

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini semakin cepat berkembang salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian dalam pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa, di dalam metode mengajar menjadi lebih variatif dan interaktif sehingga mengurangi kebosanan belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam islam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sudah ada sejak zaman Nabi SAW. Sebagaimana firman Allah SWT pada surah An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: *“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”* (QS. An-Nahl (16):44).

Menurut tafsir wajiz para rasul itu kami utus dengan membawa keterangan-keterangan berupa mukjizat yang membuktikan kenabian dan kerasulan mereka. Dan sebagian dari mereka membawa kitab-kitab yang berisi hukum, nasihat, dan aturan yang menjadi pedoman bagi kehidupan kaumnya. Dan Kami turunkan az-zikr, yakni Al-Qur’an, kepadamu, wahai Nabi Muhammad, agar engkau menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka berupa tuntunan dan petunjuk dalam kitab tersebut agar mereka tahu dan mengikuti jalan yang benar dan agar mereka memikirkan hal-hal yang menjadi pelajaran untuk kemaslahatan mereka di dunia dan akhirat.

Berdasarkan tafsir tersebut media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran mampu memberikan penjelasan hal baik kepada siswa yang diajar.

Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) adalah organisasi geopolitik dan ekonomi negara-negara di kawasan Asia Tenggara yang didirikan di Bangkok pada tanggal 8 Agustus 1967 berdasarkan Deklarasi Bangkok, yaitu Indonesia, Malaysia,

Filipina, Singapura, dan Thailand. Hal ini membuat sejarah bagi lima negara ini menjadi penggagas berdirinya ASEAN. Deklarasi Bangkok juga menyatakan bahwa ASEAN didirikan untuk meletakkan dasar yang kokoh bagi upaya kerja sama regional untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial, dan pengembangan budaya. (Saputra et al, 2018).

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai salah satu guru yaitu Bu Widia yang mengajar di Sekolah Dasar Sukapura 05 di Jakarta Utara. Guru tersebut mengatakan bahwa peserta didik masih kurang memahami tentang sejarah ASEAN. Sebagian besar peserta didik ketika dijelaskan mengenai mata pelajaran tidak cepat tanggap, terutama pada mata pelajaran sejarah ASEAN. Metode yang digunakan hanya berdasarkan dari penjelasan guru membuat peserta didik cepat bosan dan mudah mengantuk. Selain itu media pembelajaran berupa buku dan papan tulis yang dinilai monoton.

Dengan memanfaatkan kegunaan handphone penelitian ini dilakukan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Maka dari itu penulis membuat aplikasi pembelajaran mengenai Negara Asia Tenggara menggunakan unity yang menyajikan materi dengan menggunakan audiovisual. Dalam aplikasi ini menampilkan peta, sejarah, dan tujuan dibentuknya ASEAN.

Aplikasi unity adalah game engine untuk mengolah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat game, meskipun tidak selamanya untuk pembuatan game. Salah satu contohnya seperti aplikasi yang berisikan materi pembelajaran untuk simulasi membuat SIM (Nugroho et al, 2017). Maka dari itu penulis membuat aplikasi ini dengan harapan peserta didik tidak gampang bosan dan cepat tanggap dalam pelajaran sejarah dan mengenal Negara Asia Tenggara.

1.2 Perumusan Masalah

Berikut ini adalah Rumusan Masalah yang terjadi yaitu:

1. Bagaimana aplikasi android dapat menjadi media pengenalan dan pembelajaran Negara Asia Tenggara?
2. Bagaimana tinjauan Islam terhadap aplikasi pengenalan dan pembelajaran Negara Asia Tenggara?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi android sebagai media pengenalan dan pembelajaran Negara Asia tenggara.
2. Mengetahui tinjauan Islam terhadap aplikasi pengenalan dan pembelajaran Negara Asia Tenggara.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini membangun media pengenalan dan pembelajaran Negara Asia Tenggara yang interaktif dengan metode baru serta menyenangkan sehingga dapat menarik minat untuk belajar dan membangun media pengenalan dan pembelajaran yang selaras dengan tinjauan Islam.

1.5 Batasan Penelitian

1. Aplikasi ini hanya dijalankan di system operasi berbasis android minimal versi Lollipop.
2. Target Pengguna adalah siswa kelas 5 sampai 6 sekolah dasar.
3. Object yang diberikan hanya berupa 2d yaitu bendera dari setiap Negara Asia Tenggara dan vector yang berbentuk peta ASEAN.
4. Materi yang diberikan hanya berupa sejarah singkat dan tujuan dari ASEAN.