

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hakikat belajar adalah proses interaksi terhadap keadaan yang berada disekitar individu siswa. Belajar bisa dilihat sebagai proses bertindak melalui berbagai pengalaman dan proses yang diciptakan guru dengan ditunjukkan kepada pencapaian tujuan. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan oleh dua pelaku, yaitu guru dan siswa. Sudjana mengemukakan pengertian belajar adalah perilaku dari siswa adalah belajar dan perilaku dari guru adalah membelajarkan.¹

Menurut Slameto “belajar adalah proses usaha yang dilaksanakan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam rangka interaksi dengan lingkungannya.”² Adanya keinginan dalam diri siswa sendiri untuk tertarik dan berkeinginan dalam belajar. Dijelaskan dalam hadits Nabi Muhammad SAW yang memerintahkan umatnya untuk semangat dalam hal yang bermanfaat dan jangan bermalas-malasan yang berbunyi :

أَحْرَصْ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ وَاسْتَعِزْ بِاللَّهِ وَلَا تَعْجِزْ

¹Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 5.

²Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Gravindo Persada, 2015), hlm. 17.

Artinya :

“Semangatlah dalam hal yang bermanfaat untukmu, minta tolonglah pada Allah, dan jangan malas (patah semangat).” (HR. Muslim).³

Berdasarkan hadits diatas dapat disimpulkan bahwa Nabi Muhammad SAW memerintahkan umatnya untuk selalu bersemangat dalam hal yang bermanfaat, dan semangat dalam minat belajar merupakan hal yang bermanfaat dan bahkan diharuskan supaya dapat memahami materi mata pelajaran. Selain itu juga dianjurkan untuk meminta pertolongan kepada Allah supaya apa yang diinginkan dan dibutuhkan bisa tercapai dengan berkah dan ridho-Nya.

Dalam kontek pendidikan konsepsi manusia akan menentukan orientasi proses pendidkan yang mengarah pada pengembangan kekuatan fisik dan jasmani.⁴ Manusia paripurna atau insan kamil yang mampu menjawab tantangan zaman, yang selama ini menjadi tujuan pendidikan Islam, saat ini belum tercapai secara totalitas.⁵ Pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru yang berlangsung pada suatu sistem. Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran yang menempati posisi cukup penting. Tanpa adanya media, komunikasi siswa dan guru tidak terjalin begitu baik dan pembelajaran sebagai proses interaksi tidak berlangsung secara maksimal. Guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran supaya bisa

³Imam An-Nawawi, *Riyadhu Ash-Sholihin* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2015), hlm. 85.

⁴Mardeli, “Teori Kompensasi Emosi,” *Jurnal Tadrib Pendidikan Agama Islam* 2 (2016): hlm.10.

⁵Irja Putra Pratama dan Zuhijra, “Reformasi Pendidikan Islam di Indonesia,” *Jurnal PAI Raden Fatah* 1. No. 2 (2019), hlm. 118.

memaksimalkan proses pembelajaran dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Guru harus memiliki komitmen yang kuat dalam melaksanakan pendidikan secara holistik yang berpusat pada potensi dan kebutuhan peserta didik. Pendidik juga harus mampu menyiapkan peserta didik untuk bisa menangkap peluang dan kemajuan dunia dengan perkembangan ilmu dan teknologi.⁶

Media merupakan pengantar atau perantara. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa dipakai untuk memberikan pesan dan juga dapat merangsang proses belajar kepada siswa.⁷ Media pembelajaran ialah bagian dari komponen pembelajaran yang memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan media sebaiknya juga mendapatkan perhatian guru dalam membuat kondisi belajar yang lebih efektif.

Dalam belajar mengajar, media tidak hanya menolong siswa untuk memahami materi pembelajaran saja, akan tetapi diharapkan agar mampu menarik antusias siswa dalam pembelajaran tersebut. Proses mental itulah yang mampu membantu membangkitkan minat belajar siswa sehingga mampu menjadikan siswa lebih berupaya dalam menemukan berbagai masalah dalam proses belajar mengajar. Dalam mentransformasikan materi pembelajaran kepada siswa, guru bisa memanfaatkan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi.

⁶Syarnubi, "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV di SDN 2 Pengarayan," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2019), hlm. 89.

⁷Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 50.

Darmanto berpendapat dalam menunjang pembelajaran, media teknologi telah banyak digunakan setiap orang bahkan dengan banyaknya teknologi *mobile* seperti *smartphone* dapat membuat siswa mulai banyak beralih kesistem *mobile-learning (m-learning)* yang memberikan kebebasan kepada mereka untuk mencari informasi dan komunikasi. Banyak cara yang digunakan dalam pembelajaran agar menarik dan interaktif yaitu salah satunya dengan menggunakan aplikasi-aplikasi edukatif yang ada di *smartphone* dalam *platform* android.⁸ Siswa bisa menggunakan perangkat seluler, tablet atau perangkat lainnya sebagai sumber belajar. *Smartphone* bukan hanya digunakan untuk chatting, SMS, telpon dan lain sebagainya, tetapi juga mampu memberikan keleluasaan waktu belajar siswa diluar jam pelajaran sehingga dapat berdampak positif dalam memanfaatkan media sebagai alat untuk pembelajaran.

Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran. Supaya siswa bisa lebih mudah mengerti suatu materi dan pelajaran, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin. Dengan adanya penerapan media menjadi salah satu unsur yang bisa dimanfaatkan dalam mengatasi permasalahan mengenai rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran fiqih dikelas. *Mobile learning* berbasis aplikasi android dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran jika dibandingkan dengan hanya buku konvensional saja, apalagi dengan sistem pembelajaran yang monoton. Guru sebaiknya mampu menerapkan

⁸Darmanto, Yulius Hari, dan Budi Hermawan "Smartphone sebagai Media Pembelajaran Bahasa Mandarin" Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call For Papers Unisbank, *Universitas Widya Kartika*, no. 4 (2014) hlm. 978-979.

pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media secara variatif sehingga mampu menciptakan kondisi belajar yang optimal dengan bantuan media teknologi yang digunakan.

Media pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* dapat meningkatkan perhatian minat dan motivasi belajar bagi peserta didik. Selain itu, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, penggunaan *m-learning* memungkinkan lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi secara *ad hoc* dan berinteraksi secara informal di antara pembelajar.⁹ Kehadiran *mobile learning* bertujuan untuk memberikan kepada siswa mempermudah dalam mempelajari materi pelajaran yang kurang dipahami dengan tidak terbatas oleh waktu dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun.¹⁰ Saat ini masih sedikit guru yang memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, kebanyakan dari guru masih belum terlalu banyak mengerti tentang media pembelajaran android sebagai media pembelajaran.

Android adalah sistem operasi yang paling disenangi di khalayak umum sebab bisa memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi, misalnya *open source*.¹¹ Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini bertujuan supaya siswa dapat menggunakan sebagai media pembelajaran yang

⁹Muhammad Minan Chusnik Dkk, *Appy Pie Untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android* (Yogyakarta: Media Akademi, 2018), hlm. 12.

¹⁰Siti Fatimah and Yusuf Mufti, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android sebagai Penguat Karakter Sains Siswa," *Jurnal Kaunia* 10, no. 1 (2014), hlm. 60.

¹¹Retno Dian Anggraeni and Rudy Kustijono, "Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android," *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)* 3, no. 1 (2013), hlm. 13.

praktis, memudahkan siswa untuk mencari tambahan referensi atau sumber, memikat siswa karena didalamnya terdapat beragam isi yang menarik seperti gambar, materi, kuis dan video, melatih pemahaman atau pengetahuan siswa terhadap pelajaran melalui materi-materi atau kuis yang ada di aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pertama oleh peneliti pada hari Jum'at, tanggal 7 September 2018 yang terjadi di sekolah MA Aisyiyah Palembang siswa banyak yang membawa dan memainkan *handphone* dan hal itu diperbolehkan ketika mendapatkan izin dari guru. Pada saat mata pelajaran fiqih di kelas, ketika dalam kegiatan belajar mengajar, siswa kurang tertarik dan kurang minat dalam belajar mata pelajaran fiqih.¹² Observasi kedua oleh peneliti pada hari Senin, 17 Februari 2020 juga tidak jauh beda dengan observasi yang pertama, ketika pelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang minat dan gairah dalam belajar, siswa lebih cenderung mengobrol antar siswa.¹³ Faktor yang mempengaruhi keduanya yaitu media pembelajaran yang tidak memadai dan sarana dan prasarana yang kurang menunjang, dan guru mengajar belum pernah menggunakan atau memanfaatkan *handphone* sebagai media pembelajaran. Hal inilah yang menarik peneliti untuk meneliti dan dapat memanfaatkan *handphone* sebagai media pembelajaran mata pelajaran fiqih.

Berdasarkan dari wawancara pertama pada tanggal 7 September 2018 yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran fiqih di MA Aisyiyah Palembang

¹²Observasi Pertama di MA Aisyiyah Palembang Tanggal 07 September 2018

¹³Observasi Kedua di MA Aisyiyah Palembang Tanggal 17 Februari 2020

yaitu Milda Erviana, S. Pd. I¹⁴ dan wawancara kedua pada tanggal 17 Februari 2020 dengan guru mata pelajaran fiqih yang baru di MA Aisyiyah Palembang yaitu Ibu Saniati, S. Pd¹⁵, mengatakan bahwa proses pembelajaran berlangsung kurang efektif dikarenakan banyaknya siswa yang kurang memperhatikan pelajaran karena kurang minat dan ketertarikan dalam belajar dengan pembelajaran media yang seadanya baik dari sarana dan prasarana sekolah maupun dari guru, siswa sering merasakan jenuh ketika belajar mata pelajaran fiqih dan cenderung lebih banyak yang mengobrol antar siswa. Media sangat diperlukan agar perhatian siswa hanya kepada materi yang disampaikan dan menambah minat belajar siswa meningkat.

Untuk dapat meningkatkan minat belajar, perlu adanya usaha guru dalam memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran berbasis aplikasi android diharapkan siswa mampu memanfaatkan media yang telah ada dan dapat digunakan sebagai alat untuk membantu proses belajar, memiliki minat dan gairah dalam belajar di kelas XI MA Aisyiyah Palembang pada mata pelajaran fiqih. Faktor inilah yang mendasari peneliti untuk mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis android di kelas XI MA Aisyiyah Palembang.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “penerapan media pembelajaran berbasis android *appy pie*

¹⁴Wawancara dengan Milda Ervina, S. Pd selaku Guru Mata Pelajaran Fiqih 07 September 2018

¹⁵Wawancara dengan Saniati, S. Pd selaku Guru Mata Pelajaran Fiqih 17 Februari 2020

dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas XI MA Aisyiyah Palembang.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya ketertarikan minat dalam pembelajaran fiqih yang disampaikan, sehingga dalam aktivitas belajar membuat siswa cenderung pasif.
2. Kurang kreatif dan inovatif guru dalam pembelajaran fiqih
3. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar, sehingga siswa memilih untuk melakukan hal yang kurang bermanfaat dalam pembelajaran seperti berbicara dengan temannya.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi fiqih yang diberikan oleh pendidik.
5. Belum adanya media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan pada pembelajaran fiqih untuk meningkatkan minat belajar siswa.
6. Belum diterapkannya media pembelajaran berbasis android untuk mengembangkan pola pikir siswa agar siswa dapat berpikir secara luas dan merasa senang.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti hanya terfokus pada meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih materi hudud dan hikmahnya dengan sub materi minuman khamr kelas XI.

D. Rumusan Masalah :

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis android *appy pie* pada mata pelajaran fiqih di kelas XI MA Aisyiyah Palembang ?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis android *appy pie* pada mata pelajaran fiqih di kelas XI MA Aisyiyah Palembang ?
3. Bagaimana minat belajar siswa sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis android *appy pie* pada mata pelajaran fiqih di kelas XI MA Aisyiyah Palembang ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui minat belajar mata pelajaran fiqih kelas kontrol yang diterapkan media pembelajaran berbasis android di MA Aisyiah Palembang.
- b. Untuk mengetahui minat belajar mata pelajaran fiqih kelas eksperimen yang tidak diterapkan media pembelajaran berbasis android di MA Aisyiah Palembang.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pemahaman tentang media pembelajaran berbasis android di MA Aisyiah Palembang sebagai bahan kajian dalam ilmu mata pelajaran fiqih.

b. Secara praktis

1) Bagi Peneliti

Berpengalaman langsung dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan.

2) Bagi Siswa

Siswa menjadi mudah dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran fiqih dengan penerapan media pembelajaran berbasis android sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3) Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pengajaran sekaligus prestasi siswa pada mata pelajaran fiqih.

4) Bagi Madrasah/Sekolah

Bertambahnya media pembelajaran dalam upaya peningkatan minat belajar siswa di sekolah dan mutu pendidikan.

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah penyajian yang jelas dan logis mengenai karya penelitian yang relevan. Kajian pustaka berisi kutipan teori, berbagai definisi dari variabel dan temuan penelitian sebelumnya yang dipergunakan peneliti dalam

menentukan alternatif, yang akan diimplementasikan.¹⁶ Sebagai bahan referensi bagi peneliti sebelum melakukan penelitian, maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan metode ini. Penelitian yang dilakukan diantaranya adalah:

Pertama Atik Suparyati¹⁷, dalam penelitian tersebut berjudul “*Peningkatan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Animasi 2D Melalui Media Berbasis Android Appypie Di Sekolah Menengah Kejuruan*”. Persamaan dalam penelitian ini adalah peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran *handphone* berbasis aplikasi android *appy pie*, Populasi dan sampel diambil dari satu kelas dan cara mengukur minat belajar siswa adalah dengan angket. Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian dari Atik Suparyati menggunakan animasi 2D dan metode penelitiannya menggunakan *Clasroom Action Resech* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan media teks dan metode penelitiannya menggunakan *exsperimen method* atau metode eksperimen.

Kedua Irnin Agustina Dwi Astuti, Dasmo dan Ria Asep Sumarni¹⁸, dalam penelitian tersebut berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di Smk Bina Mandiri Depok*”.

¹⁶Fitrianti, *Sukses Profesi Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Depublish, 2016), hlm. 42.

¹⁷Atik Suparyati, “Peningkatan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Animasi 2D Melalui Media Berbasis Android Appy Pie di SMK Negeri 1 Gesi, *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2, (2018), hlm. 184-185.

¹⁸Ria Asep Sumarni Irnin Agustina Dwi Astuti, Dasmo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 24, no. 2, (2018), hlm. 698-699.

Persamaan dalam penelitian ini adalah peneliti sama-sama membuat aplikasi android dari situs website *appy pie*. Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian dari Irnin Agustina Dwi Astuti, dkk menggunakan metode pelatihan dan pendampingan pelatihannya hanya berfokus pada memberikan informasi dalam membuat media pembelajaran berbasis android, sedangkan peneliti metode penelitiannya menggunakan *exsperimen method* atau metode eksperimen dan berfokus pada penerapannya saja.

Ketiga Putri Setiani¹⁹ dalam penelitian tersebut berjudul “*Penggunaan Appypie Untuk Mengembangkan Media Aplikasi Android Pada Pembelajaran Tumbuhan Hijau Di Kelas V Sekolah Dasar*”. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran *handphone* beberbasis aplikasi android *appy pie*, Sedangkan letak perbedaannya adalah penelitian dari Putri Setiani menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), sedangkan peneliti metode penelitiannya menggunakan *exsperimen method* atau metode eksperimen.

Melihat ketiga penelitian dari berbagai penelitian yang telah dibuat oleh penelitian sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android *Appy Pie* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas XI MA Aisyiyah Palembang”, dapat dikatakan masih baru dan belum diteliti oleh orang

¹⁹Putria Setiani, “Media Aplikasi Android Pada Pembelajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,” *Jurnal Artikel Ilmiah FKIP Universitas Jambi*, 2018, hlm. 1-2.

lain, kemudian penelitian sebelum-sebelumnya secara umum hanya kesamaan dalam media aplikasi android, karena peneliti cenderung atau fokus pada satu permasalahan yaitu penerapan media pembelajaran berbasis android *appy pie* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas XI Aisyiyah Palembang.

G. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran Aplikasi *Appy Pie*

Android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi linux.²⁰ Android merupakan sistem operasi yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet.²¹ Android merupakan suatu sistem yang disenangi di khalayak umum sebab bisa memberikan keleluasaan bagi para pengembang dalam menciptakan sebuah aplikasi. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka.

Dalam media pembelajaran berbasis android mempunyai beberapa manfaat diantaranya:

- a) Bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efisien.
- b) Memudahkan siswa dalam mencari referensi.

²⁰Nazruddin Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android* (Bandung: Informatika, 2012), hlm. 1.

²¹Jubilee Enterprise, *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015), hlm. 1.

- c) Menarik siswa karena isinya terdapat seperti gambar, materi, kuis serta video.
- d) Melalui kuis, dapat melatih kemampuan dan pengetahuan siswa terhadap materi-materi yang berada dalam aplikasi.²²

Website www.appypie.com dirancang seseorang bernama Abinav Ghirdar di India pada tahun 2013 untuk yang pertama kalinya.²³ *Appy pie* adalah perangkat lunak yang berbasis internet dan mempunyai kemampuan untuk membuat aplikasi smartphone tanpa harus mempunyai keterampilan dalam hal programing. *Appy pie* termasuk salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam membuat aplikasi android.²⁴ Sekarang, *appy pie* ada dua macam dalam versi pembuatannya, ada yang menggunakan versi *website* dengan menggunakan komputer atau laptop ada juga yang menggunakan versi *handphone* dengan nama *App Builder-Creat Own App* yang kini ada dan tersedia di play store. Tapi dalam hal ini peneliti menggunakan versi *website*, karena lebih mudah dalam proses pembuatan dan pengeditan dikomputer atau laptop.

Aplikasi *appy pie* mudah dibuat tanpa belajar pemograman, aplikasi ini menarik dan mudah digunakan, bisa dikondisikan sebagai media pembelajaran yang komplit mulai dari materi, video dan mudah dalam pembuatannya faktor ini juga yang mendorong peneliti untuk membuat media pembelajaran *appy pie*

²²Irnin Agustina Dwi Astuti dkk, *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android (Appy Pie)*, (Jakarta: Indraaprasta, 2016), hlm. 6.

²³Muhammad Minan Chusnik Dkk, *Appy Pie Untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*, hlm. 21.

²⁴Hanif Irsyad, *Aplikasi Android dalam 5 Menit Edisi Revisi* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), hlm. 167.

android melalui *handphone* agar dapat disesuaikan dengan kondisi saat ini. Proses pembelajaran yang dikemas dengan menarik terhadap siswa diharapkan mampu dalam meningkatkan belajar ilmu pengetahuan sekaligus kompetensi para siswa.

Hal yang senada dengan hal diatas maka peneliti langkah-langkah penerapan media pembelajaran berbasis android *appy pie* yaitu :

- a) Guru memberi salam, selanjutnya menyampaikan materi yang akan dibahas dengan media.
- b) Guru meminta siswa untuk mendownload aplikasi android yang telah disediakan.
- c) Guru meminta siswa agar langsung membuka aplikasi android dan materi yang akan diajarkan.
- d) Guru menjelaskan sistem belajar kepada siswa dengan media pembelajaran android.
- e) Guru menerapkan media pembelajaran android mata pelajaran fiqih dengan pendekatan saintifik, yaitu :
 - 1) Mengamati
 - 2) Menanya
 - 3) Mengumpulkan data/Mengekplorasi
 - 4) Menalar

- 5) mengkomunikasikan²⁵
- f) Setelah pembelajaran selesai, guru menyimpulkan hasil pembahasan.
- g) Guru menutup dengan salam.

2. Minat Belajar

Menurut Slameto minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan akan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.²⁶ Minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar, untuk mendapatkan pengetahuan, informasi, kecakapan melalui usaha, pengalaman atau pengajaran, oleh sebab itu minat juga bisa menjadi penyebab suatu bentuk kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan.

Minat belajar merupakan rasa senang dan merasa tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan partisipasi dan keaktifannya ketika pelajaran berlangsung untuk mencapai tujuannya dan melakukan proses berubahnya tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dan komunikasi dengan sekitarnya.²⁷ Minat adalah suatu unsur psikologi yang ada dalam diri manusia yang timbul karena adanya

²⁵Sufairoh, Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13 di SMP Negeri 1 Malang, *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5, no. 3, (2016). hlm. 23-24.

²⁶Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 20.

²⁷Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 20.

rasa simpati, rasa senang, rasa ingin tahu, dan rasa ingin memiliki terhadap sesuatu.²⁸ Menurut hal di atas dapat peneliti simpulkan minat belajar adalah suatu aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti keinginan dan perasaan senang untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan seperti mencari pengetahuan atau pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa senang, ketertarikan seorang terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Salah satu yang harus ada dalam belajar pada sikap dan minat adalah apabila tidak ada minat kepada guru atau pelajarannya, paling tidak pada diri siswa itu harus ada sikap yang positif (menerima) kepada pelajaran yang dipelajari atau kepada gurunya. Menurut M. Alisuf Sabri, peranan minat dalam belajar lebih kuat atau besar dari sikap yaitu minat akan berperan sebagai *morvating force* yaitu sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat (sikapnya senang) kepada pelajaran yang akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima kepada pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa tekun karena tidak ada pendorongnya”.²⁹

²⁸Darmadi, *Membaca Yuk " Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: GuePedia Publisher, 2015), hal. 143.

²⁹M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: CV Pedoman Ilmu Jaya, 2007), hlm. 84.

H. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁰

Variabel pada penelitian ini adalah:

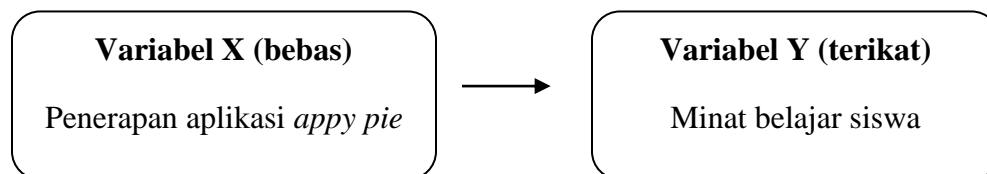
1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas merupakan suatu variabel yang ada atau terjadi mendahului variabel terikatnya.³¹ Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran aplikasi *appy pie*.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa.

Skema Variabel



³⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 61.

³¹Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 67.

I. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur.³² Membaca definisi operasional suatu penelitian, seorang peneliti akan mengetahui baik buruknya pengukuran tersebut. Kegiatan pelaksanaan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah sebagai berikut :

- 1) Guru memberi salam, selanjutnya menyampaikan materi yang akan dibahas dengan media.
- 2) Guru meminta siswa untuk mendownload aplikasi android yang telah disediakan.
- 3) Guru meminta siswa agar langsung membuka aplikasi android dan materi yang akan diajarkan.
- 4) Guru menjelaskan sistem belajar kepada siswa dengan media pembelajaran android.
- 5) Guru menerapkan media pembelajaran android mata pelajaran fiqih dengan pendekatan saintifik, yaitu :
 - a) Mengamati
 - b) Menanya
 - c) Mengumpulkan data/Mengekplorasi
 - d) Menalar

³²Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 16.

- e) mengkomunikasikan³³
- 6) Setelah pembelajaran selesai, guru menyimpulkan hasil pembahasan.
- 7) Guru menutup dengan salam.

Minat belajar :

Siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perasaan senang dan suka dengan apa yang diminati.
2. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
3. Lebih menyukai apa yang menjadi minatnya, dari pada yang lainnya.
4. Mendapatkan sesuatu kepuasan atau kebanggaan dengan apa yang diminatinya.
5. Diwujudkan melalui keikutsertaan pada kegiatan atau aktivitas.

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.³⁴ Hipotesis penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu:

³³Sufairoh, *Lock Cit*,..hlm. 23-24.

³⁴Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 96.

Ha : Ada peningkatan yang signifikan minat siswa setelah diterapkan penerapan media pembelajaran berbasis android aplikasi *appy pie* pada mata pelajaran fiqih kelas XI MA Aisyiyah Palembang.

Ho : Tidak ada peningkatan yang signifikan minat siswa setelah diterapkan penerapan media pembelajaran berbasis android aplikasi *appy pie* pada mata pelajaran fiqih kelas XI MA Aisyiyah Palembang.

K. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan penelitian eksperimen (*experimental method*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Untuk dapat dan bisa dapat mengendalikan kondisi pada penelitian eksperimen digunakan kelompok kontrol.³⁵

Dalam penelitian tersebut kelas dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dijadikan praktik media pembelajaran berbasis android aplikasi *appy pie*. Untuk mengetahui apakah hasilnya lebih efektif, maka kepada siswa kita beri pelajaran yang sama dengan yang biasa dipergunakan.

³⁵Vigih Hery Kristanto, *Metode Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 19.

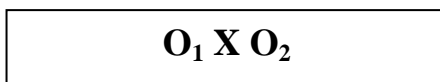
Kelompok ini disebut kelompok kontrol.

Untuk mencari seberapa besar peningkatan minat siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis android aplikasi *appy pie*, maka harus membandingkan minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis android aplikasi *appy pie*.

2. Design Penelitian

Desain eksperimen dalam penelitian ini yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena..bisa membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.³⁶ Desain ini digambarkan seperti berikut:

One-Group Pretest-Posttest Design



Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi diklat/perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi diklat/perlakuan)

³⁶Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 110.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan sekumpulan objek yang akan diteliti.³⁷

Disimpulkan bahwa yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa MA Aisyiah Palembang dengan jumlah siswa 68 siswa yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1

Jumlah Populasi

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	X	6	8	14
2	XI	8	26	34
3	XII	13	7	20
Jumlah				68

Sumber: Data dari Tata Usaha MA Aisyiah Palembang 2020-2021

b. Sampel

Sampel adalah bagian atau contoh kecil yang mewakili sifat atau karakter populasi.³⁸ Teknik ini menggunakan *Sampling Jenuh*, *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.³⁹ Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI. Artinya seluruh kelas XI dilaksanakan sebagai kelas kontrol dan eksperimen tanpa terkecuali.

³⁷Helen Sabera Adib, *Metodologi Penelitian*, (Palembang: Noer Fikri, 2016), hlm. 31.

³⁸Adib, hlm. 31.

³⁹Adib, hlm. 124.

Tabel 1.2**Jumlah Sampel**

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	XI	8	26	34
Jumlah				34

Sumber: Data dari Tata Usaha MA Aisyiah Palembang 2020-2021

4. Jenis dan Sumber Data**a. Jenis Data**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan berlokasi di MA Aisyiah Palembang. Penelitian kuantitatif adalah metode dalam menguji teori tertentu dengan cara meneliti *hubungan antar variabel*. Penelitian ini mempunyai struktur yang konsisten dan ketat, dari pendahuluan, landasan teori, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitiannya dikuantifikasi atau berbentuk angka-angka, dalam pengumpulan dan analisis data dan juga penelitian ini menggunakan analisis statistik. Prosedur ini dilakukan untuk menghilangkan subjektivitas pada hasil penelitian.⁴⁰

b. Sumber Data

Penelitian ini terdapat dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder.

⁴⁰Adib, hlm. 23.

- 1) Data Primer, yaitu data yang didapatkan dari sumber data pertama di tempat penelitian.⁴¹ Data primer bisa didapatkan dari guru dan siswa di MA Aisyiyah Palembang.
- 2) Data Sekunder, yaitu data yang didapatkan dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan. Sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.⁴² Data ini diperoleh dari kepala sekolah, arsip - arsip yang ada di sekolah. Tentang MA Aisyiyah Palembang, sejarah berdirinya, sarana dan prasarana sekolah, jumlah siswa dan hal yang berkenaan dengan masalah – masalah yang diteliti.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini diperoleh dari:

a. Observasi

Menurut Helen Sabera Adib, observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi salah satu teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan dan dicatat secara tersusun dan dapat dikontrol keadaan dan kebenarannya.⁴³

Observari dilaksanakan dengan survei ke lokasi penelitian untuk melihat

⁴¹Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 132.

⁴²Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 309.

⁴³Helen Sabera Adib, *Op. Cit.*, hlm. 37.

bagaimana guru mengajar khususnya mata pelajaran fiqih, selain itu juga peneliti mengamati sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

b. Angket

Angket adalah cara pengumpulan data yang diajukan dengan memberi seperangkat pertanyaan – pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁴ Teknik pengumpulan data ini melalui lembaran pertanyaan - pertanyaan yang dilakukan dengan tertulis kepada siswa dalam mendapatkan jawaban atau tanggapan informasi yang diperlukan untuk memperoleh statistik dari minat belajar siswa di kelas XI MA Aisyiyah Palembang.

c. Dokumentasi

Teknik ini diambil melalui dokumen-dokumen, baik dokumen yang telah tersedia dilapangan penelitian maupun dokumen yang dibuat oleh peneliti berupa salinan berkas, gambar, rekaman gambar bergerak dan lain-lain.⁴⁵ Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang objektif tentang: sejarah berdirinya MA Aisyiyah Palembang, letak geografi sekolah, jumlah guru dan siswa, sarana dan prasarana, RPP (Rencana Perangkat Pembelajaran) dan arsip-arsip yang berkenaan dengan penelitian.

⁴⁴Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 199.

⁴⁵Sugiyono, hlm. 38.

6. Teknik Analisis Data

Penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau mengkaji hipotesa yang telah dirumuskan. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik. Setelah data terkumpul dari beberapa sumber, maka penulis akan mengelola data tersebut dalam bentuk penyajian analisis statistik yang berupa tabel distribusi frekuensi relatif dan data-data akan diolah dengan rumus deskriptif kuantitatif (uji statistik).

a. Validitas Instrumen Penelitian

Validitas adalah tingkat kehandalan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkriteria valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Peneliti melakukan validasi dengan rumus *AIKEN'S V*. Maka setelah uji coba item yang dinyatakan invalid tidak dipakai dan hanya dipakai jumlah butir soal yang dinyatakan valid dengan rumus :

$$\sum S/[n(c - 1)]$$

Keterangan :

$$S = r - lo$$

r = angka yang diberikan penilai

lo = angka penilaian validitas terendah

n = jumlah penilai

- c = angka penilaian validitas tertinggi
- b. Untuk mengetahui gejala-gejala yang terjadi mengenai penelitian dari angket yang disebarakan kepada siswa akan diolah dengan menggunakan statistik tinggi, sedang, rendah (TSR) dengan rumus:⁴²

$$\text{Tinggi / Atas} = M + 1. SD$$

$$\text{Sedang} = M + 1. SD \text{ s/d } M - 1. SD$$

$$\text{Rendah / Bawah} = M - 1.$$

—————→ Rangking Atas

M + 1 SD

—————→ Rangking Tengah

M - 1 SD

—————→ Rangking Bawah

- c. Untuk menganalisis antara variabel diawali dengan Uji-t untuk dua kelompok data dari satu kelompok sampel (berpasangan) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x_d^2}}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

d_i = selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari tiap subjek (i)

M_d = rerata dari gain (d)

X_d = deviasi skor gain terhadap reratanya ($X_d = d_i - m_d$)

$X^2 d$ = kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya

n = banyaknya sampel (subjek penelitian).⁴⁶

L. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan yang meliputi: latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan teori meliputi: Media pembelajaran : pengertian media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran. Media aplikasi android *appy pie* : pengertian media aplikasi android *appy pie*, kegunaan media aplikasi android *appy pie*, cara pembuatan media aplikasi android *appy pie*, persiapan penggunaan media aplikasi android *appy pie*. Minat belajar : pengertian minat belajar indikator minat belajar cara guru meningkatkan minat belajar faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar.

⁴⁶Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 177.

BAB III : Kondisi objektif lokasi penelitian meliputi: Sejarah singkat MA Aisyiyah Palembang, letak geografis MA Aisyiyah Palembang, visi, misi dan tujuan MA Aisyiyah Palembang, identitas MA Aisyiyah Palembang, struktur organisasi MA Aisyiyah Palembang, keadaan sarana dan prasarana MA Aisyiyah Palembang, pengelolaan kelas MA Aisyiyah Palembang, keadaan guru dan siswa MA Aisyiyah Palembang, tugas guru MA Aisyiyah Palembang, tata tertib guru MA Aisyiyah Palembang, organisasi MA Aisyiyah Palembang.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan: Deskripsi pelaksanaan penelitian, minat belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak diterapkan media aplikasi android *appy pie*, minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan media aplikasi android *appy pie*, pengaruh penerapan media aplikasi android *appy pie* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas XI MA Aisyiyah Palembang

BAB V : Kesimpulan dan Saran