

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Pengembangan dan pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan memicu terjadinya reformasi sistem pendidikan (Budiana, Sjaifirah, & Bakti, 2015). Pendidikan yang lazimnya bertemu secara tatap muka di sekolah berkembang dengan adanya dunia maya dan berganti menjadi pertemuan secara virtual melalui jejaring sosial dengan adanya pemanfaatan TIK (Haris Budiman, 2014, pp. 32–33).

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk mewujudkan manusia yang berilmu, berbudaya, bertakwa serta mampu menghadapi tantangan di era globalisasi. Dengan pendidikan maka akan melahirkan peserta didik yang cerdas serta mempunyai kompetensi dan skill untuk dikembangkan di tenggantung masyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut salah satu faktor utamanya adalah kemampuan guru menggunakan media dalam proses pembelajaran (Alwi, 2017, p. 146). Peran teknologi informasi dalam pembelajaran, selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru terutama dalam pemanfaatan media untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajarnya (Haris Budiman, 2014, p. 41).

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018, p. 104). Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan guru saat ini agar siswa tetap antusias untuk terus belajar di mana saja dan kapan saja adalah penggunaan media berbasis *mobile learning* (Arief, 2017, p. 114).

Untuk mendapatkan manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran PAI dibutuhkan kompetensi guru dalam membuat, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *mobile learning*.

*Secara yuridis*, Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran bagi guru adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan peraturan tersebut maka guru di sekolah dituntut untuk dapat memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Undang-Undang Guru dan Dosen No 14 tahun 2005 pasal 20 ayat b dijelaskan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Selanjutnya, berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1, dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama (Zainuri, 2018, p. 6). Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an (Pito, 2018, p. 102), Allah SWT. berfirman dalam surat Al-Nahl/16 ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ  
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

*“Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”*. (Qs. Al Nahl/16: 44)

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses

**Fahmi Fazar, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Pito, 2018, pp. 102–103; Ramli, 2015, pp. 133–134; Wahidin & Syaefuddin, 2018, p. 52; Zainuri, 2018, p. 6). Allah SWT. berfirman dalam surat Al-Nahl/16 ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ  
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ  
بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (Qs. Al Nahl/16: 125)

Selain itu, dijelaskan pula penggunaan media sebagai perantara dalam pembelajaran sebagaimana Firman Allah Swt. dalam surat Al-‘Alaq/96 ayat 4:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)

“Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (4).” (Q.S. Al-‘Alaq/96: 4)

Dari kedua ayat tersebut diterangkan bahwa Allah menurunkan Al-Qur’an dan Al-Qalam kepada Nabi Muhammad saw. sebagai media pembelajaran (pedoman hidup) bagi umat manusia supaya mereka menjadi orang berpikir dan berpendidikan melalui proses belajar dengan niat membacanya atas nama tuhan yang maha pemurah, mengharapakan ridha serta keberkahan ilmu dari-Nya.

Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa media sudah dikenal semenjak zaman Nabi Muhammad SAW berdakwah dalam menyebarkan agama Islam. Kemudian terus digunakan hingga saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus menggeser paradigma pembelajaran dari *teacher center* menjadi *student center*. Hal ini dilatar

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belakangi karena era digital terus berkembang sehingga segala sesuatu berbasis teknologi (Rahmat, 2019, p. 48).

Oleh karenanya, penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan adanya pembaharuan tersebut, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik. Oleh sebab itu, para guru dituntut mampu menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Kharisma, 2019, p. 2). Upaya menciptakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik diharapkan dapat menunjang keaktifan, kreativitas peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Khomarudin, Efriyanti, & Tafsir, 2018, p. 73).

Berbagai pembelajaran yang berimplikasi pada *student centered learning* telah dikembangkan oleh para ahli. Hal ini bertujuan agar inovasi dalam bidang pendidikan terus terjadi. Salah satu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah *mobile learning (m-learning)* (Sulastri & Hakim, 2014, p. 173).

Mengenai hal tersebut, adanya evolusi jaringan komputer dan teknologi jaringan nirkabel, pembelajaran telah berkembang dari pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh (*e-learning*), hingga pembelajaran bergerak (*m-learning*). Peserta didik menggunakan akses jaringan nirkabel untuk berinteraksi dengan guru, konten pembelajaran, dan teman sebaya untuk membangun interaksi dalam pembelajaran (Ting, 2005, p. 4).

*Mobile learning* merupakan sebuah solusi dalam pembelajaran yang mengedepankan aspek kemudahan, kepraktisan serta dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.” (Aripin, 2018, p. 8). “Sistem *m-learning* bukan dimaksudkan untuk menggantikan ruang kelas tradisional tetapi dapat digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran di sekolah” (Sarrab, Elgamel, & Aldabbas, 2012, p. 35). “Sama seperti hubungan antara *e-learning* dan pengajaran tatap muka di kelas, pengembangan *m-learning* mempertimbangkan bagaimana perangkat seluler dapat digunakan untuk

**Fahmi Fazar, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memperkuat dan menyelaraskan media pembelajaran secara keseluruhan (Ting, 2005, hal. 1). Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi persuasif dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) (Arief, 2017, p. 115).

*M-learning* menjadi tantangan terbaru dari perkembangan pendidikan di bidang teknologi dan informasi. Hal ini ditunjukkan bahwa negara maju seperti Korea Selatan, Amerika Serikat, Jepang, Taiwan, Singapura, Malaysia, Uni Eropa dan Australia telah menggunakan perangkat bergerak di sektor pendidikan. Akan tetapi, masih ada beberapa negara berkembang yang kesulitan dalam mengembangkannya. Terdapat lima hal yang dapat diambil pelajaran dari perkembangan *m-learning* di negara maju yaitu inisiatif tingkat nasional, kemitraan antara publik dan swasta, karakteristik peserta didik dan norma-norma budaya, infrastruktur *m-learning*, dan kesadaran. (Sarrab dkk. dalam Rahmawati & Mukminan, 2018, p. 160).

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan perangkat bergerak untuk mengaksesnya dengan perangkat seluler dapat digunakan untuk memperkuat dan menyelaraskan media pembelajaran secara keseluruhan yang dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat.

Lingkup pengembangan yang sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dengan sistem *m-learning* adalah gawai pintar berbasis OS android, media tersebut berupa aplikasi yang dipasang didalamnya (Permana, 2019, p. 1). Pada awalnya, android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile* berbasis Linux. sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc. kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005 (Maiyana, 2018, p. 57). Android adalah sistem operasi yang paling banyak digunakan oleh pengguna gawai pintar seluruh dunia karena memiliki beberapa kelebihan di antaranya, memiliki banyak aplikasi yang dapat digunakan secara gratis, banyak *library* yang disediakan dan bersifat *open source* sehingga mudah untuk dikembangkan. Selain itu, para pengembang diizinkan oleh pengembang sistem operasi untuk membuat, mengubah, mengembangkan dan menyebarkan aplikasi. Android merupakan sebuah sistem operasi untuk gawai pintar dan tablet. Sistem

**Fahmi Fazar, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara perangkat dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan perangkatnya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada perangkat tersebut (Mukti, Handoko, & Wardana, 2019, p. 81).

Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang amat pesat, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran (Dasmo, Agustina Dwi Astuti, & Nurullaeli, 2017, p. 72).

Permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah masih memerlukan banyak pembenahan baik dari segi teknis, metode pengajaran, media serta yang berkaitan dengan proses KBM PAI di sekolah, terlebih dunia sedang dihadapkan dengan pandemi. Wabah Covid-19 memberikan dampak terhadap pembelajaran PAI di sekolah. Keadaan seperti ini memaksa dunia pendidikan melakukan proses pembelajaran dalam jaringan (online) (Jaelani, Fauzi, Aisah, & Zaqiyah, 2020, p. 12).

Adapun tantangan pembelajaran PAI di masa pandemi antara lain: adanya siswa yang tidak memiliki gawai pintar sehingga mengharuskan tetap ke sekolah, keterbatasan kuota bahkan ada yang mengalami kendala sinyal sehingga lamban merespon guru serta terlambat mengerjakan tugas, bahkan materi yang disajikan guru terkadang kurang dapat dipahami (Novianti, Fatkhia, & Nuryana, 2020, p. 203).

Sebagaimana diketahui bahwa di sekolah yang berlatar belakang sekolah umum terdapat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang mana mata pelajaran ini hanya memiliki waktu dua jam pelajaran dalam seminggu. Sedangkan pelajaran Pendidikan Agama Islam ini mencakup pelajaran tentang Akidah dan Akhlak, Al-Qur'an Hadist, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam (Ramdhani & Ramlah, 2015, p. 26). Disamping itu, metode pembelajaran yang terlalu berorientasi pada guru cenderung mengabaikan hak-hak dan kebutuhan serta pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan mencerdaskan menjadi kurang optimal. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, dan kurang

**Fahmi Fazar, 2021**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

mampu memupuk kreativitas peserta didik, sehingga mempengaruhi efisiensi pendidikan (Septian haryati, 2017, p. 2).

Sehingga, mata pelajaran PAI termasuk salah satu mata pelajaran yang dianggap kurang menarik di mata siswa. Selain karena tidak masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional, guru mata pelajaran PAI sendiri umumnya menyampaikan materi dengan metode ceramah. Hal yang lebih kompleks lagi sekarang adalah kesibukan masing-masing pendidik di luar lembaga pendidikan sehingga peserta didik kadang tidak memperoleh materi dari pendidik saat itu juga. Kadang hal ini membuat peserta didik tidak bisa berharap banyak kepada pendidik (Rohinah, 2016, p. 81).

Oleh karena itu, dalam mewujudkan tujuan pendidikan yakni mencerdaskan kehidupan bangsa tentunya diperlukan banyak metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di sekolah. Hal ini tentu menjadi upaya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa disinilah guru memiliki peranan yang sangat penting. Namun kenyataannya dalam pembelajaran di SMA penggunaan metode dan media dalam pembelajaran oleh guru masih sangat kurang. Sehingga proses belajar mengajar yang seharusnya berjalan efektif menjadi kurang efektif (Haqiqi, 2015, p. 1).

Nasution (2010:109) mengemukakan bahwa guru memegang peranan penting terhadap perkembangan teknologi pendidikan sehingga harus berusaha mempelajari cara penggunaannya. Alat teknologi pendidikan modern bukanlah musuh guru akan tetapi sebagai alat pembantu guru untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar (Soewarno, Hasmiana, & Faiza, 2016, pp. 29–30). Sehingga, terdapat dua kategori problematika yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran di ranah Ilmu Pendidikan Sosial khususnya Pendidikan Agama Islam, yakni problematika dalam merencanakan media dan problematika dalam menerapkan media pembelajaran. Kedua, dalam mengatasi permasalahan penerepan media pembelajaran, guru-guru IPS di melakukan beberapa upaya, yakni seperti memanfaatkan media yang telah tersedia, menerapkan media pembelajaran sederhana, dan mengikuti pelatihan, *workshop* dan seminar (Putri & Citra, 2019, p. 53).

**Fahmi Fazar, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Inti permasalahannya adalah pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang. Dan ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran kurang mencukupi (Alwi, 2017, p. 150). Alasan guru tidak mampu mengembangkan media pembelajaran terutama memanfaatkan gawai pintar karena keterbatasan kemampuan dalam bidang teknologi komputer. Guru menganggap bahwa mengembangkan media pembelajaran adalah kegiatan yang menyita waktu dan rumit. Guru memiliki anggapan bahwa untuk mengembangkan media pembelajaran diperlukan kemampuan teknik komputer yang baik dan desain grafis yang mumpuni. Dalam pemanfaatan gawai pintar, secara umum guru belum memiliki pengetahuan terkait pemanfaatannya dalam bidang pendidikan, saat ini pemanfaatan gawai pintar hanya sebatas alat komunikasi dan sosial media (Ismanto, Novalia, & Herlandy, 2017, p. 43).

Kemudian, lebih terjangkaunya harga gawai pintar, menjadikannya sebagai idola baru bagi kalangan remaja. Tentunya hal tersebut bisa dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran khususnya untuk PAI, meskipun tujuan awal terciptanya gawai pintar adalah sebagai alat komunikasi. Sejalan dengan pendapat dari Yuniarti (2011, p. 92) bahwa pembelajaran *m-learning* mampu menjadikan gawai pintar yang awalnya hanya untuk komunikasi menjadi media pembelajaran yang berisi materi, soal evaluasi, dan video pembelajaran. *m-learning* merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik yang unik yaitu tidak tergantung tempat dan waktu, sehingga siswa dapat belajar lebih cepat dalam memahami materi pelajaran.

Berbagai pengembangan media pembelajaran *m-learning* berbasis android telah banyak diteliti oleh para peneliti di beberapa mata pelajaran baik di SMP maupun di SMA, diantaranya: Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA (Asyhari & Silvia, 2016; Ibrahim & Ishartiwi, 2017; Kusuma & Dewi, 2013), Bahasa Indonesia (Kharisma, 2019), Bahasa Inggris (Zahroni, 2019), Matematika (Setyadi, 2017), Fisika (Astutia, Sumarni, & Saraswati, 2017; Meilana, 2017; Purnama, Sesunan, & Ertikanto, 2017), Biologi (Aripin, 2018; Nurhalimah, Suhartono, & Cahyana, 2017; Surahman & Surjono, 2017), Geografi (Rahmawati & Mukminan,

**Fahmi Fazar, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2018), PAI (Purwanto, 2019), TIK (Samala, Fajri, & Ranuharja, 2019), dan Multimedia (Abi Manyu, 2017).

Berdasarkan realita permasalahan yang ada dikaitkan dengan standar proses pembelajaran sebagaimana tertulis dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 terlihat masih terdapat kesenjangan. Namun, secara faktual di lapangan sesungguhnya terdapat beberapa sekolah yang telah memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa sekolah yang telah memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti SMA Laboratorium percontohan UPI, SMAN 1 Bandung, SMAN 13 Jakarta dan SMKN 8 Semarang.

Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* Pendidikan Agama Islam berbasis android telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan *software* yang berbeda-beda, seperti: *Software* Adobe Flash Professional CS6 (Purwanto, 2019; Saputra, 2018; Sibilana, 2016), *Software* Android Studio (Batubara, 2017; Husada, 2018; Wahyudi, 2016), *Software* App.Yet (Oliver, 2013), *Framework mobile UI* berbasis Vue JS (Munif, 2019), *Software* Macromedia flash (Umardani, 2018), dan *Software* Unity 3D Versi 4.6 (Pratama, 2016).

Permasalahan dalam penelitian ini cukup luas, sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah. Permasalahan yang dibahas secara umum adalah Pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android (*m-learning*) dengan *software Smart App Creator 3.0*. Sedangkan batasan masalah khusus yang akan di teliti adalah pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)* berbasis aplikasi android untuk SMA kelas XI semester 1.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang mengembangkan media pembelajaran PAI dengan menggunakan gawai pintar berbasis OS android (*m-learning*), dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*”**.

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 1.2 Rumusan Masalah

Secara umum yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*. Rumusan masalah ini kemudian dikembangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*?
2. Bagaimana cara pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*?
3. Bagaimana cara penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)* menurut ahli materi, ahli media dan guru PAI?
5. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan konsep pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*.
2. Mendeskripsikan cara pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*.
3. Mendeskripsikan cara penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*.
4. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)* menurut ahli materi, ahli media, dan guru PAI.
5. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)*.

Fahmi Fazar, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
ISLAMIC MOBILE LEARNING (IML)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## **1.4 Manfaat/signifikansi Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat/signifikansi dari segi Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan bagi peneliti maupun pembaca seputar pembelajaran bergerak (*mobile learning*), serta penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut dengan tema yang sama meskipun menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda. Hal ini dilakukan demi kemajuan ilmu pengetahuan terutama bagi generasi penerus bangsa.

### **1.4.2 Manfaat/signifikansi dari segi Kebikajakan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan terkait pengembangan media oleh pemangku kebijakan supaya bisa mengembangkan media yang lebih inovatif demi perkembangan dan kemajuan pendidikan di Indonesia.

### **1.4.3 Manfaat/signifikansi dari segi Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

#### **a. Sekolah**

Dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan sebagai suatu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### **b. Guru**

Dapat meningkatkan wawasan dan pedoman terkait media pembelajaran yang lebih inovatif bagi seorang pendidik dalam mata pelajaran PAI.

#### **c. Siswa**

Dapat dijadikan alternatif media untuk membantu memahami materi pembelajaran PAI.

**d. Peneliti**

Dapat membuat sebuah inovasi dan variasi dalam pengembangan media pembelajaran PAI.

**e. Peneliti Selanjutnya**

Dapat membuat sebuah inovasi dan variasi dalam pengembangan media pembelajaran PAI, tanpa mengurangi kreativitas dari peneliti selanjutnya baik dalam *software* maupun ide pengembangannya.

**f. Publik**

Dapat digunakan sebagai referensi untuk membuat pengembangan media pembelajaran berbasis android.

**g. Prodi IPAI**

Meningkatkan mutu lulusan yang mampu berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran *m-learning* yang digunakan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran berbasis android agar calon guru PAI memiliki kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran.

**1.4.4 Manfaat/signifikansi dari segi Isu serta Aksi Sosial**

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Islamic Mobile Learning (IML)* ini semoga dapat menjawab berbagai isu yang menyatakan bahwa guru PAI belum begitu kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Sehingga menjadi aksi nyata bahwa sebagai calon guru, peneliti dapat melakukan inovasi yang memberi dampak positif bagi kemajuan pendidikan di negeri ini.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini diorganisasikan menjadi lima bagian dengan sistematika sebagai berikut:

- BAB I Pendahuluan, bagian ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
- BAB II Kajian Pustaka, bagian ini mengemukakan dasar-dasar teoritis sebagai titik tolak berpikir yang mendukung permasalahan penelitian.
- BAB III Metode Penelitian, bagian ini berisi tentang pemaparan yang rinci mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.
- BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini berisi pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan atau analisis temuan.
- BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bagian ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti