

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan proses pembelajaran (Budiman, 2017).

Tujuan pendidikan dapat dicapai jika proses pembelajaran berjalan dengan baik. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang diperoleh secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman dan hubungan interaksi dengan lingkungannya dalam bentuk kebiasaan, sikap, pengertian, minat dan penyesuaian diri pribadi seseorang (Surahman, 2022).

Pendidikan agama Islam memegang peranan penting dalam pembentukan karakter dan akhlak peserta didik. Hal ini didukung dengan pernyataan dari pakar yakni Zakiah Daradjat menyatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa mendidik peserta didik agar setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran islam yang diyakininya secara menyeluruh serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*) untuk kesejahteraan dan keselamatan hidupnya di dunia maupun akhirat (Putri et al., 2022). Tujuan Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar yaitu menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemahaman, penghayatan, pengamalan kepada peserta didik tentang agama islam sehingga mereka menjadi muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan kepada Allah SWT serta berakhlak

mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Hamid, Hamdani, 2012: 239).

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media *smartphone* terutama aplikasi mengalami perkembangan karena penggunaan media pembelajaran sekaligus bermain dapat meningkatkan minat belajar pada anak. Selain itu, terdapat banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, tetapi dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan berpikir, sehingga materi menjadi lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak-anak (Fithri dan Setiawan, 2017).

Keberadaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan. Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi melalui *smartphone* adalah salah satu upaya untuk mengatasi kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Fahmi *et al*, 2022).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar, Iman kepada Malaikat Allah terdapat dalam karakteristik materi ajar Kurikulum 2013 yang ditinjau dari aspek keimanan. Adanya aspek keimanan berfungsi untuk mencapai kompetensi dasar peserta didik, yaitu beriman kepada Allah SWT dan lima rukun iman yang lain dengan mengetahui fungsi serta terefleksi dalam sikap, perilaku, dan akhlak. Sedangkan Kisah-kisah para Nabi terdapat pada karakteristik materi ajar Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (SD) yang ditinjau

dari Aspek Tarikh. Tarikh adalah perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyariah (beribadah dan bermuamalah) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah. Dengan mengetahui kisah-kisah para Nabi dan sahabat, peserta didik diharapkan dapat mengambil hikmah yang terkandung dalam kisah tersebut.

Pentingnya mempelajari kisah Nabi dalam sejarah islam untuk membentuk karakter peserta didik dalam memiliki akhlak yang baik (Tunsadiyah, 2016). Salah satu kewajiban umat muslim adalah iman kepada Nabi dan Rasul-Rasul Allah SWT dengan cara mengetahui dan meyakini adanya Nabi dan Rasul-Rasul Allah SWT serta mencontoh akhlak baik yang dimiliki oleh para Nabi dan Rasul karena iman kepada Nabi dan Rasul merupakan salah satu dari rukun iman, dalam Q.S An Nisaa' ayat 136 yang artinya, "Wahai orang-orang yang beriman, tetaplah beriman kepada Allah dan Rasul-Nya".

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam yaitu bapak Meizarwanto, S.Pd.I., masalah yang dihadapi saat proses pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman siswa pada materi kisah Nabi dan tugas malaikat. Kurangnya pemahaman tersebut dikarenakan guru hanya menggunakan buku paket sebagai bahan belajar dan buku hanya dibagikan saat proses kegiatan belajar mengajar. Masalah lainnya yang dihadapi yaitu pertemuan tatap muka pelajaran Pendidikan Agama Islam hanya dilakukan satu kali pertemuan dalam seminggu. Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa SD Negeri 2 Pesawahan dengan cara mencatat hasil aktivitas belajar siswa ditemukan 70% siswa yang tidak mengetahui nama-nama Nabi dan tugas malaikat sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan

Kurikulum 2013 dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Untuk itu penulis tertarik membuat media pembelajaran berupa aplikasi Android yang dapat memudahkan guru dan orang tua dalam memberikan pembelajaran kepada siswa tentang meneladani kisah Nabi dan beriman kepada malaikat Allah SWT. Metode pembelajaran melalui perangkat *mobile* juga dapat dijadikan sebagai solusi bagi guru dan orangtua untuk memberikan pemahaman ilmu dan akhlak pada era globalisasi seperti sekarang.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bertujuan untuk membuat media pembelajaran berupa Aplikasi Edukasi Kisah 25 Nabi Dan Tugas Malaikat dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Kisah 25 Nabi dan Tugas Malaikat Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android”**. Dalam aplikasi berbasis Android yang akan penulis bangun nantinya dilengkapi dengan gambar animasi serta kuis sebagai bahan evaluasi belajar siswa. Dengan demikian diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi kisah 25 Nabi dan tugas Malaikat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi edukasi kisah 25 Nabi dan tugas malaikat sebagai media pembelajaran Sekolah Dasar berbasis Android ?
2. Bagaimana meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran kisah 25 Nabi dan tugas malaikat ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android.
2. Aplikasi edukasi ini ditujukan kepada siswa Sekolah Dasar.
3. Aplikasi mencakup beberapa pokok bahasan yaitu kisah 25 Nabi, tugas Malaikat dan Rasul Ulul Azmi.
4. Perancangan aplikasi menggunakan *framework* Android Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi edukasi kisah 25 Nabi dan tugas malaikat sebagai media pembelajaran Sekolah Dasar berbasis Android.
2. Meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran kisah 25 Nabi dan tugas Malaikat

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah guru dalam mengajarkan materi kisah 25 Nabi dan tugas Malaikat kepada siswa.
2. Mempermudah siswa dalam memahami atau mengulang materi pembelajaran kisah 25 Nabi dan tugas Malaikat walaupun tanpa seorang pembimbing atau guru.
3. Menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari kisah 25 Nabi melalui gambar dan video animasi.