438>)

peneliti mempunyai minat dan keinginan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial.

Selain itu, *pear deck* sendiri juga dipilih karena merupakan sebuah aplikasi yang sengaja di desain interaktif dengan berbagai fitur, seperti fitur umpan balik secara *real time*. Oleh karena itu, media ini dapat menghadirkan sebuah proses belajar mengajar yang berbeda dan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil peran secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷

Berdasarkan uraian tersebut, dengan digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* diharapkan dapat membantu peserta didik berperan aktif, termotivasi dan tidak cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* ini diharapkan juga berperan secara baik sebagai alat penyampai materi pembelajaran.

Hal tersebut membawa peneliti untuk melakukan penelitian tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Pear Deck* pada Mata

¹⁷Pear Deck Learning, “*Educate, Engage, Inspire*”, <https://www-peardeck-com.translate.goog/? x tr sl=en& x tr hl=id& x tr pto=sc>, diakses pada 23 Maret 2024.

Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Adab Menggunakan Media Sosial Kelas XI di SMAN 1 Ngraho”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, peneliti dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial kelas XI di SMAN 1 Ngraho?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial kelas XI di SMAN 1 Ngraho?

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disebutkan, peneliti dapat menyimpulkan tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial kelas XI di SMAN 1 Ngraho.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial kelas XI di SMAN 1 Ngraho.

D. MANFAAT PENGEMBANGAN

1. Manfaat Teoritis (Keilmuan)

Memberikan sumbangan ilmiah terhadap kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang berlangsung di sekolah menengah atas khususnya di kelas XI, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada materi adab menggunakan media sosial.

2. Manfaat Praktis (Aplikatif)

Manfaat praktis dari penelitian ini, mencakup sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana adab menggunakan media sosial yang baik berdasarkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck*.
- b. Bagi pendidik, hasil dari penelitian ini diharapkan akan dapat membawa manfaat dan berguna bagi para pendidik dalam peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck*.
- c. Bagi lembaga pendidikan, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi lembaga pendidikan dalam rangka mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck*.

- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan wawasan, ilmu dan keterampilan peneliti, dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck*.
- e. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi dalam melakukan penelitian terkait proses pengembangan lainnya yang sesuai.

E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK

Komponen model perencanaan produk yang akan dibuat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan, diperuntukkan untuk kegiatan pembelajaran di kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* ini dapat diakses secara *online* melalui laptop maupun *smartphone* berbasis android dengan cara gabung melalui kode atau link yang dibagikan oleh pendidik.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *pear deck* berdasarkan *template* dan menu-menu interaktif yang sudah tersedia dengan memanfaatkan *google slide* dan aplikasi *canva* untuk menambahkan beberapa elemen tambahan sebagai penunjang kemenarikan media pembelajaran.

4. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* ini dapat menyisipkan *web* yang berisikan materi baik yang berupa teks maupun video sebagai sumber materi tambahan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

1. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup yang terdapat pada penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Mewujudkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial di kelas XI.
- b. Mewujudkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial yang dapat dijadikan pendidik sebagai perantara untuk membagikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik secara efektif dan berkualitas.

UNUGIRI

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian pengembangan ini difokuskan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi adab menggunakan media sosial bagi peserta didik kelas XI SMA, dengan Tujuan Pembelajaran (TP) sebagai berikut:
 - 1) Mendeskripsikan pengertian adab menggunakan media sosial,
 - 2) Mendeskripsikan dalil naqli adab menggunakan media sosial,
 - 3) Menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam,
 - 4) Menerapkan adab atau karakter yang baik dalam menggunakan media sosial, dan
 - 5) Menjelaskan hikmah adab bermedia sosial.
- b. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terbatas pada teknik wawancara, angket dan dokumentasi.
- c. Kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* yang dikembangkan didapatkan dari hasil uji validasi ahli media dan ahli materi sebelum di uji cobakan.
- d. Uji coba produk dilakukan untuk melihat respon pendidik dan peserta didik atas produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *pear deck* yang dikembangkan. Akan tetapi, jumlah sampel pada uji coba skala kecil sedikit terbatas.

G. DEFINISI OPERASIONAL

1. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Sudjana, “media pembelajaran merupakan suatu hal yang disiapkan oleh pendidik sebagai perantara dalam membantu proses belajar mengajar.”¹⁸ Sedangkan, media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan penggunanya untuk mengakses secara langsung, sehingga dapat meningkatkan interaktifitas dalam proses pembelajaran.¹⁹

2. Aplikasi *Pear Deck*

Pear deck merupakan aplikasi atau alat yang berguna untuk membantu proses pendidikan yang menawarkan berbagai macam kemajuan, seperti umpan balik secara *real time*. Hal tersebut dapat menghadirkan sebuah proses pembelajaran yang berbeda, di mana peserta didik mendapatkan kesempatan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.²⁰

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu disiplin ilmu yang mencakup beberapa komponen seperti Al-Qur'an

¹⁸Muhammad Hasan, dkk, Media Pembelajaran (Klaten: Tahta Media Group, 2021): 28.

¹⁹Watri, dkk, Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android (Pekanbaru: Taman Karya, 2023): 3.

²⁰Pear Deck Learning, “*Educate, Engage, Inspire*”, <https://www-peardeck-com.translate.goog/? x tr sl=en& x tr hl=id& x tr pto=sc>, diakses pada 23 Maret 2024.

hadist, aqidah akhlak, fiqh dan sejarah Islam yang ditujukan untuk mengembangkan moral dan akhlak peserta didik.²¹

4. Materi Adab Menggunakan Media Sosial

Materi adab menggunakan media sosial merupakan satu dari banyaknya ruang lingkup materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI. Adab menggunakan media sosial sendiri merupakan sebuah aturan dalam penggunaan media sosial, ketika kita saling berinteraksi, mencari ataupun mengunggah informasi.²²

H. ORISINALITAS PENELITIAN

Berikut di bawah ini merupakan orisinalitas penelitian pengembangan ini, yang meliputi hasil, persamaan dan perbedaan penelitian:

1. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan hasil dari tiga penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini:

- a. Penelitian dari Candra Kartika Putri. 2022. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang membahas tentang penggunaan aplikasi *pear deck* sebagai alat evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penggunaan aplikasi *pear deck* sebagai alat

²¹Dino Yudia Permana dan Fadriati, “Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah”, *Jurnal Social Science Academic* 1, no. 2, (Desember 2023): 669, <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>

²²Abd Rahman dan Hery Nugroho, *Pendidikan ...*, 239.

evaluasi tersebut, memperoleh nilai sebesar 85,06 dengan kategori baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *pear deck* memenuhi kelayakan untuk dijadikan alat evaluasi pembelajaran.²³

- b. Penelitian dari Lia Fakhriah, R. Ading Pramadi dan Milla Listiawati. 2022. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang membahas tentang pengembangan media berbasis *google slide* pada materi sistem pertahanan tubuh. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 88% dan 84% dari ahli media dan materi. Nilai sebesar 77% dari pendidik, sebesar 81% dan 78% dari peserta didik. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa media ini layak dipakai sebagai media pembelajaran di sekolah²⁴.
- c. Penelitian dari Syifa Ersya Agustin, Yuyu Yuhana dan Trian Pamungkas Alamsyah. 2023. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang yang membahas tentang pengembangan E-LKPD berbasis *pear deck* pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, E-LKPD yang dikembangkan memperoleh nilai 87,33% dan 92,3% dari para ahli dan peserta didik. Oleh karena itu,

²³Candra Kartika Putri, Skripsi: *Penggunaan Aplikasi Pear Deck ...*, 118.

²⁴Lia Farikhah, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Google Slide* Berbantu Aplikasi *Pear Deck* pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh", *Jurnal Educatio* 8, no. 1 (2022): 20, <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>

E-LKPD tersebut termasuk ke dalam kategori layak untuk dipakai dalam proses belajar.²⁵

- d. Penelitian dari Jefvi Juli Yarsih. 2021. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang membahas tentang pengembangan media berbasis aplikasi *prezi* pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 4,45 dan 4,39 dari para ahli dengan kategori sangat baik. Maka, secara keseluruhan pengembangan media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat baik untuk dijadikan media pembelajaran.²⁶

2. Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Berikut merupakan persamaan dan perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yang disajikan dalam bentuk tabel:

UNUGIRI

²⁵Syifa Ersya Agustin, "Pengembangan E-LKPD *Google Slide* Berbasis *Pear Deck* pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (November 2023): 2614, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1832>

²⁶Jefvi Juli Yarsih, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), 87, <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5590>

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Sekarang

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Candra Kartika Putri	Penggunaan Aplikasi <i>Pear Deck</i> Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII MTS Negeri 20 Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023	Jenis aplikasi yang dikaji dalam penelitian.	Metode penelitian yang digunakan. Materi yang dikaji. Subjek dan lembaga tempat penelitian dilakukan.
Lia Fakhriah, R. Ading Pramadi dan Milla Listiawati	Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Google Slide</i> Berbantu Aplikasi <i>Pear Deck</i> pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh	Metode penelitian yang digunakan. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian.	Model pengembangan yang digunakan. Materi yang dikaji. Subjek dan lembaga tempat penelitian dilakukan.
Syifa Ersya Agustin, Yuyu Yuhana dan Trian Pamungkas Alamsyah	Pengembangan E-LKPD Berbasis <i>Google Slide</i> Berbasis <i>Pear Deck</i> pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar	Metode penelitian yang digunakan. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian.	Model pengembangan yang digunakan. Materi yang dikaji. Subjek dan lembaga tempat penelitian dilakukan.
Jefvi Juli Yarsih	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Prezi</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu	Metode penelitian yang digunakan. Mata pelajaran yang dikaji, yaitu Pendidikan Agama Islam.	Aplikasi yang dikembangkan. Langkah pengembangan. Materi yang dikaji. Subjek dan lembaga tempat penelitian dilakukan.

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengikuti sistematika penulisan skripsi yang meliputi tiga bagian, yaitu:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal skripsi ini memuat halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, pedoman transliterasi, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti skripsi ini mencakup lima bab yang meliputi:

- a. Bab I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.
- b. Bab II kajian teori yang berisi tentang sejumlah teori yang relevan terkait dengan media pembelajaran interaktif, aplikasi *pear deck*, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dan materi adab menggunakan media sosial.
- c. Bab III metode penelitian yang berisi tentang rencana dan sistematika penelitian yang di dalamnya memuat model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik

dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

- d. Bab IV hasil dan pembahasan yang berisi hasil pengembangan, penyajian data penelitian dan pembahasan.
- e. Bab V penutup yang berisi kesimpulan, dan saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi ini memuat berbagai literatur, sumber atau referensi terkait dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

