

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan yang pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menghasilkan dampak yang penting pada berbagai sektor kehidupan, bahkan menjadi sesuatu yang umum terjadi dalam lingkungan sekitar kita. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini sudah merambah berbagai sektor, termasuk pendidikan, ekonomi, sosiologi, budaya, geografi, dan agama. Perubahan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah merubah cara orang memperoleh pengetahuan, mengumpulkan informasi, serta memahami informasi tersebut di dalam konteks pendidikan. Dalam menghadapi tantangan era globalisasi untuk memberikan pendidikan yang relevan bagi generasi yang akan datang, para pendidik sedang menghadapi kesulitan akibat peran yang kuat dari teknologi yang terlibat dalam proses pembelajaran.¹

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara orang memperoleh pengetahuan, mengumpulkan informasi, serta memahaminya dalam dunia pendidikan. Agar tetap relevan dalam memberikan pendidikan yang berarti bagi generasi mendatang di tengah era globalisasi, para pendidik menghadapi tantangan berat akibat tingkat teknologi yang tinggi yang terlibat dalam proses pembelajaran. Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong munculnya inovasi di berbagai sektor, termasuk dalam bidang pendidikan, yang tercermin dalam konsep pembelajaran elektronik (*e-learning*). *E-learning* dapat dijelaskan sebagai metode pengajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik untuk menyajikan materi pembelajaran, interaksi, dan panduan. Selain itu, *e-learning* juga dapat diartikan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang disajikan melalui internet.²

E-learning, atau pembelajaran elektronik, merupakan pendekatan pembelajaran terkini yang menggabungkan

¹ Purwo Wilayadi, *Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kemajuan Pendidikan di Indonesia*, (jurnal ilmiah Vol. 2 No. 2, 2018), 58

²Wan Noor Hazlina Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff, *Using multimedia in Teaching Islamic Studies*, *Journal Media, and Communication Studies* Vol. 1(5) pp. 086-094, November 2009 Universiti Putra Malaysia

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Prinsip ini memudahkan siswa dan pengajar dalam mengakses sumber belajar dengan cara yang praktis. Saat ini, konsep e-learning mulai beralih menjadi mobile learning, yang muncul melalui adaptasi dari e-learning bertujuan untuk memberikan pendekatan yang lebih sederhana sambil mengatasi kelemahan yang ada dalam *e-learning*. Keunggulan mobile learning terletak pada kemudahannya dalam diakses dari mana saja, sehingga menarik perhatian dengan cara yang khusus.

Salah satu aspek utama dalam perkembangan mobile learning ialah penggunaan smartphone yang berjalan dengan sistem Android. Android merupakan sistem operasi yang diterapkan pada perangkat seluler, dengan dasar yang mengadopsi Linux sebagai inti. Sistem operasi Android berfungsi sebagai platform khusus bagi berbagai materi pembelajaran yang dirancang khusus untuk para siswa, dihadirkan dalam bentuk perangkat lunak atau aplikasi. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan memiliki kemampuan untuk menggabungkan beragam elemen seperti gambar, warna, video, serta animasi dalam bahan pembelajaran. Karakteristik ini memikat minat siswa agar lebih antusias dalam meresapi dan memahami materi. Proses akuisisi pengetahuan mengenai beragam topik dilakukan melalui akses siswa terhadap sumber-sumber pembelajaran. Pemanfaatan smartphone yang menggunakan sistem operasi Android menjadi bagian integral dari perkembangan mobile learning yang tengah berkembang pesat.³

Mobile learning yang berbasis Android adalah alat pembelajaran yang simpel dalam penggunaannya dan memiliki kepraktisan yang tinggi. Pendekatan pembelajaran melalui mobile ini membawa konsep pembelajaran yang dapat dilakukan baik dalam situasi jarak dekat maupun jauh. Prinsip pembelajaran jarak jauh memungkinkan siswa untuk mengakses materi ini dan belajar saat mereka berada di tempat yang jauh dari sekolah, sementara pendekatan pembelajaran jarak dekat memungkinkan guru dan siswa untuk segera menerapkannya dalam proses belajar-mengajar. Berkat media yang dihasilkan melalui aplikasi Android, materi

³Agus Ramdani, A. Wahab Jufri, Jamaluddin, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik: Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. Vol.6, No.3 2020, 435

pembelajaran dapat diakses dan disimpan di berbagai merek smartphone selama perangkat tersebut menggunakan sistem operasi Android. Penggunaan alat pembelajaran ini juga tidak memerlukan koneksi internet secara konstan.⁴

Pemanfaatan smartphone di kalangan pelajar telah mengalami pertumbuhan yang pesat. Hampir semua siswa saat ini menggunakan perangkat tersebut. Sebagai ilustrasi, data dari survei yang dijalankan oleh Ahmad Fauzi menunjukkan bahwa dari 56 responden yang berpartisipasi, hanya satu yang mengakui tidak memiliki akses ke smartphone atau tablet. Dari 55 responden sisanya, sekitar 45 siswa menggunakan smartphone dengan sistem operasi Android. Trend serupa juga terlihat di SMP Muhammadiyah Kasihan, dimana hampir 99% siswa kelas VIII menggunakan smartphone dengan sistem operasi Android.⁵

Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan, karena mampu memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh para guru. Pelaksanaan pendidikan perlu direncanakan secara hati-hati, berdasarkan fondasi yang kuat, jelas, dan sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan. Ini juga mencakup pemilihan materi kurikulum yang tepat dan penerapan metode pembelajaran yang efisien serta sukses dalam implementasinya.⁶

Partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran memiliki efek positif dalam menciptakan lingkungan kelas yang berenergi dan mendukung, di mana setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi sepenuhnya. Proses pembelajaran yang signifikan terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, memungkinkan mereka untuk secara bijaksana memilih apa yang ingin mereka pahami dan bagaimana cara mereka mengerti. Melalui aktivitas yang dipicu oleh siswa, akan terbentuk pengetahuan dan keterampilan yang pada akhirnya akan

⁴ Herliandry, L.D., Nurhasanah, N., Suban, M.E., & Kuswanto H., *Pembelajaran pada masa pandemi Covid 19*. JTP- Jurnal teknologi pendidikan, 22(1) 2020, 73

⁵ Hasil *survy* di lapangan pada tanggal 5 Januari 2023 14:00 wib

⁶ Nasran Azizan dkk, *Pemanfaatan Media Youtube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak*, Darul 'Ilmi Vol. 8 No. 2 Desember 2020, 198

meningkatkan hasil belajar mereka.⁷ Melalui aktivitas yang muncul dari siswa, akan terbentuk pengetahuan dan keterampilan yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka

Salah satu tanggung jawab guru adalah memastikan kelancaran proses pembelajaran di dalam ruang kelas. Peran guru memiliki dampak besar dalam membimbing perjalanan pembelajaran siswa, dengan cara mengelola semua elemen pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan lingkungan yang memicu interaksi positif di antara siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Dalam upaya melibatkan siswa secara proaktif dalam proses belajar, guru perlu bekerja keras untuk memupuk semangat, minat, dan motivasi siswa terhadap pembelajaran.⁸

Motivasi memiliki peran utama dalam memastikan siswa mampu mengalami proses pembelajaran dengan lancar dan bermutu. Bagi siswa, motivasi menjadi unsur krusial untuk memastikan kelangsungan pembelajaran yang sukses. Sebagai komponen yang terhubung dengan dimensi psikologis, motivasi tidak hanya memengaruhi perubahan perilaku, tetapi juga menjadi pemicu untuk mengambil tindakan tertentu dan menjadi dasar bagi pemberian perhatian serta dasar untuk bertindak. Walaupun siswa mungkin memahami materi, langkah-langkah belajar mereka tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya motivasi atau minat dalam belajar. Dalam konteks ini, motivasi atau dorongan kuat memiliki keterhubungan yang erat dengan tingkat perhatian yang dimiliki, karena perhatian memiliki peran penting dalam memicu keinginan atau dorongan dalam diri individu.

Pengajaran Aqidah Akhlak memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa dengan nilai-nilai positif dan kokoh, yang pada akhirnya akan membentuk identitas mereka. Tujuan dari pendidikan Aqidah Akhlak adalah membentuk karakter siswa yang sejalan dengan ajaran Islam, baik dalam hubungan mereka dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, serta lingkungan alam sekitar. Aqidah Akhlak menjadi contoh nyata dari mata pelajaran yang biasanya diajarkan melalui metode ceramah

⁷ Aqodiah, dan Astini, *Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di MI An-Najah Sesela*, IBTIDA'Y: Jurnal Prodi PGMI, 5(1) 2020, 50

⁸ Fauzan dan Lubis, *Perencanaan Pembelajaran di SD/MI: Dilengkapi Tutorial Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kecana. 2020)

dan penugasan. Akan tetapi, berdasarkan data empiris yang terhimpun, siswa cenderung kurang berminat dan tidak memberikan perhatian yang mendalam terhadap mata pelajaran ini. Hasil evaluasi pun seringkali tidak mencukupi. Ini memungkinkan siswa untuk mengenal, memahami, merenung, mengamati, dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan dalam Aqidah Akhlak. Penekanan dalam mata pelajaran ini ditujukan pada dua dimensi pokok, yaitu keyakinan (keimanan) dan tingkah laku (sikap). Aqidah mengacu pada keyakinan individu terhadap Allah SWT yang menjadi dasar teguh dalam pandangan hidupnya. Sebaliknya, akhlak menggambarkan sifat batin individu yang membentuk perilaku dan sikap dalam konteks sehari-hari. Akhlak juga mencerminkan keyakinan seseorang; jika keyakinannya kuat, maka akhlaknya pun akan mencerminkan kualitas yang baik.

Pengajaran Aqidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa dengan nilai-nilai positif dan teguh, yang pada akhirnya akan membentuk identitas mereka. Tujuan dari pendidikan Aqidah Akhlak adalah untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan ajaran Islam, baik dalam hubungannya dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, serta alam dan lingkungan sekitar. Aqidah Akhlak merupakan contoh konkret dari mata pelajaran yang selama ini diajarkan melalui metode ceramah dan tugas. Namun, berdasarkan data empiris yang telah dikumpulkan, siswa cenderung kurang berminat dan tidak memberikan perhatian yang mendalam pada mata pelajaran ini. Akibatnya, hasil evaluasi pun sering kali tidak memuaskan.

Aqidah Akhlak merupakan komponen penting dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran harus dioptimalkan. Guru, sebagai komponen sentral dalam proses pembelajaran, memiliki tanggung jawab untuk membimbing siswa mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak. Proses pembelajaran perlu diarahkan dengan pendekatan yang interaktif, menginspirasi, mengasyikkan, dan mampu memotivasi siswa agar terlibat secara aktif. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan tema "gemar beramal shaleh dan berbaik sangka".

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran aqidah akhlak dapat memberikan peluang secara luas pada siswa untuk meningkatkan aktivitasnya dalam pembelajaran secara interaktif mengembangkan kemampuan berfikir (kognitif) meningkatkan

keterampilan (psikomotorik) dan menambah minat dan motivasi belajar (afektif) suasana demikian tentunya akan berpengaruh pada berkembangnya kemampuan berpikir dan keterampilan hidup (*life skill*) siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan beberapa wali kelas, terlihat bahwa motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah Kasihan Yogyakarta cenderung rendah. Temuan ini diperkuat oleh hasil survei yang dilakukan terhadap siswa-siswa di sekolah yang sama. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan ketidakminatan dalam mengikuti pembelajaran. Terutama dalam mata pelajaran aqidah akhlak, mereka nampak kurang antusias dan juga kesulitan merespons pertanyaan dari guru setelah materi disampaikan. Metode pengajaran yang dominan menggunakan ceramah menyebabkan siswa merasa tidak tertarik dan kurang semangat dalam mengikuti penjelasan guru. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran juga masih minim. Beberapa di antara mereka tampak kurang konsentrasi, terlihat dari tanda-tanda mengantuk atau berbincang-bincang dengan teman sekelas. Saat guru mengajukan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang mau memberikan tanggapan. Selain itu, siswa juga jarang mengajukan pertanyaan saat guru memberi kesempatan. Banyak dari mereka kurang teliti dalam mencatat informasi penting, baik yang disampaikan secara lisan oleh guru maupun yang dituliskan di papan tulis. Ketika diberi tugas, siswa sering lebih fokus pada urusan pribadi, sehingga tugas tidak segera terselesaikan. Hasil ulangan harian juga mengindikasikan bahwa banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).⁹

Keadaan ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor bervariasi, salah satunya adalah kekurangan tingkat kreativitas dan semangat dari para pendidik dalam mengembangkan serta menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Dampaknya terlihat pada suasana belajar di dalam kelas yang dianggap kurang menarik bagi para siswa, sehingga mengakibatkan penurunan konsentrasi siswa. Beberapa siswa bahkan teralihkan oleh pemikiran pribadi, yang mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Dampak lainnya adalah minimnya interaksi yang dinamis antara guru dan siswa, sehingga kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi terbatas.

⁹ Observasi dan wawancara, pada tanggal 5 Januari 2023 14:20 wib dengan guru mata pelajaran aqidah akhlak ibu Nadya

Oleh karena itu, penguasaan terhadap penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting bagi setiap guru.¹⁰

Penulis memilih mata pelajaran aqidah akhlak karena sering kita aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dari hasil wawancara dengan guru kelas kebanyakan siswa masih kurang memahami saat mempelajari materi meskipun guru sudah berusaha untuk menjelaskan dan mencoba menyampaikan kembali, kurang pahamnya siswa dalam mempelajari pelajaran dapat dilihat dari sikap siswa yang baik, sopan santun dan teladan

Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis mobile learning bisa dianggap sebagai alternatif yang efektif bagi para guru, terutama dalam mata pelajaran aqidah akhlak, dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Pengembangan aplikasi yang memuat materi aqidah akhlak, disajikan dengan desain yang menarik dan warna-warni, serta diperkaya dengan konten video, dapat secara signifikan mempermudah pemahaman dan penerimaan materi oleh siswa. Pendekatan ini memungkinkan seluruh indera siswa merespons dengan cepat, sehingga pengalaman belajar dapat dicapai dengan lebih optimal.¹¹

Dalam menyajikan materi aqidah akhlak, diperlukan pendekatan inovatif yang baru, contohnya melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk mempelajari Aqidah Akhlak. Media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran dan bisa digunakan oleh pendidik sebagai perantara yang lebih efisien dan efektif dalam menyampaikan materi. Ini membantu memastikan agar siswa dapat lebih mudah menangkap pelajaran.

Dengan adanya inovasi dalam strategi pembelajaran, pendidik tidak terbatas pada metode tradisional saja. Hal ini menghidupkan suasana pembelajaran. Perlu dipertimbangkan dengan serius penggunaan pendekatan ceramah secara berkelanjutan, mengingat keragaman karakteristik siswa. Siswa

¹⁰ Jamaludin dkk, *Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis TIK dan Bahan Cetak Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Sinjai*, Edukasi Islam: Jurnal Pendidikn Islam Vol. 11 No.1 Februari 2022, 625

¹¹ Nasran Azizan dkk, *Pemanfaatan Media Youtube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak*, Darul 'Ilmi Vol. 8 No. 2 Desember 2020, 220

yang cenderung responsif terhadap gaya auditori tetap akan termotivasi oleh pendekatan tersebut, sedangkan siswa yang lebih merespons gaya visual atau audio-visual mungkin akan merasa jenuh. Maka dari itu, menciptakan media pembelajaran menjadi alternatif terbaik untuk menggambarkan isi pelajaran tentang Aqidah dan Akhlak.¹²

Penggunaan media pembelajaran secara langsung memiliki kontribusi positif terhadap kesuksesan proses pembelajaran, membawa sentuhan kreatif, inovatif, dan bernilai. Media pembelajaran menjadi salah satu elemen pendukung yang berpengaruh pada proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Seluruh komunitas pendidikan mendapatkan manfaat besar dari media pembelajaran karena membantu mereka menyadari betapa menarik, menghibur, dan efektifnya proses pembelajaran. Hal ini mendorong mereka untuk terus mengadopsi alat-alat pembelajaran yang telah tersedia.¹³

Penggunaan aplikasi berbasis Android sebagai dasar media pembelajaran membawa pengalaman yang menggembirakan dalam usaha meningkatkan pembelajaran tentang Aqidah dan Akhlak. Lewat aplikasi ini, siswa akan lebih mudah memahami serta menggabungkan informasi yang disajikan, berkat desain menarik dan tampilan visual yang memikat. Sudah pasti, perkembangan media pembelajaran akan selalu menyesuaikan dengan kemajuan teknologi, situasi, dan infrastruktur di lingkungan pendidikan. Media pembelajaran ini akan menjadi akses offline melalui perangkat Android. Isi konten yang disajikan dalam media ini akan diadaptasi berdasarkan kebutuhan siswa dan lembaga pendidikan, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.¹⁴

¹² Mujiyanto, *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar*, Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian, Vol. 5 No. 1 2019, 148

¹³ Nasran Azizan dkk, *Pemanfaatan Media Youtube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak*, Darul 'Ilmi Vol. 8 No. 2 Desember 2020, 204

¹⁴ Delfisanur dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Mesin Konversi Energi di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan*, Jurnal Vokasi Mekanika, 2(1) 2020, 53-60

Demi tujuan tersebut, penulis berupaya menciptakan suatu media yang mampu memicu semangat siswa. Dalam konteks ini, penulis memilih untuk mengembangkan *mobile learning*. Langkah ini diperkuat oleh kemajuan yang pesat dalam teknologi *smartphone* yang memberikan sejumlah keunggulan dalam produksi konten audio visual. Tidak hanya itu, *smartphone* juga sudah menjadi perangkat yang umum di kalangan siswa, di mana hampir semua siswa sudah memiliki dan membawanya saat berada di sekolah

Dengan tujuan yang demikian, penulis berusaha menciptakan media pembelajaran mengenai Aqidah dan Akhlak, terutama pada bagian materi gemar beramal shaleh dan berbaik sangka, sebagai alternatif yang efektif dalam mengatasi kendala yang telah dijelaskan sebelumnya. Tesis ini diberi judul **“Pengembangan *Mobile Learning (Andromo)* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Kasihan Bantul”**. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan solusi yang sesuai dengan tantangan yang ada.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana prosedur pengembangan *mobile learning (andromo)* pada mata pelajaran aqidah akhlak untuk kelas VIII SMP Muhammadiyah Kasihan Bantul?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan *mobile learning (andromo)* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Kasihan Bantul?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis prosedur pengembangan *mobile learning (andromo)* pada mata pelajaran aqidah akhlak untuk kelas VIII SMP Muhammadiyah Kasihan Bantul.
2. Untuk menganalisis keefektifan pengembangan *mobile learning (andromo)* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Kasihan Bantul.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diinginkan dalam kerangka penelitian pengembangan ini mencakup:

1. Pembuatan aplikasi Android yang difokuskan pada materi "Mendorong Kegiatan Beramal Shaleh dan Menciptakan Sikap Baik Terhadap Sesama".

2. Aplikasi Android akan memuat materi dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, audio, animasi, dan video.
3. Konten seperti teks, gambar, audio, dan animasi dalam materi akan tetap dapat diakses ketika tidak ada koneksi internet.
4. Rancang aplikasi ini agar bisa diunduh dan diinstal pada smartphone Android.
5. Kompatibilitas aplikasi akan mencakup perangkat dengan versi Android minimal 2.2 (Froyo).
6. Proses pengembangan aplikasi akan melibatkan penggunaan Adobe Flash Player CS 6, dengan dukungan dari perangkat lunak pengeditan gambar seperti Adobe Photoshop, Corel Draw, dan Adobe Audition untuk mengolah suara dan video.

E. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan berfungsi sebagai alat fasilitasi yang memiliki peran penting dalam menyediakan sumber belajar. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan belajar secara mandiri, baik di dalam kelas maupun di lingkungan rumah. Selanjutnya, disarankan agar siswa dapat memperdalam pemahaman mereka dengan mengaitkan pertanyaan dan materi kursus dengan pengalaman pribadi, sehingga proses belajar memiliki makna yang lebih mendalam.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas, pentingnya riset dan pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak dapat dilihat dalam beberapa hal:

1. Bagi Siswa
 - a. Mendorong Pemahaman Materi: Penggunaan media ini diharapkan menjadi pendorong bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi Aqidah Akhlak sesuai dengan kemampuan mereka dan perkembangan teknologi yang terus berkembang
 - b. Belajar Mandiri di Rumah: Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri di lingkungan rumah dengan dukungan perangkat smartphone, memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV.Alfabeta, 2019), 48

- c. Optimalisasi Pengetahuan Awal: Siswa dapat menggabungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi dari media ini untuk membangun pemahaman yang lebih kuat tentang konsep Aqidah Akhlak.
2. Bagi Guru
 - a. Dukungan dalam Pengajaran: Media ini diupayakan agar dapat mensupport guru dalam menyajikan materi dan membimbing siswa dalam memahami konsep-konsep Aqidah Akhlak.
 - b. Pendekatan Pembelajaran yang Menarik: Metode pembelajaran yang menarik seperti ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar Aqidah Akhlak yang lebih menarik dan memotivasi, serta memberikan insentif kepada guru untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran.
3. Bagi Sekolah

Dasar dalam Kebijakan: Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pembuatan kebijakan sekolah yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.
4. Bagi Peneliti

Pengalaman dan Peningkatan Kualitas: Proses penelitian ini diharapkan akan memberikan pengalaman berharga dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan kontekstual, yang akan memberikan kontribusi pada pendekatan pembelajaran Aqidah Akhlak.
5. Bagi Peneliti Lain

Inspirasi dan Perkembangan Penelitian: Hasil penelitian ini diharapkan akan menginspirasi peneliti lain untuk terus berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik. Penelitian ini juga diharapkan akan memberikan informasi penting sebagai dasar untuk penelitian masa depan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Berikut adalah asumsi-asumsi yang menjadi dasar dalam penelitian dan pengembangan mobile learning pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan pendekatan saintifik:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Efektivitas Media Pembelajaran: Penggunaan media pembelajaran dengan fokus pada materi "Gemar Beramal Shaleh dan Berbaik Sangka Kepada" diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses

- pembelajaran Aqidah Akhlak dan mengaitkannya dengan situasi dunia nyata.
- b. Kemandirian Belajar Siswa: Dianggap bahwa siswa memiliki kapabilitas untuk belajar secara mandiri melalui penggunaan media pembelajaran ini.
 - c. Validasi oleh Ahli Media dan Guru: Asumsi ini mengacu pada proses validasi yang akan melibatkan validator yang memiliki keahlian di bidang media dan multimedia, serta guru yang dipilih berdasarkan kompetensinya dalam mata pelajaran terkait.
 - d. Penilaian Komprehensif terhadap Produk: Item-item dalam angket validasi diharapkan dapat memberikan penilaian menyeluruh terhadap kualitas dan kesesuaian produk, dengan tujuan untuk menilai apakah produk ini pantas digunakan atau tidak.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Batasan Konten Produk: Hasil yang dihasilkan akan terbatas pada jenis media pembelajaran interaktif yang memuat konten mengenai "Gemar Beramal Shaleh dan Berbaik Sangka Kepada Sesama."
 - b. Pendekatan yang Digunakan: Pendekatan saintifik menjadi landasan utama dalam proses pengembangan produk ini.
 - c. Keterbatasan pada Uji Validasi: Tahapan uji validasi akan melibatkan proses validasi oleh ahli serta uji coba empiris (uji coba lapangan).
 - d. Lokasi Uji Coba Produk: Uji coba produk akan dilakukan di kelas VIII A SMP Muhammadiyah Kasihan Bantul.

G. Penelitian Terdahulu

Setelah melakukan penelusuran terhadap penelitian sebelumnya, belum ada temuan yang secara spesifik membicarakan mengenai pengembangan media pembelajaran. Meskipun begitu, terdapat beberapa tulisan dan riset yang relevan dengan topik yang akan Anda bahas, seperti contoh-contoh di bawah ini:

1. Dilakukan oleh Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi, dan Mahmuddin Yunus, sebuah studi yang dipublikasikan dalam Jurnal FMIPA UM. Penelitian ini fokus pada "Pengembangan Aplikasi Android sebagai Sarana Pembelajaran Matematika untuk Materi Dimensi Tiga bagi Siswa Kelas X SMA." Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi Android yang dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran

matematika bagi siswa SMA kelas X. Pengembangan aplikasi ini mengikuti model ADDIE, meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasilnya adalah sebuah aplikasi Android yang berperan sebagai pengajar dan tempat penyimpanan materi yang berkaitan dengan dimensi tiga dalam mata pelajaran matematika. Aplikasi ini memiliki enam menu utama, termasuk kompetensi, prasyarat, materi, evaluasi, glosarium, dan informasi tentang aplikasi tersebut.¹⁶

2. Muhammad Khoirun Aziz, seorang mahasiswa pasca sarjana di UIN Sunan Kalijaga, telah melakukan penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Android. Fokus dari penelitian ini adalah meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa sekitar 18,75% dan peningkatan hasil belajar siswa sekitar 25% setelah mengadopsi aplikasi yang dikembangkan oleh Muhammad Khoirun Aziz. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh Muhammad Khoirun Aziz memiliki potensi yang besar untuk diterapkan oleh siswa di kelas X SMK.¹⁷
3. Mahsunah, seorang mahasiswa pasca sarjana di UIN Sunan Kalijaga, telah mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Pendekatan Multimedia Berbasis Kisah dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS Negeri Jepon-Blora." Maksud utama dari studi ini adalah untuk mengembangkan suatu metode pembelajaran yang mencerminkan nilai-nilai pendidikan Islam, yaitu pendekatan berbasis kisah yang memanfaatkan media multimedia untuk memahami sejarah kebudayaan Islam. Melalui penggabungan film "Madinah Islamic Media" ke dalam aplikasi Microsoft PowerPoint dan penyampaian dalam bentuk CD-ROM interaktif, media ini menjadi sumber pembelajaran yang berharga dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan mendukung usaha siswa dalam belajar secara mandiri.

¹⁶ Rohmi Julia Purbasari dkk, *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X*, jurnal FMIPA Vol.2 no.1 Juli 2017

¹⁷ Muhammad Khoirun Aziz, *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*, tesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga)

Temuan riset menunjukkan bahwa semua komponen produk pembelajaran ini menerima tanggapan positif dari para ahli materi, ahli media, serta siswa yang menggunakan produk tersebut. Dalam skala penilaian dari 1 hingga 5, aspek pembelajaran mencapai skor rata-rata sekitar 4,23, aspek materi pelajaran mencapai skor rata-rata 4,22, dan aspek media pembelajaran mencapai skor rata-rata sekitar 4,28. Temuan dari penelitian lapangan juga mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran SKI. Melalui analisis pre-test dan post-test dengan menggunakan program SPSS 16.0, dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran berbasis kisah dengan pendekatan multimedia berhasil meningkatkan pencapaian belajar siswa jika dibandingkan dengan metode sebelumnya. Dengan kata lain, produk metode pembelajaran berbasis kisah dalam bentuk CD-ROM interaktif ini sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat pembelajaran mandiri dalam mata pelajaran SKI, dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut¹⁸

4. Krista Karch melakukan riset berjudul “*An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom.*” Riset ini memberikan sumbangan penting dalam mengembangkan pemahaman tentang penggunaan ponsel pintar sebagai alat pembelajaran dalam konteks kelas tinggi sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua guru dan siswa memberikan dukungan terhadap penggunaan ponsel sebagai alat pembelajaran di luar lingkup ruang kelas. Tambahan pula, dalam riset ini, peneliti juga menyajikan alternatif solusi untuk mengatasi potensi hambatan yang mungkin muncul saat memanfaatkan smartphone dalam proses pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan smartphone dapat meningkatkan efisiensi dan relevansi pembelajaran. Secara keseluruhan, baik pendidik maupun siswa yang terlibat dalam

¹⁸ Mahsunah, *Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri Jepon-Blora.* tesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga)

riset ini mendorong perubahan pendekatan pembelajaran abad ke-21 dengan memanfaatkan ponsel dalam ranah pendidikan.¹⁹

5. Sebuah riset yang dilakukan oleh Nashran Azizan, Maulana Arafat Lubis, dan Muhamad Basyur Muvid berjudul "Pemanfaatan Media YouTube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak." Tujuannya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana dampak penggunaan media YouTube terhadap minat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak. Dalam riset ini, mereka menerapkan pendekatan kualitatif dan mengumpulkan data dari siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Padangsidimpuan, Sumatera Utara. Proses pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, serta pengumpulan dokumen melalui platform media sosial online. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif, dan keabsahannya diverifikasi melalui pendekatan triangulasi. Dalam proses riset ini, perangkat Android atau smartphone, serta komputer laptop, digunakan sebagai alat bantu penelitian. Temuan dari riset ini mengungkap bahwa penggunaan media YouTube sebagai alat bantu untuk menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan topik Aqidah Akhlak memiliki dampak yang signifikan. Faktor ini disebabkan oleh variasi konten video di platform YouTube yang mampu memberikan penjelasan yang beragam, dan ini efektif dalam merangsang minat belajar siswa serta mendorong keinginan mereka untuk mendalami mata pelajaran Aqidah Akhlak lebih dalam. Meskipun demikian, kehadiran pengawasan dari orang tua menjadi penting mengingat tidak semua konten di YouTube memiliki nilai edukatif. Dalam konteks ini, peran guru memiliki peranan penting, di mana mereka diharapkan dapat menciptakan konten video sendiri dan mengunggahnya ke platform YouTube, sehingga siswa dapat belajar dengan panduan yang sesuai dengan pedoman pendidik.²⁰

Untuk memperoleh pemahaman mengenai perbedaan antara riset yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya, Anda dapat merujuk pada Tabel 1.1 berikut:

¹⁹ Krista Karch, *An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom*, Disertasi (Minnesota, Capella University)

²⁰ Nasran Azizan dkk, *Pemanfaatan Media Youtube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak*, Darul 'Ilmi Vol. 8 No. 2 Desember 2020

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	melakukan penelitian berjudul <i>"Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X"</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus utama dari penelitian ini adalah mengembangkan platform pembelajaran berbasis Android 	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkup penelitian melibatkan lingkungan sekolah - Menekankan pada mata pelajaran Matematika - Poin utama ditujukan pada siswa kelas X sebagai objek penelitian. 	Tujuan pokok dari penelitian ini adalah menciptakan aplikasi pembelajaran dengan basis Android yang akan digunakan oleh siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Malang.
2	Muhammad khoirun aziz melakukan penelitian berjudul <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI"</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Platform Android menjadi fokus dalam penggunaan media 	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkup pendidikan yang terlibat adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) - Pusat perhatian utama penelitian adalah peningkatan partisipasi dan prestasi belajar siswa - SMK Negeri 1 Bantul menjadi subjek utama dalam penelitian ini 	Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis Android, dengan tujuan meningkatkan tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Bantul.

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
3	Mahsunah, <i>Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian riset dan pengembangan (R&D) mengenai inovasi metode cerita berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 	<ul style="list-style-type: none"> - Media berbasis multimedia - Mata pelajaran fokus pada SKI 	Pendekatan pembelajaran yang diterapkan menggunakan media multimedia berbasis Android, dengan mengadaptasi materi yang relevan dengan tingkat SMP.
4	Krista Karch melakukan penelitian bertajuk, <i>An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Studi ini berkonsentrasi pada pengembangan konten pembelajaran melalui ponsel pintar, menekankan penyertaan konten tersebut dalam pengalaman belajar sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> - Beragam program perangkat lunak digunakan untuk memfasilitasi upaya ini - Berbagai macam software digunakan 	Fokus utamanya adalah memanfaatkan ponsel pintar sebagai alat untuk meningkatkan proses pendidikan, khususnya menyoroti ponsel pintar yang beroperasi pada sistem Android. Penelitian tersebut berpusat pada ranah Pendidikan Agama Islam
5	Nashran Azizan, Maulana Arafat Lubis, dan Muhamad Basyur Muvid mengaplikasikan Media	<ul style="list-style-type: none"> - Mata pelajaran berfokus pada Aqidah Akhlak - Untuk mengetahui minat belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Berfokus pada pemanfaatan media youtube - Tingkat satuan MI 	Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran berupa youtube dengan mengambil

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	YouTube sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Penekanan pembelajaran difokuskan pada konsep Aqidah Akhlak dan dilaksanakan melalui platform YouTube.			sumber data tingkat Madrasah Ibtidaiyah

Tabel 1.1 di atas menggambarkan hasil-hasil penelitian yang senada dengan penelitian sebelumnya. Peneliti berharap bahwa penelitian ini mampu menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis Android yang layak digunakan, sehingga dapat mengukur kenaikan minat dan motivasi siswa dengan lebih baik.

H. Definisi Operasional

Menurut pandangan Indriantoro dan Supomo, konsep Definisi Operasional melibatkan proses mengartikan suatu konstruk ke dalam variabel yang dapat diamati serta diukur, dengan menentukan elemen-elemen yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, definisi operasional diterapkan sebagai berikut:

1. Variable Independen (X_1) Media Pembelajaran *Mobile Learning*
Media pembelajaran mobile learning mengacu pada perangkat yang digunakan untuk memicu proses belajar siswa. Konsep ini diindikasikan oleh elemen-elemen berikut:
 - a. *Berbasis teknologi elektronik, seperti aplikasi atau program.*

- b. *Tidak menggunakan teknologi elektronik, seperti materi cetak atau analog.*
2. Variable Independen (X_2) Model Pembelajaran *E-Learning*

Model pembelajaran menggambarkan metode-metode yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang terstruktur, bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Unsur-unsur dalam konstruk ini termasuk:

 - a. Pendekatan ceramah sebagai metode penyampaian informasi.
 - b. Pendekatan diskusi yang menggalakkan interaksi siswa dan pengajar.
 - c. Pendekatan demonstrasi untuk memberikan contoh atau prinsip-prinsip.
 - d. Pendekatan kerja kelompok yang mengedepankan kerja sama antar siswa.
 - e. Pendekatan tanya jawab sebagai cara melibatkan partisipasi siswa.
 - f. Pendekatan pemecahan masalah yang merangsang pemikiran kritis.
 - g. Pendekatan simulasi untuk menciptakan simulasi situasi nyata.
3. Variable Dependan (Y) Motivasi Belajar

Motivasi mengacu pada dorongan yang mendorong siswa untuk aktif dalam belajar. Motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis: intrinsik (bersumber dari dalam diri siswa) dan ekstrinsik (berasal dari faktor-faktor luar). Motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan pada prestasi belajar siswa. Penelitian ini akan menggunakan instrumen penilaian berupa skala untuk mengukur aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dari motivasi belajar. Skala ini akan diisi oleh siswa berdasarkan tingkat motivasi belajar yang mereka rasakan. Semakin tinggi skornya, semakin tinggi tingkat motivasi belajar siswa.

I. Sistematika Penulisan

Dalam usaha untuk menyajikan panduan yang terstruktur dalam penyusunan penelitian ini, kami menguraikan langkah-langkah penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini melibatkan semua elemen sebelum konten utama, termasuk halaman judul, persetujuan, pengesahan, moto,

persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari tiga bab yakni:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, manfaat penelitian, asumsi serta batasan penelitian, tinjauan literatur terkait, definisi operasional, dan tata cara penyusunan penelitian.

BAB II : KAJIAN TEORI

Dalam bab ini, disajikan teori mengenai pengembangan mobile learning untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran aqidah akhlak. Selain itu, dibahas perspektif Islam terkait teori, serta kerangka berpikir yang terkait dengan judul penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan model penelitian dan pengembangan yang digunakan, langkah-langkah penelitian, serta metode pengujian produk. Juga, disertakan sub-bab yang membahas desain pengujian, subjek pengujian, jenis data yang terkumpul, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bagian ini menggambarkan tahapan pengembangan media, menyajikan data hasil pengujian, menganalisis data, merevisi produk, dan membahas hasil evaluasi produk yang telah direvisi. Bab ini juga membicarakan penggunaan produk, strategi penyebaran produk, dan peluang pengembangan lebih lanjut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dari pembahasan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya. Bab ini juga memuat implikasi temuan serta saran yang ditujukan kepada berbagai pihak, termasuk guru, siswa, sekolah, orang tua, dan peneliti di masa mendatang.

3. Bagian Akhir

Bagian ini mencakup daftar pustaka yang merujuk pada sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian, riwayat pendidikan peneliti, dan lampiran-lampiran yang relevan.

