### BAB I

#### **PENDAHULUAN**

# 1.1. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu tolok ukur pembangunan bangsa Indonesia sebagai wujud pencitraan bangsa Indonesia di mata dunia. Peran pendidikan Indonesia sangat berkaitan dengan kondisi pemuda selaku penerus bangsa di masa mendatang. Imam Syafi'i (Diwan Al-Imam Asy-Syafii, hlm. 33-34) berkata, eksistensi seorang pemuda (demi Allah) adalah dengan ilmu dan ketaqwaan. Jika keduanya tak ada pada dirinya, maka tidak ada jati diri padanya. Oleh karena itu, pemuda semestinya mempunyai ilmu pengetahuan yang luas dalam menjalankan aktivitasnya terutama memahami dan mengimplementasikan pendidikan agama Islam.

Pendidikan agama Islam diyakini menjadi hal yang paling fundamental dalam pembentukan sikap dan karakter pribadi yang lebih baik sesuai dengan norma dan jati diri seorang muslim. Pendidikan Islam diyakini sangat mempengaruhi kebiasaan dan perilaku yang muncul di kalangan pemuda karena pendidikan agama Islam menjadi urgensi di setiap jenjang pendidikan dari SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi (Salleh, 2013, hlm. 2).

Sebagai ilmu yang komprehensif, agama Islam mengatur segala aspek yang terjadi pada kehidupan manusia termasuk kebiasaan yang dilakukan para pemuda dalam mendapatkan ilmu agama Islam. Kondisi pembelajaran agama Islam yang belum maksimal menjadi salah satu faktor terhambatnya pemahaman bagi para pemuda. Terjadinya kesenjangan antara proses pendidikan yang berlangsung dengan keinginan para pemuda. Menurut hasil riset nasional yang dilakukan Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (Puskakom UI) pada tahun 2016, mayoritas pengguna internet di Indonesia berada dalam rentang usia 18-25 tahun. Kalangan pemuda mengakses mobile internet

paling banyak dengn 92,8 juta pengguna diantaranya *smartphone* digunakan oleh 63,1 juta pengguna. Berdasarkan penelitian yang disebar secara online (Lampiran 1), menunjukkan bahwa pemuda rentang 18-25 tahun sangat bergantung pada *smartphone* dalam setiap aktivitasnya dengan 27% sangat bergantung, 41% bergantung, 26% cukup bergantung, 5% kurang bergantung, dan 1% tidak bergantung pada *smartphone*. Hal ini menjadi peluang besar untuk memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana perkembangan pendidikan agama islam yang lebih menarik. Pemanfaatan *smartphone* ini digunakan untuk membantu memberikan materi pembelajaran dalam bentuk *Computer Assisted Intruction (CAI)* (Surjono, 2013, hlm. 57).

Dalam penelitian pendahuluan yang dilakukan terhadap LDK UKDM UPI, penelitian ditujukan kepada civitas akademika UPI terkait peran LDK UKDM UPI untuk Pendidikan Agama Islam di UPI. Dari 65 responden (Lampiran 1), bahwa peran LDK UKDM UPI termasuk dalam kategori baik untuk memberikan wawasan pendidikan agama Islam. Dalam hal ini, 96,1% responden menyatakan bahwa bentuk agenda kajian masih relevan untuk memberikan wawasan keislaman namun mayoritas responden juga menginginkan adanya konten media berupa video singkat dan multimedia interaktif untuk memberikan pemahaman tentang pendidikan agama Islam. Sebanyak 88,2% responden menginginkan media berupa video singkat dan 70,6% responden menginginkan multimedia interaktif.

Salah satu model pembelajaran yang mendukung Peraturan Menteri diatas yaitu model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK). Menurut (Sreenedhi, 2017, hlm 18-20) bahwa VAK adalah preferensi bagaimana kita menciptakan dan memberikan arti pada suatu informasi. Kerangka kerja ini menjelaskan kombinasi belajar sebagai melihat, mendengar, atau bergerak. Pembelajaran visual adalah proses informasi yang tertuju pada gambar dan teknik; pembelajaran auditori ialah memahami dengan sangat baik melalui pendengaran; dan pembelajaran kinestetik adalah aktualisasi melalui diri untuk terlibat dalam pembelajaran.

3

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran VAK dapat membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan karena sesuai dengan gaya belajar peserta didik yaitu visual (gambar dan video), auditori (musik dan suara), dan kinestetik (diskusi dan praktik) sehingga hal ini dapat

membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tersebut.

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Nisa (2017, hlm. 130) yang membuktikan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif siswa menjadi lebih baik dengan selisih sebesar 20%, hal ini dibuktikan oleh adanya perbedaan indeks gain pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan nilai 0,54 dan kelas ekperimen gainnya berada pada kategori tinggi dengan nilai 0,77. Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran VAK memungkinkan untuk menyeimbangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Berkaitan dengan kondisi diatas, model pembelajaran VAK membutuhkan media pembelajaran yang mampu digunakan dengan nyaman, effisien, dan efektif serta memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu yang dapat diciptakan yaitu media pembelajaran berbasis *game*.

Game computer (Batson dan Feinberg, 2006, hlm. 42) dilibatkan dalam pembelajaran, untuk dijadikan sebagai suplemen pembelajaran dengan mensimulasikan kehidupan nyata dalam sebuah game. Dengan kondisi diatas, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa games yang menarik minat bagi mahasiswa untuk mempelajari agama Islam. Salah satu genre games yang bersifat mendidik dan mengandung kreativitas tinggi bagi pengguna adalah adventure games.

Adventure games adalah salah satu genre game yang sangat digemari karena mengandung manfaat dan menuntut keterampilan lebih bagi pengguna. Berdasarkan hasil penelitian Rizqyawan dkk. (2015, hlm. 1)

4

bahwa *game adventure* dapat memberikan peningkatan nilai tes teori dengan 79,22% dari 19,23% dalam pengujian lapangan yang relatif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *adventure game* memberikan hasil positif

bagi peserta didik sehingga pemahaman yang didapat meningkat.

Beberapa penelitian sebelumnya, penerapan model pembelajaran VAK berbasis *game adventure* banyak diterapkan pada *Desktop Apps*. Dengan menggunakan media tersebut, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dikarenakan terbatas oleh ruang dan lingkup kerja. Maka, salah satu media pembelajaran yang membuat nyaman pengguna dan tidak terbatas lingkup kerja adalah media berbasis *android smartphone* atau disebut dengan *mobile learning*.

Berdasarkan angket pendahuluan yang ditujukan pada mahasiswa UPI, responden lebih banyak menginginkan multimedia interaktif sebagai media pendidikan agama Islam sebesar 98% dengan bentuk *Mobile Apps* sebesar 76,5%, *Website Apps* sebesar 15,7%, dan *Desktop Apps* sebesar 7,8%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar pengguna sangat bergantung pada *Mobile Apps* dibandingkan dengan aplikasi perangkat lainnya.

Hal ini didukung oleh penjelasan (McQuiggan, 2015, hlm. 10) bahwa, keunggulan dari m*obile learning* adalah 1) kemampuan untuk belajar dimanapun dan kapanpun; 2) tidak terbatas pada pelayanan siswa dan sekolah; 3) meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi; 4) mendukung lingkungan belajar alternatif; 5) mengaktifkan pembelajaran personal; dan 6) memotivasi belajar siswa.

Dari penjelasan di atas, pembelajaran pendidikan agama Islam yang dilakukan diharapkan mampu mengedepankan *student-oriented learning* dan memotivasi belajar mahasiswa agar lebih memahami keyakinan agamanya saat ini melalui konteks pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik yang memberikan gambaran dan realita tindakan yang ada pada dunia nyata. Sehingga, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai

"Implementasi Model Pembelajaran VAK Berbantuan Adventure Game

Ahmad Fauzan Aqil, 2018

5

Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama

Islam di UPI (Studi Kasus pada LDK UKDM UPI)".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari

penelitian sebagai berikut:

Bagaimana merancang dan membangun game adventure berbasis

Android dengan model Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) untuk

Pendidikan Agama Islam di UPI?

2. Bagaimana peningkatan pemahaman pengguna setelah menggunakan

multimedia dengan game adventure dengan menerapkan model

pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) dalam

Pendidikan Agama Islam di UPI?

3. Bagaimana kelayakan multimedia dengan game edventure dengan

menerapkan model pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic

(VAK) dalam Pendidikan Agama Islam di UPI?

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan dari penelitian ini dibatasi pada rekayasa perangkat lunak

Mobile Apps berbasis Android meggunakan Bahasa HTML pada aplikasi

Construct 2 untuk meningkatkan pemahaman Pendidikan Agama Islam di

UPI. Secara rinci, batasan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut:

Materi yang dibahas dalam multimedia pembelajaran ini adalah materi

terkait pendidikan agama Islam, yaitu Akhir Zaman;

Fokus penelitian yang dikhususkan pada rancang bangun multimedia

interaktif berbasis android dengan ujicoba bersifat terbatas;

3. Genre game yang ada pada multimedia adalah petualangan;

4. Respon peserta dalam penelitian ini hanya dibatasi terhadap multimedia

yang digunakan.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Merancang dan membangun game adventure berbasis Android dengan model Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) untuk Pendidikan Agama Islam di UPI;
- 2. Meningkatkan pemahaman pengguna setelah menggunakan *game adventure* berbasis android dengan menerapkan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) dalam Pendidikan Agama Islam di UPI;
- 3. Mengukur kelayakan *game adventure* dengan menerapkan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) dalam Pendidikan Agama Islam di UPI.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

### 1. Bagi Mahasiswa

- Dapat dijadikan bahan pertimbangan dan acuan kerja untuk melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan multimedia interaktif untuk pendidikan agama Islam;
- b. Dapat memotivasi belajar materi keislaman dengan hal yang baru sehingga suasana belajar bervariatif;
- c. Dapat memudahkan akses belajar keislaman tanpa terbatas waktu dan tempat sebagai solusi pembelajaran yang fleksibel.

# 2. Bagi LDK UKDM UPI

- a. Mampu meningkatkan produktivitas kerja penyebaran pemahaman keislaman yang diemban dalam kampus;
- b. Membantu sarana peningkatan media keislaman di kampus;
- c. Dapat dikelola lebih lanjut dalam meningkatkan mutu kinerja penyebaran fikroh keislaman di kampus.

## 3. Bagi Kampus

 Dapat dijadikan hasil karya permanen dengan bentuk Multimedia Interaktif Berbasis Android sebagai bentuk prestasi kampus dalam memajukan kualitas kampus yang akademis

### 4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai sarana mengetahui sejauh mana Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) dengan Multimedia Interaktif berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di UPI;
- Sebagai sarana penerapan dan pembuktian atas teori-teori terhadap kejadian di lapangan dalam konteks dunia nyata;
- Sebagai bagan untuk lebih memahami proses belajar mengajar di sekitar.

## 1.6. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa definisi khusus yang perlu dijelaskan secara operasional, meliputi

- 1. Pemahaman merupakan salah satu aspek kognitif yang berkaitan dengan hasil belajar dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik;
- 2. *Smartphone Android* merupakan alat komunikasi telepon genggam dengan *integrated-system* berbasis Android yang bersifat *user-friendly* dengan kemampuan *touch-screen* sehingga sering disebut sebagai telepon pintar;
- 3. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) adalah salah satu kampus formal dalam satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi;
- 4. Mahasiswa UPI adalah peserta didik yang memiliki segmen untuk berkontribusi memajukan kesejahteraan masyarakat melalui profesi yang akan dimiliki lewat pemahaman Islam yang baik;
- 5. LDK UKDM UPI adalah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang bergerak di bidang dakwah dan penyebaran pemahaman keislaman pada *civitas akademika* UPI;

- 6. *Game Adventure* adalah jenis multimedia yang menuntut keterampilan dalam menjalankannya dan mempunyai alur cerita di setiap tahapannya;
- 7. Model *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) adalah pembelajaran yang difokuskan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung (*direct experience*) dan menyenangkan dengan cara mengingat (*Visual*), mengingat dengan mendengar (*Auditory*), dan mengingat dengan gerak dan emosi (*Kinesthetic*);
- 8. Pendidikan Agama Islam ialah proses belajar secara sadar untuk mempelajari sikap moral, intelektual, dan konsep kultural sesuai dengan norma dan aturan agama Islam tanpa harus menghapus tujuan dan konsep yang sama dengan aturan-aturan Barat dan aspek-aspek pendidikan (Douglas & Shaikh, 2004).

### 1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Sistem penulisan berperan sebagai pedoman penulis agar dalam penulisan lebih terstruktur dan sistematis untuk mencapai tujuan akhir dari penelitian. Sistematika penelitian ini terdiri dari lima bab, yakni sebagai berikut:

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini sebagai awal dari penelitian yang diamati meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

### 2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori yang menjelaskan bahasan dari penelitian terkait teori mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis android berdasarkan user experience oriented untuk kemudahan akses informasi pendidikan agama Islam.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menerangkan tentang metode yang digunakan dalam penelitian serta desain penelitian yang digunakan. Selain itu, bab ini

tertulis instrumen apa saja yang diperlukan dalam menunjang penelitian serta teknik analisis data yang digunakan saat mengolah data yang telah diambil.

#### 4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil serta pembahasan dari penelitian yang dilakukan sebagai intisari dari rumusan masalah yang telah dibahas pada bab I. Bagian dari pembahasan ini dikaitkan dengan dasar-dasar teori yang telah dibahas pada bab II, serta apa yang dikemukakan pada bab ini berdasarkan metode penelitian yang sudah dijelaskan pada bab III.

### 5. BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, serta saran yang ditujukan kepada para pembaca dan pengguna hasil penelitian maupun dapat menjadi bahan perbaikan bagi peneliti selanjutnya.