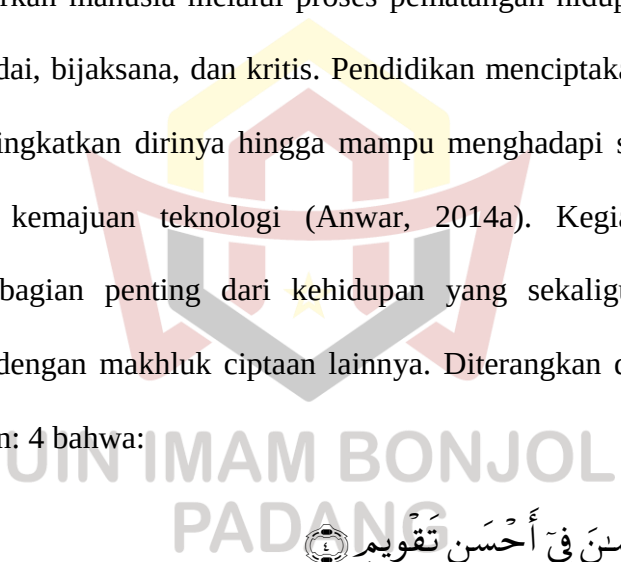


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dasar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia (Djamarah, 2000) karena, pendidikan merupakan salah satu proses penting dalam kehidupan manusia yang dapat mengantarkan seseorang menentukan tujuan dalam hidupnya. Selain itu, pendidikan juga mengantarkan manusia melalui proses pematangan hidup, menjadi sosok yang pandai, bijaksana, dan kritis. Pendidikan menciptakan manusia yang bisa meningkatkan dirinya hingga mampu menghadapi setiap perubahan terutama kemajuan teknologi (Anwar, 2014a). Kegiatan pendidikan menjadi bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk ciptaan lainnya. Diterangkan dalam Al-Qur'an QS At-Tin: 4 bahwa:


لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾

Artinya: "*Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.*" (QS At-Tin [95]: 4) (Departemen Agama RI, 2007).

Kemudia dalam tafsir kementrian Agama menjelaskan tafsir tentang al-Qur'an surat At-Tin ayat 4 yaitu: Sungguh, Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk fisik yang sebaik-baiknya, jauh lebih sempurna daripada hewan. Kami juga bekali mereka dengan akal dan sifat-sifat yang unggul. Dengan kelebihan-kelebihan itulah Kami amanati manusia sebagai khalifah di bumi. (Tafsir Kementrian Agama, 2024).

Surat At-Tin ayat 4 menjelaskan tentang subjek sumpah Allah SWT, yaitu bahwa Allah SWT telah menciptakan manusia dalam bentuk yang paling baik, baik dari segi fisik, psikis, maupun rupa yang paling sempurna. Dengan keistimewaan tubuh yang Allah SWT berikan, manusia diperintahkan untuk menjaga dan mengembangkan fisik dengan cara memenuhi kebutuhan gizi yang cukup. Sementara itu, untuk aspek psikis, manusia dibekali dengan agama dan pendidikan yang baik. Oleh karena itu, pendidikan dapat diartikan sebagai segala upaya yang berdampak pada perubahan watak, kepribadian, pemikiran, dan perilaku.

Selanjutnya, pendidikan bukan sekadar pengajaran dalam arti kegiatan mentransfer ilmu, teori dan fakta-fakta akademik, melainkan juga dikembangkan sebagai alat untuk memberdayakan potensi peserta didik agar mereka dapat tumbuh sejalan dengan tuntutan kebutuhan agama, sosial, ekonomi, pendidikan, politik, dan hukum (Mulyana, 2011).

Berdasarkan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tertera bahwa dijelaskan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Mulyana, 2011).

Oleh sebab itu, pendidikan memiliki arti penting bagi kelangsungan kehidupan bangsa dan juga memberikan pengaruh besar dalam kehidupan setiap individu. Apabila pelaksanaan pendidikan di suatu negara berlangsung dengan baik, maka *output* yang dihasilkan akan berkualitas. Peserta didik, sebagai hasil dari proses pendidikan, akan berperan sebagai penerus bangsa yang mampu bersaing dalam menghadapi tantangan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini didasarkan pada konsep bahwa kemajuan suatu bangsa tercermin dari kualitas individu yang menjadi bagian dari bangsa tersebut. Oleh karena itu, pendidikan perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat mencapai sasaran yang sesuai dengan tujuan (Mulyana, 2011).

Keberhasilan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada mata pelajaran Fiqih, sangat bergantung pada peran pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Banyak cara dapat diterapkan untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran Fiqih di kelas, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang ideal adalah media yang dapat mendukung pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Arsyad, 2013). Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa hal, seperti relevansi materi,

ketersediaan sarana pendukung, kepraktisan, dan fleksibilitas media yang digunakan.

Pada hakikatnya pembelajaran fikih yang ideal yaitu suatu pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam keadaan sadar sehingga dapat mentransfer ilmu tentang syariat Islam berdasarkan al-Qur'an dan hadis. Dalam proses ini, terdapat berbagai media yang dapat diterapkan pada pembelajaran fikih. Media yang sering digunakan di lapangan adalah media berbasis papan tulis (*whiteboard*). Namun, penggunaan media papan tulis telah menjadi sesuatu yang umum dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menghadirkan inovasi dan menjawab tantangan pembelajaran berbasis teknologi, media seperti *Google Sites* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran fikih. Penggunaan media ini diharapkan menjadikan pembelajaran lebih praktis, inovatif, dan kompetitif, sekaligus memanfaatkan teknologi sebagai pendukung utama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, sistem pembelajaran di kelas masih terbatas pada penggunaan media seperti buku pelajaran, papan tulis, dan alat serupa. Media berbasis teknologi, seperti laptop, ponsel, dan proyektor, belum dimanfaatkan secara optimal oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik masih memiliki keterbatasan pengetahuan tentang penggunaan teknologi dalam sistem pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran di

kelas cenderung kurang menarik, terkesan monoton, dan tidak mendorong peserta didik untuk mengikuti perkembangan teknologi di era *Society 5.0*."

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan, sistem pembelajaran mata pelajaran fikih di MAN 1 Payakumbuh masih didominasi oleh metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi maupun pendekatan berbasis kearifan lokal. Akibatnya, peserta didik belum dapat menerapkan nilai-nilai nasionalisme secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran materi zakat dapat membantu menumbuhkan rasa nasionalisme pada diri peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan sistem pembelajaran yang relevan dengan kearifan lokal. Sebagai contoh, dalam pembelajaran fikih pada materi zakat, pendidik dapat mengintegrasikan konsep zakat profesi dengan hasil pendapatan masyarakat setempat, seperti penghasilan dari usaha makanan khas Payakumbuh, yaitu galamai. Dengan mengaitkan materi zakat dengan kearifan lokal ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mampu menumbuhkan rasa nasionalisme pada diri peserta didik.

Salah satu diantara media pembelajaran yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran Fikih adalah media berbasis *website*. Purba dkk. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *web* merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan media internet sebagai sarana penyampaian materi

pembelajaran. Sejalan dengan itu, Togas et al. (2021) mengungkapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *website* yang diakses melalui *internet* memberikan keuntungan banyak bagi pendidik dan peserta didik agar tidak menginstall aplikasi tambahan, melainkan cukup menggunakan aplikasi *browser* dalam mengakses *website* tersebut.

Komputer, laptop, tablet, dan ponsel adalah beberapa perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu situs *web* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Google*, yang termasuk dalam kategori situs *web* statis. *Google* memiliki beragam layanan yang mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah *Google Sites*. Menurut Kaban dkk. (2021), *google* memiliki produk yang bermanfaat dalam pendidikan secara *free*, salah satunya yakni *Google Sites*. Jubaidah & Zulkarnain, (2020) menjelaskan bahwa *Google Sites* adalah salah satu produk *Google* yang berfungsi sebagai alat untuk merancang situs *web*, selain itu, Rikani dkk. (2021) mengungkapkan bahwa *Google Sites* dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis web (*website-learning*), sehingga sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran *Google Sites*. Media ini merupakan bagian dari *Google* yang memungkinkan pengguna untuk

membuat situs *web* secara praktis dan menarik, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran fikih. *Google Sites* juga mendukung integrasi dengan berbagai produk *Google* lainnya atau media tambahan. Link dari *Google Sites* dapat dibagikan kepada semua orang dan diakses oleh pengguna yang memiliki link tersebut. Selain itu, *Google Sites* ini dilengkapi dengan fitur kalkulator zakat yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi tentang zakat.

Dengan demikian, proses pembelajaran fikih harus bersifat kontekstual. Kontekstual di sini berarti sistem pembelajaran yang menerapkan konsep-konsep pengetahuan yang relevan dengan lingkungan sekitar (kearifan lokal), sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu contohnya adalah pembelajaran fikih berbasis kearifan lokal, seperti pada materi penyaluran zakat profesi. Sebagai ilustrasi, mayoritas pendapatan utama masyarakat di daerah Payakumbuh berasal dari usaha galamai. Oleh karena itu, pendidik dapat memfokuskan materi ajar zakat profesi pada penghasilan para pengusaha galamai. Dengan pendekatan ini, materi ajar tidak hanya lebih relevan tetapi juga dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dalam diri peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang peneliti paparkan, maka dilakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal melalui *Google Sites* pada Materi Zakat di MAN 1 Payakumbuh”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang belum berbasis teknologi
2. Materi pembelajaran fikih belum dikaitkan dengan kearifan lokal
3. Kurangnya rasa nasionalisme pada diri peserta didik yang belum bernuasa lokal dalam pembelajaran Fikih

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui *Google Sites* pada materi zakat di MAN 1 Payakumbuh?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui *Google Sites* pada materi zakat di MAN 1 Payakumbuh?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui *Google Sites* pada materi zakat di MAN 1 Payakumbuh?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui *Google Sites* pada materi zakat di MAN 1 Payakumbuh?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui *Google Sites* pada materi zakat di MAN 1 Payakumbuh.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui *Google Sites* pada materi zakat di MAN 1 Payakumbuh.

3. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui *Google Sites* pada materi zakat di MAN 1 Payakumbuh.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui *Google Sites* pada materi zakat di MAN 1 Payakumbuh.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Google Sites*
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak berbasis *web* yang bernama *google site*
3. Materi yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah materi tentang zakat profesi berbasis kearifan lokal.
4. Media pembelajaran yang digunakan berbantuan kalkulator zakat
5. Media pembelajaran hasil pengembangan dapat di operasikan melalui Komputer, laptop, tablet serta ponsel

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara teoritis sekaligus memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di perpendidikan tinggi, khususnya dalam bidang ilmu pendidikan. Temuan ini juga merupakan bentuk

implementasi salah satu aspek Tri Dharma Perpendidikan Tinggi, yaitu penelitian.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan pembaca, baik secara umum dalam bidang pendidikan maupun secara khusus dalam ilmu Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini memberikan masukan bagi pendidik Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam pembelajaran Fikih, untuk meningkatkan keaktifan dan rasa nasionalisme peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini berkontribusi sebagai sumbangan pemikiran bagi pendidik agar dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran pada masa mendatang.
- c. Penelitian ini juga menjadi acuan dan pedoman bagi peneliti untuk terus mengembangkan diri menjadi pendidik yang profesional dalam melaksanakan pembelajaran di masa yang akan datang.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini:

1. Pengembangan media pembelajaran ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam pembelajaran di madrasah.

2. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas pengembangan media pembelajaran *Google Sites* materi zakat berbasis kearifan lokal.
3. Proses pengembangan dan implementasi media berbasis *Google Sites* memerlukan waktu, tenaga, dan biaya, terutama untuk pelatihan dan pengembangan konten yang berbasis kearifan lokal.
4. Kearifan lokal yang diangkat mungkin tidak sepenuhnya relevan atau mewakili seluruh budaya peserta didik, mengingat keragaman budaya di Payakumbuh dan sekitarnya.
5. Pengukuran peningkatan rasa nasionalisme peserta didik sebagai dampak dari media pembelajaran berbasis *Google Sites* memerlukan instrumen evaluasi yang valid dan reliabel, yang mungkin memerlukan penelitian lebih lanjut.

H. Definisi Istilah

Pembelajaran merupakan proses penting dalam pendidikan, khususnya bagi peserta didik. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu system yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain (Octavia, 2020). Agar pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan efektif, pendidik perlu menggunakan model, metode, atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran memiliki peran signifikan dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Rickey & kelin, (2019) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai *design and development research*, yaitu kajian sistematis yang melibatkan proses merancang, mengembangkan, memproduksi, mengevaluasi, serta menyempurnakan produk pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian pengembangan ini tidak hanya bertujuan menciptakan produk baru, tetapi juga menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga dapat diterapkan dan dipertanggungjawabkan.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Hamzah dan Lamatenggo, 2011).

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran adalah proses menciptakan atau menyempurnakan suatu media yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan efisien, berdasarkan analisis kebutuhan, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Media Pembelajaran *Google Sites*

Google Sites adalah aplikasi daring yang disediakan oleh *Google* untuk membuat *website* secara mudah, sederhana, dan gratis bagi pengguna dengan akun *Google* (Taufik, dkk., 2018). Media ini

mendukung penyematan berbagai elemen seperti audio, gambar visual, dan teks, yang dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Mutia, dkk., 2020).

Berdasarkan definisi tersebut, *Google Sites* sebagai media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi berupa teks, audio, dan visual dari sumber kepada peserta didik dengan cara yang mudah, menarik, dan gratis, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kondusif.

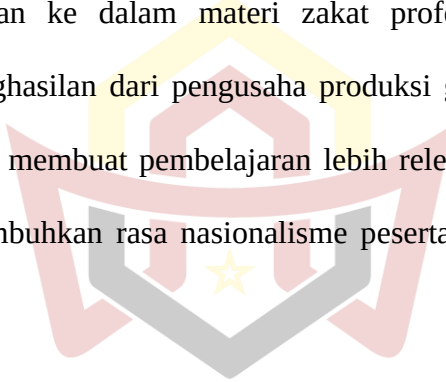
3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pandangan hidup yang berkembang dalam suatu komunitas sosial atau etnik tertentu, dibatasi oleh unsur kedaerahan, geografis, serta pengalaman sejarah yang unik (Liliweri, 2014). Setiap daerah memiliki kearifan lokal yang menjadi ciri khasnya, seperti makanan tradisional, kerajinan, atau adat istiadat yang menjadi identitas suatu daerah.

Di Payakumbuh, salah satu kearifan lokal yang menonjol adalah makanan khas galamai, yaitu camilan tradisional berbahan dasar tepung beras, gula aren, dan santan, yang diolah hingga menghasilkan tekstur kenyal dan rasa manis ini sudah menjadi warisan budaya indonesia yang sudah diakui UNESCO (Fiana, dkk., 2016). Banyak masyarakat Payakumbuh yang menggantungkan penghasilan dari produksi galamai.

Dalam pasal 32 ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengatakan “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya”. Kebudayaan nasional merupakan konsep baru yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dengan integritas dan identitas budaya lokal.

Pada konteks pembelajaran Fikih, kearifan lokal ini dapat diintegrasikan ke dalam materi zakat profesi dengan mengambil contoh penghasilan dari pengusaha produksi galamai. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik, tetapi juga menumbuhkan rasa nasionalisme peserta didik terhadap budaya lokalnya.



UIN IMAM BONJOL
PADANG