

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar adalah suatu aspek atau komponen dari lingkungan sekolah. Di era globalisasi sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sangat diperlukan karena belajar sebagai proses manusiawi memiliki kedudukan dan peran penting, baik dalam kehidupan masyarakat tradisional maupun moderen.¹ Pada abad ke-12, bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi berkembang dengan sangat pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikro elektronik. Perkembangan ini berpengaruh sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak tergantung kepada Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pendidikan menyangkup upaya memanusiaikan manusia atau upaya membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan martabat kemanusiaanya. Oleh karena pendidikan berarti upaya membantu manusia untuk menjadi apa yang mereka inginkan².

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فَإِنَّهُمْ سَيَعِيشُونَ فِي زَمَانِهِمْ غَيْرَ زَمَانِكُمْ. فَإِنَّهُمْ خَلَقُوا لَزَمَانِهِمْ وَنَحْنُ خَلَقْنَا لَزَمَانِنَا

Artinya: ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya

¹Winataputra udin S modul 1 hakikat belajar dan pembelajaran (jurnal 1.5) hlm 5

²Wahyudin dinn manajemen kurikulum(Bandung,remaja rosda karya) jurnal 1.1

mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian.³

Dari kutipan hadizt diatas peneliti merasa termotivasi untuk mencoba memberikan inovasi terhadap proses belajar mengajar yang ada saat ini sesuai zama dan perkembangan teknolpgi yang ada saat ini, peneliti juga merasa perlunya ada inovasi khusus agar pengajar dan peserta didik mampu mengikuti perlembangan zaman.

Pendidikan saat ini menuntut guru untuk memberikan pembelajaran yang bisa memanfaatkan teknologi dengan tepat karena di era globalisasi ini teknologi menjadi sesuatu yang sangat penting dan tak dapat dipisahkan lagi dari keseharian manusia. Sehingga guru perlu mengaplikasikan teknologi yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif, diantaranya dengan menggunakan perangkat elektronik.

Penggunaan perangkat elektronik dalam pembelajaran *e-learning* memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan dengan cara yang lebih fleksibel baik dari segi waktu maupun tempat. Dengan kata lain kelebihan pembelajaran dengan *e-learning* adalah bisa dilaksanakan di semua waktu di tempat manapun yang dirasa aman oleh peserta didik tersebut⁴. Pembelajaran *e-learning* juga dapat menambah pengalaman, pengetahuan,

³ Syahrastaniy Abdul Karim, *Sarikh Almilal wa Nihal* (Yogyakarta, Beirut Libanon, 2016) jilid 2 hlm 144

⁴Rusman, *model-model pmbelajaran* (Jakarta, raja grafindo persada) hlm:335

serta mampu menstimulus peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran dan mampu menangkap pembelajaran secara lebih efisien⁵.

Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar dan metode tradisional. Hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran yaitu untuk mencetak peserta didik yang berkualitas. *Mobile Learning* dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran dan supaya siswa bisa dan lebih termotivasi dalam mempelajari suatu materi.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari materi Islam Nusantara bagi siswa MTs Miftahul Ulum Sitiaji berbasis *Andoid mobile* aplikasi ini berisi pengertian Sejarah Kebudayaan Islam, fase kebudayaan Islam, dll, yang disajikan dengan tampilan yang menarik untuk mendukung pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik dengan materi yang disajikan. Sebagai fitur tambahan aplikasi ini juga dilengkapi latihan soal, guna mengetahui sejauh mana kemampuan siswa mendalami materi yang didapat dari aplikasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi aplikasi berbasis *Andoid* materi Islam Nusantara pada kelas IX MTs. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

⁵IG.a.k wardani *teknik penulisan karya ilmiah*(dikti kemendikbud,*universitas terbuka*) jurnal 4.15

“Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Materi Islam Nusantara Berbasis *Andoid* pada kelas IX MTs Miftahul Ulum Sitiaji”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditemukan berbagai macam masalah pembelajaran yang terjadi antara lain :

1. Proses pendidikan masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Sitiaji.
2. Kurangnya variasi belajar sehingga membuat peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
3. Kurangnya minat belajar siswa sehingga peserta didik memilih untuk bercengkrama dengan teman-temannya
4. Proses pembelajaran yang sangat monoton dengan Guru hanya memberikan soal lewat Media Sosial *whatsapp* dan peserta didik mengirim jawaban lewat e-mail atau *google classroom*.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada BAB Islam Nusantara saja, serta terbatas dengan apa yang ada di Situs *web.appipye* saja. Penelitian ini juga hanya difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran,

dan melihat seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap Materi setelah menggunakan aplikasi tersebut.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentang Islam Nusantara sehingga lebih menarik ?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran tentang materi Islam Nusantara berbasis *Andoid* ?
3. Bagaimana implementasi aplikasi pembelajaran materi Islam Nusantara berbasis *Andoid* ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Merancang bangun aplikasi pembelajaran materi Islam Nusantara supaya lebih menarik
2. Mengembangkan aplikasi media pembelajaran materi Islam Nusantara berbasis *Andoid*
3. Mengimplementasikan aplikasi media pembelajaran materi Islam Nusantara berbasis *Andoid*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang penerapan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di MTs Miftahul Ulum Sitiaji.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di masyarakat secara nyata.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisai penggunaan media pembelajaran *Andoid* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan daya jual sekolah di masyarakat dan dapat membantu sekolah saat penerimaan siswa didik baru. Dan penelitian ini diharapkan menjadi awal pemicu guru-guru yang lain supaya dapat mengembangkan dan membuat aplikasi serupa berdasarkan meteri dan.

c. Bagi Prodi/Fakultas

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak fakultas Tarbiyah dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan

Agama Islam di Univeritas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Andoid* sebagai berikut :

1. Siswa memiliki *smartphone* yang menggunakan system *Andoid* cukup banyak sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran.
2. Media pembelajaran untuk menopang kejenuhan siswa ditengah pembelajaran yang serba daring seperti saat ini.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria media pembelajaran ini. Validator meliputi ahli media, dan praktisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Aplikasi media pembelajaran hanya dapat diupload di *playstore* satu kali dan itu dalam masa uji coba yang dibatasi waktu 1 minggu. Kemudian jika ingin mengupload kemblai harus membayar.
5. Pembagian aplikasi media pembelajaran bisa dilakukan melalui kirim file apk memalui *whatsapp*.

H. Spesifikasi Produk

Aplikasi pembelajaran ini diharap mampu mempermudah siswa dalam menyerap materi, maka peneliti memberikan spesifikasi produk, Sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat merupakan media pembelajaran untuk siswa/siswi Madrasah Tsanawiyah dan hanya menyangkup satu materi yaitu Islam Nusantara.
2. Aplikasi yang dibuat berisi materi Islam Nusantara semester ganjil sesuai kurikulum siswa kelas IX Madrasah Tsanawiyah menggunakan situs *web eppy pie.com* yang dapat memberikan output berupa file berekstensi.
3. Aplikasi ditampilkan dengan design dan informasi yang sedikit menarik tetapi konten yang ada cukup terbatas sehingga penulis hanya bias mengembangkan aplikasi sesuai dengan apa yang ada di *web eppy pie.com*.
4. Penelitian ini hanya sampai pada tahap awal untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi yang sejenis di matapelajaran yang lain yang bisa di pergunakan untuk media pembelajaran.