

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Segala upaya dalam pendidikan diarahkan pada peningkatan standar dan memberikan siswa lebih banyak pengalaman untuk menghadapi lingkungannya melalui terwujudnya kemajuan suatu bangsa dan negara yang bertumpu pada pendidikan. Kecepatan perkembangan teknologi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sejauh mana sistem pendidikan suatu negara berupaya menciptakan generasi yang berketerampilan tinggi dan kompetitif di masa depan. Karena tujuan utama pendidikan adalah membantu siswa tumbuh dan menjadi dewasa secara intelektual sehingga mereka dapat memiliki kehidupan yang lebih baik berkat perspektif mereka yang lebih luas (Febyola, 2021).

Motivasi merupakan bentuk transformasi kekuatan yang timbul karena adanya “feeling” disertai dengan respon pada sebuah target dengan melakukan aktifitas-aktifitas tertentu. Jika dilihat dari sudut bahasa, Kata “motif” memiliki arti sebagai kemampuan individu untuk mengerjakan target tertentu. Motivasi belajar merupakan suatu elemen psikologis yang tidak hanya berhubungan dengan aspek intelektual, tetapi memiliki peran dalam mengoptimalkan semangat, rasa senang serta antusias menuntut ilmu (Zakarya, 2023).

Media Pembelajaran perlu digunakan untuk memaksimalkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas (Febyola, 2021). Memasukkan materi pendidikan ke dalam kelas membantu menarik minat siswa dan memaksimalkan semangat mereka untuk belajar. Selain itu, tersedianya media

pembelajaran membuat siswa berjalan sesuai kecepatannya dan memudahkan komunikasi langsung antara mereka dengan guru melalui sumber belajar berbasis media yang digunakan (Qomariyah, 2022).

Kombinasi Secara linguistik, "integrasi" mengacu pada "menyatukan atau menggabungkan" dan berasal dari bahasa serapan. Sementara itu, integrasi bahasa diartikan sebagai perpaduan berbagai pengetahuan menjadi satu pemahaman (Kusumanto, 2020). Karena Allah SWT telah menyatakan banyak penjelasan dan kebenaran tentang bumi dan tata surya dalam Al-Qur'an, maka hampir keseluruhan tentang pengetahuan saat ini dapat ditemukan jika dipelajari lebih dekat dan mendalam (Shofa, 2020).

Dinamika abad 21 berubah dengan cepat, dan perubahan ini terkadang memerlukan modifikasi yang tepat terkait dengan peningkatan standar penerapan pendidikan di Indonesia. Sebelum perubahan kebijakan baru (Kemendikbud Ristek RI) yang dikenal dengan Kurikulum Merdeka diterapkan, pendidikan di Indonesia didasarkan pada Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka ini dilaksanakan melalui pembelajaran mandiri. Hal ini juga merupakan dampak dari era globalisasi saat ini dan betapa cepatnya kemajuan teknologi. Berkembangnya teknologi yang cepat yaitu aspek globalisasi yang paling menarik minat para pendidik. Sebagai konsekuensinya, program *Assembler Edu* telah menghasilkan sumber daya pengajaran *Augmented Reality* yang sama kompetitifnya. Penggunaan teknologi dapat membantu mengatasi kekurangan sumber daya pembelajaran berbasis PowerPoint dan keengganan siswa terhadap media cetak. (Oktaviona, 2023).

Ungkapan "*Augmented Reality*" mengacu pada penggabungan teknologi tampilan dua dan tiga dimensi yang benar-benar terlihat di lingkungan nyata. Jika

didekati dari sudut pandang yang menarik, memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa sekaligus mempermudah mereka memahami ide-ide sulit, khususnya yang terkait dengan pembelajaran IPA. Perangkat lunak dalam aplikasi *Assembler Edu* dikembangkan khusus untuk dunia pendidikan. Dua dan tiga dimensi digabungkan oleh teknologi, dan ini benar-benar terlihat dalam situasi nyata (Oktaviani, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara guru IPA, kualitas unik setiap siswa salah satunya dibentuk oleh pengaruh teknologi, termasuk Android yang kami gunakan. *“Karena Covid’19 saat itu masih berpengaruh hingga saat ini”* dan hampir hanya mendorong siswa untuk memanfaatkan perangkat game sebagai hiburan mereka. Hal inilah yang menjadi pendorong upaya penggunaan alat pembelajaran yang benar-benar menarik. Sebab, siswa cenderung hanya menikmati permainan dari berbagai program yang ada di smartphone Android jika teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik dan ilmu agama tidak tertanam dalam diri mereka. Dengan demikian, *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Assembler Edu Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur’an pada Materi Bumi dan Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”* diangkat sebagai perbaikan bekal pengalaman pembelajaran yang lebih baik kedepannya. Dalam situasi seperti ini, diharapkan pengajar yang sebagai fasilitator yang mempunyai kekuatan untuk memberikan suasana belajar yang nyaman, tanpa sedikitpun mengurangi motivasi mereka.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran IPA masih berpusat pada guru serta kurang melibatkan siswa.

2. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi yang interaktif, efisien, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman bagaimana menghubungkan fenomena IPA dengan Ayat-ayat Al-Qur'an.
4. Rendahnya motivasi siswa pada materi pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Mengingat keterbatasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbantuan *Assembler Edu* terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an pada materi Bumi dan Tata Surya terhadap motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran berbantuan *Assembler Edu* terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an pada materi Bumi dan Tata Surya terhadap motivasi belajar siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *Assembler Edu* terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an pada materi Bumi dan Tata Surya terhadap motivasi belajar siswa?
4. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Assembler Edu* terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an pada Materi Bumi dan Tata Surya?

D. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah di atas menginformasikan tujuan penelitian sebagai

berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbantuan *Assembler Edu* dipadukan dengan Ayat-ayat Al-Qur'an tentang Bumi dan Tata Surya.
2. Untuk mengetahui keterbacaan media pembelajaran berbantuan *Assembler Edu* terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an Pada Materi Bumi dan Tata Surya.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *Assembler Edu* dipadukan dengan ayat-ayat Al-Qur'an pada materi Bumi dan Tata Surya.
4. Untuk memastikan tingkat motivasi belajar siswa melalui penggunaan media belajar berbantuan *Assembler Edu* dan dipadukan dengan konten Bumi dan Tata Surya dari Al-Qur'an.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap pembaca dapat merasakan manfaat temuan penelitian:

1. Diharapkan bagi pendidik menjadi referensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar pembelajaran lebih bermakna menggunakan media pembelajaran berbantuan *Assembler Edu* terintegrasi Ayat–Ayat Al–Qur'an.
2. Diharapkan bagi siswa hasil penelitian dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran mereka.
3. Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan panduan untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan berkurangnya antusiasme dan motivasi siswa serta menjadi bahan pertimbangan oleh peneliti lain ketika mereka lakukan penelitian lebih lanjut.

F. Spesifikasi Produk

Berikut spesifikasi Produk digunakan pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran elektronik berbasis web atau aplikasi dibuat dengan perangkat lunak *Assembler Edu*.
2. Produk yang dikembangkan dengan model pengembangan R&D.
3. Produk yang dikembangkan relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Produk yang dikembangkan pada materi Bumi dan Tata Surya.
5. Produk yang dikembangkan untuk Kelas VII Semester 2
6. Kurikulum Merdeka yang dimuat materi pada media yang dikembangkan.
7. Uji kelayakan media oleh ahli media, ahli materi, serta guru IPA.
8. Android dengan minimal RAM sebesar 80 MB.

G. Definisi Istilah

1. *Assembler Edu*

Salah satu platform pembelajaran yang paling mudah diakses di era digital adalah *Assemblr Edu* yang tersedia dalam bentuk aplikasi atau website Android yang berfungsi dengan menggabungkan dua dan tiga dimensi, yang benar-benar dapat dilihat di kehidupan nyata. (Oktaviani, 2022)

2. Integrasi

Integrasi merupakan perpaduan informasi yang luas, khususnya dari ilmu- ilmu eksakta, dengan pengetahuan yang berlandaskan keyakinan (religius) (Kusumanto, 2020).

3. Al-Qur'an

Al-Qur'an yaitu wahyu dari Allah yang dibawa malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad SAW. melalui jalur mutawatir (berturut-turut atau berurutan), adalah mukjizat terbesar yang pernah diturunkan kepada umat manusia dan harus dipelajari oleh semua orang (Parnawi, 2023).

4. Motivasi belajar

Faktor psikologis yang tidak berkaitan dengan aspek akademik pembelajaran yang mempengaruhi kegembiraan, semangat, dan kecintaan belajar siswa disebut motivasi belajar (Zakarya, 2023).