

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam gadget tentu terdapat beberapa aplikasi yang dapat difungsikan sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi merupakan perangkat lunak yang terdapat dalam gadget atau bahkan komputer yang memiliki fungsi khusus dan terasosiasi dengan data kebutuhan, gaya hidup, dan cara penggunaan. Aplikasi mampu menyimpan suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan dan apapun yang dibutuhkan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan. Aplikasi telah difungsikan secara khusus dan terancang dengan baik sesuai kemampuan yang dimiliki. (Zalukhu, Swingly, and Darma, 2023 : 61-70).

Aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) merupakan aplikasi yang mampu memberikan dampak baik bagi pengguna gadget. Zainul Arifin dan apps@muhammadiyah.or.id sebagai developer dalam aplikasi ini menjelaskan bahwa Muhammadiyah Online (MASA) merupakan aplikasi pengingat dalam gengaman (Your one stop digital muslim lifestyle app) aplikasi dimana semua kebaikan kumpul menjadi satu. Aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) juga terhubung dengan M-ID sehingga memudahkan terhubung dengan ekosistem aplikasi di dalam Muhammadiyah. Aplikasi Muhammadiyah online bisa di katakan sebagai asisten pribadi kita dalam kebersamaan kita untuk meningkatkan pengetahuan Agama Islam. Di dalam aplikasi Muhammadiyah

Online terdapat banyak fitur, mulai dari pengingat Sholat, baca Al Qur'an, arah kiblat, dzikir, do'a, kata kata Mutiara, berita Agama, video tentang pengetahuan Agama Islam, buku tentang pengetahuan Agama Islam, podcast, tanya jawab (ChatHPT) hingga talkshow.

Banyak manfaat yang dimiliki oleh aplikasi Muhammadiyah Online (MASA). Aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) dapat menjadi Al Qur'an kita saat kita dalam perjalanan dan lupa tidak membawa Al Qur'an. Dapat menjadi penunjuk kita saat kita tidak tahu arah kiblat. Dapat menjadi alarm kita untuk menunaikan ibadah saat kita tengah sibuk. Bahkan dapat menjadi sumber Pendidikan dan pembelajaran kita mengenai pengetahuan Agama Islam. Dan yang lebih mudahnya, aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) dapat diakses di gadget setiap orang tanpa terkecuali.

Aplikasi Muhammadiyah Online juga bisa sebagai media belajar kita dalam meningkatkan pengetahuan kita tentang Agama Islam, karena banyak fitur-fitur yang mendukung pengguna gadget yang menggunakan aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) seperti buku virtual tentang risalah Islam, berita update tentang Islam, ChatHPT sebagai media tanya jawab seputar aspek dalam Agama Islam, video video tentang pengetahuan islam, podcast tentang pembahasan Islam, pengajian Islam, kata kata Mutiara yang selalu di update setiap harinya hingga talkshow dengan topik Agama Islam.

Pendidikan juga dapat kita akses melalui gadget. Menurut (Haptanti, Hikmah, and Basuki, 2024 : 72-80) di era kontemporer saat ini, integrasi teknologi dalam Pendidikan telah menjadi hal yang sangat di maklumkan dan

sangat penting. Teknologi menawarkan keuntungan yang dapat secara signifikan meningkatkan Pendidikan seperti penyerderhanaan dalam penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan adalah media pembelajaran yang merupakan kombinasi antara dua hal yaitu media dan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan krusial dalam mendukung proses belajar mengajar, terutama di Indonesia. Media pembelajaran di kategorikan dalam tiga jenis utama yaitu media visual yang hanya dapat di lihat, media audio yang hanya dapat di dengar dan media audio visual yang dapat di lihat dan di dengar bersamaan. Dan gadget mampu menjadi media pembelajaran audio visual jika digunakan dengan baik dan bijak, terutama pada aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) dimana aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) terdapat banyak fitur Pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan agama islam kita sesuai dengan kebutuhan yang kita butuhkan dengan fitur dan kemampuan yang di miliki oleh aplikasi Muhammadiyah Online.

Menurut Baytiyeh Pendidikan dapat diakses dan didapat dari manapun, kapanpun dan dimanapun seperti melalui keluarga, sekolah, lembaga, pendidikan tinggi, masyarakat, pertemanan, media sosial, internet dan media cetak. (Sari, Sarwandari, and Setyawan, 2022 : 27). Dengan pendidikan kita akan mendapatkan beberapa pengetahuan, seperti contoh mendapatkan pengetahuan Agama Islam. Untuk mendapatkan pengetahuan Agama Islam tentu juga tidak hanya diperoleh dalam Pendidikan formal saja, tetapi juga dari manapun seperti media daring di internet dengan gadget maupun komputer.

Menjadi generasi muda yang memiliki pengetahuan luas sangat membantu peningkatan kemampuan berfikir. (Kirani and Najicha, 2022 : 9)

UKM adalah salah satu organisasi mahasiswa yang digerakkan oleh generasi muda di kampus. UKM merupakan salah satu wadah Pendidikan untuk membentuk manusia yang bisa berpikir secara struktur atau bernalar dengan baik, bedanya akan banyak praktek sesuai dengan bidang yang di tekuni dan di latih menyelesaikan atau menghadapi masalah dalam kegiatan kegiatan yang dijalani oleh mahasiswa UKM. Dalam mewujudkan Pendidikan di UKM tentu ada banyak hal yang harus di pelajari dengan baik. Dengan kumpulan mahasiswa dari berbagai program studi tentu akan semakin kompleks dalam melihat masalah dan menyelesaikannya. Dalam hal ini tentu seharusnya dasar dalam mahasiswa UKM menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi adalah dengan landasan Agama Islam.

Secara data riset kecil dan sosialisasi sesama mahasiswa UKM, kebanyakan mahasiswa yang aktif berkegiatan di UKM adalah mahasiswa yang latar belakangnya jauh dari rumah, kurangnya perhatian orang tua, dan memiliki jiwa penasaran yang tinggi. Melihat peluang munculnya aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) dapat menjadi pegangan mahasiswa UKM dalam menjalani hari hari mereka.

UKM MAPALA Satria merupakan Organisasi UKM yang bergerak dalam bidang pecinta alam yang memiliki beberapa kegiatan seperti mendaki, arung jeram, telusur gua, climbing dan menelusuri alam. Dalam menjalani kegiatan UKM, tentunya kita sebagai umat islam dan Mahasiswa Universitas

Muhammadiyah Purwokerto harus tetap menjaga keimanan dan pengetahuan agama islam kita dalam menjalani berbagai kegiatan, terutama UKM MAPALA Satria yang mayoritas kegiatannya berada di alam. Kegiatan UKM MAPALA Satria sangat terbantu dengan kehadiran Aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) karena mampu memberikan petunjuk kiblat, waktu shalat, dan pengetahuan agama islam saat mereka mendapati permasalahan di tengah alam bebas.

Aplikasi Muhammadiyah Online hadir di tengah tengah mahasiswa UKM seperti ini dapat menjadi suatu Pendidikan dalam hal agama yang dapat membantu mereka menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam berbagai kegiatannya. Karena Pengetahuan Agama Islam akan sangat berpengaruh terhadap kegiatan yang mereka lalui.

Pada era teknologi gadget, berdasarkan data dari kementerian komunikasi dan digital, 221 Juta jiwa atau setara dengan 79,5 Persen penduduk di Indonesia telah menggunakan gadget. mayoritas orang berkegiatan tanpa lepas dengan gadget mereka masing masing. Ingin mencatat, mereka menggunakan gadget, ingin membeli makanan, mereka menggunakan gadget, ingin berpergian mereka menggunakan gadget, bahkan menyimpan uang mereka pun menggunakan gadget. Gadget merupakan alat elektronik canggih yang saat ini sudah menjadi pegangan setiap orang. Gadget seringkali digunakan sebagai media informasi, media belajar, media berAgama, asisten pribadi dan bahkan sebagai hiburan. Bahkan gadget sudah bisa terhubung ke internet dan kebanyakan orang pun sudah mengenal fungsi internet. Dimana dengan

internet kita dapat mencari segala sesuatu yang kita butuhkan. Dan juga aplikasi yang dapat membantu kita. (Nikmawati Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, Santoso Santoso, 2021 : 33).

Perilaku seseorang di era teknologi gadget sudah berkembang, karena di era ini mereka di haruskan untuk menikmati dan menggunakan teknologi yang berkembang yaitu gadget, dimana gadget sudah menjadi gaya hidup yang dimiliki oleh setiap orang. Beberapa orang telah memahami cara penggunaan gadget, bahkan, efek baiknya sudah di rasakan oleh setiap orang yang menggunakannya dan juga memudahkan dalam segala hal yang di butuhkan dan di perlukan dalam kegiatan sehari hari.(Marysca, Rorong, and Verry Y Londa, 2021 : 51-62).

Aplikasi MASA menjadi solusi edukatif di tengah dominasi konten digital yang sering kali tidak mendidik. Pengetahuan agama yang benar sangat penting untuk membentengi diri dari misinformasi keagamaan yang dapat tersebar bebas di media sosial. Dengan hadirnya MASA, mahasiswa tidak hanya dibekali konten Islami, tetapi juga diharapkan mampu menjadi agen literasi keagamaan yang aktif di lingkungannya, termasuk di UKM.

Selain banyak manfaat gadget yang sudah diperoleh dan dirasakan oleh setiap orang yang menggunakannya, gadget juga memiliki nilai negatif bagi penggunanya yang tidak bijak. Menurut penelitian (Pelawi, Hutagalung, and Ferinia, 2021 : 23-45) bahwa lebih banyak waktu yang digunakan oleh pengguna gadget terutama di lokasi yang di teliti oleh peneliti dan subyek yang di teliti oleh peneliti untuk bermain gadget daripada berdoa dan membaca Al

Qur'an. Bahkan di waktu waktu santai sekalipun, saat menjelang tidur. Dimana baiknya saat menjelang tidur dan se usai beribadah bisa di manfaatkan untuk membaca do'a, membaca Al qur'an atau bahkan meningkatkan religiusitas kita dan pengetahuan Agama Islam kita. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa gadgetpun dapat melalaikan ibadah seseorang.

Dalam artikel oleh Sholikhah, As-Syafi'i, & Sutiah (2025) yang dimuat di Jurnal Mu'allim terindeks SINTA, dijelaskan bahwa implementasi literasi digital dalam pembelajaran PAI di madrasah perlu melibatkan tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media digital seperti YouTube, website sekolah, PowerPoint, aplikasi pengedit video, dan platform kuis online seperti Quizizz dan Socrative.

Maka dari itu, hadirnya aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) di era teknologi gadget ini merupakan bentuk kepedulian Muhammadiyah terhadap pengetahuan Agama Islam bagi semua orang. Di era teknologi gadget ini, pengetahuan Agama Islam tetap harus di jaga dan jangan sampai tersingkirkan oleh pengaruh gadget yang negatif.

Aplikasi MASA tidak hanya sebagai repository konten, tetapi juga dirancang sebagai media interaktif yang mendukung mekanisme evaluasi digital seperti kuis dan feedback instan.

B. Rumusan Masalah

Didasari uraian yang telah peneliti uraikan di latar belakang masalah dari penelitian ini, maka telah dirumuskan rumusan masalah adalah Bagaimana penggunaan aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) dapat meningkatkan

pengetahuan Agama Islam Mahasiswa UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) MAPALA Satria Universitas Muhammadiyah Purwokerto?.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang di harapkan oleh peneliti dari hasil penelitian ini pada nantinya adalah :

1. Mengidentifikasi aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) dalam meningkatkan pengetahuan Agama Islam Mahasiswa UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) MAPALA Satria Universitas Muhammadiyah Purwokerto
2. Mengembangkan strategi yang dapat diterapkan oleh aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) untuk meningkatkan pengetahuan Agama Islam bagi pengguna Aplikasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peniltian ini di harapkan dapat memberikan identifikasi tentang penggunaan aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) dalam meningkatkan pengetahuan Agama Islam bagi Mahasiswa UKM MAPALA Satria Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Muhammadiyah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan dakwah, syi'ar, pengetahuan dan Pendidikan Agama Islam di Muhammadiyah

- b. Bagi Mahasiswa UKM MAPALA Satria Pengguna Aplikasi Muhammadiyah Online (MASA)

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana aplikasi online dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan Agama Islam

- c. Bagi Pengembang Aplikasi Muhammadiyah Online (MASA)

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi Muhammadiyah Online (MASA) yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan untuk mendidik dan meningkatkan religiusitas dan pengetahuan Agama Islam