

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sudah menghadapi kemajuan yang sangat pesat di masa ini. Salah satu dari bentuk perkembangan tersebut yaitu *Smartphone* yang merupakan wujud kemajuan fitur teknologi yang gampang, instan, serta mempunyai banyak peranan. Peranan *smartphone* di antaranya sebagai fasilitas komunikasi, tempat pertukaran informasi, media sosial, sebagai perlengkapan yang digunakan dalam mengakses internet, sebagai sarana hiburan, bermain permainan, belanja daring, sebagai tempat penyimpanan informasi, fasilitas pendukung bisnis dan lainnya (Khavid, 2019).

Walaupun pada awalnya *smartphone* diproduksi sebagai sarana untuk komunikasi, seiring perkembangannya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam *smartphone* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menciptakan atmosfer belajar yang menarik serta komunikatif antara peserta didik dan guru dapat dicapai dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Sehingga, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pembaharuan dalam media pembelajaran pun juga perlu ditingkatkan untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar.

Dalam strategi pembaharuan dan pengimplementasian hasil teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, para pendidik juga harus mampu menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman

melalui fasilitas yang disediakan di sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Selain dituntut untuk mampu dalam penggunaan alat-alat yang disediakan di sekolah, para Guru sebagai pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai seiring perkembangan zaman untuk digunakan dalam pembelajaran, salah satu bentuknya yaitu dengan menggunakan aplikasi yang dapat dipasang dalam *smartphone*.

Sebagai bentuk dari upaya pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran PAI ini, maka perlu dilakukan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android yang menghasilkan produk berupa aplikasi. Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang diterapkan guna menghasilkan sebuah produk tertentu, serta menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2008).

Dengan melakukan pemanfaatan dari popularitas *smartphone* di kalangan peserta didik, serta sistem Android yang bersifat Open Source, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Salah satu bentuk produk media pembelajaran berbasis android yaitu adalah aplikasi “Islam Agamaku” yang sedang dikembangkan oleh peneliti untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar PAI bagi peserta didik tingkat SMA khususnya kelas X.

Dalam proses pengembangan aplikasi ini, peneliti memilih sekolah SMAN 11 Jakarta untuk menguji coba aplikasi ini. Sekolah ini dipilih

karena sekolah ini telah menggunakan kurikulum merdeka dalam proses belajar mengajarnya, akan tetapi dalam proses kegiatan belajar mengajarnya masih belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Sehingga siswa kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar dan kurang memiliki minat dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, maka penulis tertarik untuk menjadikan SMAN 11 Jakarta sebagai tempat uji coba produk media pembelajaran berbasis android ini, khususnya di kelas X pada materi Menghindari Perilaku Ghadab dan Membiasakan Perilaku Kontrol Diri dan Berani Membela Kebenaran.

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Penggunaan *smartphone* pada anak-anak sekolah yang terus meningkat setiap tahunnya.
2. Penggunaan *smartphone* pada anak-anak sekolah kebanyakan baru hanya sebatas dipergunakan untuk bermain game, menonton film, dan hiburan-hiburan lain.
3. Kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran interaktif yang memudahkan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa.
4. Dibutuhkan sebuah sarana untuk meningkatkan minat siswa dalam menggunakan *smartphone*-nya untuk belajar.
5. Dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI untuk mempermudah

kegiatan belajar mengajar yang dapat diakses di rumah maupun di sekolah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI materi Menghindari Perilaku Ghadab dan Membiasakan Perilaku Kontrol Diri dan Berani Membela Kebenaran di kelas X SMAN 11 Jakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Analisis kebutuhan dalam pengembangan aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI.
2. Bagaimana Rancangan dalam pengembangan aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI..
3. Bagaimana hasil pengembangan aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI.
4. Bagaimana hasil penerapan aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI..
5. Bagaimana hasil evaluasi aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI.

## E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Salah satu Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi yang dinamakan “Islam Agamaku” yang merupakan media pembelajaran digital berbasis android untuk peserta didik khususnya kelas X SMAN 11 Jakarta dalam materi Menghindari Perilaku Ghadab dan Membiasakan Perilaku Kontrol Diri dan Berani Membela Kebenaran. Adapun Spesifikasi dari produk yang dihasilkan yaitu,

1. Isi dari materi yang akan dicantumkan yaitu mengenai pengertian dari sifat *ghadab*, kontrol diri, serta berani membela kebenaran, lalu mengenai bagaimana cara menghindari sikap *ghadab*, dan membiasakan sikap kontrol diri, dan berani membela kebenaran.
2. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi dengan ekstensi .apk yang bisa dipasang (*Install*) pada *smartphone* yang memiliki sistem operasi android. Di dalam aplikasi tersebut akan disajikan materi mengenai Menghindari Perilaku Ghadab dan Membiasakan Perilaku Kontrol Diri dan Berani Membela Kebenaran. Selain itu akan disajikan pula video yang akan langsung terkoneksi ke platform youtube serta kuis yang dapat dikerjakan oleh peserta didik yang akan terkoneksi langsung dengan platform Quizizz.

## **F. Tujuan Penelitian**

Berikut ini merupakan tujuan dari penelitian ini yang sesuai dengan rumusan masalah, yaitu:

1. Untuk melakukan analisis kebutuhan dalam pengembangan aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran digital berbasis android dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk membuat rancangan terhadap pengembangan aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran digital berbasis android dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Untuk melakukan pengembangan dan menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran digital berbasis android dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Untuk menerapkan aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran digital berbasis android dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Untuk mengevaluasi aplikasi “Islam Agamaku” sebagai media pembelajaran digital berbasis android dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **G. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Akademis**

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa memberikan amal pemikiran dan memperkaya pengetahuan untuk semua orang yang membaca tentang bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi sebagai

media pembelajaran digital berbasis android yang digunakan untuk mata pelajaran PAI, khususnya pada peserta didik SMA kelas X

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bisa memperkaya wawasan serta dapat memberikan masukan positif kepada masyarakat, siswa, serta seluruh pihak yang terkait, mengenai konsep dan penerapan dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis android untuk pembelajaran PAI.

## H. Sistematika Penulisan

Penulis menyusun penelitian ini dalam 5 bab, yang dalam setiap babnya terdapat beberapa sub bab yang memberikan penjelasan mengenai inti-inti pembahasan dari bab yang dijelaskan. Adapun isi dari 5 bab tersebut yaitu:

BAB 1 berisi gambaran umum yang meliputi latar belakang dilakukannya penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, spesifikasi produk yang dihasilkan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II berisi kajian teoritik yang memberikan penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan penulis pada penjelasan mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis android, yaitu meliputi teori tentang pengembangan media pembelajaran digital berbasis android, materi yang akan dipilih untuk penggunaan media pembelajaran, teori dari

pengembangan media pembelajaran ADDIE, serta penelitian terkait yang relevan.

BAB III berisi metodologi penelitian yang membahas bagaimana metode yang digunakan peneliti dalam penelitian dan penyusunannya, yaitu meliputi strategi pengembangan media yang isinya menjelaskan jenis penelitian yang dilakukan, tempat dan waktu dilaksanakannya penelitian, subjek dan objek penelitian, dan teknik pengumpulan data. Selain itu, dibahas juga mengenai model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian, instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian, teknik analisis data, serta analisis yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV berisi hasil dan pembahasan produk aplikasi media pembelajaran sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian yaitu ADDIE, meliputi hasil analisis kebutuhan dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran, hasil perancangan aplikasi media pembelajaran, hasil pengembangan aplikasi media pembelajaran serta hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi serta ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran PAI. Kemudian dibahas pula mengenai bagaimana hasil penerapan aplikasi media pembelajaran di kelas, dan hasil evaluasi dari pengembangan aplikasi media pembelajaran.

BAB V yang merupakan penutup dari penulisan ini yang berisi kesimpulan dan saran mengenai penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian serta saran mengenai penelitian dimuat dalam bab ini yang kemudian akan diakhiri dengan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang terkait dengan penelitian.