

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada umumnya sering disebut dengan *information technology* dalam Bahasa Inggris jika diartikan Bahasa Indonesia adalah teknologi informasi, teknologi yang mampu membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan serta menyebarkan informasi terhadap manusia lainnya. Secara umum teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, memproses data, menyusun, menyimpan dalam berbagai cara guna untuk mendapatkan informasi yang berkualitas (Hadis Turmudi, 2020).

Perkembangan teknologi sangatlah berkembang dari masa ke masa, Peran teknologi sangatlah mempermudah dalam kegiatan manusia khususnya pada media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran adalah media sebuah informasi atau pesan yang digunakan sebagai visual komunikasi, oleh karena itu peran media pembelajaran interaktif sangatlah dibutuhkan pada pendidikan yang bertujuan lebih menarik dan mempermudah saat proses pembelajaran (Detya Wiryany et al., 2022).

Dengan adanya teknologi penulis memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah informasi yang disampaikan kepada peserta didik dalam tahap proses pembelajaran berlangsung. Seiring nya waktu perkembangan dunia teknologi semakin pesat, oleh karena itu bentuk pembelajaran dimanfaatkan menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien (Firdha & Zulyusri, 2022).

Selain dimanfaatkan media pembelajaran untuk pendidikan. Terdapat dampak media pembelajaran untuk Pendidikan yaitu untuk membantu guru dalam membentuk materi pendidikan yang kreativitas, membangun karakter peserta didik yang sering menggunakan *handphone* dengan konten negatif, dan selain dampak positif terdapat dampak negatif pada media pembelajaran untuk pendidikan yaitu keterbatasan *device* laptop. Pendidikan zaman sekarang telah menjadi asupan penting untuk membentuk karakter peserta didik yang berkualitas. Pendidikan saat ini diharuskan untuk semakin maju agar mudah menerapkannya (Sadriani et al., 2023).

Pendidikan Agama Islam adalah tiang utama dalam berpendidikan untuk mengajarkan seseorang mengerti arti agama dari sejak lahir. Pendidikan sangat penting untuk membentuk karakter generasi muda beragamis, berkembangnya dalam metode penerapan pada peserta didik. Dibutuhkan Pendidikan agama islam menjadi berkreaitif sebagai pelajaran yang tidak membosankan (Najwa Azzahra et al., 2023).

Al-Qur'an adalah kitab suci agama islam yang memiliki banyak kandungan arti pada setiap hurufnya. Al-Qur'an diturunkan sebagai tiang pedoman manusia dengan cara mengamalkan dan menerapkan pada kehidupan. Pada akhir-akhir ini perubahan zaman sangatlah berbeda, teknologi semakin berkembang dan mempengaruhi terkhususnya dipendidikan agama. Peserta didik harus dibiasakan membaca Al-Qur'an sejak kecil agar dewasa kelak akan bertumbuh menjadi sholeh dan sholehah (Zubairi et al., 2022).

Bacaan tajwid adalah ilmu mempelajari kesempurnaan tanda baca dalam bacaan Al-Qur'an. beberapa contoh hukum bacaan tajwid yaitu *izhar*, *idgam bilagunnah*, *idgam bilagunnah*, *ikhfa*, *iqlab*. Dalam bahasa Arab, *izhar* (إظهار) artinya jelas atau terang. Mendeskripsikan contoh-contoh hukum bacaan tajwid seperti *izhar*, *izhar* adalah melafalkan nun sukun dan tanwin yang bertemu. Hukum *izhar* terbagi menjadi dua yaitu *izhar Mutlaq* dan *izhar halqi*. Contoh *izhar Mutlaq* yang terdapat di Al-Qur'an yaitu Bunyaanun *أَنَّهُمْ بُنْيَانٌ مَّرْصُومٌ* yang terdapat pada surah As-Saf ayat 4. Contoh *izhar halqi* yang terdapat di Al-Qur'an yaitu pada Surah Al-Kautsar ayat 2 *فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَأَنْحَرْ*. (Elis afriyani et al., 2022).

Media pembelajaran penulis menggunakan *software adobe animate*. Adobe animate gabungan antara beberapa gambar, audio, dan video dijadikan satu untuk menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang akan membantu proses pembelajaran yang baik, karena akan mempermudah siswa menerima dan memahami pelajaran tersebut (Yunarti et al., 2022).

Adobe Illustrator adalah *software* grafis yang berbasis *vector* yang banyak digunakan oleh desainer untuk membuat sebuah projek. Terdapat banyak fasilitas dan kegunaan dalam *software* ini contohnya yaitu pembuatan objek desain 2D dan 3D dengan adanya *software* ini para desainer bisa menciptakan dan mengasah bakatnya dalam pembuatan sebuah objek (Ary et al., 2023).

SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali yang berada di Boyolali dekat dengan Bandara Adi Soemarmo. Saat ini SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali yang memiliki akreditasi B yang memiliki 6 ruang kelas yang keseluruhan peserta didik berjumlah 58 dan semua peserta didik islam. 1 perpustakaan memiliki sarana prasarana LCD

untuk membantu proses pembelajaran media interaktif. Terdapat guru yang berjumlah 8, terdapat 6 kelas guru, guru PAI, guru PJOK. Sarana Prasarana yang terdapat di SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali adalah LCD, *Sound System*.

Penerapan Pendidikan agama islam di SD Negeri 02 Ngesrep Boyolali dengan menerapkan siang hari yaitu shalat dhuhur, setelah shalat dhuhur menghafal surah. Pada setiap hari kamis terdapat ada shalat dhuha dan terdapat murajaah bersama yang dilakukan pada saat bulan Ramadhan. SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali ada ekstrakurikuler BTA (Baca Tulis Al-Qur'an) yang dilakukan tiap hari senin, selasa, kamis. Guru yang mengajari Pendidikan agama islam Bernama Ibu Novita Lestari. Penulis melakukan penelitian di SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali dikarenakan semua peserta didik yang berjumlah 58 beragama muslim semua, penulis Subjek yang akan dilaksanakan adalah pada kelas I, kelas II, kelas IV, kelas V karena sasaran yang dianggap sangat cocok karena memakai kurikulum merdeka Pada kelas I, kelas II, kelas IV, dan kelas V.

Seiringan perkembangan zaman karakter anak terutama anak berusia sekolah dasar itu mengikuti karakter dewasa dengan beberapa faktor negatif dari bermain game, media sosial sehingga karakter tersebut semakin menurun. Dengan adanya media pembelajaran interaktif bacaan tajwid untuk membentuk karakter sholeh dan sholehah peserta didik sejak dini. Pembelajaran Pendidikan agama islam selama ini sebagai nilai konvensional, yaitu masih menggunakan penyampaian secara lisan seperti materi, ceramah, hafalan dan tanya jawab. Penyampaian tersebut dari beberapa referensi seperti buku, lembar kerja siswa (LKS), sehingga pengetahuan guru terbatas pada pengalaman belajarnya.

Beberapa peserta didik belum memahami bacaan tajwid dikarenakan faktor lingkungan internal, sehingga peserta didik tidak memahami bacaan tajwid secara paham. Pada jadwal Pendidikan agama islam selama seminggu hanya satu kali pertemuan. Media pembelajaran bacaan tajwid terdapat beberapa fitur yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta, yaitu fitur audio yang dapat menampilkan cara melafalkan dengan benar, fitur materi yang dapat menampilkan materi *izhar*, *idgam bighunnah*, *idgam bilagunnah*, *iqlab*, *ikfha* dengan pengertian, contoh ayat yang terdapat pada surah di Al-Qur'an, terdapat fitur kuis yang dapat menampilkan beberapa soal yang akan diujikan oleh peserta didik. Dan terdapat fitur animasi tenggorokan disaat sedang melafalkan.

Ilmu yang diterapkan pada SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali terdapat dua ilmu, yaitu ilmu Pendidikan dan ilmu berkarakter. Ilmu Pendidikan Agama Islam pada SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali rata rata terendah adalah 78 yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penulis melakukan penelitian ini dengan bertujuan membentuk karakter peserta didik dengan cara mengamalkan bacaan tajwid yaitu *izhar*, *idgam bighunnah*, *idgam bilagunnah*, *iqlab* dan *ikfa*. Penulis mengambil data dengan wawancara pada peserta didik dengan bertanya apakah sudah memahami bacaan tajwid, Sebagian besar peserta didik belum memahami bacaan tajwid. Dengan demikian penulis dapat membentuk karakter peserta didik menjadi sholeh dan sholehah.

Pada pembelajaran buku yang ada belum ada penekanan karena masih menggunakan satu warna tinta yaitu masih warna hitam pada tulisan latin arab bacaan tajwid sehingga peserta didik belum dapat mengerti jenis bacaan tajwid dari

ciri-cirinya. Penulis membuat pengembangan penekanan dengan memberikan perbedaan dua warna sehingga peserta didik dapat memahami perbedaan jenis bacaan tajwid dari penekanan warna. Pengambilan data kuesioner melalui kertas yang diisi dari kelas I, kelas II, kelas IV, kelas V melalui 10 pernyataan dengan Selalu Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sangat setuju dengan presentase tertinggi 64% dan Sangat Tidak Setuju memiliki presentase terendah 26 %.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diambil perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana media pembelajaran interaktif penekanan warna dengan tanda tajwid pada Pendidikan agama islam di SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali?
- b. Bagaimana hasil kelayakan media pembelajaran interaktif bacaan tajwid menggunakan kuesioner untuk guru dan peserta didik kelas I, kelas II, kelas IV, kelas V SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali?
- c. Bagaimana penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif bacaan tajwid sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah ini memuat penjelasan tentang:

- a. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *adobe animate* dengan memiliki fitur audio, fitur kuis, fitur materi.
- b. Materi yang disajikan hanya pembelajaran bacaan tajwid pada kelas I, kelas II, kelas IV, dan kelas V di SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali
- c. Isi materi hanya terbatas yang disajikan yaitu *izhar, idgam bigunnah, idgam bilagunnah, ikhfa, iqlab*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan ini memuat penjelasan tentang:

- a. Mengetahui Kelayakan media pembelajaran interaktif bacaan tajwid *adobe animate* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali.
- b. Mengetahui minat peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif bacaan tajwid *adobe animate* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Negeri 2 Ngesrep Boyolali.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, manfaat dari pengembangan media pembelajaran interaktif bacaan tajwid adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi peserta didik

Meningkatkan keefektifan peserta didik pada kelas I, kelas II, kelas IV, kelas V dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan agama islam, mendukung semangat, motivasi daya tarik dalam belajar bacaan tajwid

b. Manfaat bagi guru

Diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyiapkan pembelajaran bacaan tajwid Pendidikan agama islam, sehingga dapat mendukung tercapainya pembelajaran tersebut.

c. Manfaat bagi sekolah

Meningkatkan calon anak sholeh dan sholehah usia dini dalam pembelajaran bacaan tajwid Pendidikan agama islam.

d. Manfaat bagi kampus

Meningkatkan bukti kompetensi mahasiswa dalam menguasai dibidang ilmunya.

e. Manfaat bagi penulis

Dapat memberikan tambahan sumber referensi bagi penulis berikutnya yang ingin mengembangkan media pembelajara interaktif.