

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan jembatan menuju masa depan yang lebih baik. Melalui proses pendidikan, generasi muda dibekali tidak hanya dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai kehidupan yang membentuk karakter mereka. Di era globalisasi yang serba cepat ini, pendidikan tidak cukup hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga harus menumbuhkan kepribadian yang kuat, sikap kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman (Nufus dkk., 2023). Oleh karena itu, sistem pendidikan abad ke-21 dituntut untuk lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan Siswa.

Dalam konteks pembentukan karakter, Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting. PAI bukan hanya mengajarkan pengetahuan agama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keimanan, moral, dan sosial yang dapat menjadi pedoman hidup siswa. Salah satu materi dalam PAI kelas IV SD yang sangat kaya akan nilai keteladanan adalah Asmaul Husna. Melalui pengenalan nama-nama indah Allah, siswa diajak untuk mengenal sifat-sifat dan meneladani-Nya dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya, pembelajaran Asmaul Husna di sekolah masih banyak dilakukan secara konvensional, seperti ceramah dan hafalan, yang kurang melibatkan siswa secara aktif (Hartandi dkk., 2024).

Padahal, materi Asmaul Husna menyimpan nilai-nilai luhur yang sangat relevan dengan kehidupan siswa, seperti kejujuran, kasih sayang, dan tanggung jawab. Metode yang monoton tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi ini dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan Asmaul Husna secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Sejalan dengan itu, Majidi dkk, (2024) menekankan bahwa penggunaan media digital yang dilengkapi dengan elemen permainan dan visual yang menarik dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran agama.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah bagaimana pembelajaran dikemas dan disampaikan. Saat ini, siswa sekolah dasar tumbuh di tengah pesatnya

perkembangan teknologi digital. Mereka terbiasa menggunakan gawai, menonton video pembelajaran, dan memainkan game edukatif. Inilah peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran yang selaras dengan dunia mereka. Media digital bukan sekadar mempercantik tampilan materi ia juga mampu menjangkau beragam gaya belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Penelitian oleh Rusdi, dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa SD karena pembelajaran jadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android menjadi salah satu solusi yang menjanjikan. Aplikasi yang dikemas dengan ilustrasi visual, audio narasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan. Penelitian oleh Fadhil, dkk (2025) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu membangun keterlibatan emosional siswa, memperdalam pemahaman mereka, serta meningkatkan motivasi untuk belajar agama. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memuat teks materi, audio, atau kuis pilihan ganda, penelitian ini mengembangkan aplikasi secara khusus ditujukan untuk siswa kelas IV SD dengan materi Asmaul Husna. Aplikasi ini mengintegrasikan video pembelajaran naratif, permainan edukatif, ilustrasi visual interaktif, dan evaluasi kuis kontekstual, sehingga tidak hanya mengajarkan hafalan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keteladanan secara kognitif dan afektif. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, komunikatif, dan ramah anak, serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Menjawab kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran CENDANI (Cerdas Meneladani) berbasis *Smart Apps Creator*. Aplikasi ini dirancang secara khusus untuk siswa kelas IV SD, dengan memadukan berbagai elemen multimedia yang mendukung pembelajaran Asmaul Husna secara komprehensif. Konten dalam aplikasi dikembangkan secara sistematis berdasarkan model ADDIE, mencakup teks materi, narasi audio, video animasi, permainan edukatif, dan evaluasi berbasis kuis. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan

komunikatif, diharapkan siswa tidak hanya mengenal Asmaul Husna secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai keteladanan dalam kehidupan mereka sehari-hari (Fadhil dkk., 2025).

Dengan kehadiran media pembelajaran CENDANI, proses belajar Pendidikan Agama Islam tidak lagi terasa membosankan. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai sarana bantu mengajar yang inovatif, sedangkan siswa bisa menikmati pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran CENDANI, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran agama yang relevan, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan aplikasi media pembelajaran CENDANI dengan materi Asmaul Husna kepada siswa kelas IV SD?
- 1.2.2 Bagaimana desain aplikasi media pembelajaran CENDANI agar materi Asmaul Husna dapat dipahami dan diterima dengan baik?
- 1.2.3 Bagaimana pengembangan media pembelajaran CENDANI berbasis aplikasi SAC dalam materi Asmaul Husna pada siswa kelas IV SD?
- 1.2.4 Bagaimana implementasi aplikasi media pembelajaran CENDANI dalam materi Asmaul Husna kelas IV SD?
- 1.2.5 Bagaimana evaluasi siswa tentang pengembangan aplikasi media pembelajaran CENDANI dalam pembelajaran Asmaul Husna kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Menganalisis kebutuhan terhadap pengembangan aplikasi media pembelajaran CENDANI dengan materi Asmaul Husna untuk siswa kelas IV SD.

- 1.3.2 Merancang aplikasi media pembelajaran CENDANI agar materi Asmaul Husna dapat dipahami dan diterima secara efektif oleh siswa kelas IV SD.
- 1.3.3 Mengembangkan media pembelajaran CENDANI berbasis aplikasi SAC dalam penyampaian materi Asmaul Husna kepada siswa kelas IV SD.
- 1.3.4 Mengimplementasikan aplikasi media pembelajaran CENDANI dalam proses pembelajaran Asmaul Husna di kelas IV SD.
- 1.3.5 Mengevaluasi tanggapan siswa terhadap pengembangan aplikasi media pembelajaran CENDANI dalam pembelajaran Asmaul Husna di kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dikhususkan menjadi dua bagian manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi meningkatkan kualitas pendidikan agama dengan memanfaatkan teknologi, memastikan materi ajar yang penting disampaikan secara efektif serta menyediakan landasan untuk penelitian lebih lanjut dalam upaya pengembangan media pembelajaran aplikasi CENDANI materi asmaul husna pada kelas IV SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1.4.2.1 Memperluas teori-teori tentang asmaul husna dengan aplikasi CENDANI terhadap pengembangan media pembelajaran pada siswa kelas IV SD.
- 1.4.2.2 Memberikan pemahaman kepada guru tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
- 1.4.2.3 Menyajikan sumber pustaka dalam bentuk karya ilmiah yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk peneliti selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini tersusun atas lima BAB, yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV dan Bab V dengan uraian sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi uraian mengenai latar belakang penelitian yang mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi serta mengevaluasi implementasinya dalam pembelajaran. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, maupun secara praktis. Hal ini dilakukan karena terdapat permasalahan teknologi belum digunakan sebagai penunjang perkembangan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut maka ditemukan solusi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif melalui proses pengembangan media pembelajaran aplikasi CENDANI dengan merumuskan lima rumusan masalah penelitian. Pada bab 1 juga terdapat manfaat penelitian secara teoritis dan praktis serta terdapat penjelasan mengenai struktur organisasi proposal sebagai gambaran keseluruhan.

Bab II Kajian Teori, merupakan bab yang membahas teori-teori serta memiliki kaitan dengan konsep media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, aplikasi pembelajaran pendidikan agama, penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah yang di teliti, kerangka berfikir, teori pengembangan.

Bab III Metode Penelitian, ialah bab yang berisi alur penelitian yang dilakukan peneliti seperti jenis dan desain penelitian, subjek penelitian, Lokasi penelitian serta definisi operasional yang memiliki tujuan menghindari kesalahan dalam definisi dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, bab ini membahas prosedur penelitian secara terstruktur, teknik pengumpulan data, jenis instrument serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran CENDANI. Bab ini mencakup temuan dari setiap tahapan ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, hingga implementasi dan evaluasi. Setiap tahap didukung oleh data hasil observasi, validasi ahli, serta respons siswa terhadap media yang dikembangkan.

Bab V Kesimpulan, berisi simpulan dari hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan, serta saran yang ditujukan kepada guru, siswa, pengembang media, dan peneliti selanjutnya. Bab ini merangkum kontribusi

media pembelajaran CENDANI dalam proses pembelajaran Asmaul Husna di sekolah dasar.