

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berkembangnya teknologi saat ini yang semakin canggih hampir semua kegiatan dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung baik berkomunikasi maupun bertukar informasi dan dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran.

Untuk mencapai sebuah tujuan dari pengajaran yang diharapkan, pengajar mempersiapkan kelengkapan media pembelajaran dan sarana prasarana yang mempengaruhi proses pembelajaran didalam kelas. Metode pembelajaran sekarang ini siswa hanya mendapatkan materi dengan cara mendengarkan pelajaran yang disampaikan oleh guru melalui lisan saja, tentunya hal ini siswa tidak termotivasi untuk lebih giat belajar. Penelitian dari (Pratama & Maulani, 2017) “*golden ege*” masa emas adalah julukan untuk anak di usia dini, yang mana perkembangan masa peka tumbuh kembang begitu cepat dan hebat.

Usia dini siswa dengan cepat dapat menyerap dan mampu untuk mengingat apa yang telah dipelajari. Penting sekali untuk siswa belajar adab dan akhlak yang telah di contohkan Rasulullah, terutama akhlak Rasulullah yang mana secara umum terkumpul dalam empat hadits : seperti untuk selalu menjaga lisan dalam setiap berucap atau diam lebih baik, meninggalkan sesuatu yang tidak ada nilai pahalanya atau menghindari perkataan yang tidak berguna, menahan amarah dalam keadaan apapun dan tidak emosi, membuang jauh sifat pendendam, iri dan dengki. Terbatasnya waktu belajar siswa adalah kendala dalam mempelajari mengenai akhlak dan adabnya nabi Muhammad Shallallahu alaihi wasallam.

*Metode Rapid Application Development (RAD)* ini prosesnya dapat dilakukan sangat cepat dalam siklus pendek dan tahapanya juga terstruktur, hasil dari perancangan langsung dapat diketahui tanpa waktu yang panjang. Menurut (Hutabri & Putri, 2019) metode RAD terdiri dari tahapan sebagai berikut : merencanakan

kebutuhan, menganalisis, memroses desain, mengimplementasikan aplikasinya, pengujian aplikasi, dan perawatan.

Penelitian (Gun Gunawan & Bunyamin, 2016) system yang digunakan untuk komputer dan smartphone adalah Sytem Operasi Android. Para pengembang aplikasi juga dapat membuat aplikasi sesuai apa yang diinginkan dan dapat juga dimanfaatkan untuk berbagai piranti bergerak karena plattform android sifatnya terbuka untuk siapa saja.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, solusi yang dapat menarik minat siswa agar mudah mendalami akhlak dan adab Rasulullah. Diangkatlah judul dari penelitian ini yaitu **“APLIKASI PEMBELAJARAN ADAB DAN AKHLAK NABI MUHAMMAD SHALLALLAHU ALAIHI WASALLAM BERBASIS ANDROID”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Uraian latar belakang diatas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Interaksi siswa kurang dalam belajar mengenai adab dan akhlak Nabi Muhammad shallallahu alaihi wasallam.
2. Media yang disampaikan guru hanya menngunakan buku dalam penyampaian materi sehingga kurang maksimal
3. Siswa kurang fokus dan merasa bosan dalam proses pembelajaran

## **1.3 Batasan Masalah**

Ada beberapa batasan masalah yang difokuskan, agar penelitian lebih terarah, sebagai berikut :

1. Di Pondok Pesantren Imam Syafi'i sebagai tempat penelitian dan pengambilan data.
2. Variabel pada penelitian ini adalah adab dan akhlak Rasulullah.
3. Tingkah laku, tutur kata dan sikap adalah sebagai indikatornya.
4. Bapak Iman, S.Sos. selaku guru sebagai narasumber untuk diwawancarai.

5. Metode *Rapid Application Development* di gunakan untuk Penelitian ini.
6. Tools yang dipakai ialah software android studio, bahasa pemrograman java dan dapat berjalan diandroid minimal versi 6.0.
7. Outputnya menghasilkan aplikasi tentang adab dan akhlak nabi yang berbasis android untuk kelas 5 sekolah dasar.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Ada beberapa rumusan masalah yang terdapat dari uraian latar belakang diatas, sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang aplikasi yang mempelajari mengenai adab dan akhlak nabi Muhammad shallallahu alaihi wasallam ?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi kepada siswa agar dapat memberi pengetahuan mengenai adab dan akhlak nabi ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah, tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi pembelajaran agar siswa tertarik untuk mempelajari adab dan akhlak nabi.
2. Menghasilkan aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk siswa sekolah dasar baik dipakai disekolah juga dpat digunakan dirumah.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Meningkatkan pengetahuan siswa perihal adab dan akhlak nabi mengenai kehidupan sehari- hari.
2. Guru lebih termotivasi untuk kegiatan belajar mengajar secara interaktif.

### **1.6.2 Manfaat Prakek**

1. Aplikasi pembelajaran adab dan akhlak nabi ini memberikan contoh pada siswa agar dapat menerapkannya dalam keseharian.
2. Peneliti dapat mengembangkan aplikasi berbasis android sesuai ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan.