

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi yang pesat, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi (TIK), telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang, salah satunya adalah sektor Pendidikan (Lestari et al., 2023). Teknologi Pendidikan dipahami sebagai suatu teori yang didukung oleh beragam hipotesis, yang lahir sebagai tanggapan terhadap praktik pembelajaran yang dinilai belum tertata dengan baik. Tujuan utamanya adalah menyempurnakan metode pengajaran melalui penerapan pendekatan ilmiah yang telah terbukti efektif di bidang lain, guna meningkatkan mutu Pendidikan (Pratiwi, 2020).

Penggunaan multimedia yang bersifat interaktif dapat membantu kelancaran proses pembelajaran dan berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Salah satu cara memanfaatkan teknologi adalah melalui media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang mampu menyajikan informasi secara visual dan melibatkan interaksi, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain (Sagala et al., 2025). Dengan tampilan yang menarik, suara, animasi, serta navigasi yang sederhana media interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak. Guna menunjang efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan perancangan media yang memiliki unsur kreativitas dan inovasi. Dengan menanamkan nilai-nilai moral sejak dini, anak-anak diharapkan

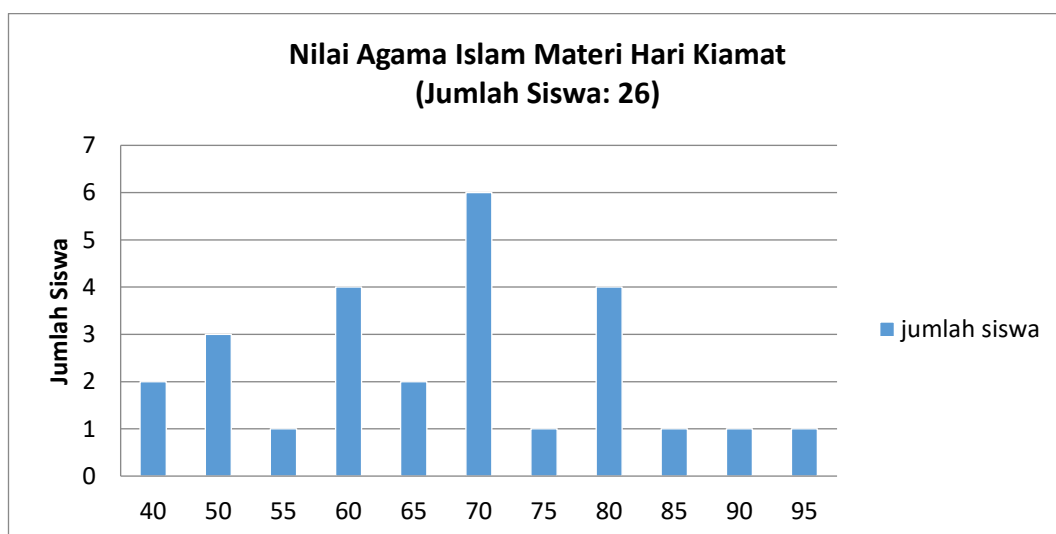
dapat memahami dan Internalisasi sikap-sikap positif yang diperlukan dalam menghadapi berbagai fenomena kehidupan.

Dalam konteks pembelajaran, media interaktif menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran sesuai tempo serta cara belajar masing-masing, memperkuat partisipasi, dan memfasilitasi siswa dalam memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Tiara Febriani Harahap & Zainal Efendi Hsb, 2024). Media pembelajaran interaktif berbasis komputer juga memiliki potensi besar untuk mendapatkan tanggapan positif dari siswa terhadap materi yang disampaikan (Handayani et al., 2022). Materi hari kiamat merupakan salah satu topik yang dapat dipadukan dengan penggunaan teknologi multimedia. Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu memvisualisasikan hal yang abstrak karena materi ini berisi banyak hal yang tidak bisa dilihat langsung oleh manusia, seperti kehancuran dunia, kehidupan akhirat, surga, dan neraka dengan bantuan media interaktif seperti animasi ataupun video siswa bisa lebih mudah memahami dan membayangkan kejadian tersebut, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton (Dwi, 2017).

SD Negeri Gumpang 1 adalah salah satu Institusi Pendidikan dengan jenjang Negeri yang berada di Desa Gumpang, beralamat di Jl. Slamet Riyadi No.250, Kec. Kartasura, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah. didirikan pada tanggal 1 maret 1985. Memiliki letak goeografis  $7^{\circ}33'52.6''S$   $110^{\circ}45'29.9''E$ . SD Negeri Gumpang 1 terakreditasi A (Sangat Baik). Pada proses pembelajaran SD tersebut masih menggunakan pembelajaran konvensional yang dimana guru masih menggunakan metode ceramah dan papan tulis sebagai alat bantu pembelajaran. Pada

pembelajaran SD ini pada materi hari kiamat masih menggunakan Buku LKS, serta evaluasi melalui tes tertulis. Alat-alat teknologi yang tersedia ialah Komputer, Laptop, dan Proyektor / LCD untuk menampilkan layar media pembelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan perangkat mata pelajaran dan program Pendidikan berbasis sains yang diberikan oleh suatu Lembaga penyelenggara Pendidikan dengan tujuan untuk mempersiapkan lahirnya generasi emas bangsa Indonesia, dengan sistem dimana siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dalam kurikulum 2013, tidak dapat dipisahkan dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sistem Pendidikan (HIDMA, 2022). Dari data dilakukannya *pre-test* yang ditemukan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Grafik Nilai Siswa

Berdasarkan hasil penelitian pada hari Sabtu, 3 Mei 2025 melalui observasi oleh peneliti di kelas V SD Negeri Gumpang 1, dengan jumlah total guru 16 dan 1 karyawan atau penjaga sekolah dan memiliki 304 siswa. Setelah itu dilakukan wawancara dengan Ibu Hanif Mufasiroh S.Pd.I selaku Guru Agama Islam Kelas V. Pada gambar 1.1 menunjukkan Nilai Materi Hari Kiamat Siswa Kelas V pada Tahun

Ajaran 2024/2025 Semester 2 Kurikulum 2013. Dari hasil evaluasi *pre-test* yang dilakukan oleh peneliti didapatkan oleh siswa hal ini membuktikan bahwa pemahaman siswa kelas V SD Negeri Gumpang 1 yang berjumlah 26 murid, standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 75. Dari total tersebut, sebanyak 12 sebagian siswa tergolong dalam kategori nilai rendah, 12 siswa masuk dalam kategori sedang, dan hanya 2 siswa yang memperoleh nilai dalam kategori tinggi.

Salah satu topik yang dibahas dalam PAI adalah Hari Kiamat, materi ini berasal dari Lembar Kerja Siswa (LKS) Pendidikan Agama Islam Kelas V Semester II, arti dari hari kiamat ialah peristiwa hancurnya seluruh alam semesta sebagai penanda berakhirnya kehidupan didunia. Dengan pendekatan yang bervariasi, siswa tidak hanya belajar tentang hari kiamat, tetapi juga diingatkan untuk meningkatkan amal baik dan ketaqwaan mereka. Dari permasalahan diatas Peneliti mengusulkan untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut solusi yang disarankan adalah menggunakan adobe animate untuk membuat materi pembelajaran interaktif, untuk membantu siswa lebih memahami konten kiamat media ini dirancang agar menarik secara visual (Audhiha et al., 2022). Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan diharapkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa meningkat, khususnya yang berada di kategori rendah, dapat lebih baik.

Berdasarkan dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam, materi pembelajaran interaktif yang dibuat dalam penelitian ini memuat materi tentang hari kiamat untuk siswa sekolah dasar kelas V. Isi dari media mencakup penjelasan mengenai pengertian hari kiamat, jenis-jenis kiamat (Sugra dan Kubra), tanda-tanda kiamat

kecil dan besar, serta latihan soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan umpan balik interaktif (Dwicahya & Lutfi, 2024). Media ini dibuat menggunakan adobe animate dan disajikan dalam bentuk animasi visual dengan narasi suara, tombol navigasi, menyediakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami anak-anak. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya pembelajaran, memberikan penjelasan tambahan, dan membimbing diskusi setelah media selesai ditayangkan (Aceh, 2020). Menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi hari kiamat dibandingkan dengan metode ceramah biasa.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan masalah berikut berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya:

- a. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif hari kiamat bagi siswa kelas V?
- b. Apakah media pembelajaran interaktif materi Hari Kiamat telah berfungsi (fungsional) dengan baik pada semua fitur dan tombol navigasi, berdasarkan hasil *Black Box Testing*?
- c. Bagaimanakah respons dan tingkat minat siswa kelas V SD terhadap materi Hari Kiamat setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate?
- d. Bagaimanakah tingkat kelayakan (validitas) media pembelajaran interaktif materi Hari Kiamat menurut penilaian Ahli Materi dan Ahli Media?

### **1.3. Batasan Masalah**

Merujuk pada penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menetapkan Batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berfokus pada materi hari kiamat mata pelajaran agama islam untuk siswa kelas 5 SD.
- b. Media pembelajaran akan dikembangkan dalam bentuk platfrom digital yang dapat diakses melalui perangkat komputer dan smartphone.
- c. Fitur yang disediakan dalam media ini meliputi penyajian materi secara interaktif melalui video, kuis evaluasi dan soal latihan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa mengenai konsep hari kiamat.
- d. Pengujian kelayakan dan efektivitas media ini akan dilakukan melalui tiga tahapan utama, uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji fungsionalitas menggunakan Black Box Testing, uji efektivitas pemahaman siswa melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan rumus N Gain.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada penjabaran yang telah disampaikan sebelumnya, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai:

- a. Menghasilkan atau mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran interaktif materi Hari Kiamat untuk siswa kelas V SD.

- b. Mengetahui dan menguji apakah media pembelajaran interaktif materi Hari Kiamat telah berfungsi (fungsional) dengan baik pada semua fitur dan tombol navigasi, berdasarkan hasil *Black Box Testing*.
- c. Menganalisis dan mengetahui respons serta tingkat minat siswa kelas V SD terhadap materi Hari Kiamat setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate.
- d. Mengetahui dan menganalisis tingkat kelayakan (*validitas*) media pembelajaran interaktif materi Hari Kiamat menurut penilaian dari Ahli Materi dan Ahli Media.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Mengacu pada penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis merumuskan manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bentuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hari kiamat.

- b. Bagi Guru

Media ini dapat menjadi alat bantu ajar yang efektif dan inovatif untuk menyampaikan materi dengan abstrak dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami.

- c. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan praktis kepada penulis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis

teknologi, khususnya menggunakan Adobe Animate. Selain itu, juga dapat mengasah kemampuan dalam melakukan penelitian Pendidikan dan menganalisis kebutuhan pembelajaran ditingkat sekolah dasar.

d. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Penelitian ini dapat menjadi kontribusi nyata bagi kampus sebagai institusi pendidikan dalam mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang aplikatif. Selain itu, temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan tambahan bagi mahasiswa lain yang hendak melaksanakan penelitian sejenis serupa dibidang teknologi Pendidikan dan pembelajaran interaktif.