

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Pada kehidupan manusia pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam mencapai kesejahteraan hidup, baik di dunia maupun di akhirat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sebagai tonggak kekuatan bangsa yang memiliki peranan penting untuk membentuk dan mencetak kader bangsa yang berpotensi bersaing di dunia global. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban bagi semua elemen pendidikan untuk melakukan pembaharuan. Hal ini harus dilakukan secara berkesinambungan guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan. Seorang pendidik harus bisa memberikan pembelajaran yang baik kepada peserta didiknya,

supaya tercapainya tujuan dari pendidikan. Untuk hal itu diperlukan proses yang dapat menghasilkan output yang berkualitas. Maksud dari proses disini yaitu proses pembelajaran yang dilangsungkan di sekolah. Pembelajaran sebagai proses pemberian informasi berupa materi kepada peserta didik.

Menurut Pane (2017), “Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana pendidik harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.” (pp. 337-338). Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi peserta didik dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain pendidik yang memahami secara hakikat, sifat, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan peserta didik, sarana belajar yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar dan lain-lain. Riyana (2012), mengemukakan bahwa secara khusus tersedianya berbagai sumber belajar yang akan mendukung penciptaan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satu sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran.

Pada proses pemberian informasi media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Sehingga materi yang akan disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media juga dapat mengkonkritkan materi yang abstrak.

Satrianawati (2018) berpendapat bahwa “Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa

Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.” (p. 5). Berdasarkan pendapat Trinova & Izati (2020), “Media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi.” (p. 11). Jadi dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat memberi rangsangan kepada pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Media yang digunakan oleh seorang pendidik seharusnya dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, supaya pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah termaktub dalam firman Allah SWT surat An-Naml ayat 28-29:

إِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهِ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ (٢٨) قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ (٢٩)

Artinya: “ Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia”.

Surat An-Naml ayat 28 menurut Hamka dalam Tafsir Al-Azhar menjelaskan bahwa telah terjadi teknologi komunikasi dari cerita Nabi Sulaiman a.s dan Ratu Balqis pada masa itu. Nabi Sulaiman a.s menggunakan burung hud-hud untuk mengirimkan pesan kepada Ratu Balqis dalam bentuk surat. Pada ayat 29, menjelaskan bahwa telah sampai dan diterimanya surat tersebut oleh Ratu Balqis.

Penggunaan burung hud-hud sebagai media oleh Nabi Sulaiman untuk mengirim pesan berupa surat kepada Ratu Balqis merupakan salah satu bentuk teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Karena dengan bantuan burung hud-hud dapat membuat proses komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien. Demikian dalam pembelajaran dibutuhkan media yang tepat, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat peserta didik dan pendidik mudah dan nyaman dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Arsyad (2019), "Istilah "media" bahkan sering dikaitkan atau dipergunakan dengan kata teknologi" yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia "ilmu")." (p. 4). Teknologi pembelajaran membahas mengenai bagaimana memakai media atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Banyaknya teknologi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media, yang dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya. Begitupun sebaliknya, memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan pendidiknya. Sulaiman (2017) mengemukakan bahwa media akan berfungsi dengan efektif jika dikelola oleh pendidik yang profesional dalam memanfaatkan media untuk meningkatkan minat belajar dan mempermudah peserta didik melakukan aktivitas belajar serta memahami materi pelajaran.

Minat belajar merupakan suatu hal yang penting dalam diri peserta didik. Karena minat belajar menjadi salah satu penyebab keberhasilan suatu proses pembelajaran. Pasaribu (2018) berpendapat bahwa minat belajar ditandai dengan

beberapa aspek, yaitu: keinginan, kerajinan, perhatian, perasaan senang, dan belajar dengan baik di sekolah maupun di rumah. Jadi perlunya pendidik menggunakan media yang tepat supaya timbulnya minat belajar pada diri peserta didik.

Peserta didik yang berasal dari pendidikan vokasi cenderung memiliki minat belajar yang kurang pada mata pelajaran teori. Salah satunya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pendidikan vokasi adalah pendidikan yang memberikan keterampilan dan kemampuan kepada peserta didik untuk memasuki dunia kerja dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang dipelajari dalam bidang tertentu. Pendidikan vokasi memiliki beberapa karakteristik, yaitu fokus pada pelatihan keterampilan, berorientasi pada kebutuhan industri dan pasar kerja berdasarkan teori dan praktik, dan memiliki tujuan yang spesifik dan jelas.

Menurut Hakim (2017), pendidikan vokasi memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dan kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat. Sumarno (2018), berpendapat bahwa pendidikan vokasi juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, bekerjasama, dan berpikir kritis. Selain itu, Arifin (2020), menyebutkan bahwa pendidikan vokasi juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kesadaran peserta didik akan pentingnya pelatihan keterampilan dan kemampuan di bidang-bidang tertentu.

Pada tanggal 31 oktober 2023, telah diadakan pra penelitian yang dilaksanakan di SMKN 1 Sumbar melalui observasi dan wawancara dengan salah

seorang guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu Bapak Syainal.

Hasil wawancaranya adalah sebagai berikut:

“Ketika pembelajaran berlangsung, ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan tingkah yang beragam, ada yang tidur, mengobrol dengan peserta didik yang lain, terlambat, bahkan tidak masuk kelas.”

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, terdapat beberapa indikator yang menunjukkan bahwasanya peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, diantaranya:

1. Idealnya jika peserta didik berminat dalam pembelajaran, maka peserta didik akan memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Tetapi pada kenyataannya tidak demikian.
2. Idealnya jika peserta didik berminat dalam pembelajaran, maka peserta didik akan tertarik ketika proses pembelajaran berlangsung. Tetapi pada kenyataannya tidak demikian.
3. Idealnya jika peserta didik berminat dalam pembelajaran, maka peserta didik akan aktif dalam pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya tidak demikian.

Maka untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, kemampuan guru sangat dibutuhkan dalam pemilihan model, pendekatan, strategi, media, metode, teknik, dan taktik yang tepat dalam proses pembelajaran. Pendidik harus kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat sesuai materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Media pembelajaran beragam jenisnya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, salah satunya adalah media *baamboozle*.

Media *baamboozle* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan quiz. Setyawan & Panduwinata (2023), “Pada platform *edugames baamboozle* terdapat berbagai macam bentuk permainan dan juga fitur *study* yang bertujuan untuk mempelajari materi secara mendalam. Sehingga penggunaan media ini memiliki manfaat dalam mempengaruhi suasana belajar di kelas yang menyenangkan.” (pp. 3-4).

Demikian media *baamboozle* dianggap dapat meningkatkan minat belajar. Berdasarkan dengan uraian yang telah dipaparkan maka adanya ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media *Baamboozle* untuk Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMKN 1 Sumbar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar?
2. Bagaimana praktikalitas media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar?
3. Bagaimana efektivitas media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan validitas media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar
2. Menguji praktikalitas media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar
3. Menguji efektivitas media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berbentuk soal yang dirancang dengan tampilan menarik menggunakan media *baamboozle*
2. Produk dibuat dilengkapi dengan gambar-gambar yang unik, warna-warni, dan suara yang unik
3. Produk hasil pengembangan dapat dioperasikan melalui laptop, komputer, dan handphone.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Bagi mahasiswa, dapat menambah pengetahuan dan pemahaman penulis tentang cara mendesain dan mengembangkan media *baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai alternatif penilaian harian (PH)
3. Bagi peserta didik, dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMKN 1 Sumbar sebagai berikut:

1. Media *baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik
2. Media *baamboozle* yang dikembangkan yaitu permainan interaktif berupa soal
3. Materi tentang akhlak mazmumah yaitu berfoya-foya, riya, dan takabur
4. Validator yaitu dosen dan pendidik yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai bidangnya
5. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan

Keterbatasan pengembangan dari penelitian adalah mencakup implementasi produk pada uji coba terbatas. Uji coba terbatas pada kelas X SMKN 1 Sumbar. Materi pada media *baamboozle* terfokus tentang akhlak mazmumah (berfoya-foya, riya, dan takabur), karena keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan.

G. Definisi Istilah

Media *baamboozle* adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif. Murti, et al., (2023) berpendapat bahwa penerapan media *baamboozle* akan menarik perhatian peserta didik dengan memancing semangat peserta didik awal penggunaan media ini. Media ini juga berkaitan dengan kemampuan komunikasi pendidik, karena peserta didik akan mudah memahami pertanyaan dan materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Achru (2019) memaparkan bahwa “Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.” (p. 208). Reski (2021) mengemukakan bahwa minat belajar menjadi salah satu faktor yang diperlukan dalam proses belajar peserta didik di sekolah. Minat belajar yang tinggi akan mengarahkan tingkah lakunya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Masing-masing peserta didik memiliki minat belajar yang berbeda. Ada peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, ini cenderung menjadi peserta didik yang mampu untuk mengarahkan tingkah lakunya dalam belajar yang akan berpengaruh kepada hasil peserta didik.

SMKN 1 Sumbar merupakan salah satu sekolah kejuruan yang ada di Sumbar yang menerapkan *system* pendidikan vokasi. Pendidikan vokasi adalah suatu bentuk pendidikan yang menekankan pada pelatihan keterampilan dan kemampuan praktis untuk meningkatkan kemampuan individu dalam bidang teknik dan industri. Pada pendidikan vokasi, peserta didik belajar dan melatih keterampilan secara langsung melalui praktik dan penelitian (Knoop, 2018). Pendidikan vokasi yang berfokus pada pengembangan keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan peserta didik dalam bidang pekerjaan tertentu. Tentunya pendidikan vokasi ini memiliki tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan yang diunggulkan dalam berbagai profesi atau pekerjaan.

