

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah dasar sangat penting dikarenakan pada tahap ini, potensi anak berkembang pesat dan menjadi fondasi bagi pembelajaran di jenjang berikutnya. Siswa memiliki kemampuan penyerapan pengetahuan yang tinggi. Agar perkembangan belajar optimal, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas. Faktor-faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di Sekolah Dasar meliputi guru, siswa, lingkungan, serta sarana dan prasarana. [1]. Pendidikan sekolah dasar diartikan sebagai proses membimbing dan melatih anak usia 6-13 tahun untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan personal sesuai dengan perkembangan mereka, sehingga siap melanjutkan ke SLTP atau setara. [2].

SDIT Harapan Bunda adalah sekolah dasar swasta didirikan oleh Yayasan Permata Hati Purwokerto dengan pembelajaran yang diterapkan mengenai ilmu-ilmu akademik beserta nilai religi islami. Pembelajaran yang diajarkan mengenai pelajaran akademik sekolah dasar pada umumnya seperti matematika, olahraga, seni budaya, atau pelajaran umum sekolah dasar lainnya beserta dengan adanya pelajaran religius dengan menerapkan metode praktek sholat, hafalan surat, doa-doa, dan lainnya. Namun, metode pembelajaran yang diterapkan pengajar adalah dengan sistem konvensional menggunakan penjelasan suatu materi berdasarkan buku maupun lembar kerja siswa dan sesuai dengan kurikulum pendidikan yang berlaku. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran doa-doa Islami pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di sekolah.

Hasil berdasarkan observasi yang dilakukan pada sekolah bersama dengan kepala sekolah bapak dan guru pengampu mata pelajaran doa-doa Islami bahwa pembelajaran doa-doa islam dibutuhkan aplikasi sebagai media belajar yang interaktif dan inovatif, sehingga dapat membantu dan

memudahkan siswa untuk belajar doa-doa harian. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan observasi pada Lampiran 1.

Diharapkan sebagai solusi dengan diterapkannya media interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan dan fokus perhatian siswa dalam belajar agar menjadi efisien dan efektif. Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh pembelajaran yang efektif dan efisien. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika hasil belajar siswa baik [3]. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perancangan aktivitas yang sistematis dan memanfaatkan kemajuan media serta teknologi dapat menjadi solusi untuk keterbatasan waktu dan meningkatkan minat serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran [4].

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bermanfaat, hal ini dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengedukasi serta memudahkan anak-anak dalam memahami dan menerapkan doa-doa sehari-hari, dengan teknologi multimedia, pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran dengan banyaknya fitur yang disediakan [5], [6]. Tuntutan yang berubah membuat dunia pendidikan memerlukan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran meskipun terdapat banyak usulan dalam pendidikan khususnya mengenai pembelajaran, hanya sedikit yang membahas solusi untuk masalah dalam proses belajar dan mengajar yang sesuai dengan tuntutan global abad ke-21 [7].

Berdasarkan pernyataan yang telah dijabarkan, penulis menyusun tugas akhir dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN DOA ISLAMI DENGAN PENDEKATAN *MULTIMEDIA* INTERAKTIF MENGGUNAKAN MDLC (STUDI KASUS: SISWA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU HARAPAN BUNDA)”, penelitian ini bertujuan merancang aplikasi *mobile* dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* untuk membantu dan memudahkan siswa belajar doa-doa Islami. Hasil

penelitian berupa evaluasi dengan metode *Black Box* dan *System Usability Scale* untuk menguji penerimaan kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran.

1.2 Perumusan Masalah

Penerapan pendekatan konvensional dalam pembelajaran tentang doa Islam telah menimbulkan sejumlah kesulitan yang dihadapi oleh para guru seperti tantangan mempertahankan daya tarik materi yang disampaikan kepada siswa, menjaga agar perhatian siswa tetap terfokus pada pembelajaran, serta mengupayakan agar minat siswa terjaga dan tetap tinggi dalam setiap tahap proses belajar mengajar. Para guru kesulitan dalam mengatasi tantangan-tantangan tersebut, yang dapat berdampak negatif terhadap efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengedukasi serta memudahkan anak-anak dalam memahami pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif membantu meningkatkan minat dan konsentrasi siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah aplikasi yang dirancang secara interaktif dan inovatif untuk digunakan sebagai media pembelajaran guru dan siswa terkait doa-doa harian agar membantu dan memudahkan siswa serta guru dalam belajar maupun mengajar.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka pertanyaan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi doa-doa harian dalam media pembelajaran dengan metode MDLC di sekolah?
2. Bagaimana hasil pengujian fungsionalitas aplikasi doa-doa harian dalam media pembelajaran di sekolah?
3. Berapakah tingkat usability aplikasi doa-doa harian dalam media pembelajaran di sekolah?

4. Apakah aplikasi doa-doa harian yang dibangun layak untuk digunakan menjadi media pembelajaran di sekolah?

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, batasan-batasan masalah atau ruang lingkup penelitian meliputi:

1. Difokuskan membangun aplikasi dengan metode *Multimedia Development Life Cycle*.
2. Difokuskan membangun aplikasi informatif bagi siswa untuk membantu dan memudahkan belajar doa-doa islam.
3. Difokuskan pada penggunaan data studi kasus Sekolah Dasar Islam Terpadu Harapan Bunda.
4. Difokuskan pada pengembangan aplikasi menggunakan *Flutter* dari bahasa pemrograman *Dart*.
5. Output yang dihasilkan berupa aplikasi berbasis *mobile Android* dengan pendekatan *multimedia* interaktif.
6. Difokuskan menggunakan metode *Black Box* dan *System Usability Scale* untuk pengujian aplikasi.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan aplikasi doa-doa harian dalam media pembelajaran dengan metode MDLC di sekolah.
2. Mengetahui hasil pengujian fungsionalitas aplikasi doa-doa harian dalam media pembelajaran di sekolah.
3. Mengetahui tingkat usabilitas aplikasi doa-doa harian dalam media pembelajaran di sekolah.
4. Mengetahui kelayakan aplikasi doa-doa harian sebagai media pembelajaran di sekolah.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat untuk Penulis
 - a. Meningkatkan kemampuan kreativitas dan inovasi pribadi dalam pengembangan aplikasi.
 - b. Menjadi pelopor dalam pengembangan teknologi pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar dalam sekolah.
 - c. Meningkatkan wawasan penulis akan relevansi implementasi teknologi sebagai media edukasi terhadap perkembangan teknologi saat ini.
2. Manfaat untuk Sekolah
 - a. Membantu proses pembelajaran guru dan siswa dalam doa-doa harian dengan teknologi inovatif dan interaktif.
 - b. Berkembangnya sistem pembelajaran dari metode konvensional dengan meningkatkan inovasi di dalam kegiatan belajar mengajar.
 - c. Meningkatkan *modernisasi* relevansi implementasi teknologi sebagai media edukasi terhadap perkembangan teknologi saat ini.