

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung yang penting dalam proses pembelajaran (Utama, 2020). Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran mampu menyampaikan dan memperjelas pesan secara lisan ataupun tulisan sehingga peserta didik dapat memahami pesan verbal yang disampaikan oleh guru (Nurdin, 2016; Setiawan, 2019). Hal ini juga senada dengan pendapat Nugrawiyati (2018, hal. 97) bahwa media pembelajaran menjadi salah satu modal utama untuk menciptakan suasana belajar kondusif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Terlebih pasca masa pandemi COVID-19, pemanfaatan media pembelajaran adalah sebuah kewajiban sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk beradaptasi menyelenggarakan pembelajaran (Muhaemin & Mubarak, 2020; Sukaryanti. dkk, 2021, hal. 2). Teknologi mesti dimanfaatkan dengan baik oleh para guru dalam mengembangkan kompetensi dan optimalisasi proses pembelajaran terutama dalam konten serta pengembangan media pembelajaran (Amaly et al., 2021, hal. 88). Media pembelajaran akan menjadi sangat penting terutama dalam mengatasi keterbatasan waktu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah (M. Ali, 2019). Artinya, media pembelajaran adalah komponen yang mesti diperhatikan oleh pendidik pada saat melakukan pembelajaran terstruktur di dalam kelas.

Mengingat betapa pentingnya media pembelajaran, maka media pembelajaran harus mampu memberikan rangsangan yang sama, menyetarakan pengalaman, dan membuat persepsi yang sama dalam diri setiap peserta didik (Rosyidi & Ni'mah, 2011). Akan tetapi, dalam pembelajaran PAI sendiri masih terdapat beberapa keterbatasan di antaranya terkait waktu, sarana pra sarana, dan pengembangan media pembelajaran (Mulasi & Saputra, 2019, hal. 269–270; Saepudin, 2019, hal. 182; Setyosari, 2020, hal. 29). Di lapangan seringkali terdapat guru yang belum cakap, belum kompeten, dan belum beradaptasi (*Culture Shock*) atau belum memahami pengoperasian media daring (Ashari et al., 2022, hal. 42; Aslinda & Trisanto, 2022, hal. 37–38; Fatwa, 2020, hal. 21). Sehingga, pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran PAI di beberapa sekolah masih belum optimal sehingga terkesean membosankan (Hamid & Hadi, 2020, hal. 149). Hal tersebut dikarenakan Dirjen PAUD dan Dikdasmen Kemendikbud menyebutkan masih terdapat 60% guru yang memiliki keterbatasan dalam menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi pada tahun 2021 (Makdori, 2021). Hal ini menunjukkan peningkatan dari tahun sebelumnya yakni tahun 2020 dimana persentasi guru yang memahami literasi Teknologi Informasi Komunikasi tidak sampai 50% dari 28 ribu guru (Adam, 2020). Padahal, tahun 2022 terdapat 73,7% pengguna internet aktif atau sekitar 202,6 juta orang dari total penduduk di Indonesia (Kemp, 2022).

Beberapa data di atas mendorong para peneliti untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Komunikasi dengan memanfaatkan internet. Tercatat, ada beberapa penelitian sebelumnya yang membahas terkait media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian Anggraeny (2020) menjabarkan potret penggunaan media pembelajaran di SDN Karang Tengah 11 dengan metode deskriptif kualitatif. SD Negeri Karang Tengah 11 telah menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Komunikasi di antaranya adalah salindia yang ditampilkan menggunakan proyektor sehingga peserta didik lebih tertarik dan e-raport sebagai laporan hasil belajar siswa. Media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki kelebihan dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja.

Di sisi lain, penelitian Astini (2020) dengan jelas menjabarkan berbagai media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat digunakan terutama pada masa pandemi COVID-19. Astini menggunakan metode kepustakaan dari beragam sumber informasi tertulis dan juga metode wawancara kepada 20 orang guru SD. Penelitian Astini menjelaskan bahwa setelah masa pandemi COVID-19 sudah banyak berbagai media yang dapat menghubungkan guru dengan siswa seperti laman *e-learning*, *whatsapp group*, *google classroom*, *google docs*, platform belajar daring gratis “Rumah Belajar” dan “Program Guru Berbagi” dari Kemendikbud, serta saluran televisi nasional TVRI. Adapun media yang paling efektif adalah aplikasi *zoom meeting*.

Assidik (2018) pun turut melakukan penelitian terkait pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan

kekinian. Assidik menjelaskan bahwa media sosial tidak hanya sekedar media hiburan bagi siswa, namun juga dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang kreatif sekaligus media penunjang literasi digital bagi siswa. Media sosial pun dapat menjadi sarana publikasi proyek atau tugas siswa yang dapat mengedukasi dan menginspirasi banyak orang. Selain itu, penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dapat meminimalisir efek negatif media sosial dan *hoax* yang beredar luas.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana seharusnya desain media dan bahan ajar PAI dengan memanfaatkan TIK. Mengingat arus perkembangan teknologi yang begitu pesat, maka guru mesti memerhatikan perkembangan zaman agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Selain itu, guru di era revolusi industri 4.0 harus meningkatkan kemampuan pengoperasian teknologi informasi (Taraju et al., 2022). Alasan lain yang membuat penggunaan ICT menjadi penting dalam pembelajaran karena peserta didik mudah mengakses sumber belajar lebih luas sehingga tidak terpaku pada guru (Isrokatun et al., 2022; Zahwa & Syafi'i, 2022, hal. 61). Peserta didik pun mampu meningkatkan daya berpikir kritis, keterampilan literasi teknologi, efektivitas dan efisiensi, dan daya tarik pembelajaran sekaligus salah satu kompetensi dan profesionalisme guru dalam pengembangan diri berbasis TIK (Nissa, 2021). Oleh karena itu, untuk menjawab pertanyaan tersebut peneliti menggunakan kerangka kerja penelitian kualitatif eksploratif dari John W. Creswell sebagai metode yang tepat untuk menanggapi permasalahan sosial di bidang pendidikan. Kerangka kerja tersebut dapat mengeksplorasi realita penggunaan media pembelajaran PAI di sekolah, langkah desain media dan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Padlet, dan mencari data kualitatif terkait hasil desain media dan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Padlet.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran PAI di beberapa sekolah masih terkesan monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan menganggap materi tidak penting, Selain itu, perkembangan teknologi yang

mengakibatkan internet sangat sering digunakan oleh kaum remaja sehingga menjadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis internet, khususnya dalam aplikasi.

Dalam penelitian ini, penelitian merancang dua rumusan masalah, yakni rumusan masalah umum dan khusus. Rumusan masalah umum yang penulis rancang adalah “Bagaimana desain media dan bahan ajar PAI berbasis aplikasi padlet?” Adapun rumusan masalah khusus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengemasan media dan bahan ajar PAI berbasis aplikasi padlet?
2. Bagaimana tanggapan guru terhadap aplikasi padlet sebagai media pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sumedang?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap aplikasi padlet sebagai media pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sumedang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang sebelumnya, adapun dua tujuan penelitian, yakni tujuan penelitian umum dan khusus. Tujuan umum penelitian adalah “Untuk menjelaskan desain media dan bahan ajar PAI berbasis aplikasi padlet.” Adapun tujuan khusus penelitian ini untuk:

1. Menjabarkan proses pengemasan media dan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Padlet.
2. Menganalisis tanggapan guru terhadap aplikasi sebagai media pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sumedang.
3. Menganalisis tanggapan peserta didik terhadap aplikasi sebagai media pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sumedang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat/Signifikansi dari Segi Teori

Pembelajaran PAI dan perkembangan TIK adalah dua hal yang berbeda, namun dapat dipersatukan dalam membentuk media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/*ICT*), khususnya dalam hal pemanfaatan internet.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan terhadap perancangan media dan dan bahan ajar berbasis aplikasi, penggunaan literasi ICT (*Information and Communication Technology*) dalam inovasi pengembangan media pembelajaran, pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI, pemanfaatan aplikasi Padlet sebagai media pembelajaran PAI.

1.4.2 Manfaat/Signifikansi dari Segi Kebijakan

TIK adalah bagian dari perkembangan zaman dan revolusi teknologi yang akan mempengaruhi kebiasaan masyarakat. Salah satu sektor yang terdampak adalah sektor pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk mengembangkan media dan bahan ajar PAI menggunakan media website/aplikasi bagi para *stakeholders* (pemangku kebijakan) agar pembelajaran PAI di sekolah menjadi lebih bersahabat, kreatif, inovatif, dan adaptif dengan kemajuan peradaban dan perkembangan teknologi

1.4.3 Manfaat/Signifikansi dari Segi Praktik

a. Sekolah

Pengembangan media pembelajaran mesti didukung oleh pihak sekolah agar inovasi dapat berjalan dengan baik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pelengkap media dan bahan ajar PAI yang dapat digunakan di sekolah agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Guru

Guru adalah individu yang bersinggungan langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran. Terdapat beberapa keresahan yang dirasakan oleh para guru terkait dengan media dan bahan ajar di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi jawaban atas keresahan yang dialami oleh para guru khususnya dalam menyongsong perkembangan zaman yang pesat melalui pemanfaatan media sebagai bahan ajar PAI untuk meningkatkan pemahaman agama dan menginternalisasikan nilai-nilai religiusitas dalam kehidupan nyata.

c. Siswa

Siswa adalah subjek sekaligus objek dalam pembelajaran. Seringkali siswa kesulitan menyerap materi yang diajarkan yang disebabkan oleh banyak faktor. Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi

PAI secara kontinyu dan menarik serta bermakna ketika disimak melalui *handphone* atau *smartphone*.

d. Peneliti

Peneliti adalah individu yang meneliti terkait dengan permasalahan yang berpeluang untuk disimak. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peneliti untuk berkreasi dalam mengembangkan media dan bahan ajar PAI berbasis ICT.

e. Peneliti Selanjutnya

Topik terkait dengan perkembangan teknologi akan terus-menerus diteliti seiring dengan perubahan zaman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait pemanfaatan teknologi untuk menjadi media pembelajaran sekaligus sarana dakwah dan penyebaran konten-konten keagamaan.

f. Prodi IPAI

IPAI adalah program studi yang bergerak dalam pendidikan keagamaan sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi lulusan Program Studi IPAI agar lebih adaptif dengan teknologi dan berani berinovasi terhadap media dan bahan ajar PAI melalui website atau aplikasi sebagai referensi untuk guru PAI sesuai dengan kualifikasi dan kreativitas masing-masing.

1.4.4 Manfaat/Signifikansi dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Perkembangan teknologi kelak menjadi isu yang menarik untuk menjadi bahan penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk berbagai isu terkait dengan kompetensi guru PAI yang memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi sebagai media dan bahan ajar. Solusi dari peneliti yang merupakan guru PAI yakni agar dapat berkreasi dan inovatif sehingga mampu menyebarkan kontribusi positif bagi dunia pendidikan secara umum dan Pendidikan Agama Islam secara khusus.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Peneliti Menyusun skripsi ini ke dalam lima bab, yakni Bab I Pendahuluan; Bab II Kajian Pustaka; Bab III Metode Penelitian; Bab IV Temuan dan Pembahasan; dan Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang teori-teori yang menjadi landasan dalam bahasan peneliti, yakni profesionalisme guru PAI, media pembelajaran, bahan ajar, konsep desain dan pengemasan, dan Padlet sebagai media pembelajaran PAI serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang desain penelitian, partisipan penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data serta uji keabsahan data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang pemaparan temuan dan hasil analisis data yang diolah untuk kemudian menjadi temuan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi; berisi penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis data penelitian sekaligus hal-hal bermanfaat dari hasil penelitian.