

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi setiap orang menggunakan perangkat mobile dalam aktivitas kegiatan sehari-hari karena penggunaannya dianggap praktis bagi setiap orang yang memiliki aktivitas penuh setiap hari. Pengenalan aplikasi edukasi yang efektif dan efisien mendukung untuk masyarakat terutama anak usia dini dapat memahami ajaran agama islam. Aplikasi menurut Henggki W. Pramana (1999:12) adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

Berdasarkan infografis Total Penduduk Indonesia mencapai 268,2 juta jiwa, sementara diketahui pengguna Mobile (ponsel pintar dan tablet) mencapai 355,5 juta. Artinya peredaran ponsel pintar dan tablet lebih banyak dari jumlah penduduk di seluruh Indonesia. Penggunaan gadget yang digunakan setiap orang bisa lebih dari satu (Websindo,2013).

Menurut hasil wawancara wanita yang memiliki anak usia dini Perkembangan aplikasi pembelajaran menghasilkan berbagai macam aplikasi edukasi yang sangat menarik untuk dikembangkan dan dinikmati terutama anak-anak. Penggunaan aplikasi edukasi yang tersedia di playstore terdapat beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode edukasi konvensional terlihat pada visualisasi dari permasalahan nyata. Aplikasi edukasi yang tersedia juga memiliki kelemahan yang cukup mengganggu yaitu: aplikasi biasanya secara online, terdapat iklan yang cukup banyak dan beberapa aplikasi ada yang berbayar. Perkembangan pengguna gadget yang meningkat menjadi harapan aplikasi yang digunakan dapat bermanfaat untuk pembelajaran agama islam.

Pembelajaran agama islam yang konvensional bisa dituangkan dalam aplikasi pembelajaran edukasi sehingga lebih menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan. Aplikasi ini memiliki keunikan yang membedakan yaitu aplikasi mudah untuk di share via Telegram maupun Whatsapp, tidak berbayar maupun mengandung iklan sehingga pengguna dapat dengan nyaman menggunakan dan memiliki kemudahan yang bisa dilihat dari cara menginstall.

Pendidikan agama merupakan bagian penting dalam kehidupan karena menjadi pondasi dasar dalam menjalankan kehidupan. Aplikasi “Belajar Agama Islam Tahap Pertama” diharapkan dapat mempermudah pengguna untuk dapat memahami tentang agama islam. Aplikasi edukasi dirancang menggunakan aplikasi

Appinventor secara online sedangkan desain gambar dengan menggunakan *Photoshop CS3*.

Pembelajaran yang dikenalkan dalam aplikasi antara lain: rukun islam, rukun iman, dan nama malaikat. Pada aplikasi ini dibuat suatu aplikasi pembelajaran yang terdapat teori agama islam. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis mengambil judul: PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BERBANTU APPINVENTOR BELAJAR AGAMA ISLAM TAHAP PERTAMA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. . Bagaimana materi pendidikan agama islam yang terdapat dalam aplikasi “Belajar Agama Islam Tahap Pertama”?
2. Bagaimana membangun aplikasi “Belajar Agama Islam Tahap Pertama” dengan menggunakan media aplikasi online *Appinventor*?
- 3 Bagaimana hasil evaluasi pengujian pada aplikasi “Belajar Agama Islam Tahap Pertama” ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penyusunan tugas akhir ini memiliki tujuan untuk, sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi “Belajar Agama Islam Tahap Pertama” dengan materi rukun islam, rukun iman, dan nama malaikat.
2. Mengetahui hasil evaluasi pengujianpada aplikasi “Belajar Agama Islam Tahap Pertama”.

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini yaitu:

1. Bagi Siswa PAUD, aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak usia dini dalam mempelajari rukun islam, rukun iman dan nama malaikat.
2. Bagi Guru, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran rukun islam, rukun iman dan nama malaikat.
3. Bagi Orang Tua, aplikasi ini diharapkan memberikan kemudahan kepada orang tua untuk mengajarkan rukun islam, rukun iman dan nama malaikat dengan menggunakan smartphone.
4. Bagi Penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan aplikasi andorid, serta menambah pengetahuan tentang rukun islam, rukun iman dan nama malaikat.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka perumusan batasan masalah pada tugas akhir, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan hanya menggunakan perancangan aplikasi secara online (<https://appinventor.mit.edu/>)
2. Aplikasi desain gambar menggunakan Photoshop CS3
3. Materi yang terdapat pada aplikasi “*Belajar Agama Islam Tahap Pertama*” meliputi: Rukun Islam, Rukun Iman, dan Nama Malaikat
4. Evaluasi dan pengujian model aplikasi pembelajaran agama islam yang dilakukan berbatas pada waktu yang ditentukan dalam periode tertentu.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, merupakan bab pembuka yang memberikan gambaran umum mengenai pelaksanaan Tugas Akhir. Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, bab ini akan mengkaji lebih dalam mengenai teori dan literatur yang dijadikan penulis sebagai bahan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, bab ini akan menjelaskan tentang tahapan melakukan penelitian, dari mulai tahapan yang sudah dilakukan sampai tahapan yang akan dilakukan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN MEKANISME APLIKASI BELAJAR AGAMA ISLAM, bab ini berisi analisis dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, hasil dari pengumpulan data sebelumnya yang kemudian dianalisis sehingga menghasilkan perancangan model pembelajaran tahsin yang nantinya akan diterapkan

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi penerapan model pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang dan juga hasil dari evaluasi penerapan aplikasi belajar agama islam melalui appinventor.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini berisi kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian ini.