

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menunjang pendidik dalam proses belajar mengajar. Hal ini membantu guru berkomunikasi dengan siswa untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.¹ Dengan demikian seorang guru sudah seyakinya untuk menjadikan sebuah media pembelajaran sebagai alat untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Belajar merupakan suatu kegiatan mengasah otak dengan harapan memperoleh pengetahuan baru dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Proses belajar dilakukan oleh tiap individu itu sendiri dalam proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku maupun pengetahuan. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental (besifat pokok atau mendasar) dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.²

Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat

¹ Teni Nurita, “*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*,” 03.01 (2018), 171–187 <<https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>>.

² Teni Nurita.....174.

merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.³ Saat ini kita berada dalam dunia yang serba modern dimana segala sesuatu dapat dijangkau dengan mudah melalui sebuah media elektronik yang serba digital, tak luput dalam dunia pendidikan sebuah media bisa dikatakan sangat penting karena dapat membantu suatu pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga penggunaan sebuah media elektronik yang dibuat sebagai perantara antara guru dan siswa terkadang bisa mempengaruhi minat belajar siswa karena tanpa adanya perubahan dalam pembelajaran siswa mudah mengalami kebosanan karena sikap guru yang monoton, oleh karena itu sebagai guru sudah selayaknya melek digital untuk mendesain sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.

Pada di zaman yang serba digital ini bukan hanya kalangan orang dewasa yang memegang sebuah gadget dari kalangan anak-anak pun sekarang sudah bisa mengoperasikan gadget, maka dalam hal ini kita bisa memanfaatkan sebuah gadget dalam pembelajaran sehingga bisa bermanfaat bagi kalangan siswa yang biasanya sebuah gadget hanya dibuat untuk bermain game, bermain sosmed, dan lain-lain, yang bisa mengakibatkan siswa itu malas untuk belajar.

Pada hal ini kita bisa menjadikan gadget sebagai media pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa, media pembelajaran

³ Heri, "MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh," *Salama Dian*, 2020 <<https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>>.

disajikan dengan semenarik mungkin yang bisa menarik perhatian siswa sehingga minat belajar siswa diharapkan meningkat yang nantinya akan berpengaruh pada hasil akhir siswa, dalam pembelajaran yang menarik diharapkan siswa dapat dengan mudah menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran terdiri dari tiga jenis komponen utama: siswa, materi pembelajaran, dan pendidik. Untuk mewujudkan lingkungan belajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya, ketiga komponen utama tersebut berinteraksi melalui metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan belajar.⁴

Minat adalah pribadi seseorang pada sesuatu yang menggelitik rasa ingin tahunya atau membuat mereka gembira. Untuk mempelajari sesuatu, seseorang harus tertarik padanya.⁵ Dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kefokusian dalam pembelajaran sangat diperlukan karena terdapat banyak hafalan-hafalan maupun praktik dalam pembelajarannya. Maka guru diharapkan bisa memberikan suatu pembelajaran dalam kelas yang interaktif yang bisa membangkitkan semangat belajar siswa sehingga tujuan ketercapaian pembelajaran terlaksana dengan baik.

⁴ Ghamal Thabrani, "Pembelajaran – Pengertian & Komponen: Tujuan, Media, Lingkungan," *serupa.id*, 2022 <<https://serupa.id/pembelajaran-pengertian-komponen-tujuan-media-lingkungan-dsb/>>.

⁵ Aminatuzzuhriah dkk., "Pengaruh Penggunaan Media ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan," *Journal of Basic Education Studies*, 5.2 (2022) <<https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/6614/3659/>>.

Kemampuan guru dalam mengolah sebuah media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan adalah salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa.⁶

Media pembelajaran memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Manfaat bagi pendidik: Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengatur, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Ini juga dapat membantu pendidik dalam mengatasi kendala yang terkait dengan waktu, ruang, dan sumber daya yang tersedia.
2. Manfaat bagi peserta didik: Isi pembelajaran dapat diperoleh, dipahami, di ingat dan digunakan, dengan bantuan media pembelajaran. Siswa juga dapat memperoleh manfaat dari media pembelajaran dengan mengembangkan kapasitas berpikir mereka untuk bertindak, berpikir, dan berperilaku dengan cara yang selaras dengan tujuan pembelajaran.⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa sebuah media pembelajaran sangat penting karena dampak yang diberikan sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir siswa dan mengasah keterampilan guru.

Maka benarlah sesuai dengan apa yang dikatakan oleh sahabat Rasulullah SAW, Ali bin Abi Thalib berkata, yang artinya “Didiklah anak-

⁶ Aminatuzzuhriah, dkk.....612.

⁷ Universitas Islam An Nur Lampung, “Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, dan Jenis,” 2023 <<https://an-nur.ac.id/blog/media-pembelajaran-pengertian-fungsi-manfaat-dan-jenis.html>>.

anakmu sesuai dengan zaman-nya karena mereka hidup bukan di zamanmu”.⁸ dari ungkapan sahabat Rasulullah SAW tersebut menjadi guru hendaknya selalu mengikuti perkembangan zaman dalam proses pengajarannya, seorang guru harus terus belajar untuk mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom, dalam pengimplementasian pembelajaran yaitu masih menggunakan buku lembar kerja siswa (LKS) sebagai penugasan dalam pembelajaran, terkadang guru juga menggunakan media *power point* untuk menampilkan inti-inti dari materi pelajaran yang disampaikan.

Setelah peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem, peneliti mendapatkan informasi bahwa yang dikeluhkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu cara mengajar guru yang kurang diminati siswa, sehingga siswa menjadi mudah bosan dalam proses pembelajaran yang bisa berdampak pada minat belajar siswa dan nantinya akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa, gaya mengajar yang monoton bisa mengakibatkan kebosanan siswa, untuk hal itu seorang guru sebisa mungkin memberikan gaya pembelajaran yang bervariasi salah satunya dalam media pembelajaran yang diterapkan.

Gaya dapat juga diartikan sebagai jati diri seseorang dalam melakukan aktivitasnya, adapun gaya mengajar diartikan sebagai suatu

⁸ Eli Maryati, “Didiklah Anak Kita Sesuai Zaman-nya,” *Hidayatullah.com*, 2017.

bentuk penampilan ataupun tindakan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.⁹ Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Nearpod* diharapkan bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif yang bisa meningkatkan minat belajar maupun pemahaman siswa dan menjadikan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Dengan memanfaatkan gadget dan internet sebagai media pembelajaran kita bisa mengurangi penggunaan kertas yang nantinya bisa menjadi sampah ketika sudah tidak digunakan lagi. Dikutip dari data *waste4change* Kementerian Lingkungan Hidup (KLHK) tahun 2020, setiap tahun Indonesia menghasilkan 34,5 ton sampah dan 12 persen sampah tersebut adalah kertas. Hingga 43% limbah kertas masih salah dikelola untuk sementara waktu. Padahal kebutuhan industri kertas dan sampah plastik setiap tahunnya mencapai 7,6 ton.¹⁰

Jumlah tersebut bisa saja terus bertambah karena bertambahnya penduduk dan aktivitas manusia. Oleh karena itu, dalam hal ini kita harus peduli dengan kesehatan alam ini dengan membantu mengurangi penggunaan kertas yang tiap tahunnya bertambah banyak yang tidak terkelola, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang

⁹ Aisya Nauradista, "PENGARUH GAYA MENGAJAR GURU TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PAI DI SMAIT DAARUL HIKMAH BOARDING SCHOOL BONTANG KALIMANTAN TIMUR," 2022, 1–122 <<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/38929>>.

¹⁰ Mita Defitri, "Kenali Bahaya Sampah Kertas bagi Lingkungan," *waste4change*, 2020 <<https://waste4change.com/blog/kenali-bahaya-sampah-kertas-bagi-lingkungan/>>.

efektif dan efisien dengan menggunakan gadget dan internet sebuah materi bisa di simpan dalam gadget dan bisa kita akses kapan pun dan dimanapun.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin mengetahui kelayakan dari aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem. Diantara rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana model pengembangan media pembelajaran berbantu aplikasi *Nearpod* mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi kaidah ilmu tajwid dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem?
2. Bagaimana hasil produk pengembangan media pembelajaran berbantu aplikasi *Nearpod* mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi kaidah ilmu tajwid dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan model pengembangan media pembelajaran berbantu aplikasi *Nearpod* mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi kaidah ilmu tajwid dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem.

2. Untuk mendeskripsikan hasil produk pengembangan media pembelajaran berbantu aplikasi *Nearpod* mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi kaidah ilmu tajwid dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis: Sebagai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Secara praktis:
 - a. Peserta didik: untuk mendukung minat belajar siswa dengan pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa.
 - b. Pendidik: untuk membantu mempermudah guru membuat bahan ajar yang menarik dan efisien, juga mempermudah guru menilai tingkat pemahaman siswa.
 - c. Lembaga Pendidikan: meningkatkan mutu pendidikan dengan digitalisasi dalam dunia pendidikan
 - d. Peneliti: dapat memberikan suatu manfaat berupa pengembangan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran menggunakan media digital untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Komponen dan spesifikasi produk adalah suatu hal yang memberikan gambaran tentang apa saja yang ada dalam produk tersebut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi atau *web Nearpod* yang bisa digunakan melalui *smartphone* maupun *PC* secara gratis.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi Pendidikan Agama Islam, mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi kaidah ilmu tajwid di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat teks, video, dan juga evaluasi.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Peneliti hanya membatasi ruang lingkup yang akan dihasilkan agar penelitian ini lebih terarah, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VII di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.
2. Penelitian ini berlokasi di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom kecamatan Kedungadem kabupaten Bojonegoro.
3. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation and evaluation*.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bagi guru dan siswa untuk mengkomunikasikan materi dan membina interaksi di dalam kelas.

2. Aplikasi *Nearpod*

Nearpod adalah aplikasi gratis yang bisa di unduh dari *play store* atau bisa mengaksesnya langsung dari *web*, aplikasi ini merupakan aplikasi untuk sebuah pembelajaran yang diharapkan bisa menjadikan media pembelajaran yang lebih interaktif antara guru dan siswa.

3. Al-Qur'an Hadis

Al-Qur'an Hadist adalah salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh mulai dari tingkat MI, MTs dan MA, mata pelajaran ini mempelajari tentang bagaimana cara membaca Al-Qur'an dengan baik, mempelajari isi kandungan dari ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadist serta menghafalkannya.

4. Ilmu Tajwid

Ilmu tajwid merupakan ilmu yang mempelajari tentang bagaimana cara membaca kitab suci Al-Qur'an dengan baik dan benar serta memperindah bacaannya.

H. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas dari penelitian ini, peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang satu tema pembahasan. Berikut penelitian sebelumnya, yang dilakukan sebagai tugas skripsi oleh beberapa mahasiswa dari universitas lain dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

| Nama, Tahun, dan Judul | Hasil | Persamaan | Perbedaan |
|---|---|--|--|
| Mayang Putri Minalti, dkk (2021), Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. ¹¹ | Penelitian ini menggunakan model 4D dan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). penelitian ini membahas tentang penggunaan aplikasi Nearpod pembelajaran tematik dimasa pandemi covid 19, serta pengembangan bahan ajar dengan aplikasi Nearpod. | Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mayang Putri Minalti, dkk dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan aplikasi Nearpod | Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mayang Putri Minalti, dkk dengan penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan aplikasi Nearpod untuk mempermudah guru membuat bahan ajar di era pandemi covid 19, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan aplikasi Nearpod untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. |
| Hanni Alicia, dkk (2021), Efektivitas Penggunaan Nearpod Terhadap Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada | Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan melakukan kelompok eksperimen, penelitian ini membahas tentang ke efektifitasan | Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hanni Alicia, dkk dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan | Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Hanni Alicia, dkk dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada pelaksanaan pembelajarannya |

¹¹ Mayang Putri Minalti dan Yeni Erita, "Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Studies*, 4.1 (2021), 2231–46.

| | | | |
|--|---|---|--|
| Mata Kuliah Termodinamika. ¹² | Nearpod sebagai media pembelajaran daring waktu pandemi covid 19. | aplikasi Nearpod sebagai media pembelajarannya. | yaitu pada penelitian terdahulu penggunaan media pembelajaran aplikasi Nearpod digunakan pembelajaran daring(dalam jaringan) sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah dengan pembelajaran luring(luar jaringan) atau tatap muka. |
| Didah Nurhamidah (2021), Pengembangan Instrumen penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. ¹³ | Penelitian Didah Nurhamidah menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan Research and Development (R&D)., penelitian ini membahas tentang pengembangan instrumen penilaian dengan Nearpod. | Persamaan penelitian Didah Nurhamidah dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan aplikasi Nearpod | Perbedaan penelitian yang dilakukakan oleh Didah Nurhamidah dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian sebelumnya mengembangkan aplikasi Nearpod sebagai instrumen penilaian pada mata kuliah bahasa Indonesia. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan mengembangkan aplikasi Nearpod sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. |

¹² Hanni Alicia dan Tami Fardisah, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN NEARPOD TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH TERMODINAMIKA," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4.2 (2021), 63–71.

¹³ Didah Nurhamidah dkk., "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia," 2021, 80–90.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan arah yang jelas mengenai penulisan penelitian pengembangan ini, maka dapat diuraikan sistematikanya oleh penulis. Sistematika penyusunan skripsi terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, inti dan bagian akhir.

1. Bagian Awal

Pada penelitian ini, bagian awal berisi cover, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian penulisan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, pedoman transliterasi, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Bagian ini terdiri atas bab I pendahuluan, bab II kajian teori, bab III metode penelitian, bab IV hasil dan pembahasan dan bab V penutup.

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

b. Bab II Kajian Teori

Bab ini berisikan tentang deskripsi kajian teori terkait konsep media pembelajaran, aplikasi *Nearpod*, Al-Qur'an Hadist, serta kaidah ilmu tajwid.

c. Bab III Metode Penelitian dan Pengembangan

Bab ini berisikan tentang 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 Laporan Hasil Penelitian

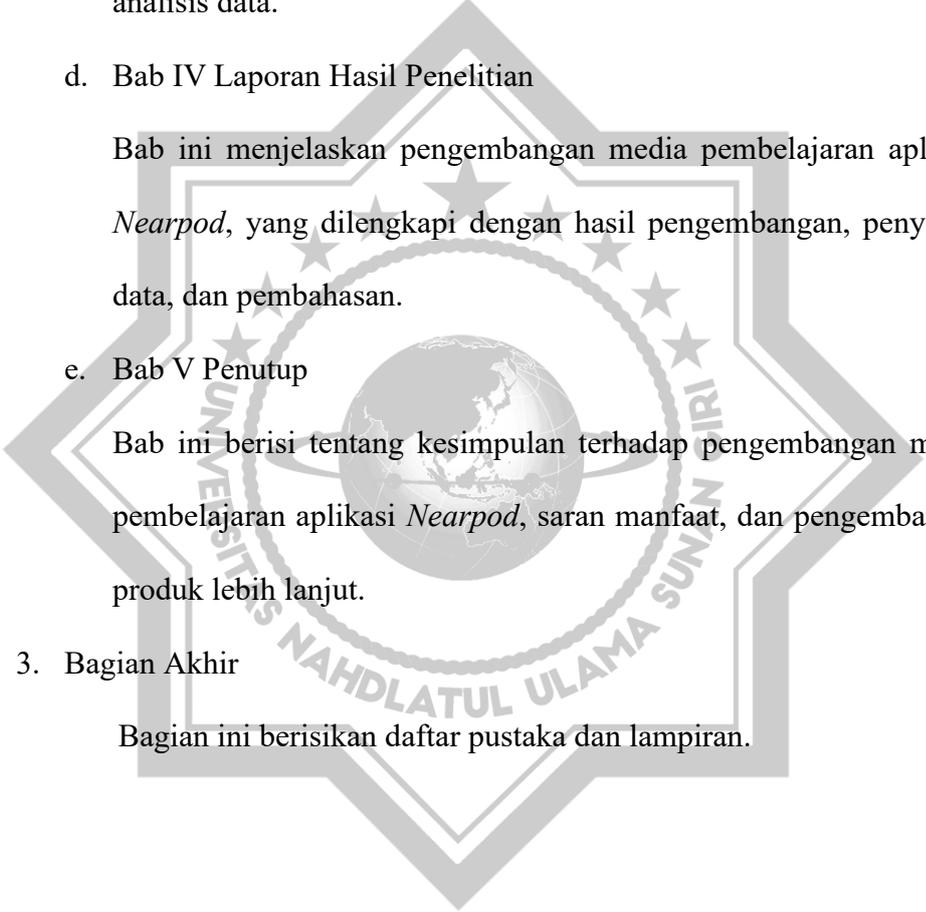
Bab ini menjelaskan pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod*, yang dilengkapi dengan hasil pengembangan, penyajian data, dan pembahasan.

e. Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan terhadap pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod*, saran manfaat, dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian ini berisikan daftar pustaka dan lampiran.



UNUGIRI