

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses panjang yang membentuk dan mengembangkan individu melalui pemberian pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan eTeknologia. Ini melibatkan interaksi yang terorganisir antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan formal seperti sekolah atau universitas, atau melalui pengalaman belajar yang lebih informal.

Dalam era saat ini, permasalahan utama dalam dunia pendidikan yang perlu segera diselesaikan adalah terkait dengan kualitas pembelajaran, terutama dalam penggunaan komponen pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student center*). Selain itu, perlu difasilitasi kebutuhan peserta didik baik dari segi sarana maupun prasarana yang menantang.¹

Peningkatan kualitas pembelajaran juga melibatkan usaha dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, merangsang kreativitas, mendorong inovasi, mencapai efektivitas yang lebih tinggi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam konteks ini, pengembangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadi suatu keharusan. Seiring dengan perkembangan teknologi, pembelajaran perlu memanfaatkan teknologi agar dapat tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Teknologi tampaknya telah meresap ke dalam kehidupan setiap individu pada periode ini. Dengan cakupan globalnya, Teknologi memengaruhi berbagai aspek kehidupan, berperan besar dalam mengubah struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan, dan penelitian. Kemajuan teknologi

¹ Radyuli, P., Wijaya, I., & Sanita, D. *Jurnal Validitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan*. Padang, Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" Yptk", (2020) 7(1), 52-59.

yang merata telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk ekonomi, poliTeknologi, kebudayaan, seni, dan tidak terkecuali dunia pendidikan.²

Peran media pembelajaran memiliki signifikansi penting karena dapat mendukung efektivitas proses belajar siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, materi abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkret selama proses pembelajaran. Penerapan media ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Keberadaan media pembelajaran dapat memberikan daya tarik tambahan dalam proses pembelajaran, contohnya melalui presentasi visual yang dikombinasikan dengan gambar atau animasi.³

Seiring dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, pada Pasal 1 Ayat 8:

Standar sarana dan prasana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar yang lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.⁴

Bahwasanya diperlukan sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran dan mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Keberadaan sarana dan prasarana yang memadai akan mendukung pelaksanaan rencana pembelajaran dengan lebih efektif.

Pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah dapat dioptimalkan melalui pengembangan media pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa teknologi seperti smartphone sudah menjadi bagian dekat dari kehidupan peserta didik, bahkan menjadi kebutuhan yang selalu mereka

² Jamun, Y. M. *Dampak teknologi terhadap pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, 10(1), (2018). hal.48

³ Kuswanto, J., & Radiansah, F. *Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI*. Jurnal Media Infotama, 14(1).(2018). Hal. 1

⁴ Presiden Republik Indonesia. ,Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. (2006), hal.3.

bawa kemana-mana. Pendidik perlu memiliki kemampuan untuk mengenali potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan kondisi lingkungan sekolah. Dengan mengembangkan serta mengemas media pembelajaran secara praktis dan efisien, diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar mandiri.

Secara umum, pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Aliyah umumnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Metode ceramah, yang sering disebut sebagai *mauidzah hasanah*, digunakan untuk menyampaikan materi secara persuasif kepada peserta didik dan merupakan metode paling populer dalam praktik pembelajaran fiqih. Namun, metode ini dianggap menyebabkan siswa mengalami kejenuhan, aktivitas belajar siswa rendah, dan pada akhirnya hasil belajar kognitif siswa menjadi rendah.⁵ Dan juga dianggap sebagai pendekatan yang cukup pasif bagi peserta didik karena kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam metode ini, komunikasi hanya berjalan satu arah dari pendidik, sehingga peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk berpendapat atau berpartisipasi aktif.⁶

Penggunaan media telah meningkatkan daya tarik dan kesenangan dalam pembelajaran bagi siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Ruth Lautfer, media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mendorong kreativitas siswa serta menumbuhkan minat mereka dalam proses belajar.⁷

Minat belajar memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat adalah kecenderungan yang konsisten untuk memberikan perhatian dan mengingat aktivitas tertentu, semakin besar minatnya. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu pelajaran akan termotivasi untuk menyelami materi pelajarannya dengan mendalam. Contohnya, siswa yang tertarik pada pelajaran agama Islam akan berusaha keras untuk memahami materi pelajaran

⁵ Saenab, S., & Puspita, I. *Peningkatan aktivitas dan hasil belajar biologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Mangkutana*. *Jurnal Bionature*, 13(2), (2012). Hal. 129..

⁶ Sulandari, S. *Analisis terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal dan Metoda Pembelajaran E-Learning di Lingkungan Badiklat Kemhan*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2),(2020). Hal. 184.

⁷ Tafonao, T. *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2),(2018). Hal. 106.

tersebut. Mereka akan aktif bertanya jika menemui kesulitan dalam pemahaman, berbeda dengan siswa yang kurang tertarik pada pelajaran tersebut, yang cenderung mengikuti pembelajaran secara pasif dan hasil belajarnya pun dapat terpengaruh.

Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung meraih hasil pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang minat belajarnya rendah. Minat belajar tercermin dalam tingkat perhatian dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Seorang yang belajar dengan minat penuh akan berusaha memahami materi dengan sepenuh hati dan semangat tinggi, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran yang bisa mengkombinasikan visual dengan gambar yang merupakan juga salah satu perkembangan teknologi yang sampai saat ini kita rasakan bahkan peserta didik pun menggunakannya adalah Android. Secara keseluruhan, Android telah menjadi pilihan utama bagi banyak individu, terutama peserta didik. Media ini menyajikan beragam unsur, termasuk audio animasi, video, teks, dan grafis, yang bersifat komprehensif dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat menjadi daya tarik visual media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Semakin menarik tampilan media, semakin besar pula Minat siswa untuk belajar, dan hal ini pada akhirnya juga dapat memengaruhi hasil belajar siswa secara positif.⁸ Pengembangan media berbasis Android diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, peserta didik dapat lebih berfokus pada konten pembelajaran.

Di Madrasah Aliyah (MA) Sunan Gunungjati Losari, mata pelajaran Fiqih menjadi salah satu mata pelajaran yang esensial dalam membentuk pemahaman siswa terhadap hukum-hukum Islam. Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan, minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X masih belum optimal. Siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti pelajaran

⁸ Gunawan, G., Harjono, A., Sahidu, H., & Herayanti, L. *Virtual laboratory to improve students' problem-solving skills on electricity concept*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 6(2) .(2017). Hal. 259.

dan hasil ulangan harian serta ujian menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya minat dan hasil belajar siswa antara lain metode pembelajaran yang kurang variatif, materi yang disampaikan secara monoton, dan kurangnya media pendukung yang menarik. Pembelajaran yang dominan bersifat ceramah membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar secara aktif.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini menciptakan solusi inovatif yang efektif sebagai media pembelajaran yang dapat menyampaikan bahan materi pembelajaran dengan lebih baik. Inovasi tersebut mengarah pada pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat meningkatkan Minat Belajar Peserta didik dan juga memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap Hasil belajar peserta didik, dalam hal ini peneliti akan mengambil tempat dan objek penelitian pada mata pelajaran fiqih kelas X di Madrasah Aliyah Sunan Gunung jati Losari.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Minat Belajar Siswa
 - Siswa kelas X di MA Sunan Gunungjati Losari menunjukkan minat belajar yang rendah pada mata pelajaran Fiqih.
 - Metode pembelajaran konvensional kurang menarik bagi siswa, mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan partisipasi dalam proses belajar mengajar.
2. Hasil Belajar yang Rendah
 - Nilai akademis siswa pada mata pelajaran Fiqih tidak mencapai target yang diharapkan.
 - Siswa kesulitan memahami materi pelajaran Fiqih karena metode penyampaian yang kurang variatif dan interaktif.

3. Keterbatasan Media Pembelajaran
 - Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih bersifat tradisional dan kurang memanfaatkan teknologi.
 - Tidak adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa.
4. Kemajuan Teknologi yang Tidak Dimanfaatkan Optimal
 - Penggunaan teknologi, terutama perangkat Android, belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran di MA Sunan Gunungjati Losari.
 - Siswa umumnya memiliki akses ke perangkat Android, namun belum ada aplikasi pembelajaran yang mendukung mata pelajaran Fiqih.
5. Perluasan Akses dan Fleksibilitas Belajar
 - Keterbatasan waktu dan ruang dalam pembelajaran konvensional membatasi siswa dalam mengakses materi pelajaran di luar jam sekolah.
 - Diperlukan media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja untuk mendukung proses belajar yang berkelanjutan.
6. Kebutuhan akan Inovasi dalam Pembelajaran
 - Guru membutuhkan metode baru dan inovatif untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
 - Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pemahaman siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berangkat dari permasalahan yang ada, pada penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup permasalahannya yang hanya mencakup:

1. Media Pembelajaran
 - Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada aplikasi berbasis Android.

- Fitur dalam aplikasi mencakup materi pelajaran, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum Fiqih kelas X.
- Asumsi bahwa setiap siswa memiliki akses ke perangkat Android dengan spesifikasi minimal yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi.
- Koneksi internet yang memadai untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi jika diperlukan, meskipun aplikasi dirancang untuk dapat digunakan secara offline setelah diunduh.

2. Minat Belajar

- Minat yang diungkap melalui penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam Mata Pembelajaran Fiqih kelas X di MA Sunan Gunung Jati Losari.
- Fokus penelitian pada pengukuran dan analisis minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih, sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Android.
- Penelitian tidak mencakup analisis mendalam terhadap faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar seperti lingkungan keluarga, kondisi sosial-ekonomi, atau dukungan orang tua.

3. Hasil Belajar

- Fokus penelitian pada hasil belajar kognitif siswa, yaitu pemahaman, pengetahuan materi Fiqih sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Android.
- Penelitian tidak mencakup aspek-aspek non-kognitif seperti Aspek Psikomotorif dan aspek Afektif.
- Hasil belajar kognitif diukur melalui tes tertulis yang mencakup materi Fiqih kelas X sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- Tes diselenggarakan sebelum intervensi (pre-test) dan setelah beberapa minggu atau bulan penggunaan aplikasi (post-test).



D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas diatas, dalam penelitian ini diajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Fiqih kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari?
2. Seberapa besar tingkat pengembangan media pembelajaran berbasis Android, minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari?
3. Seberapa besar pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari ?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas diatas, dalam penelitian ini diajukan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendapatkan informasi tentang langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Fiqih kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari.
2. Mendapatkan informasi tentang seberapa besar tingkat pengembangan media pembelajaran berbasis android, minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari.
3. Menganalisis seberapa besar pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam Pendidikan baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi Pendidikan, terutama Pendidikan Agama Islam, untuk memajukan Pendidikan yang ada di Indonesia, baik itu Pendidikan secara umum maupun Pendidikan secara khusus.
- b. Memberikan serta menambah wawasan dan informasi baru mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis android dan meningkatkan minat belajar juga hasil belajar siswa.
- d. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada perkembangan pendidikan. Menjadi sumber/rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan diminati agar peserta didik mampu menguasai materi yang telah diberikan.

2. Manfaat Praktis

secara praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi penulis

Penelitian ini sebagai syarat menyelesaikan S2, dan sebagai bentuk pengabdian mahasiswa tingkat akhir, dan diharapkan menambah wawasan dan pengalaman langsung pada diri sendiri, serta untuk menguji kualitas diri sendiri.

b. Bagi Tempat Penelitian

penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan media pembelajaran berbasis android dan media



pembelajaran lainnya, serta dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini difokuskan pada peserta didik sebagai objek penelitian, khususnya siswa-siswi MA Sunan Gunung Jati Losari sehingga diharapkan dapat memberi kontribusi dan informasi bagi peserta didik lain. Serta sebagai motivasi untuk dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar dengan media pembelajaran berbasis android dan media-media pembelajaran lainnya.

G. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendapatkan gambaran mengenai proses penelitian penulis akan membandingkan dengan penelitian yang sudah dilakukan terdahulu, maka dibawah ini akan diuraikan tentang penelitian terdahulu yang relevan, beberapa penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jurnal Yuliawanti Yunus dan Monica Fransisca dengan judul “Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan.” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan siswa pada media pembelajaran berbasis Android mata pelajaran kewirausahaan. Metode penelitian bersifat kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas X jurusan perhotelan dan jasa pariwisata di kota Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner, menyangkut dua indikator dengan hasil indikator kebutuhan sarana dan kecenderungan gaya belajar menunjukkan bahwa 100% siswa yang mempunyai smartphone berbasis Android, interaksi siswa dengan smartphone menunjukkan presentasi 94,1 %. Hal tersebut menunjukkan kebutuhan sarana smartphone sangat diperlukan terlebih hanya 29,4% guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android. Hasil kuesioner dari indikator kebutuhan untuk memperhatikan kecenderungan gaya belajar siswa lebih suka dengan presentase 41,2% menggunakan kata seperti rasakan, sentuh dan pegang, 47,1% siswa lebih mudah mengingat hal yang dilihat atau dibaca serta yang dilakukan, 58% siswa lebih suka membaca dari pada dibacakan, kemudian

52,5% siswa sangat setuju, 47,1 % setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis Android. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran.⁹

2. Jurnal “pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran sosiologi” ditulis Anita Adesti dan Siti Nurkholimah Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Sosiologi guna meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X SMA; (2) menguji kelayakan media pembelajaran berbasis android dengan kriteria baik (layak) dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan prosedural yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono dan Warsita yang meliputi (1) tahap perancangan, (2) tahap produksi media, dan (3) tahap evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) dihasilkannya media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Sosiologi; (2) media pembelajaran berbasis android layak digunakan hal ini sesuai dengan hasil uji ahli media 80,45 (baik), uji ahli desain 81,90 (baik), uji ahli materi 88,41 (baik) selanjutnya uji skala perorangan 91,25 (praktis), uji skala kecil 86,35 (praktis) dan uji produk lapangan 80,43 (praktis).¹⁰
3. Tesis Sonny Ronny Muntu yang Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK”, Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web ini digunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri

⁹ Yunus, Y., & Fransisca, M. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), (2020). 118-127.

¹⁰ Adesti, A., & Nurkholimah, S. Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran sosiologi. *Edutainment*, 8(1), (2020). 27-38.

dari data primer dan data sekunder. Data kualitatif diperoleh melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara, analisis dokumen, atau observasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan. Bentuk lain dari data kuantitatif adalah gambar yang diperoleh dari dokumentasi foto maupun video studi. Hasil validasi dari validator menunjukkan bahwa dari aspek aplikasi, tampilan, konten dan link materi menunjukkan kategori sangat valid. Hasil validasi buku panduan dari aspek format, bahasa dan isi menunjukkan kategori sangat valid, dan hasil analisis dari respon siswa yang persentasenya menunjukkan diatas 70%.¹¹

4. “Pengembangan Media Pembelajaran Android Berbasis Guided Inquiry Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis” Tesis yang ditulis Leni Zuli Isnawati, Proses pengembangan media ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (analyze, design, develop, implement, dan evaluate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran android berbasis guided inquiry berorientasi kemampuan berpikir kritis memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.¹²
5. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 Mi Al-Islah Sidowayah” Tesis yang ditulis oleh Firdah Nailil Karimah mahasiswa Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Hasil penelitian dan pengembangan ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran berbasis website pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah pada materi keberagaman budaya Indonesia. Produk media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan, ini ditunjukkan pada hasil validasi dan uji lapangan yang telah dilakukan. Validasi ahli materi mendapatkan presentase 76,6%. Validasi dari ahli media mendapatkan presentase 93% . Validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan presentase 98%. Uji efektifitas media pembelajaran berbasis

¹¹ Faishol, R., Muftiyah, A., & Bastiar, A. D. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Negeri 1 Tegalsari. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(2),(2022). 144-156.

¹² ZULI ISNAWATI, L. E. N. I. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANDROID BERBASIS GUIDED INQUIRY BERORIENTASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).(2022).

website yang didapatkan dari hasil pre-test dan post-test. Rata-rata hasil post tes pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 68 menjadi 85, artinya ada sebuah perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis website.¹³

Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas Penelitian

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. <i>Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan</i> , 7(2), 118-127.	<ul style="list-style-type: none"> • penggunaan media pembelajaran berbasis Android • Melibatkan pengembangan atau analisis kebutuhan terkait dengan media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian sebelumnya menggunakan kuantitatif dan . Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner • Mata Pelajaran yang Difokuskan • Hasil yang Drukur menghasilkan rekomendasi atau model kebutuhan untuk media pembelajaran kewirausahaan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis mengembangkan Aplikasi sendiri • Model Pengembangan <i>Four D</i> • Fokus materi Fiqih Kelas X Madrasah Aliyah Diterapkan pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari
2	Adesti, A., & Nurkholimah, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran sosiologi. <i>Edutainment</i> , 8(1), 27-38.	<ul style="list-style-type: none"> • penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android. • Fokus pada pengembangan aplikasi atau media pembelajaran berbasis Android. • Sama menggunakan metode 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel yang berbeda dalam penelitian Aplikasi • Menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 untuk pengembangan media pembelajaran • Tujuan penelitian kedua lebih spesifik, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, sementara penelitian pertama 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis mengembangkan Aplikasi sendiri • Model Pengembangan <i>Four D</i> • Fokus materi Fiqih Kelas X Madrasah Aliyah • Diterapkan pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Sunan

¹³ Karimah, F. N. *Pengembangan media pembelajaran berbasis Website pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (2023)

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
		yang sama yaitu Reseach dan Developme nt	mungkin memiliki tujuan yang lebih umum terkait dengan efektivitas media pembelajaran.	Gunung Jati Losari
3	Faishol, R., Muftiyah, A., & Bastiar, A. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas X Di Smk Negeri 1 Tegalsari. <i>INCAR E, International Journal of Educational Resources</i> , 3(2), 144-156.	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran • Sama menggunakan metode yang sama yaitu Reseach dan Developme nt 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran berbasis web • media pembelajaran berbasis Android • Platform Pembelajaran, berbasis web dan Aplikasi • Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis mengembangk an Aplikasi sendiri • Model Pengembangan <i>Four D</i> • Fokus materi Fiqih Kelas X Madrasah Aliyah • Diterapkan pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari
4	ZULI ISNAWATI, L. E. N. I. (2022). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANDROID BERBASIS GUIDED INQUIRY BERORIENTASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS</i> (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran • Sama menggunakan metode yang sama yaitu Reseach dan Developme nt • Pengembangan Media Pembelajaran Android 	<ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) • Fokus Mata Pelajaran • Pendekatan Pembelajaran Penelitian pertama menggunakan pendekatan Guided Inquiry 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis mengembangk an Aplikasi sendiri • Model Pengembangan <i>Four D</i> • Fokus materi Fiqih Kelas X Madrasah Aliyah • Diterapkan pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
5	Karimah, F. N. (2023). <i>Pengembangan media pembelajaran berbasis Website pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah</i> (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran • Sama menggunakan metode yang sama yaitu Reseach dan Development 	<ul style="list-style-type: none"> • Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites • Model pengembangan ADDIE • Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) • Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis mengembangkan Aplikasi sendiri • Model Pengembangan <i>Four D</i> • Fokus materi Fiqih Kelas X Madrasah Aliyah • Diterapkan pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari

H. Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran pada pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan minat belajar siswa dan pengaruhnya terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X MA sunan gunungjati losari dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan kerangka pikir penelitian ini menguraikan bahwa pengembangan Media pembelajaran fiqih berbasis Android dimulai dengan menerapkan pendekatan model *Four-D (4D)*. Pendekatan ini melibatkan empat tahap kegiatan yang perlu dilalui, yaitu:

- 1) Define (Pendefinisian): Kegiatan pada tahap ini mencakup definisi peserta didik, fasilitas, dan analisis konsep (bahan ajar) yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Identifikasi karakteristik peserta didik dan analisis konten pembelajaran menjadi langkah awal dalam proses pengembangan.
- 2) Design (Pengembangan): Pada tahap ini, dilakukan perancangan awal produk media pembelajaran. Rancangan ini diwujudkan dalam bentuk flow chart dan story board sebagai panduan selama proses pengembangan. Fase ini merupakan langkah penting dalam merinci elemen-elemen yang akan disertakan dalam produk.
- 3) Development (Pengembangan): Pengembangan sebenarnya dari media pembelajaran fiqih berbasis Android dilakukan pada tahap ini. Proses ini melibatkan pembuatan produk, dengan menghasilkan aplikasi media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, uji coba eksperimen juga dilakukan untuk mengevaluasi penguasaan materi fiqih oleh peserta didik dengan menggunakan media tersebut. Uji coba ini dilakukan setelah mendapatkan persetujuan dari ahli media dan ahli materi serta uji coba kelayakan produk pada kelompok kecil.
- 4) Disseminate (Penyebar Luasan): Tahap penyebaran luasan dilakukan dengan cara mengemas dan mempublikasikan produk media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah dengan mempublikasikan media tersebut di platform seperti Google Market atau Play Store, sehingga dapat didistribusikan secara luas kepada pengguna potensial.

Secara keseluruhan, pendekatan *Four-D* digunakan sebagai landasan untuk mengarahkan seluruh proses pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis

Android, mulai dari definisi kebutuhan hingga penyebaran produk secara luas kepada pengguna.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan tesis ini terdiri dari lima bab, yang masing-masing menampakkan titik berat yang berbeda namun dalam satu kesatuan yang saling berkesinambungan. Adapun lima bab itu terdiri dari:

BAB I. PENDAHULUAN: bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA: memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori relevan dan terkait dengan tema tesis.

BAB III. METODE PENELITIAN: memuat secara rinci metode penelitian penelitian yang digunakan peneliti beserta justifikasi/ alasannya, jenis penelitian, desain, lokasi, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variable, serta analisis data yang digunakan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN: pada bab iv ini berisi: (1) Hasil Penelitian, klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya, (2) Pembahasan, Sub bahasan (1) dan (2) dapat digabung menjadi satu kesatuan, atau dipisah menjadi sub bahasan tersendiri.

BAB V. PENUTUP: bab terakhir berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.