

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Pendidikan SMP sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 [1]. Untuk kelas VII, terdapat materi pokok yaitu Thaharah yang diajarkan pada semester I. Materi Thaharah merupakan materi yang mengajarkan siswa tentang cara bersuci dari hadas dan najis sesuai syariat agama Islam.

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No 14 Tahun 2005 pasal 1 “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah” [2]. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu guna meningkatkan mutu pendidikan nasional, sesuai dengan pasal 20 Undang-Undang No 14 tahun 2005 “ Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: a. merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran”.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi yang dapat

diterapkan dalam proses pembelajaran. Para pendidik diharuskan dapat memanfaatkan hasil-hasil teknologi tersebut dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sebagaimana diatur dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru tabel 3 No 5.1 "Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu"[3].

Media interaktif merupakan salah satu hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut Abdul Majid (2007), "salah satu bahan ajar interaktif yang dapat mendukung pembelajaran interaktif yaitu, media interaktif yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi" [4] Halaman 181.

Menurut Munir (2012:224), "dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*) dan dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan tanggapan (*respon*) terhadap materi tersebut" [5] Halaman 224.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, media interaktif bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi pembelajaran diharapkan meningkatkan ketertarikan dan daya serap peserta didik terhadap materi

pembelajaran yang disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian bahan pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif yakni menimbulkan hubungan timbal balik antara guru dan murid sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.

SMP Negeri 4 Depok merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kota Depok, Kabupaten Sleman Yogyakarta. Sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 dengan mengajarkan 36 mata pelajaran termasuk Pendidikan Agama. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan melalui wawancara dengan guru PAI SMP Negeri 4 Depok, dalam menyampaikan materi thaharah guru menggunakan cara lisan dan menuliskan materi tersebut pada papan kemudian guru mempraktikannya kepada para siswa di depan kelas seperti praktik wudhu dan tayamum. Guru PAI menggunakan media pembelajaran berupa buku dan presentasi *powerpoint* dalam proses belajar mengajar. Dari hasil kuesioner yang peneliti lakukan pada 23 siswa kelas VIII, sebanyak 61% sangat setuju perlunya membuat media pembelajaran interaktif materi Thaharah.



Gambar 1. 1 Proses Belajar Mengajar PAI

Melihat kenyataan tersebut, peneliti mengusulkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini mendapat dukungan dari guru PAI yang menyatakan sangat perlu mengembangkan media pembelajaran *Thaharah* yang ringkas, jelas, dan mudah dipraktikkan yang sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga memungkinkan siswa lebih mengerti dan dapat mengingat dalam waktu yang lama dibandingkan model ceramah tanpa menggunakan alat bantu media.



Gambar 1. 2 Siswa Menggunakan Smartphone Sebagai Alat Bantu Belajar

Media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan akan berjalan pada perangkat *smartphone* android. Hal ini berdasarkan hasil kuesioner yang peneliti lakukan pada 23 siswa kelas VIIC, sebanyak 100% siswa telah memiliki *smartphone* android. Hal ini mendapatkan dukungan dari guru PAI yang mengizinkan siswanya membawa *smartphone* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latarbelakang yang telah disebutkan diatas, maka peneliti melihat peluang untuk membuat media pembelajaran interaktif materi pokok *Thaharah* berbasis *mobile android*. Maka penelitian ini berjudul "Pengembangan

Media Interaktif Berbasis *Mobile Android* Materi Pokok Thaharah Pada SMP Negeri 4 Depok”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana membuat media interaktif berbasis *mobile android* materi pokok Thaharah?”

1.3 Batasan Masalah

1. Media interaktif thaharah berisi materi yang bersumber dari buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP kelas VII.
2. Media Interaktif berisi materi, gambar, video, kuis evaluasi, dan *game*.
3. Media Interaktif dibuat dengan resolusi *Full HD* dengan ukuran dari dimensi ini adalah 1080 x 1920 pixel orientasi potrait.
4. Media interaktif dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 2019*, *Adobe Audition CC 2019*, *Adobe Illustrator CC 2019*, *Adobe Premiere CC 2019*, dan *Adobe After Effect CC 2019*.
5. Media interaktif thaharah berjalan pada sistem *android*.
6. Produk akhir media interaktif berekstensi *apk*.
7. Aplikasi ini bersifat *offline*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media interaktif Thaharah berbasis *android* yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan pembelajaran menjadi lebih efektif.
2. Menerapkan ilmu yang selama ini diperoleh di bangku perkuliahan.
3. Menambah fungsi *smartphone* sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat.
4. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu yang selama ini diperoleh di bangku perkuliahan.
2. Mengasah kemampuan dalam mengolah software multimedia.
3. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Objek Penelitian

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran Thaharah
2. Membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran Thaharah
3. Sebagai media pembelajaran interaktif.

1.5.3 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi pada bidang Multimedia.
2. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah.
3. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
4. Dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa/i yang sedang, atau akan mengerjakan Skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa: "Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu"[6] Halaman 2. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan dan penyelesaian media interaktif materi pokok tharah ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode di mana peneliti mengamati langsung objek yang diteliti [7] Halaman 58. Objek penelitian dalam hal ini adalah SMP Negeri 4 Depok.

B. Metode Wawancara

Menurut Sugiyono (2010), Pengertian wawancara sebagai berikut: "Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil" [6] Halaman 194. Peneliti telah membuat pertanyaan secara sistematis untuk ditanyakan kepada narasumber. Narasumber dalam hal ini adalah Guru PAI SMP Negeri 4 Depok, Bapak Sulistiyo Dwi Rahman.

C. Metode Kuesioner

Menurut Sugiyono (2010) "Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya" [6] Halaman 199. Dalam hal ini peneliti memberikan kuesioner kepada murid kelas VIIIC SMP Negeri 4 Depok.

D. Metode Studi Literatur

Menurut Sarwono (2010) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan studi pustaka adalah "suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menelaah teori-teori, pendapat-pendapat, serta pokok-pokok pikiran yang terdapat dalam media cetak, khususnya buku-buku yang menunjang dan relevan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian" [8] Halaman 34.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap ini, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan. Analisis SWOT menurut Freddy Rangkuti (2013), analisis SWOT diartikan sebagai : “analisa yang didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*)” [9] Halaman 18-19.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Luther-Sutopo yang memiliki 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan (Luther dalam Binanto, 2010) [10] Halaman 259.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu *black box testing* dan kuesioner dengan perhitungan skala likert. Menurut Hanif Al Fatta (2007:172) *black box testing* adalah “menguji perangkat lunak dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan” [11] Halaman 172. Penggunaan skala Likert menurut Sugiyono (2010) adalah “skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat

dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial” [6]
Halaman 132.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima (V) bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang analisis dan alur penelitian yang digunakan dalam penelitian, serta rancangan sistem media interaktif.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir produk, pengujian dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dan hasil penelitian yang dilakukan.

