

BAB K

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman pada era sekarang ditandai oleh peningkatan signifikan penggunaan smartphone dari masa ke masa. Masyarakat modern sudah cukup sulit lepas dari pengaruh smartphone yang telah beredar begitu pesat (Erliza & Septianingsih, 2022). Melihat kondisi tersebut, hampir semua siswa sekolah menengah atas kini telah memiliki smarphone, yang penggunaannya dapat menimbulkan dampak berbahaya jika tidak dimanfaatkan secara bijak. Oleh karena itu, inovasi diperlukan untuk memanfaatkan perangkat tersebut agar pengguna, terutama peserta didik, dapat menggunakan teknologi dengan optimal.

Pada era digital seperti sekarang, zaman mengalami perubahan yang begitu cepat di segala aspek seperti dalam dunia pendidikan (Salsabila et al., 2022). Perkembangan pesat yang telah terjadi secara langsung memungkinkan guru untuk secara signifikan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang mereka lakukan di kelas. Dalam memanfaatkan transformasi teknologi dan informasi, para pengajar dapat secara proaktif membangun dan merancang berbagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya relevan tetapi juga mampu mendukung proses belajar secara lebih efektif dan interaktif.

Pendidikan berkualitas ialah kebutuhan yang begitu penting dalam hidup tiap insan (Chairiyah, 2021). Mutu dari pendidikan juga dapat mempengaruhi kegiatan belajar yang dialami oleh guru beserta siswanya. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang disampaikan dan dilakukan diharapkan mudah diterima siswa, menyenangkan, serta mengikuti perkembangan zaman.

Media merupakan instrumen atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Mayoritas guru masih menggunakan media konvensional berupa buku, spidol, dan papan tulis dalam proses pembelajaran di kelas. Pengajar masih belum mampu menerapkan teknologi secara optimal, sehingga inovasi dalam pengembangan media pembelajaran

menjadi krusial. Inovasi tersebut melibatkan perancangan dan pembangunan media yang lebih baik guna memanfaatkan kemajuan zaman.

Berdasarkan informasi yang diperoleh diketahui bahwa mata pelajaran Kemuhammadiyah di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi yang telah berkembang. Minimnya kemampuan dalam pemanfaatan perkembangan teknologi menyebabkan proses penyampaian materi terbilang kurang interaktif dan kurang sesuai dengan era digital seperti sekarang. Akibatnya kualitas dan relevansi pembelajaran Kemuhammadiyah menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, inovasi media berbasis smartphone sangat diperlukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengambil judul “Rancang Bangun Aplikasi Android sebagai Media Ajar Kemuhammadiyah untuk Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto”. Dengan adanya aplikasi Android yang dirancang diharapkan dapat memberikan inovasi terkait media ajar agar tetap relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan belajar siswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian yaitu bagaimana merancang dan membangun sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Kemuhammadiyah untuk siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi masalah pada permasalahan yang ada yaitu:

1. Media pembelajaran yang dirancang berupa media pembelajaran berbasis mobile (android).
2. Materi yang disajikan hanya pada mata pelajaran Kemuhammadiyah terkait materi bab 1, bab 2, bab 3, bab 4, bab 5, dan bab 6 pada jenjang kelas X Sekolah Menengah Atas.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian sebagai berikut:

1. Membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto pada maple Kemuhammadiyah yang berbasis android.
2. Pemanfaatan teknologi android sebagai media penyampaian materi dalam proses pembelejaran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian meliputi:

1. Aplikasi digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Siswa dapat memahami, membaca materi, dan berlatih menjawab soal melalui aplikasi yang dirancang sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kemuhammadiyah.

