

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat berubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya. Pendidikan yang terencana dengan baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, untuk mengembangkan kemampuan atau kualitas seseorang dibutuhkan proses pembelajaran yang tepat. Keberhasilan proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan yang terjadi pada diri seseorang meliputi perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan maupun keterampilannya.

Surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Berdasarkan surat edaran tersebut satuan pendidikan dari segala jenjang memutuskan untuk bekerja dan melakukan proses belajar mengajar dari rumah atau disebut juga dengan *Work From Home (WFH)*, sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, diharapkan siswa mampu mengembangkan potensinya secara

maksimal baik dibidang akademik maupun non-akademik seperti halnya pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Kualitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain peserta didik, guru mata pelajaran, kurikulum, metode pelajaran, sarana dan prasarana. Dalam sistem pembelajaran yang menempati posisi struktural dan sebagai ujung tombaknya adalah guru. Sebab gurulah yang terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi cerdas, terampil, dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga mampu hidup mandiri sebagai makhluk sosial. Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat mengembangkan multimedia pembelajaran, dan multimedia merupakan gabungan dari beberapa media.

Jenis media bermacam- macam dari yang sederhana seperti media kartu, sampai yang modern seperti komputer, internet, LCD, dan lain-lain. Hal ini berdasarkan indera yang digunakan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Sadiman (1986:19) “Media dapat dibagi menjadi tiga yaitu, media audio, media visual, dan media audiovisual”. Ketiga media tersebut digunakan dalam proses pendidikan di sekolah untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang semakin maju sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang sudah sangat modern.

Sejalan dengan arus perkembangan zaman yang semakin maju, menuntut generasi penerus bangsa yang memiliki pengetahuan luas, keterampilan yang mumpuni, pengalaman dan kepribadian yang mulia. Dalam rangka menyiapkan generasi yang demikian, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Untuk itu pemerintah besar perhatiannya terhadap pembangunan di bidang pendidikan, termasuk pendidikan agama, khususnya Agama Islam. Mengingat betapa pentingnya peran pendidikan agama tersebut, maka agama perlu dipelajari, dikaji, diyakini serta dipahami secara insentif kemudian tentang pedoman pokok agama yang akan digunakan oleh manusia dalam kehidupannya di dunia. Disini peran guru sangat penting, karena dalam proses pembelajaran di kelas dimana guru sebagai pendidik, harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang dapat membangkitkan dan merangsang minat belajar siswa. Guru juga harus mengetahui bahan yang akan diajarkan, tujuan pengajaran, mengetahui keadaan anak didik, situasi rumah tangga anak didik dan lain-lain.

Seiring dengan perkembangan teknologi sekarang ini sudah banyak media yang dikembangkan tidak hanya berbasis komputer saja namun ada juga berbasis android, karena *smartphone* android tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi antar manusia saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Salah satu multimedia pembelajaran yang dapat digunakan adalah berbasis aplikasi android yaitu

aplikasi Inventor. Aplikasi inventor ini merupakan suatu pengembang aplikasi android yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Selain penguasaan tersebut, tidak kalah pentingnya guru juga harus mempunyai dan menguasai keterampilan menggunakan media pendidikan guna menunjang proses pembelajaran di masa pandemik saat ini. Oleh karena itu guru harus memandang media sebagai alat bantu utama untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, dan mengembangkan metode-metode yang dipakainya. Ditangan gurulah alat-alat itu menjadi bermakna bagi perkembangan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap siswa. Adapun hubungan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan bidang kawasan TP terletak pada bidang kawasan pengembangan yang mana disini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan sebagai media belajar bagi guru maupun peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 20 OKU khususnya guru mata pelajaran pendidikan Agama Islam, guru tersebut belum menggunakan media berbasis teknologi sebagai sarana pembelajaran baik daring maupun tatap muka. Media yang dipakai dalam belajar adalah buku cetak/buku tema, selain itu media/platform yang dipakai untuk menunjang proses daring adalah menggunakan *whatsapp group* (WAG). Selain itu juga masalah yang ditemukan ialah sekolah belum menunjang alat-alat teknologi yang digunakan untuk belajar, contoh proyektor. Berdasarkan hasil wawancara

yang saya lakukan dengan bapak Yusril S.Pd pada tanggal 6 November 2021

Beliau menjelaskan “Dalam pembelajaran daring metode yang dipakai dalam belajar masih menggunakan sistem dimana jika ada tugas siswa datang untuk mengambil tugas tersebut lalu pulang dan dikumpulkan minggu depan, dan tak jarang pula ada beberapa kali pertemuan hanya untuk tugas hafalan”. Jika terus menerus metode belajar ini digunakan kemungkinan hal ini akan menghambat kelancaran dari proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD Negeri 20 OKU”. Sehingga diharapkan dapat menghasilkan produk yang menarik dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar agar efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi inventor 2 pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas V SD Negeri 20 OKU

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas V SD Negeri 20 OKU

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah
 - a. Media pembelajaran dapat digunakan bagi peningkatan prestasi siswa.
 - b. Dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya.
2. Bagi Pendidik
 - a. Dapat meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan
 - b. Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Peserta didik
 - a. Menumbuhkan semangat belajar yang terkadang kurang karena proses pembelajaran yang monoton.
 - b. Meningkatkan penguasaan materi yang diberikan guru.
4. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media yang dibuat menjadi aplikasi *android* yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar pendidikan Agama Islam.

Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Handphone yang bisa digunakan aplikasi buatan dari *app inventor* minimal ram 2GB android versi 5.1

2. Bahasa yang digunakan dalam pengembangan media yaitu bahasa Indonesia.
3. Multimedia interaktif yang dibuat menjadi aplikasi *android* memuat konten dalam bentuk teks, gambar, animasi, video, audio dan soal latihan

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah pengembangan produk media pembelajaran berbasis android akan meningkatkan efektifitas dan efesien dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 20 OKU dengan menggunakan *App Inventor 2 Ultimate* dan dilakukan berdasarkan kemampuan yang dimiliki penulis. Berdasarkan asumsi diatas, media yang akan dikembangkan memiliki keterbatasan tertentu, yaitu :

1. Media pembelajaran multimedia interaktif hanya dikembangkan satu semester
2. Media Pembelajaran *App Inventor 2 Ultimate* ini hanya dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
3. Media pembelajaran ini hanya dibuat menggunakan *App Inventor 2 Ultimate*.
4. Uji coba hanya dibatasi pada siswa kelas V SD Negeri 20 OKU