

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lulusan di era Revolusi Industri 4.0 harus sudah mengembangkan kemampuan kognitif. Indonesia menghadapi tantangan pendidikan yang semakin serius dan kompleks. Para ahli di bidang pendidikan saat ini sedang fokus pada beberapa permasalahan, salah satunya adalah rendahnya mutu pendidikan umum, khususnya pendidikan dasar. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dan menerapkan pengetahuan dalam pengajaran, serta dalam menilai hasil pembelajaran, termasuk literasi teknologi, merupakan dua cara untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa. Menurut Intan (2018), kemampuan untuk berhasil dan efektif menggunakan aplikasi teknologi dan informasi dalam berbagai konteks, termasuk akademik dan pendidikan, pembelajaran dan pengajaran, penilaian pembelajaran, profesional dan kehidupan sehari-hari, dikenal dengan istilah literasi teknologi.

Menurut Suhendra (2019), Kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi), Kurikulum Tingkat Satuan 2006, dan Kurikulum Berbasis Karakter (2010) dipadukan sehingga terciptalah Kurikulum 2013 yang Berbasis Kompetensi dan Sifat: Matematika, Bahasa Indonesia, PPKN, IPA, IPS, PJOK dan PSDB diajarkan secara komprehensif mulai kelas 1 sampai 6 yang merupakan salah satu ciri utama kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik, disebut juga pembelajaran berbasis topik, merupakan pembelajaran terpadu yang secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong partisipasi mereka dalam skenario pemecahan masalah yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Namun permasalahannya, pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah masih menjadi tantangan karena kurikulumnya berbasis Al-Qur'an dan Hadits. Padahal, sumber pendidikan yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadits dapat memperkuat keimanan dan pemahaman siswa terhadap ilmu yang diperolehnya. Madrasah Ibtidaiyah harus menawarkan pengajaran tentang dunia Islam dengan penekanan pada Al-Qur'an dan Hadits.

Magdalena (2021) merinci bagaimana dirinya membantu mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif bertema Android yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pengembangan aplikasi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang hidup dan menarik, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat dan menerapkan lebih banyak informasi. Peneliti menciptakan produk edukasi yaitu alat pembelajaran Sejarah TAYA berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menanggapi pertanyaan dan observasi yang diuraikan di atas. Kisah TAYA merupakan hasil akhir dari proyek penelitian ini. Topik 9: Eksplorasi Luar Angkasa dan Subtopik 1: Tatanan Luar Biasa adalah dua sumber pengajaran yang berharga untuk pengajaran berbasis Android kelas VI sekolah dasar. pembelajaran 1. Penelitian yang dilakukan dalam jurnal menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dan direncanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran (penelitian dan pengembangan).

Berdasarkan hasil observasi lapangan diketahui bahwa sampai saat ini pelatihan tematik teknologi belum pernah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ikhwanul Muslimin II, selain itu, masih sulit bagi guru untuk memastikan pemahaman dan keterhubungan antar pembelajaran tematik Al-Qur'an dan Hadits. Pembelajaran tatap muka yang diterapkan selama ini membuat pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa sehingga berdampak pada menurunnya minat belajar siswa. Selain itu, terdapat kekhawatiran bahwa tanpa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, siswa dan guru tidak akan mampu mengikuti kemajuan teknologi di dunia pendidikan yang semakin berkembang.

Untuk mengatasi hal ini, peneliti merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat diakses kapan dan dimanapun dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, serta memudahkan bagi guru dan murid untuk mengaitkan pembelajaran Tematik dengan dunia Al-Qur'an dan Hadits.

Dari penjelasan diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul **“APLIKASI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI DALAM HUBUNGAN AL-QUR'AN ATAUPUN HADITS DI MIS IKHWANUL MUSLIMIN II**

BERBASIS ANDROID” yang bertujuan untuk membantu para siswa ataupun guru dalam kegiatan belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara membangun sebuah aplikasi pembelajaran Tematik kelas VI dalam Hubungan Al-Qur'an ataupun Hadits di MIS Ikhwanul Muslimin II berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan luasnya cakupan masalah yang ada, maka dibuat batasan masalah, yaitu:

1. Guru dapat menambahkan materi baru secara mandiri ke dalam aplikasi berdasarkan Kompetensi Dasar yang terdapat pada buku ajar Tematik kelas VI yang terdiri dari, Pendidikan Kewarganegaraan, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Seni Budaya, Matematika, Prakarya, dan Pendidikan Jasmani dan Olahraga yang berkaitan dengan Al-Qur'an dan hadits.
2. Siswa dapat menjawab soal melalui aplikasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
3. Aplikasi yang dibuat dapat digunakan oleh siswa/i Sekolah Dasar khususnya siswa/i kelas VI karena berkaitan dengan materi yang dipelajari.
4. Aplikasi dibuat di atas *platform* Android sehingga hanya dapat dijalankan pada *Mobile Device* yang menggunakan *platform* Android dengan minimum versi android 6.0.
5. Aplikasi android dibangun menggunakan editor Android Kodular dengan bahasa pemrograman Java (.java) yang akan dikonversi menjadi *file plugin* eksistensi (.aix), yang berguna menjadi bagian *extension*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan

penelitian adalah membangun aplikasi pembelajaran Tematik kelas VI dalam hubungan Al-Qur'an ataupun Hadits di MIS Ikhwanul Muslimin II berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil keseluruhan dari pembuatan tugas akhir ini akan memberikan manfaat yang berarti baik bagi penulis, akademik, maupun sekolah:

1. Bagi Penulis
 - a. Mengaplikasikan teori maupun praktek yang telah didapatkan penulis selama masa perkuliahan yang berkaitan dengan pemrograman berbasis android.
 - b. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan starta satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi.
 - c. Menjadi tolak ukur kemampuan penulis dalam membuat aplikasi berbasis android yang ditunjukkan untuk masyarakat banyak.
2. Bagi Akademik
 - a. Universitas dapat meningkatkan kualitas kelulusannya.
 - b. Menambah referensi untuk penelitian-penelitian yang relevan.
 - c. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam melaksanakan praktik lapangan setelah memperoleh teori selama masa pendidikan.
 - d. Menjadi acuan atau bahan pengembangan dalam penyempurnaan aplikasi.
3. Bagi MIS Ikhwanul Muslimin II
 - a. Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Tematik.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan guru agar bisa di gunakan dalam kelas untuk mempermudah proses pembelajaran.
 - c. Sebagai masukan untuk meningkatkan prestasi sekolah dengan memperbaiki hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi tersebut.