

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi semakin pesat, demikian pula kebutuhan akan akses informasi yang cepat dan akurat (Saripuddin M et al., 2022). Di era modern ini, banyak aspek kehidupan mengalami transformasi besar, termasuk dalam bidang pendidikan. Generasi *milenial*, lebih tertarik dengan informasi berbasis media sosial daripada narasi atau teks yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau PAI (Lestari Nurlaili & Meri, 2023). Pada proses pembelajaran perlu adanya suatu media, agar interaksi antara guru dan siswa yang terjadi bisa tersampaikan dengan baik. Tidak hanya itu, penggunaan media dapat membantu dan mendorong para siswa untuk semangat belajar (Dwi Yoga, 2023).yh

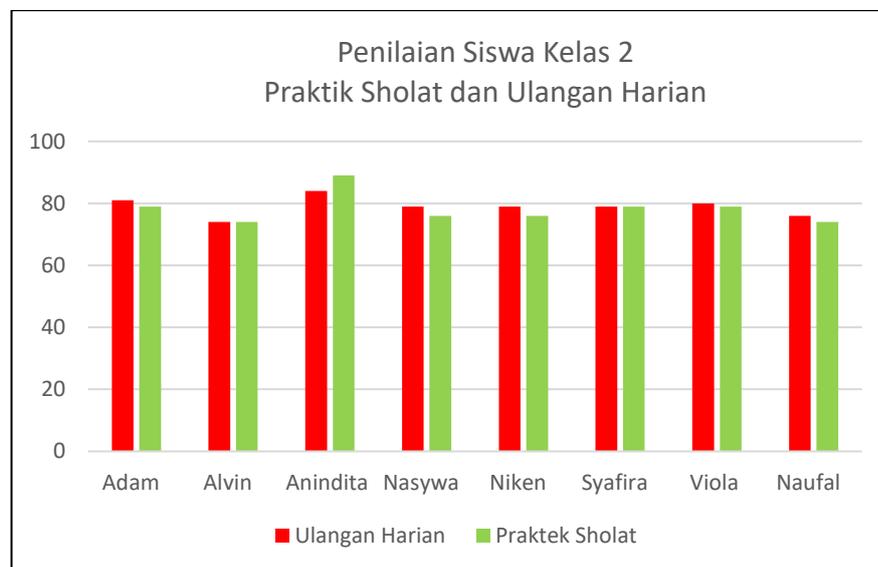
Penggunaan media pembelajaran interaktif 2D dalam proses pembelajaran ini mengenalka cara baru dalam menyampaikan materi yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan animasi, gambar, serta elemen yang interaktif, media pembelajaran interaktif 2D memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penggunaan animasi 2D ini untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan visualisasi gambar yang jelas dan tidak berlebihan, selain itu dikarenakan animasi 2D lebih mudah untuk diperbarui atau diperbaiki jika ada perubahan dibandingkan dengan animasi 3D yang lebih kompleks, serta

penggunaan animasi 2D ini sudah cukup efektif dalam menunjukkan gambar gerakan sholat (Asmoro W Siwi & Pramono Joko, 2019).

SD Negeri Bagor 03 adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang sekolah dasar yang berada di Dusun Cabe, Bagor, Miri, Sragen. Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Bagor 03, didapatkan hasil yaitu jumlah peserta didik sebanyak 73 siswa dan 9 guru sebagai tenaga pengajar serta 1 orang karyawan sebagai tukang kebun dan penjaga keamanan. Sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Bagor 03 yaitu ruang kelas yang dilengkapi dengan meja dan kursi yang cukup untuk menampung jumlah siswa di tiap jenjang, tersedia sebanyak 5 buah laptop serta 1 buah proyektor untuk menunjang proses pembelajaran yang dimiliki sekolah, memiliki perpustakaan yang menyediakan berbagai buku, serta memiliki mushola yang digunakan untuk kegiatan keagamaan. Dalam proses pembelajaran guru masih berpedoman pada buku paket dan LKS untuk media belajar mengajar di kelas, serta guru masih menjelaskan di papan tulis. Metode pengajaran yang digunakan dalam mengajar PAI di SD Negeri Bagor 03 saat ini kurang menarik dan kurang efektif dalam menjangkau siswa secara menyeluruh, terutama dalam penyampaian materi sholat. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar, bertujuan untuk membentuk karakter serta moral siswa sesuai dengan ajaran Islam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI yang bernama Ibu Aliya Fara Nabita, S.Pd, ada beberapa siswa yang belum memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran PAI tentang

materi sholat. Masalah yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu siswa lebih tertarik bermain atau berbicara dengan teman dari pada memperhatikan guru, siswa belum bisa melakukan gerakan sholat dengan benar dan konsisten meskipun sudah beberapa kali diajarkan oleh guru, serta siswa masih kesulitan dalam menghafal bacaan sholat. Selain itu, terdapat beberapa masalah lain dalam pelajaran PAI, yaitu waktu untuk pembelajaran PAI hanya 2 jam pelajaran setiap minggunya, setiap 1 jam pelajaran sekitar 35 menit. Penggunaan media dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga hasil belajar siswa belum tercapai dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil praktik sholat dan ulangan harian siswa yang terdapat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. 1 Rekap Nilai Siswa Kelas 2

Dari gambar rekap nilai siswa kelas 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini kurang efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai materi PAI, khususnya dalam praktek sholat dan

ulangan harian. Hal ini dibuktikan dengan hanya 1 dari 8 siswa yang mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam melakukan praktek sholat. Dan hanya 3 dari 8 siswa yang mencapai nilai KKM untuk ulangan harian. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif 2D, untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran PAI.

Penerapan media pembelajaran interaktif 2D ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SD Negeri Bagor 03. Media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, khususnya terkait dengan tata cara sholat dan bacaan sholat. Siswa mungkin lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi sholat, karena media pembelajaran interaktif 2D ini dilengkapi dengan animasi yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif 2D ini mencakup materi pengertian dan perintah sholat, ketentuan sholat, niat sholat, tata cara sholat, dan bacaan-bacaan sholat. Komponen yang terdapat di dalam media pembelajaran interaktif 2D yakni audio suara, visualisasi gambar, animasi, serta kalimat atau teks. Selain berisi materi, media pembelajaran interaktif ini juga terdapat fitur kuis, berupa soal pilihan ganda terkait dengan materi yang telah dibahas dan dipelajari sebelumnya. Selain itu juga terdapat fitur *game* edukasi berupa *game* menyusun *puzzle* dari potongan gambar gerakan sholat. Kuis dan *game* edukasi ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana murid memahami materi yang sudah diajarkan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif 2D ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate 2020*. *Output* media pembelajaran interaktif 2D berupa aplikasi berbasis *.exe* yang hanya dapat dibuka melalui PC/Laptop. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolahan, berupa laptop dan proyektor yang bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperhatikan objek dan materi yang ditunjukkan.

Pada penelitian ini menggunakan metode ADDIE, sama halnya dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh (Ayu et al., 2023). Alasan penelitian ini menggunakan metode ADDIE, dikarenakan mempunyai tahapan atau langkah yang sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sudah terbukti bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa, sehingga *e-modul* dikatakan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sehingga, pada penelitian yang penulis lakukan ini juga menggunakan metode ADDIE, karena pada penelitian sebelum-sebelumnya pun sudah terbukti bahwa menggunakan ADDIE ini sangat cocok untuk proses pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif. Selain itu, metode ADDIE ini juga disertai dengan adanya revisi di setiap tahapannya. Sehingga, dengan menggunakan metode ADDIE ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk dengan persentase kegagalan yang rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian atau skripsi yang diajukan ini akan membahas tentang membuat media pembelajaran mata pelajaran PAI khususnya pada materi sholat yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif 2D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” dengan studi kasus di SD Negeri Bagor 03. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif 2D

pada mata pelajaran PAI ini akan menarik minat siswa dalam belajar dan membantu guru dalam proses pembelajaran PAI. Siswa juga diharapkan mampu berinteraksi selama proses pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif 2D pada mata pelajaran PAI materi sholat?
- b. Bagaimana tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI tentang materi sholat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif 2D ini?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, perlu dilakukan batasan masalah agar fokus penelitian tetap terjaga dan tujuan penelitian tidak terlalu meluas. Berikut beberapa batasan masalah penelitian ini:

- a. Subjek penelitian dalam media pembelajaran interaktif 2D hanya siswa kelas 2.
- b. Peneliti memfokuskan untuk menyajikan materi tentang sholat 5 waktu.
- c. Media pembelajaran interaktif 2D dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate 2020* dengan menggunakan metode ADDIE.
- d. *Output* media pembelajaran interaktif 2D berupa aplikasi berbasis *.exe* yang hanya dapat dibuka melalui PC/Laptop.

- e. Media pembelajaran interaktif 2D ini hanya untuk membantu siswa dalam memahami materi sholat meliputi niat sholat, tata cara sholat, dan bacaan-bacaan sholat.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif 2D ini sebagai berikut:

- a. Menghasilkan media pembelajaran interaktif 2D mata pelajaran PAI materi sholat.
- b. Mengetahui tingkat pemahaman siswa sebagai pengguna media pembelajaran interaktif 2D.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi semua pihak. Adapun beberapa manfaatnya sebagai berikut:

- a. Dengan adanya *output* penelitian ini bisa menambah media pembelajaran PAI, sehingga dapat menarik minat para siswa dan untuk memudahkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PAI.
- b. Dengan adanya *output* penelitian ini, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PAI secara interaktif.
- c. Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran 2D pada mata pelajaran PAI.