

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi oleh setiap manusia sepanjang hayatnya. Tanpa adanya pendidikan, maka sangat mustahil terlahirnya peradaban baru yang berkembang, sejahtera, bahagia dan maju seperti apa yang dicita-citakan dalam pandangan hidup mereka. Semakin tinggi cita-cita atau taraf kemajuan yang diinginkan maka akan semakin tinggi pula tingkat pendidikan yang dibutuhkan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang yang bertujuan mengembangkan aspek pribadi manusia yang berbentuk manusia seutuhnya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Syaiful Bahri Djamarah, 2009).

Pendidikan sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang sejahtera. Hal ini tercantum dalam rumusan tujuan pendidikan nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003).

Agama Islam memandang bahwa orang yang memiliki ilmu pengetahuan tidaklah sama dengan orang yang tidak memiliki ilmu pengetahuan. Orang yang memiliki ilmu akan bertindak secara terukur dengan tidak melanggar syariat Agama karena takut akan azabnya Allah SWT dan mengharapkan rahmat-Nya. Hal ini didasari oleh banyak ayat yang terdapat dalam Al Qur'an, di antaranya adalah firman Allah Ta'ala dalam Q.s Az-Zumar/39: 9.

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Terjemahnya:

(apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran (Departemen Agama Republik Indonesia, 2014).

Ayat di atas menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan sangatlah diperlukan dalam mengitari kehidupan di dunia ini. Pendidikan mendapat perhatian yang sangat penting dalam Islam karena ilmu pengetahuan yang diperoleh dari proses pendidikan merupakan bekal penting bagi setiap orang untuk menjalankan kehidupan.

Pendidikan mempunyai posisi strategis dalam rangka peningkatan kemampuan siswa melalui kualitas pembelajaran. Allah SWT berfirman dalam Q.s Al-Alaq/96:1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ إقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak di ketahuinya (Departemen Agama Republik Indonesia, 2014).

Ayat di atas menunjukkan bahwa jika manusia tanpa belajar, niscaya tidak akan dapat mengetahui segala sesuatu yang dia butuhkan bagi kelangsungan hidupnya di dunia dan di akhirat. Pengetahuan manusia akan berkembang jika di peroleh dari proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Selain itu pendidikan disebut berkualitas apabila peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan. Hal ini dilihat pada hasil belajar yang dinyatakan dalam proses akademik.

Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi. Komponen-komponen tersebut dilibatkan secara langsung tanpa menonjolkan salah satu komponen saja, akan tetapi diberdayakan secara bersama-sama dibawah kendali guru (Sudjana, 2010).

Sejak diberlakukannya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), dimana materi yang diajarkan disesuaikan dengan kondisi siswa. Siswa harus terlibat secara

langsung dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai pembimbing. Siswa dituntut untuk menguasai kompetensi-kompetensi yang sudah ditetapkan seperti penguasaan teknologi. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan pembelajaran pun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajar melalui medium teknologi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi. Berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang mengandalkan guru sebagai sumber belajar yang pertama dan utama sedangkan sumber lain hanyalah pelengkap kegiatan pembelajaran (*Udin Saifudin Sa'ud, 2008*).

Suasana belajar monoton membuat siswa menjadi bosan dan tidak dapat menerima ilmu yang diberikan dan biasanya siswa tersebut akan menjadi malas untuk mempelajarinya. Suasana kelas perlu didesain sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Oleh karena itu, guru perlu juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat menerima pelajaran dan siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya. Semua tingkatan dalam pendidikan terus berjuang untuk menghadapi tantangan yang berat dalam memperbaiki proses pembelajaran, meliputi penyerapan, pemahaman, dan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan berdasarkan kemampuan untuk beradaptasi pada berbagai kebutuhan yang baru dan terus berubah (Hamalik, 2025). Oleh karena itu, seorang guru hendaknya menggunakan metode yang tepat sehingga mendukung proses pembelajaran tersebut. Penggunaan teknologi informasi menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat terkadang membuat kita belum siap untuk memanfaatkannya secara maksimal. Masalah yang dihadapi adalah perlunya model pembelajaran yang efektif sehingga berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri selain dapat menarik perhatian peserta didik dan sejauh mungkin memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan fungsi teknologi informasi. Salah satu teknologi informasi yang membantu dalam dunia pendidikan adalah teknologi internet berbasis android (Aristo Hadi Sutopo, 2012).

Android merupakan salah satu dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi. Pembelajaran, penyampaian materi, diskusi dan lain-lain dilakukan melalui media elektronik. android juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran, menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh program pendidikan. Sistem *android* merupakan bentuk implementasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu karena dalam waktu yang sesingkat mungkin (satu jam pelajaran dalam seminggu) materi dapat dipelajari secara keseluruhan melalui media internet tanpa menunggu penjelasan dari gurudan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara tuntas.

Android muncul sebagai eksistensi penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan. Android menyediakan seperangkat alat yang dapat memberikan nilai belajar secara langsung sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Rosenberg (dalam Rusman, 2012) menekankan bahwa android merujuk pada

penggunaan teknologi internet untuk mengirim serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini sepaham dengan Cambell dan Kamarga yang intinya mengarahkan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat android.

Penggunaan android dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan kemandirian belajar yang sering dijumpai. Hal semacam ini sangat cocok diterapkan di SMA Swasta Darul Fikri Kabupaten Muna sebab dengan mengimplementasikan media pembelajaran android seorang siswa dapat mencari materi pelajaran dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga muncul kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Selain itu yang terpenting pembelajaran android dapat meningkatkan kognitif siswa terhadap motivasi dan hasil belajar.

Dari uraian di atas, kiranya dapat ditelaah bahwa model pembelajaran berbasis android dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, sebab dengan model pembelajarannya cukup efisien dan sangat cocok dikembangkan di era digital seperti sekarang ini. Dengan android siswa dapat mengakses materi dimana dan kapanpun bisa menggunakan berbagai jenis perangkat yang mereka miliki selagi masih terkoneksi dengan jaringan internet, mereka bisa mengulang materi kapan saja jika mereka belum memahaminya dan siswa juga dapat memilih materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Siswa sebagai sasaran dari proses pendidikan perlu mendapat

perhatian dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang membuat siswa termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Fenomena yang mendasar bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran sering mengalami hambatan, dikarenakan guru kurang tepat dalam menerapkan model dan teknik pembelajaran yang tepat. Selain itu, buku-buku Pendidikan Agama Islam belum mendukung terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena teks bahan ajar sangat banyak sedangkan alokasi waktu terbatas.

Kondisi yang baik untuk belajar tidak dapat dicapai oleh guru dengan ancaman, hukuman maupun paksaan. Dengan motivasi yang baik akan timbul minat belajar yang tinggi dalam diri peserta didik itu sendiri. Minat dapat berfungsi sebagai kekuatan yang akan menggerakkan seorang untuk belajar. Belajar tidak berhasil jika peserta didik melakukannya karena ia takut atau tidak menyenangkan hati guru. Motivasi yang dapat menumbuhkan keinginan peserta didik secara autentik adalah suatu tugas atau pelajaran yang menyenangkan serta berharga baginya.

Model pembelajaran yang dikembangkan di sekolah oleh guru menjadi persoalan yang serius oleh sebab itu, guru dituntut untuk mendesain model-model pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berkaitan itu guru dituntut untuk menguasai berbagai metode dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan pada aktifitas siswa. Dengan model pembelajaran android maka suasana belajar lebih dinamis, demokratis, menggairahkan, serta

menyenangkan peserta didik, sehingga suasana kelas tidak membosankan dan melelahkan. Pembahasan yang dipilih oleh peneliti dalam tesis ini menggunakan pendekatan berbasis media.

Pemanfaatan android sebagai media pembelajaran dapat menambah minat belajar siswa secara mandiri. Siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja. Mereka menganalisis informasi yang relevan dengan pembelajaran dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyatanya (*real life*). Siswa dan guru tidak perlu hadir secara fisik di kelas (*class room meeting*), karena siswa dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan yang telah ditetapkan secara *online*. Siswa dapat belajar bekerja sama (*collaborative*) satu sama lain. Mereka dapat saling berkirim *e-mail (electronic mail)* untuk mendiskusikan bahan ajar. Selain mengerjakan tugas-tugas pembelajaran dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya.

Dari hasil observasi (2019) yang dilakukan oleh peneliti juga menunjukkan bahwa (1) sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas yang disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam belajar; (2) sebagian siswa lebih cenderung menghabiskan waktunya bermain gameketimbang aktifitas lain bahkan dalam ruangan pun ketika gurunya menjelaskan siswa sibuk bermaingame di belakangdan ini sangat merusak dan mengganggu proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa.; (3)



kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran disebabkan karena model pembelajaran yang cenderung monoton; (4) Hasil belajar siswa belum mencapai standar KKM yang diharapkan; (5) Guru mengalami kesulitan untuk mengontrol siswa saat proses pembelajaran berlangsung

Selain itu, dari hasil observasi awal siswa di SMA Swasta Darul Fikri Kabupaten Muna bahwa peneliti melihat bahwa kondisi sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tersebut sudah cukup memadai sesuai dengan perkembangan era saat ini, di antaranya adalah dengan adanya beberapa komputer dan perangkat teknologi lainnya dan didukung oleh adanya koneksi internet yang dapat menunjang berjalannya proses pembelajaran. Namun, guru di sekolah tersebut belum mampu memanfaatkannya secara maksimal karena masih minimnya pengetahuan terkait pemanfaatan perangkat komputer tersebut, serta kualitas jaringan yang masih lambat menjadi penghambat dalam mengakses internet (Hasil Observasi, di SMA Swasta Darul Fikri Kabupaten Muna, Tanggal 7 Agustus 2019).

Penggunaan android sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa tidak dapat dihindari karena android adalah salah satu simbol kemajuan zaman yang perlu dimanfaatkan keberadaannya dan harus bersifat terbuka untuk menyesuaikan diri agar android tetap menjadi sebuah alat yang berada di bawah kontrol siswa, bukan siswa yang berada di bawah kendali android. Maksud dari pernyataan sebelumnya adalah bagaimana pemanfaatan android agar menjadi lebih

bermanfaat di tangan siswa, siswa yang mengendalikannya bukan android yang mengendalikan siswa seperti yang terjadi di sekolah tersebut siswa sibuk bermain saat guru menjelaskan di depan kelas. Tentu hal ini membutuhkan upaya yang serius dari sekolah agar benar-benar android dapat diterapkan menjadi salah satu media alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Suatu prestasi yang luar biasa apabila sekolah dapat mengubah sumber masalah menjadi sumber prestasi yaitu mengubah kebiasaan siswa yang memanfaatkan android sebagai alat atau media dalam bermain semata yang melalaikan mereka dari belajar menjadi alat yang mendukung mereka dalam proses pembelajaran berlangsung. Jika hal itu benar-benar terlaksana maka akan sangat memberi manfaat yang baik bagi motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: *Studi Komparasi Motivasi dan Hasil Belajar PAI yang menerapkan Pembelajaran Berbasis Android dengan Pembelajaran Langsung di SMA Swasta Darul Fikri Labungka Kabupaten Muna.*

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pemanfaatan pembelajaran berbasis android belum diterapkan secara maksimal oleh pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.
3. Sebagian siswa menggunakan android untuk bermain game saat jam pelajaran berlangsung sehingga mengganggu aktivitas belajar siswa lainnya.
4. Kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran disebabkan karena model pembelajaran yang cenderung monoton.
5. Hasil belajar siswa belum mencapai standar KKM yang diharapkan.
6. Guru mengalami kesulitan untuk mengontrol siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian bertujuan agar penelitian lebih terarah dan menghindari meluasnya permasalahan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMA Swasta Darul Fikri Labungka dengan materi zakat.
2. Motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada aspek kognitif bagi siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis android di SMA Swasta Darul Fikri Labungka dengan materi zakat.
3. Perbedaan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang menerapkan model pembelajaran berbasis android dengan pembelajaran langsung.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti merumuskan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran berbasis android dengan model pembelajaran langsung pada kelas XI di SMA Swasta Darul Fikri Labungka Kabupaten Muna?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis android dengan model pembelajaran langsung pada kelas XI di SMA Swasta Darul Fikri Labungka Kabupaten Muna?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar PAI yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis android dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas XI di SMA Swasta Darul Fikri Labungka Kabupaten Muna.
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar PAI yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis android dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas XI di SMA Swasta Darul Fikri Labungka Kabupaten Muna.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh

penerapan metode pembelajaran berbasis android terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

## **2. Secara Praktis**

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

- 1) Bagi peneliti, dapat memperluas wawasan tentang metode pembelajaran berbasis android.
- 2) Bagi guru Pendidikan Agama Islam, diharapkan agar dapat lebih kreatif untuk merancang serta menciptakan model pembelajaran berbasis android.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak sekolah untuk lebih meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan partisipasi aktif siswa dan kinerja guru.
- 4) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 5) Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian sejenis.