

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses membantu peserta didik agar dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan yang baik dengan interaksi pada lingkungan yang eksternal dan internal. Menurut Mulyasa (2008) bahwa Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Banyak faktor yang mempengaruhinya proses interaksi, baik faktor internal yang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Peserta didik pada jaman sekarang paling banyak beraktivitas dengan media sosial. Hal ini dapat membuat berkuranganya minat peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran dalam bentuk buku ajar. Keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu strategi pembelajaran, metode dan pendekatan pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan baik dalam bentuk buku, modul, lembar kerja peserta didik maupun media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Media berfungsi sebagai sumber materi pembelajaran maupun sumber soal Latihan. Media pembelajaran dapat dibuat dan dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Yakub, 2018) “yang menunjukkan motivasi belajar peserta didik sebelum dan

setelah penggunaan edmodo berbasis android mengalami peningkatan yang signifikan serta didukung oleh hasil penilaian aktivitas belajar peserta didik berada pada kriteria aktif dan hasil belajar peserta didik yang memenuhi KKM”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Mts Negeri 1 Pohuwato mengenai media pembelajaran pada saat pra-penelitian, guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran berupa buku, laptop dan *power point* pada saat mengajar materi nun sukun dan tanwin. Guru juga menyatakan bahwa tidak semua peserta didik memahami materi yang diajarkan. Permasalahan ini diakibatkan kurangnya minat belajar dan daya tarik peserta didik pada materi nun sukun dan tanwin yang susah dipahami dan terdapat istilah-istilah dalam materi nun sukun dan tanwin. Dalam wawancara peserta didik keseharian mereka lebih banyak menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi berbasis android, *smartphone* ini jika tidak dimanfaatkan dengan benar akan berdampak pada peserta didik dalam minat belajar yang tidak mengikuti perkembangan zaman. Oleh sebab itu, guru penting untuk menumbuhkan minat dan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran dengan berbasis android. Media seperti ini juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Menurut Squire, (2009) Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik.

Dari permasalahan di atas, maka dibuatkan suatu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada materi nun sukun dan tanwin di kelas VII.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android untuk pembelajaran peserta didik kelas VII MTs Negeri 1 Pohuwato?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran yang berbasis android pada materi nun sukun dan tanwin?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran yang berbasis android pada materi nun sukun dan tanwin di kelas VII?

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian:

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang pembelajaran ilmu tajwid nun sukun dan tanwin yang di buat melalui aplikasi *Adobe Flash CS6 Action Script 3.0*.
2. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research And Development*.
3. Media pembelajaran yang dibuat hanya dapat dijalankan pada system operasi android.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android untuk pembelajaran peserta didik kelas VII MTs Negeri 1 Pohuwato.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran yang berbasis android pada materi nun sukun dan tanwin.

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran yang berbasis android pada materi nun sukun dan tanwin di kelas VII.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah serta tujuan yang ingin dicapai maka manfaat penelitian ini adalah :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau memperluas konsep-konsep adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis android, menambah wawasan serta pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi nun sukun dan tanwin.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Media pembelajaran berbasis android ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi nun sukun dan tanwin tersebut.
- b. Media pembelajaran berbasis android ini dapat dijadikan sebagai alat untuk memudahkan proses pembelajaran serta menambah kreatifitas pendidik dalam mengajar.
- c. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat dijadikan sebagai acuan literatur media pembelajaran disekolah tersebut.