

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan siswa, serta menjadi landasan utama dalam perkembangan intelektual dan moral mereka. Dalam sistem pendidikan di Indonesia, fungsi pendidikan nasional dirumuskan berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Fungsi utamanya adalah untuk mengembangkan kemampuan individu dan meningkatkan kualitas hidup serta martabat manusia Indonesia dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yaitu individu yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang kuat dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa.¹

Tujuan pendidikan dalam Agama Islam sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional Indonesia. Pendidikan dalam Islam bertujuan untuk

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

membentuk pribadi peserta didik yang mencerminkan nilai-nilai Islami, menghasilkan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, sehingga mampu mengembangkan diri sebagai hamba Allah yang taat dengan keseimbangan pengetahuan antara dunia dan akhirat.² Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan Agama Islam di Indonesia, khususnya di Madrasah, dibagi menjadi empat mata pelajaran, yaitu Alquran Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Khusus untuk mata pelajaran fikih, tujuannya adalah memberikan pemahaman mendalam dan menyeluruh kepada peserta didik tentang pokok-pokok hukum Islam, baik melalui dalil naqli maupun aqli, sehingga peserta didik dapat menjadi hamba yang taat dan berpikir kritis.³

Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif. Pembelajaran berperan penting dalam mengembangkan berbagai potensi siswa. Mengikuti pembelajaran merupakan salah satu upaya penting untuk mengembangkan kemampuan, tidak hanya dari segi pengetahuan dan kompetensi, tetapi juga sebagai upaya untuk meningkatkan taraf hidup.⁴ Pembelajaran yang efektif ditandai dengan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran serta tingginya

² Nabila, "Tujuan Pendidikan Islam" *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 5 (2021), hal. 869.

³ Khoirunnisak, "Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah" *Al-Hasany*, Vol. 5, No. 2 (2021), hal. 50.

⁴ Ramen A Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran* (t.tp: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 60.

kualitas pembelajaran itu sendiri. Kualitas pembelajaran mencakup aktivitas-aktivitas yang dirancang oleh guru, tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta melibatkan bahan ajar, pengalaman belajar (kurikulum), dan media yang digunakan selama proses pembelajaran.⁵

Menurut Briggs, media sebagai salah satu komponen yang mempengaruhi kualitas pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶ Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan yang berbentuk materi yang disampaikan, sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan energik.⁷ Pentingnya media pembelajaran antara lain: 1) Semakin banyak indera yang terlibat, semakin baik penerimaan pesan, 2) Kombinasi antara pendengaran, penglihatan, dan indera lainnya lebih efektif dibandingkan dengan hanya menggunakan salah satu, dan 3) Apa yang didengar mudah dilupakan, apa yang dilihat diingat, dan apa yang dilakukan dipahami.⁸

Media yang digunakan pada proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi pembawa informasi yang mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Penerimaan peserta didik terhadap suatu media pembelajaran juga dipengaruhi oleh apa yang sedang mereka gemari. Trend yang terjadi

⁵ Ali Ramatni, dkk., "Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif" *Journal on Education*, Vol. 05, No. 04 (2023), hal. 15731.

⁶ Ramen A Purba, dkk., *Media dan Teknologi Pembelajaran* (t.tp: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal. 6.

⁷ *Ibid*, hal. 8.

⁸ Ramen A Purba, dkk., *Media dan Teknologi...*, hal. 3.

sekarang, siswa lebih gemar berinteraksi secara digital, mengikuti trend di dunia maya, bermain game dan menghabiskan waktu dengan memegang *gadget*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vera, dkk. di Kecamatan Kebon Jati Kota Bandung pada tahun 2022 terdapat 69,5% remaja dikategorikan kecanduan *gadget* dengan rata-rata durasi penggunaan gadget hingga 4,5 jam dalam sehari.⁹ Menghadapi fenomena ini, pendidik tidak dapat serta merta membatasi penggunaan *gadget* dan melakukan pembelajaran secara konvensional. Peserta didik yang cenderung memiliki minat yang besar dalam menggunakan *gadget* dapat disalurkan secara positif untuk mengembangkan potensi mereka contohnya dengan memanfaatkan *gadget* terutama *smartphone* untuk memberikan media pembelajaran.

Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Blitar saat ini masih menggunakan media pembelajaran yang kurang variatif, khususnya dalam pembelajaran digital. Berdasarkan observasi awal, MAN 1 Blitar telah menyediakan fasilitas *e-learning* yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran secara digital, media pembelajaran Fikih yang tersedia masih berupa *e-book* dengan konten visual statis berupa teks. Didukung oleh wawancara yang dilakukan bersama Pak Atok selaku Guru Pengampu Mata Pelajaran Fikih, beliau menuturkan bahwa seluruh siswa

⁹ Vera Fauziah Fatah, dkk., “Kecanduan Gadget pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19” *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, Vol. 14, No. 2 (2022), hal. 288.

diperbolehkan membawa *handphone*, tidak disediakan buku teks untuk masing-masing siswa, buku diakses melalui *elearning* berupa *e-book*.¹⁰

Peserta didik di MAN 1 Blitar secara keseluruhan memiliki *smartphone* yang mendukung aplikasi berbasis Android. Namun, potensi perangkat ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Fikih. Siswa yang seharusnya dapat mengakses media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, saat ini hanya mendapatkan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Menurut Pak Atok, media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah *PowerPoint*.¹¹

Fenomena ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis Android sangat diperlukan. Media pembelajaran berbasis android dapat dikembangkan dengan menggabungkan elemen audio, visual, dan audio-visual serta disertai dengan animasi yang dinamis dan interaktif. Menurut Pak Atok, penggunaan aplikasi berbasis Android akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih apalagi jika aplikasi tersebut didesain menarik dan interaktif.¹² Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi media pembelajaran fikih berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Blitar.

¹⁰ Wawancara dengan Pak Atok pada 5 Agustus 2024.

¹¹ Wawancara dengan Pak Atok pada 11 Oktober 2024.

¹² Wawancara dengan Pak Atok pada 11 Oktober 2024.

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah materi Haji dan Umroh. Materi ini merupakan bagian dari materi ubudiyah. Berbeda dengan materi ubudiyah lain seperti sholat yang dapat dilaksanakan sehari-hari oleh siswa, haji dan umroh merupakan ibadah yang terikat tempat dan waktu. Untuk itu, madrasah mengadakan manasik haji yang dilaksanakan setahun sekali di semester genap. Akan tetapi, materi haji dan umroh terdapat pada kelas 10 semester ganjil. Untuk menuntaskan Tujuan Pembelajaran berkaitan Haji dan Umroh, maka dibutuhkan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa untuk memahami materi Haji dan Umroh dengan menggunakan teknologi *mobile* khususnya aplikasi berbasis Android.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Fikih Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswadi MAN 1 Blitar”**. Penelitian ini perlu dilakukan karena pendidik dituntut untuk berinovasi dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik guna meningkatkan kualitas pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Blitar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Blitar?
3. Bagaimana tingkat efektivitas aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Blitar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Blitar.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Blitar.
3. Mendeskripsikan tingkat efektivitas aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Blitar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti berusaha mengembangkan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Blitar. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

1. Aplikasi berbasis Android pada materi Haji dan Umroh untuk siswa kelas X di MAN 1 Blitar.
2. Aplikasi berbasis Android memuat konten materi dalam bentuk teks, balon percakapan, animasi, dan audio serta dilengkapi dengan kuis interaktif untuk menarik minat siswa dalam belajar.
3. Konten materi dalam bentuk teks, balon percakapan, animasi, audio, dan kuis dapat diakses pada mode offline.
4. Aplikasi diinstal pada smartphone berbasis Android.
5. Versi sistem operasi Android pada smartphone minimal 5.0 (Lollipop).
6. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan Canva atau PowerPoint untuk pembuatan materi, kemudian diubah menjadi format HTML menggunakan iSpring11, dan diubah menjadi format aplikasi Android menggunakan Website APK Builder.

E. Kegunaan Penelitian

Terdapat dua jenis kegunaan dari penelitian ini yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi *mobile* dalam pendidikan. Penggunaan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android yang dikembangkan menggunakan Canva dan PowerPoint, serta diubah formatnya menjadi aplikasi menggunakan Website APK Builder, diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi *mobile* dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran Fikih. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pemahaman tentang pengaruh penggunaan elemen animasi, audio, dan kuis interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis penelitian ini yakni sebagai berikut.

- a. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Fikih melalui penggunaan teknologi *mobile*.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memperluas wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan

media pembelajaran berbasis aplikasi Android, khususnya dalam mempersiapkan materi Fikih yang lebih interaktif dan menarik.

- c. Bagi siswa, adanya aplikasi media pembelajaran Fikih ini diharapkan dapat memberikan media belajar yang lebih menarik dan mudah diakses, meningkatkan minat belajar mereka, serta memudahkan mereka dalam memahami materi Fikih secara mandiri.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android menggunakan alat seperti Canva, PowerPoint, iSpring11, dan Website APK Builder, serta memperkaya pengalaman dalam penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android ini mengacu pada asumsi berikut.

- a. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* oleh siswa maupun guru, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.
- b. Desain aplikasi dibuat menarik, dengan elemen-elemen interaktif seperti animasi, audio, dan kuis yang dapat memudahkan siswa

dalam mempelajari materi Fikih dengan cara yang tidak monoton dan lebih engaging.

- c. Pengembangan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi belajar karena adanya fitur-fitur yang tidak terdapat pada media pembelajaran Fikih konvensional di MAN 1 Blitar, seperti kemampuan untuk diakses tanpa koneksi internet dan adanya evaluasi diri melalui kuis interaktif.
- d. Aplikasi ini juga diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar di MAN 1 Blitar dengan menyediakan alternatif media pembelajaran yang lebih modern, sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan saat ini.

2. Batasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini terdapat beberapa batasan, di antaranya sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan hanya mencakup materi Fikih tertentu yang berfokus pada topik atau bab Haji dan Umroh, sesuai dengan kurikulum yang berlaku di MAN 1 Blitar, dan tidak mencakup keseluruhan materi pelajaran Fikih.
- b. Aplikasi media pembelajaran Fikih ini dirancang untuk diakses secara offline setelah diunduh, sehingga penggunaannya tidak memerlukan koneksi internet selama proses belajar berlangsung.

- c. Pengembangan aplikasi ini menggunakan alat seperti Canva, PowerPoint, iSpring11, dan Website APK Builder, sehingga fitur-fitur dan konten yang ada dibatasi oleh kemampuan dan kapabilitas dari perangkat lunak tersebut.
- d. Aplikasi ini dirancang untuk platform Android, sehingga tidak dioptimalkan untuk penggunaan di sistem operasi lain seperti iOS atau desktop.
- e. Pengujian efektivitas aplikasi ini hanya dilakukan di MAN 1 Blitar, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk sekolah lain dengan kondisi yang berbeda.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

- a. Penelitian pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.¹³
- b. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁴

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 30.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pres, 2014), hal. 4.

- c. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh dari telepon pintar dan komputer tablet.¹⁵
- d. Minat belajar adalah kecenderungan atau dorongan dalam diri siswa untuk memberikan perhatian, keinginan, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan faktor eksternal seperti metode pembelajaran dan media yang digunakan.¹⁶
- e. Pembelajaran Fikih adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan dan pemahaman tentang hukum-hukum Islam yang mengatur aspek-aspek kehidupan sehari-hari, seperti ibadah, muamalah, dan tata cara hidup yang sesuai dengan ajaran Islam.¹⁷

2. Definisi Operasional

Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Fikih Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MAN 1 Blitar merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *RND* untuk mengembangkan media pembelajaran fikih berupa aplikasi berbasis android yang bertujuan dalam

¹⁵ Ika Parma Dewi, Lativa Mursyida, Agariadne Dwinggo Samala, *Dasar-Dasar Android Studio dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana* (Bandung: Widina Bhakti Persada. 2021), hal. 1.

¹⁶ Roro Kurnia Nofita Rohmawati, *Minat Belajar “Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor yang Memengaruhinya”* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2024), hal. 3.

¹⁷ Mohammad Rizqillah Masykur, “Metodologi Pembelajaran Fiqih” *Jurnal AlMakrifat*, Vol. 4, No. 2 (2019), hal. 31-44

meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Blitar.

Penelitian ini mengembangkan aplikasi media pembelajaran Fikih berbasis Android menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang diterapkan pada siswa di MAN 1 Blitar. Aplikasi ini dirancang dengan Canva dan PowerPoint untuk desain serta konten, kemudian dikonversi menjadi HTML menggunakan iSpring11 dan diubah menjadi aplikasi Android melalui Website APK Builder. Aplikasi ini mencakup materi Fikih, animasi, audio, serta kuis interaktif yang dapat diakses secara offline, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Fikih.

H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan penelitian ini dibagi menjadi lima bab, dengan masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab. Struktur dan isi dari masing-masing bab diuraikan berikut ini.

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi pengantar yang mencakup beberapa elemen kunci yang memberikan latar belakang dan tujuan penelitian. Latar belakang masalah menguraikan alasan utama dan konteks di balik pemilihan topik penelitian. Rumusan masalah menjelaskan pertanyaan utama yang akan dijawab oleh penelitian ini. Tujuan pengembangan mengidentifikasi tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian dan pengembangan ini.

Manfaat pengembangan menjelaskan manfaat praktis dan teoretis dari hasil pengembangan. Asumsi dan batasan pengembangan: Menguraikan asumsi yang digunakan dalam penelitian serta batasan-batasan yang dihadapi. Spesifikasi produk menyebutkan fitur-fitur utama dari aplikasi media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan. Penegasan istilah memberikan definisi operasional untuk istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian. Sistematika pembahasan menyajikan struktur keseluruhan dari laporan penelitian.

2. Bab II Kajian Teori

Bab ini menyajikan tinjauan literatur yang relevan dan membangun landasan teoretis untuk penelitian, yaitu deskripsi teori, kerangka berpikir, hipotesis produk yang dihasilkan dan penelitian terdahulu. Deskripsi teori menguraikan teori-teori dan konsep-konsep yang menjadi dasar penelitian. Kerangka berpikir menunjukkan logika atau model konseptual yang mendasari penelitian. Hipotesis menunjukkan asumsi spesifikasi produk yang akan dihasilkan. Penelitian terdahulu mereview studi-studi sebelumnya yang relevan dan bagaimana penelitian ini memperluas atau berbeda dari penelitian tersebut.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yakni langkah-langkah penelitian, metode penelitian tahap I, dan metode penelitian tahap II. Metode

penelitian tahap I berisi tentang populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian analisis data, perencanaan desai produk dan validasi desain. Sedangkan, metode penelitian tahap II berisi model rancangan desain eksperimen untuk menguji, populasi dan sampel, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Bab ini menyajikan temuan dari penelitian dan diskusi terkait hasil tersebut. Diantara bagian-bagian yang termasuk dalam pembahasan Bab IV adalah desain awal produk, hasil pengujian pertama (I), revisi produk, hasil pengujian tahap kedua (II), revisi produk, penyempurnaan produk dan pembahasan produk.

5. Bab V Penutup

Bab terakhir ini menyajikan ringkasan dari keseluruhan penelitian serta rekomendasi atau saran untuk penelitian selanjutnya.