

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Hasyim (2015:17) merupakan proses sosialisasi melalui interaksi menuju manusia yang berbudaya yang sadar akan tujuan. Dengan demikian tujuan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan, karena tidak saja akan memberikan arah yang akan dituju, tetapi juga memberikan ketentuan yang pasti dalam memilih materi, metode, alat, dan evaluasi dalam kegiatan yang dilakukan. Dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 1 di jelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Muhadjir (dalam Hasyim 2015:2) menyatakan bahwa Lembaga Pendidikan di harapkan mampu melaksanakan tiga fungsi Pendidikan, yaitu: 1) menjaga lestariannya nilai nilai insani dan nilai-nilai ilahi; 2) menumbuhkan kreatifitas anak didik; dan 3) menyiapkan tenaga kerja produktif, yaitu tenaga kerja yang mampu mengantisipasi masa depan, sehingga Pendidikan memberi corak struktur kerja masa depan bukan menyesuaikan kepada prediksi kebutuhan ekonomi.

Guru merupakan salah satu faktor penentu yang dominan dalam Pendidikan karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran (Rusman, 2012:58). Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang

perhatian, minat, perasaan dan pikiran serta kemauan peserta didik sedemikian rupa dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara tuntas (Sukiman, 2012:29).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada sekolah MA Ma'arif 22 Darul Ulum Wudi 27 Juni 2018 menunjukkan bahwa proses dalam menyampaikan pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yakni pembelajaran yang berpusat pada guru dan memakai buku paket, pembelajaran. Menggunakan metode ceramah dan tidak adanya proyektor LCD selain itu guru hanya menggunakan papan tulis dan media gambar sebagai fasilitas yang ada di sekolah. MA Ma'arif 22 Darul Ulum Wudi merupakan sekolah yang belum mempunyai fasilitas yang cukup baik, Sekolah tersebut baru memiliki 4 gedung sekolah dengan masih keterbatasan adanya media sebagai fasilitas untuk proses pembelajaran, dan juga guru ketika menyampaikan materi lebih mengandalkan metode ceramah memberikan tugas kepada siswa dalam menjelaskan pembelajaran di dalam kelas. Siswa jarang dikenalkan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu media karena keterbatasan sebuah alat bantu media untuk bisa digunakan sebagai sumber belajar di sekolah.

Saat ini siswa MA banyak yang membawa gadget atau *smartphone* dalam lingkungan belajar di sekolah. Jika dimanfaatkan, *smartphone* android bisa dijadikan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran untuk siswa, karena sekarang sudah eranya teknologi hal tersebut bisa membuat siswa lebih tertarik dalam belajar. Dengan memanfaatkan teknologi dalam hal ini *smartphone* sebagai media pendukung penyajian pengajaran di dalam kelas, sehingga guru dapat terbantu dengan memanfaatkan ponsel pintar berbasis *anroid* yang sering disebut

smartphone dan pembelajaran tidak cenderung lebih terpusat kepada guru. Demikian juga media pembelajaran bukan lagi terbatas pada papan tulis dan buku.

Dari hasil obsevasi pada salah satu guru di MA Ma'arif 22 Darul Ulum Wudi menjelaskan bahwa mata pelajaran yang paling penting bagi siswa MA adalah mata pelajaran agama untuk membentuk karakter siswa menjadi lebih baik diantaranya mata pelajaran Al Quran Hadist, Fiqih dan SKI. Sampai saat ini guru masih kesulitan dalam menemukan media yang tepat dengan karakteristik siswa Madrasah Aliyah yang ketika dalam melakukan pembelajaran agar lebih efektif dan menarik siswa dalam belajar. Peralatan yang utama dalam pembelajaran Al Quran dikelas hanyalah buku teks (kitab Al Quran), papan tulis dan buku catatan siswa. Di luar pembelajaran di kelas, dalam melakukan pembelajaran baik secara mandiri maupun dengan bimbingan orang lain siswa belajar dengan menggunakan buku teks (kitab Al quran atau hadis) dan buku catatannya saja dan hal tersebut membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian kemajuan teknologi di era globalisasi ini kurang di manfaatkan dalam pembelajaran Al Quran. Pada saat ini media pembelajaran bukan lagi terbatas pada papan tulis dan buku, dan kitab tidak hanya sebagai kumpulan kertas yang tercetak. Penggunaan alat bantu pembelajaran lainnya seperti aplikasi multimedia berbasis perangkat mobile dengan system operasi *android* akan sangat memudahkan pembelajaran terutama pembelajaran secara mandiri karena program aplikasi yang sudah dimasukkan materi kedalam perangkat *mobile* dapat dibawa ke mana-mana dan ringkas tidak seperti membawa buku teks (kitab Al Quran dan Hadis). Seperti yang dikemukakan oleh Smaldino, dkk. (2011:14) bahwa “teknologi dan media biasa berperan banyak untuk belajar. Jika pengajaranya

berpusat pada guru, teknologi, dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Disisi lain apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media”.

Dengan teknologi yang berkembang sekarang, serta penggunaan gadget *android* yang semakin banyak digunakan oleh manusia, maka muncul beberapa gagasan peneliti untuk membantu permasalahan yang terjadi dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu umat muslim mempelajari al Quran secara komperehensif dengan menyediakan informasi *Asbabun Nuzul* al Quran dari berbagai tafsir-tafsir yang terkenal di Indonesia dengan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti sehingga dapat di aplikasikan makna-makna dan isi kandungan al Quran tersebut dalam kehidupan sosial dan pembelajaran di sekolah.

Adanya penggunaan *mobile learning* berbasis *android* Al quran Hadist, Siswa dapat memahami tentang materi *Asbabun Nuzul* Al Quran Juz – 30 (Sebab – sebab di turunkanya Al Quran juz - 30) dan makna yang terkandung dalam ayat Al Quran. Pada Aplikasi Mobile Learning ini berisi tentang *Asbabun Nuzul* Al Quran atau cerita yang terkandung dalam Al Quran Juz 30.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Supriyono, Heru. (2014:917) dengan judul “ *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Learning Berbasis Android*” menyatakan hasil uji secara rata-rata seluruh responden menyatakan setuju jika materi yang ada didalam aplikasi yang dibuat sangat bermanfaat untuk pembelajaran. Dalam perhitungan menghasilkan persentase interpretasi sebesar 85,6%, dalam perhitungan menunjukkan bahwa pernyataan sangat kuat jika materi yang ada di dalam

pembelajaran hadist sangat bermanfaat bagi *user* untuk pembelajaran. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah, Nurul (2018:40) jurnal penelitian oleh mahasiswa Universitas Negeri Malang dengan judul “ *Aplikasi android Al – Amsal (Kisah Teladan) sebagai media pembelajaran mengenal kisah Al quran dengan cerita animasi bagi anak generasi alfa*” menyatakan hasil penelitian menunjukan bahwa siswa (80%) merasa terbantu dan tertarik menggunakannya untuk mempelajari dan memahami pembelajaran mengenal kisah Al Quran dengan cerita animasi bagi generasi alfa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengembangkan sebuah cara pembelajaran alternatif dengan menggunakan bentuk media pembelajaran yang memiliki segi efektifitas, efisiensi dan daya tarik yang tinggi dalam proses pembelajaran Al Quran. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Asbabun Nuzul Al Quran Juz – 30 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Ma’arif Darul Ulum Wudi”.

1.2. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini, berdasarkan latar belakang di atas, pengembang melakukan penelitian yang bertujuan untuk :

1. Membangun sistem aplikasi media pembelajaran *Asbabun Nuzul Al-Quran* Juz 30 berbasis android pada mata pelajaran Al Quran Hadist untuk siswa kelas X MA Ma’arif 22 Darul Ulum Wudi.
2. Dapat mengetahui kelayakan media dari segi efektifitas, efisiensi dan daya tarik media pembelajaran berbasis *android* untuk membantu siswa

dalam belajar dan mendapatkan informasi asal – usul diturunkanya Al Quran (*Asbabun Nuzul*).

1.3. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis android dipaparkan sebagai berikut.

1.3.1. Kebutuhan perangkat

Kebutuhan perangkat yang digunakan untuk proses pengembangan dan pengguna hasil *mobile learning*, dengan spesifikasi sebagai berikut

1.3.1.1. Proses Pengembangan *Mobile Learning*

Software aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi *mobile learning* ini adalah sebagai berikut :

1. 1 Unit Laptop dengan Sistem Operasi Windows 10 Intel Core i3 RAM 4 GB
2. Android Studio 3.0.1
3. Photoshop CS 6
4. Clip Studio
5. Muvizu

1.3.1.2. Penggunaan Hasil *Mobile Learning*

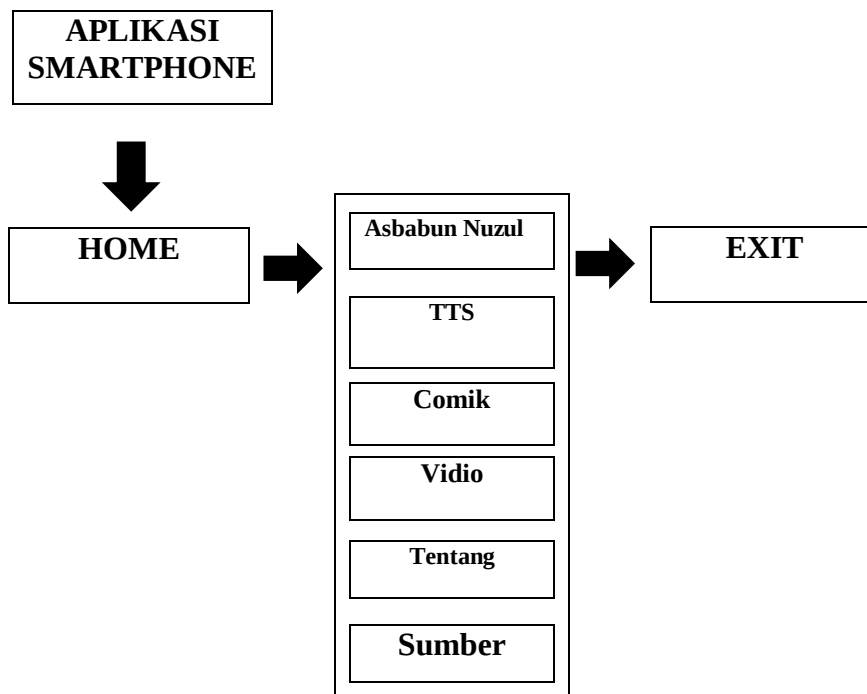
Spesifikasi *minimum* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi *mobile learning* ini adalah sebagai berikut.

1. SmartPhone :
 - a. Versi *android* 4.0 Ice Cream Sandwich
 - b. Ram 1 GB

2. Laptop

- a. Ram 1 GB
- b. *Processor Pentium 4*

Program aplikasi dirancang berjalan pada perangkat smart phone dengan sistem operasi Android yang tidak memerlukan sambungan internet sehingga tidak diperlukan adanya administrator. Rancangan struktur navigasi menu dan fitur program aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Konten Aplikasi *Mobile Learning* Berbasis *Android*

Berikut pada table 1.1 penjelasan beberapa fitur yang ada di aplikasi *mobile learning* berbasis *android*.

Tabel 1.1 Fitur-fitur Aplikasi Media Pembelajaran berbasis Android

NO	Produk dan Fitur	Keterangan
1.	Aplikasi/ <i>Smartphone</i>	Perangkat yang digunakan untuk membuka aplikasi <i>mobile learning</i>
2	<i>Home</i>	Halaman awal tampilan aplikasi <i>mobile learning</i>
3.	Surat	Menu Pertama pada Aplikasi <i>mobile learning</i> yang dimana di dalamnya terdapat menu materi macam macam surat dalam Al Quran Juz – 30
4.	Asbabun Nuzul Comik	Menu kedua pada aplikasi <i>mobile learning</i> yang berisi sejarah sebab – sebab diturunkanya Al Quran, Periwat hadi dalam <i>asbabun nuzul</i> Al Quran yang berupa comik
5.	Video	Menu Ketiga pada aplikasi <i>mobile learning</i> berisi tentang penjelasan asbabun nuzul dalam bentuk video animasi yang akan dijelaskan oleh seorang ustads
6.	<i>Game TTS</i>	Menu keempat pada aplikasi <i>mobile learning</i> berisi tentang game edukasi Teka teki silang materi asbabun nuzul
7.	Tentang	Menu kelima pada aplikasi <i>mobile learning</i> berisi tentang biodata pembuat aplikasi
8.	<i>Sumber</i>	Menu keenam pada aplikasi <i>mobile learning</i> berisi tentang buku referensi dari hasil rujukan pembuatan aplikasi

1.4. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian ini lebih terarah, maka fokus penelitian penulisan ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran aplikasi *mobile learning* ini berbasis *android*
2. Aplikasi *mobile learning* ini hanya mengambil juz ke -30 dari surat yang ada dalam Al Quran
3. Surat yang diambil dalam cerita asbabun nuzul hanya 8 Surat yaitu surat An Nas, Al Falaq, Al Ikhlaash, Al Lahab, Al Kafirun, Al Maun, Al Quroisy, Al Muthofifin
4. Aplikasi *mobile learning* ini mengambil referensi dari tafsir buku *asbabun nuzul* karangan K.H.Q. Shaleh dan H.A.A. Dahlan.

5. Target pengguna aplikasi *mobile learning* ini adalah sekolah MA Ma'rif 22 Darul Ulum Wudi terkhusus pada mata pelajaran Al Quran Hadist
6. Aplikasi ini membahas Asbabun Nuzul Al Quran (Sebab-sebab diturunkannya Al Quran berupa komic cerita)
7. Media tidak diproduksi secara masal dan aplikasi hanya bisa didapatkan melalui pengembang

1.5. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pada pembelajaran mata pelajaran Al Quran Hadist untuk merancang dan membangun sistem aplikasi *mobile learning* asbabun nuzul Al Quran yang dapat membantu siswa mengenal sejarah sebab-sebab diturunkannya Al quran pada setiap-setiap surat yang ada di dalam Al Quran. Dimana kondisi idealnya adalah tersedianya media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami, menghafal, mengerti tafsir yang ada di dalam Al quran dan materi dalam pembelajaran mata pelajaran Al Quram Hadist. Dimana kondisi riil yang ada pada siswa adalah masih terbatasnya media dalam pembelajaran yang mana guru hanya terbatas pada pemakaina buku cetak, modul atau catatan buku teks (Kitab Al quran dan Hadist) saja.

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* ini adalah :

1. Bagi siswa MA Ma'arif 22 Darul Ulum Wudi
 - a. Tersedianya media pembelajaran yang telah dirancang secara spesifik memberikan gambaran nyata untuk membantu dan memudahkan siswa memahami sejarah asbabun nuzul diturunkannya ayat- ayat pilihan pada Al quran.

- b. Meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar siswa yang disertai dengan meningkatkan nilai hasil prestasi belajar baik berupa hafalan,
- c. Media interaktif mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa dalam bentuk respon baik berupa jawaban, hafalan, pertanyaan, bacaan, keputusan, dan lain-lain.

2. Bagi Guru

- a. Meringankan beban guru karena dapat memudahkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi-materi dalam mata pelajaran Al Quran Hadist dengan pembelajaran yang santai dan menyenangkan.
- b. Dapat memperkaya media pembelajaran yang akan disajikan di dalam kelas sehingga dapat menyampaikan materi dengan cara berbeda dan tidak monoton.

3. Bagi Peneliti atau Pengembang

- a. Sebagai sarana implementasi dari belajar tentang media pembelajaran untuk membantu cara belajar siswa, selama berada di lingkungan Universitas Trunojoyo Madura.
- b. Menambah wawasan peneliti atau pengembang dalam mengamati masalah dan kemudian memberikan sumbangsih dalam pemecahan masalah tersebut,

4. Bagi Masyarakat

- a. Media ini akan berguna untuk menambah wawasan masyarakat awam dalam bidang pembelajaran Al quran Hadist.
- b. Masyarakat dapat menggunakan teknologi *android* sebagai bahan belajar dalam kehidupan sehari-hari.