

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era revolusi industri sekarang ini merupakan suatu hal yang sudah tidak asing bagi sebagian masyarakat di Indonesia. Revolusi industri sudah menjelajah ke seluruh dunia yang merubah pola pikir hingga cara kerja manusia hingga berdampak pada perubahan di dunia pendidikan. Abad 21 merupakan fase 4.0 yang memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang luas.

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan yang pesat terutama dalam dunia pendidikan. Pembelajaran pada abad 21 saat ini yang mengedepankan informasi dan teknologi sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang bersifat teks book dan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi.

Penguasaan materi merupakan salah satu hal penting bagi siswa di abad ke-21. Dalam dunia Pendidikan erat ikatnya dengan kegiatan belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pelajaran, melainkan lebih dari itu. Guru harus membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik fisik, psikis, sikap atau kecakapan lain. Guru harus bisa membuat suasana

kegiatan yang menggembirakan, sehingga membuat peserta didik belajar dengan baik.

Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari bahwa ia sebagai tenaga pendidik yang merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan. Dalam hal ini guru berperan penting, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran agar mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Pemanfaatan media pembelajaran yang berkaitan dalam proses belajar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran bagi siswa maupun bagi guru jika dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar materi dan karakteristik peserta didik.

Media (*medium*) adalah perangkat yang mendukung dalam pembelajaran untuk menyalurkan pesan. Segala bentuk proses komunikasi adalah pengajaran. Kurikulum sebagai sumber materi pembelajaran juga termasuk proses komunikasi. Semua bentuk sumber pesan harus mampu menggambarkan atau menerjemahkan ide, gagasan, pikiran, perasaan, maupun segala bentuk lambing yang berupa gambar, tanda-tanda, atau bahkan berupa bahasa.

Media dapat secara maksimal untuk membantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Masih banyak sumber

belajar lain yang dapat kita manfaatkan secara optimal untuk mencapai pembelajaran menghasilkan hasil belajar peserta didik yang lebih baik lagi. pembelajaran mencapai tujuan belajarnya. Masih banyak sumber belajar lain yang dapat kita manfaatkan untuk membantuproses belajar guna menghasilkan hasil belajar peserta didik yang maksimal.

Pembelajaran dalam kelas jauh akan lebih efektif ketika pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi dengan didukung suatu media pembelajaran. Keseluruhan fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa media adalah komponen integral dalam pendidikan yang tidak hanya memfasilitasi penyampaian informasi, tetapi juga memperkaya proses belajar, meningkatkan motivasi, serta mendukung diferensiasi dan evaluasi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media yang tepat, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang beragam.

Proses pembelajaran pada umumnya menuntut setiap pendidik untuk bisa membuat suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Pada pendidikan Islam, proses pendidikannya sudah dilakukan semenjak zaman Rasulullah Saw. Pada zaman Nabi Saw. Sebenarnya media pembelajaran itu sendiri sudah ada dan diaplikasikan oleh Rasulullah Saw.. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya tidak lepas dari adanya media sebagai sarana penyampaian materi ajaran

agama Islam. Tulisan ini membahas mengenai pengertian media, dasar penggunaan, manfaat penggunaannya sampai pembahasan tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam persepektif Alquran dan Hadis.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Dalam Tafsir Al-Mishbah Quraisy Shihab secara tidak langsung di dalam Q.S An-Nahl ayat 44 menjelaskan tentang seorang pendidik harus menggunakan media atau sumber belajar yang digunakan untuk menjelaskan terkait materi yang diajarkan, sebagaimana tertera dalam ayat dimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an yang merupakan mukjizat atau perantara media yang akan disampaikan kepada umat tentang seluruh ajaran dalam agama islam pentingnya sebuah sumber atau media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran, sumber atau media yang digunakan tersebut tentunya memberikan penjelasan tentang pelajaran yang akan disampaikan dan dapat membantu dalam kendala proses pembelajaran yang sedang dihadapi (Surasman, 2020).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), terutama dalam media pembelajaran sudah beragam. Pendidik harus pintar memilih

media yang tepat sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut Kustandi menyatakan bahwa media adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan pendidik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya Media Audio, Media Audiovisual, Media Cetak, dan Multimedia Interaktif. Yang termasuk media audio seperti siaran radio, lab bahasa, musik. Selanjutnya yang termasuk media audio visual seperti film televisi, video. Lalu yang termasuk media cetak seperti buku, majalah, poster-poster. Dan yang termasuk multimedia interaktif antara lain seperti games-games dan aplikasi-aplikasi berbasis android.

Media Pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Hal yang termasuk perangkat media yaitu: *material, equipment, hardware, dan software*.

Istilah material berkaitan erat dengan istilah equipment dan istilah *hardware* berhubungan dengan istilah *software*. Material (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audien dengan menggunakan alat tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat overhead, film, filmstrip, film slide, gambar, grafik dan bahan cetak. Sementara, *equipment* (peralatan) ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau

menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien.

Peserta didik yang mengalami kendala proses pembelajaran akan membawa dampak buruk kepada minat belajar peserta didik. Peserta didik akan malas untuk belajar. Padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Karena pendidik merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran sebab pendidik merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan peserta didik.

Tugas pendidik kepada peserta didik tak hanya menyampaikan pelajaran namun juga memberikan dorongan kepada peserta didik. Oleh karena itu salah satu hal yang penting yang harus dilakukan agar pembelajarannya berhasil adalah dengan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga peserta didik mampu berkonsentrasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dalam pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, pendidik akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses (Pito, 2018).

Berdasarkan observasi awal bersama salah satu pendidik di SMPN 1

Lembah Melintang dengan ibuk Rahmawati,S.Ag mengatakan bahawa “Metode pembelajaran dan media pelajaran masih kurang berkembang sehingga membuat peserta didik jenuh dan bosan dalam pembelajaran, karna kurangnya inovasi dalam mengajar, pendidik masih menggunakan metode ceramah, bahan ajar yg digunakan berupa buku paket dengan evaluasi menjawab soal-soal latihan di dalam buku. Hal ini dapat membuat peserta didik bermalasan dan kurang antusias dalam membaca buku serta menghafal hukum-hukum Islam”.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 29 Mei 2024 di SMPN 1 Lembah Melintang terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan di lapangan masih tergolong sangat sederhana. Yang dimaksud dengan sederhana di sini adalah penggunaan metode ceramah sebagai satu-satunya cara penyampaian materi, tanpa didukung oleh media pembelajaran visual atau interaktif seperti gambar, video, animasi, atau alat bantu lainnya. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minimnya variasi dalam penyampaian materi membuat suasana kelas menjadi monoton, membosankan, dan tidak mampu membangkitkan antusiasme belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan temuan Tafano (dalam Rochaendi et al., 2024) memetakan alasan mengapa pendidik cenderung tidak menggunakan media dalam pembelajarannya, diantaranya : 1) guru beranggapan menggunakan media memerlukan persiapan, 2) media itu barang canggih dan mahal, 3) ketidak mampuan menggunakan media (gagap teknologi), 4) media itu hanya

untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius, 5) tidak tersedia media yang dibutuhkan di sekolah, 6) guru tidak memahami arti penting penggunaan media pembelajaran, 7) guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran, 8) guru tidak memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran, 9) guru tidak memiliki peluang (waktu) untuk membuat media pembelajaran, 10) guru sudah biasa mengandalkan metode ceramah.

Berbagai anggapan guru mengenai keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada dasarnya dapat diatasi melalui pemanfaatan **Articulate Storyline**. Media ini justru memudahkan pendidik karena memiliki tampilan yang sederhana, praktis, dan tidak memerlukan kemampuan teknologi yang rumit. *Articulate Storyline* merupakan aplikasi untuk membuat program interaktif yang dapat dipublikasikan oleh pembuatnya. Program aplikasi ini digunakan untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu. Kemampuan dalam membuat presentasi mampu menghasilkan tampilan yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti presentasi tersebut.

Aplikasi *articulate storyline* pertama kali ada pada tahun 2012. Aplikasi ini dikeluarkan oleh bidang *e-learning* dan *software* media dari perusahaan *articulate*. Awalnya perusahaan ini meluncurkan *articulate platform* di tahun 2002 kemudian selalu melakukan perbaikan terhadap aplikasi yang mereka luncurkan hingga di tahun 2017 tepatnya di bulan september perusahaan *articulate* meluncurkan produk terbarunya yang diberi

nama *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* adalah aplikasi generasi ketiga setelah *articulate storyline 1* dan *articulate storyline 2* yang telah diluncurkan lebih awal di tahun 2012 dan 2014.

Penggunaan *articulate storyline* merupakan sebuah aplikasi mudah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, *articulate storyline* sendiri sebuah aplikasi yang digunakan tidak perlu memakai jaringan internet karena sebagian dari peserta didik masih dalam penggunaan intrnet masih tergolong mahal. *Articulate storyline* memiliki 4 fitur utama yang berguna dalam membuat media pembelajaran interaktif, yakni *Prtama*, fitur untuk mendesain media pembelajaran interaktif . *Kediua*, fitur untuk mendesain soal-soal interaktif. *Ketiga*, fitur untuk menggabungkan hasil *articulate storyline engage* dan *quiz maker*. *Keempat*, fitur yang dapat digunakan untuk mengedit video dan rekaman suara.

Media *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lain, di antaranya: 1) Fiturnya memiliki kemiripan dengan *Microsoft PowerPoint* sehingga sangat mudah untuk digunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. 2) Mudah dipelajari bagi para pemula yang menguasai *Microsoft PowerPoint*. 3) Mendukung pembelajaran berbasis Game karena bersifat Interaktif. 4) Konten *Articulate Storyline 3* dapat berupa gabungan dari video, animasi, suara, grafik, gambar, dan teks.

Disamping memiliki kelebihan, *Articulate Storyline 3* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya : 1) Tampilan media ketika dijalankan di *smartphone* tidak bisa benar-benar full screen. Jadi masih ada margin dari

batas layar smartphone. Namun dari sisi konten, semua dapat dijalankan dengan baik. 2) Jika menggunakan backsound pada media, maka *backsound* akan dijalankan hanya pada *slide/layer* dimana media tersebut ditambahkan. Namun jika ingin *backsound* dijalankan sepanjang media, kita dapat menambahkan *script* tertentu untuk mensiasatinya.(Dewi et al., 2021)

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran *articulate storyline* menjadi alat bantu media pembelajaran yang menarik agar proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, keaktifan yang diharapkan dari peserta didik dapat terwujud sesuai dengan pandangan dasar Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa(Pagarra et al., 2022).

Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian adalah: **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan *Articulate Storyline* Untuk Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMPN 1 Lembah Melintang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti jelaskan, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
2. Kurangnya tersediaan media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran PAI-BP belum berbasis teknologi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran analisis masalah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* dalam peningkatan minat belajar mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang?
2. Bagaimana rancangan produk media pembelajaran *articulate storyline* dalam peningkatan minat belajar menggunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang?
3. Bagaimana hasil dari validitas media, praktis dan efektif dalam peningkatan minat belajar menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang?
4. Bagaimana penerapan media pembelajaran *articulate storyline* dalam peningkatan minat belajar menggunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang?
5. Bagaimana hasil evaluasi media pembelajaran *articulate storyline* dalam peningkatan minat belajar menggunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan tujuan pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis gambaran analisis masalah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* dalam peningkatan minat belajar mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang
2. Untuk mendesain rancangan produk media pembelajaran *articulate storyline* dalam peningkatan minat belajar menggunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang
3. Untuk mengetahui hasil dari validitas media, praktis dan efektif dalam peningkatan minat belajar menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang
4. Untuk menjelaskan penerapan media pembelajaran *articulate storyline* dalam peningkatan minat belajar menggunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang
5. Untuk mengetahui hasil evaluasi media pembelajaran *articulate storyline* dalam peningkatan minat belajar menggunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang

E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *e-learning* dengan perangkat komputer yang dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan *scene* dan *slide* yang dikombinasi dengan dukungan menu- menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis.
2. Susunan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* pada materi pendidikan agama islam dan budi pekerti, terdiri dari:
 - a. Buku sumber pelajaran, modul
 - b. *Software Articulate Storyline*

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi atau media pembelajaran bagi pendidik.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Penulis, sebagai pengalaman untuk persiapan sebelum menjadi calon pendidik.
 - b. Pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sebagai sumber informasi dan pedoman dalam pengembangan media pembelajaran.
 - c. Peserta didik, sebagai alat bantu dalam belajar dan meningkatkan

pemahaman peserta didik tentang teknologi.

- d. Kepala sekolah, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai satu pemicu semangat dalam perkembangan pendidikan di sekolah.
- e. Bagi penulis lain, sebagai sumber ide dan juga referensi dalam suatu pengembangan media pembelajaran.
- f. Bagi sekolah, memberikan sumbangan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pengerti.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi dari penelitian yang dikembangkan ini adalah media pembelajaran *articulate storyline* dapat digunakan pada laptop dan ditayangkan melalui *proyektor*, laptop atau komputer dan Handphone.
2. Keterbatasan pengembangan Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* hanya dapat digunakan dengan bantuan telepon genggam/alat, laptop atau komputer.

H. Defenisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan suatu produk berupa alat atau bahan yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran (Nurrita, 2018).

2. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan software yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. *Articulate Storyline* mendukung fitur seperti flash dalam pembuatan animasi namun memiliki interface yang simple seperti power point. *Software* ini memiliki berbagai macara template yang bisa digunakan untuk media interaktif terutama dalam membuat soal latihan ataupun soal berupa teks (Chatarina Eka Berliyanti Putri et al., 2022).

