

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting bagi hidup dan kehidupan manusia. Dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat (1) menjamin setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan.<sup>1</sup> Pendidikan yang dimaksud juga dipertegas dalam Undang – Undang (UU) Nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut antara lain memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan era 4.0 yang merupakan pendidikan era revolusi industri yang menuntut pendidik untuk mengintegrasikan teknologi baik secara fisik maupun non fisik dalam pembelajaran, berfokus pada empat komponen yang salah satunya adalah kemampuan berpikir. Oleh karena itu, pendidikan era 4.0 berupaya membekali individu dengan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu untuk mengembangkan potensinya agar dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru bertanggung jawab untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa dan perlu mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Berpikir kritis adalah proses di mana beberapa faktor kognitif dan emosional berinteraksi. Artinya berpikir kritis adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang akan memberikan kontribusi signifikan pada bidang kecerdasan, membantu siswa mencapai langkah-langkah baru, memungkinkan mereka untuk memahami ide-ide dan konsep-konsep baru, dan memberikan rencana untuk kegiatan ilmiah.

Pentingnya berpikir kritis adalah untuk dapat bersaing dalam dunia kerja dan kehidupan pribadi, siswa harus memiliki kemampuan memecahkan masalah dan harus mampu berpikir kreatif. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam setiap kegiatan pembelajaran, memungkinkan siswa untuk secara bebas menentukan topik/masalah yang akan dibahas terkait dengan materi yang telah dipelajari, dan mengemukakan gagasan dalam suasana saling menghargai untuk mendorong siswa berpikir dan terus mengeksplorasi.

Masalah berpikir kritis belum menarik perhatian guru di sekolah, pembelajaran di kelas belum melatih siswa untuk menemukan konsep sendiri, keterampilan berpikir siswa belum dilatih melalui pemecahan masalah, siswa tidak terbiasa dengan observasi, dan sering menggunakan metode ceramah.

Hasil observasi yang dilakukan di SMPN 3 Malang yang telah dilaksanakan, guru menjelaskan materi dengan teknik oral dan juga menggunakan power point, siswa lebih banyak mencatat materi di buku

berdasarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan soal yang ada di buku pegangan siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan kegiatan waktu kelas untuk membahas pekerjaan rumah, memulai kelas baru, dan memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. Pembelajaran dilakukan secara rutin hampir setiap hari, yang dapat digolongkan 3M, membosankan, berbahaya, dan merusak minat seluruh siswa. Hal ini didukung oleh hasil wawancara siswa. Seperti yang kita ketahui bersama siswa masih sering menggunakan model pembelajaran tradisional, dan proses pembelajarannya berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah.

Saat ini penulis berencana melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Malang. Di sekolah tersebut telah digunakan beberapa metode pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam seperti metode ceramah, tanya jawab, hafalan, latihan dan pemberian tugas. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi hasil dari proses belajar. Peran guru sangat besar dalam menghadirkan alternatif metode pembelajaran yang beragam dan menyenangkan. Bagi siswa, pembelajaran yang monoton dapat membuat mereka merasa bosan sehingga membuat proses pencapaian tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Alokasi jam belajar juga menghadirkan satu permasalahan tersendiri. Guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi yang cukup banyak dalam waktu yang relatif singkat. Hal ini membuat pelajaran yang diberikan tidak semuanya dapat diingat dan dipahami oleh siswa sehingga banyak guru

memilih memberikan pekerjaan rumah (PR) dengan harapan siswa dapat belajar kembali di luar jam pelajaran. Namun hal ini juga tidak serta merta menjadi solusi, keterbatasan daya ingat siswa juga mempengaruhi kemampuan dan kemauan mereka dalam mengerjakan tugas tersebut. Kondisi ini didukung dengan kebijakan beberapa sekolah yang tidak lagi menjual buku paket pelajaran sehingga siswa harus mencari sendiri. Buku pelajaran juga disediakan melalui perpustakaan dan dipinjamkan pada saat jam pelajaran dan harus dikembalikan ketika pembelajaran telah berakhir. Untuk kondisi tertentu siswa diizinkan meminjam buku dari perpustakaan untuk dibawa pulang dengan durasi waktu yang terbatas. Lebih lanjut, Materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran akan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Malang.

Media pembelajaran ini akan disusun sedemikian rupa sehingga mampu menyajikan materi dengan baik dan menarik bagi siswa. Materi tidak terbatas pada teks saja namun juga disertai gambar, audio sertavideo. Selain itu media ini juga dapat diakses kapan saja dan dari mana saja sehingga diharapkan dapat dipergunakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Selain itu, siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah karena guru belum mengoptimalkan pembelajaran berbasis aplikasi yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi, mendorong tanggapan sebagai solusi untuk membuat proses pembelajaran berkelanjutan. Demikian

pula siswa dan guru di SMP Negeri 3 Malang memiliki pengalaman yang sama dan harus berusaha mencari solusi agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Hasil penelitian pendahuluan SMP Negeri 3 Malang menunjukkan bahwa keberadaan perangkat komputer dan koneksi internet belum beroperasi secara optimal. Keadaan ini mendorong sekolah untuk menjadi yang terdepan dalam mengembangkan *E-learning* selain memfasilitasi proses pembelajaran, dan akan terus meningkatkan kegunaan dan pemanfaatannya, tentunya juga akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini tidak berarti bahwa *E-learning* menggantikan model pembelajaran di kelas, tetapi untuk memperkuat model pembelajaran melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu terbukti bahwa, dalam penggunaan media pembelajaran *Learning Management System* (LMS) dalam pembelajaran memberikan efek yang positif. Adapun penelitian ini memiliki perbedaan bahwa penelitian ini berbasis *online* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Learning Management System* (LMS). Hal ini bahwa media pembelajaran *Learning Management System* (LMS) dengan harapan memiliki bentuk lebih *simple, modern* dan fitur-fitur yang digunakan juga tidak susah dan tentunya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Menggunakan *Learning Management System* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Malang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *online* menggunakan *Learning Management System* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Malang?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran *online* menggunakan *Learning Management System* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Malang?

## **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran *online* menggunakan *Learning Management System* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Malang.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran *online* menggunakan *Learning Management System* pada Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Malang.

#### **D. Spesifikasi Produk Penelitian Pengembangan**

Adapun spesifikasi produk pada pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa konten pembelajaran PAI yang terdapat dalam media e *Learning Management System*.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam *Learning Management System* ini yaitu (a) kompetensi yang memuat beberapa hal yakni standar kompetensi dan indikator ketercapaian (b) materi pembelajaran PAI, (c) video materi pembelajaran, dan (e) evaluasi.

#### **E. Signifikansi dan Manfaat Penelitian Pengembangan (R&D)**

Hasil penelitian ini, diharapkan memiliki manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai alternatif dalam pembelajaran guna meningkatkan keefektifan pembelajaran bagi siswa khususnya pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbasis *E-learning*.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan penelitian ini meliputi:

1. Pengembangan ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Malang.

2. Model pengembangan menggunakan metode *four D models* berupa pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

#### **G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian Pengembangan**

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *online* pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni :

1. Sadimin, dkk<sup>1</sup>, dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran *On-Line* Menggunakan *Learning Management System* Pada SMA Negeri 1 Sukatani, menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *online* dikatakan efektif, dan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan hemat waktu, sehingga memudahkan siswa untuk belajar dan menguasai teknologi, sehingga memungkinkan siswa untuk aktif mempercepat penciptaan keterampilan siswa.
2. Hidayat<sup>2</sup>, dengan judul penelitian yaitu Pengembangan *Learning Management System (LMS)* Untuk Bahasa Pemrograman PHP, bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa, sehingga perlu peningkatan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran di masa yang akan datang.

---

<sup>1</sup> Sadimin, Mustar Aman, dan Suroso, *Pengembangan Model Pembelajaran On-Line Menggunakan Learning Management System Pada SMA Negeri 1 Sukatani*, (Palembang: *Ipsikom Vol 6 No 2 Desember 2018, ISSN: 2338-4093*, 2018), p.2

<sup>2</sup>Hidayat, *Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP*, (Jurnal Ilmiah Core IT E-ISSN: 2548-3528 P-ISSN: 2339-1766, 2018), p.2339-1766).

3. Hasil penelitian Nurin Fitriana<sup>3</sup>, dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Blended learning* Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar, bahwa sebagian besar siswa merasa puas dengan pembelajaran mode *blended learning*, karena *blended learning* merupakan mode pembelajaran yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan atau pembelajaran.
4. Hasil penelitian Nur Aeni, dkk<sup>4</sup>, dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Model *Blended learning* Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Sistem Komputer, bahwa media pembelajaran *online* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kajian terkait *Learning Management System* (LMS). Model tersebut telah dipelajari secara ekstensif. Beberapa hasil menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa presentasi ahli media dan ahli materi masing-masing 90,62 % Dan 80,55%. Hal ini menunjukkan bahwa *mobile learning* yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran dan merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Nurin Fitriana, *Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar*, (Erudio Journal of Educational Innovation), Volume 4, Nomor 1, Desember 2017, e-ISSN: 2549-8673, p-ISSN: 2302-884X, 2018), p.1

<sup>4</sup>Nur Aeni, dkk, *Pengembangan Model Blended learning Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Sistem Komputer*, (Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET 6 (2), 2017), p. 23-43

<sup>5</sup>Nurin Fitriana, *Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar*, (Erudio Journal of Educational Innovation, Volume 4, Nomor 1, Desember 2017, e-ISSN: 2549-8673, p-ISSN: 2302-884X, 2018), p. 12-16.

5. Anwar Mutaqin, Indiana Marethi, and Syamsuri, dengan judul penelitiannya *Model Blended Learning* di Program Studi Pendidikan Matematika UNTIRTA, menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika berbasis *E-learning* dalam kerangka Laboratorium Trigonometri Tenzania terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang efektif. Data penelitian menunjukkan bahwa variabel seperti keterampilan proses, motivasi belajar, dan tes kinerja akademik dapat mencapai ketuntasan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan<sup>6</sup>. Penelitian selanjutnya menyimpulkan bahwa siswa di kelas *blended learning* lebih baik dari kelas biasa. Selain itu, siswa dalam *blended learning* lebih aktif dalam mengerjakan pekerjaan rumahnya dibandingkan kelas biasa<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup>Iman Subekti, YL Sukestiyarno, and St Budi Waluya, *Efektivitas Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis E-learning Dalam Kerangka Laboratorium Teenzania Materi Trigonometri Kelas X*, 2012, 6.

<sup>7</sup>Anwar Mutaqin, Indiana Marethi, and Syamsuri, *Model Blended Learning di Program Studi Pendidikan Matematika UNTIRTA*, (Erudio Journal of Educational Innovation, Volume 4, Nomor 1, Desember 2017, e-ISSN: 2549-8673, p-ISSN: 2302-884X, 2018), p. 8-13.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian Pengembangan

No	Peneliti dan judul penelitian	Rumusan masalah	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Sadimin, Mustar Aman, dan Suroso (2018) <i>Pengembangan Model Pembelajaran On-Line Menggunakan Learning Management System Pada SMA Negeri 1 Sukatani</i>	Bagaimana efektifitas Pengembangan Model Pembelajaran On-Line Menggunakan <i>Learning Management System</i> untuk mempercepat penciptaan keterampilan siswa?	Pengembangan media pembelajaran <i>online</i> dikatakan efektif, dan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan hemat waktu, sehingga memudahkan siswa untuk belajar dan menguasai teknologi, sehingga memungkinkan siswa untuk aktif mempercepat penciptaan keterampilan siswa.	Pengembangan media dititikberatkan pada percepatan penciptaan keterampilan siswa SMA.
2	Hidayat, (2018) <i>Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP</i>	Bagaimana pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran?	Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa, sehingga perlu peningkatan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran di masa yang akan datang.	Penelitian difokuskan pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran
3	Nurin Fitriana,(2018) <i>Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia</i>	Bagaimana media pembelajaran <i>online</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa?	Sebagian besar siswa merasa puas dengan pembelajaran mode <i>blended learning</i> ,	Pengembangan media pembelajaran <i>online</i> difokuskan untuk peningkatan

	<i>Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar</i>		karena <i>blended learning</i> merupakan mode pembelajaran yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan atau pembelajaran.	hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia.
4.	Iman Subekti, YL Sukestiyarno, and St Budi Waluya,(2012) <i>Efektivitas Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis E-learning Dalam Kerangka Laboratorium Tenzania Materi Trigonometri Kelas X</i>	Bagaimana efektifitas pembelajaran matematika berbasis <i>E-learning</i> dalam kerangka Laboratorium Trigonometri Tenzania dalam menciptakan suasana belajar?	Pembelajaran matematika berbasis <i>E-learning</i> dalam kerangka Laboratorium Trigonometri Tenzania terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang efektif.	Variabel difokuskan pada keterampilan proses, motivasi belajar, dan tes kinerja akademik untuk mencapai ketuntasan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan
5.	Anwar Mutaqin, Indiana Marethi, and Syamsuri, (2018) <i>Model Blended Learning di Program Studi Pendidikan Matematika UNTIRTA</i>	Bagaimana Model <i>Blended Learning</i> dalam menciptakan suasana belajar yang efektif?	siswa di kelas <i>blended learning</i> lebih baik dari kelas biasa. Selain itu, siswa dalam <i>blended learning</i> lebih aktif dalam mengerjakan pekerjaannya dibandingkan kelas biasa.	Variabel difokuskan pada keaktifan dalam mengerjakan pekerjaan rumah.

## H. Definisi Operasional

### 1. Penelitian Pengembangan

Pengembangan adalah kegiatan tersusun secara sistematis, terarah, dan dilakukan secara sadar untuk memperbaiki atau menciptakan sebuah produk agar menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kualitas mutu yang terbaik.

### 2. *Learning Management System*

*Learning Management System* pembelajaran yang diberdayakan oleh teknologi elektronik

### 3. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis pada penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam yang diukur dengan tes dalam bentuk tes uraian.