

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini kita telah memasuki era society 5.0, dimana teknologi teknologi digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini tentunya berpengaruh terhadap semua sektor, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Perkembangan teknologi mempengaruhi perilaku belajar peserta didik, yaitu pemanfaatan perangkat teknologi untuk proses pembelajaran. Benny A. (2019: 4.3), menyampaikan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola dan metode belajar individu. Kegiatan belajar yang terjadi saat ini lebih cenderung fleksibel jika dibandingkan dengan saat sebelumnya. Proses belajar dan mengajar tidak lagi sebuah peristiwa yang tergantung dengan faktor ruang dan waktu. Aktifitas belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai kebutuhan peserta didik.

Pratama, H.C., dkk (2022:69) mengungkapkan bahwa potensi pemanfaatan ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pendidikan sangat banyak diantaranya adalah untuk meningkatkan akses pendidikan, meningkatkan efisiensi, serta kualitas pembelajaran. Pemanfaatan ICT (*Information and Communication Technology*) pada proses pembelajaran, guru dan peserta didik dapat menggunakan perangkat teknologi untuk kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu telepon selular atau *smartphone*. Belajar melalui ponsel atau *mobile learning (m-learning)* telah menjadi bagian dari

proses edukatif yang berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Keuntungan dari pemanfaatan *m-learning* dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi.

Media pembelajaran merupakan bagian penting sebuah proses pembelajaran. Media mempunyai fungsi sebagai alat untuk mempercepat proses pemahaman, meningkatkan kualitas pembelajaran serta peletakan dasar yang konkrit dalam pembelajaran (Yaumi, 2017: 15). Adapun peralatan fisik yang dimaksud itu adalah mencakup benda asli, bahan cetak, visual, dan multimedia. Media pembelajaran dirancang dan dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan efisien dan efektif.

Media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan perkembangan teknologi dan gaya perilaku belajar peserta didik, sebagai contoh peserta didik memanfaatkan perangkat teknologi tersebut untuk proses pembelajaran yang berupa telepon selular (ponsel) atau *smartphone*. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam kondisi saat ini. Menurut Noviana (2019: 2) Multimedia merupakan kombinasi atau penggabungan dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital. Serupa dengan pendapat di atas, menurut Wiana (2017:103), multimedia

didefinisikan sebagai sistem komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat memudahkan menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks dan data suara interaktif yang dikendalikan oleh program komputer.

Keunggulan dalam penggunaan program multimedia juga diungkapkan oleh Benny A (2019:4.12), bahwa beberapa keunggulan program multimedia menurut Henich dan Molenda, jika digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) membuat proses belajar menjadi lebih baik dan untuk meningkatkan daya ingat dan retensi, (2) memfasilitasi proses belajar pengguna program yang memiliki gaya belajar berbeda, (3) membantu peserta didik dalam mencapai berbagai tujuan pembelajaran secara efektif, (4) menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi, (5) meningkatkan motivasi belajar pengguna program, (6) memiliki sifat interaktif, (7) mendukung aktivitas pembelajaran baik individual maupun kelompok, (8) menampilkan isi atau materi pembelajaran secara konsisten, (9) memungkinkan pengguna untuk melakukan kendali terhadap proses belajar yang dilakukan.

Menurut Asmoro dan Joko (2019:4), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang memiliki seperangkat alat yang digunakan untuk mengontrol dan dapat digunakan oleh *end-user* tersebut bisa memilih tujuannya. Adapun karakteristik media pembelajaran interaktif multimedia, yaitu: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan (3) bersifat mandiri, dalam pengertian

memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran dapat dilakukan di berbagai jenjang pendidikan, salah satunya yaitu sekolah dasar. Salah satu pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar adalah pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) dan Budi Pekerti (PAIBP). Multimedia interaktif merupakan suatu bentuk implementasi teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama islam terbukti memberikan dampak yang positif. Hal ini juga diungkapkan oleh Sulaeman, A., Darodjat, D., & Makhrus, M. (2020: 93) bahwa *Information and Communication Technology (ICT)* dalam pembelajaran PAI lebih merupakan media yang dapat dipakai dengan mudah dalam proses pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) sebagai mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari kurikulum pendidikan nasional. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) memiliki berperan penting dalam menanamkan pengetahuan dan pemahaman mengenai ajaran agama islam. Oleh sebab itu, penggunaan media yang efektif dalam proses pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) menjadi hal yang urgen, di tengah perkembangan pesat bidang teknologi dan informasi seperti sekarang ini.

Pada kenyataannya, proses pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti (PAIBP) masih banyak menjumpai kendala. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap enam sekolah dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara Peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami dan mempraktekkan materi salat dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP, hal ini terlihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik pada tujuan pembelajaran memahami dan menerapkan tata cara salat fardu masih tergolong rendah yaitu hanya mencapai 55 %. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa peserta didik kurang mempunyai semangat dalam mengikuti pembelajaran dan sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan untuk menghafal bacaan dalam salat.

Selain hal di atas, permasalahan lain yang muncul adalah guru hanya menggunakan buku pegangan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan media berupa gambar yang kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini ditunjukkan, ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat tidak fokus dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Tentu saja hal ini sangat berpengaruh kepada pemahaman peserta didik terhadap isi materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, permasalahan lain juga muncul yaitu media pembelajaran yang digunakan guru masih sangat terbatas. Apabila menggunakan media, guru hanya menggunakan media gambar. Guru hanya memberikan materi dan latihan-latihan soal saja. Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran untuk memberikan pemahaman terhadap peserta didik

pada materi pembelajaran Salat. Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) adalah **multimedia interaktif**.

Penggunaan multimedia interaktif mampu memberikan imbas positif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti diungkapkan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Firdaus, Fandu Z, dkk (2020: 689) menemukan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan SETS yang dikembangkan layak, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selanjutnya Danang Waskito (2017: 25), menemukan hasil penelitian bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat proses belajar mengajar yang dulunya konvensional menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Danang Waskito, dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran interaktif yang berupa visualisasi gambar, audio, animasi dan bangun ruang yang konkrit. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Sulisworo, Dwi, et al. (2016 :15) menyimpulkan bahwa adanya inovasi pembelajaran dengan menggabungkan teknik jigsaw dalam pembelajaran kooperatif dan mobile teknologi. Sistem ini dikembangkan untuk memungkinkan para guru untuk mengatur pembelajaran yang lebih efektif. Peserta didik dengan smartphone juga lebih tertantang untuk menggunakan smartphone lebih baik. Aplikasi seluler ini telah dikembangkan dengan fitur sederhana tetapi memadai untuk pembelajaran yang baik. Tampilan antar halaman dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna serta memiliki

bermacam-macam jenis media seperti teks, gambar, animasi dan video.

Mencermati permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu. Melalui penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, kemudian dengan memperhatikan karakteristik peserta didik serta tren perilaku belajar yang berkembang saat ini, serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka dipandang perlu dan penting untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu kelas II Sekolah Dasar.

Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang akan dikembangkan diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi salat fardu pada peserta didik Kelas II Sekolah Dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara Alasan digunakannya multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* adalah karena mampu memberikan pengalaman belajar yang mendekati realita dan dapat menampilkan bahan ajar manipulatif berbasis digital yang menyerupai benda-benda konkret yang ada dalam keseharian peserta didik. Pembelajaran Melalui multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*, peserta didik akan mampu

mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih mendalam sesuai dengan cara belajar yang dikehendaki oleh peserta didik, karena dalam tampilan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* terdapat tampilan menu yang dapat dipilih oleh peserta didik. Selain itu multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* juga mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik baik secara visual, audio maupun kinestetik. Melalui gaya belajar yang dikehendaki sesuai kebutuhan peserta didik tersebut, diharapkan peserta didik akan lebih senang, termotivasi sehingga mudah dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi Salat Fardu pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar pada latar belakang di atas, ditemukan beberapa identifikasi permasalahan diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik masih kurang dalam memahami materi pembelajaran PAI, hal ini terlihat dari masih rendahnya persentase peserta didik yang telah melampaui KKM.
2. Guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran PAI.
3. Guru terkendala waktu untuk mengembangkan media pembelajaran PAI.
4. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami materi yang dipelajari, seperti media berupa *multimedia interaktif*.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitikberatkan pada Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Agama Islam Materi Salat Fardu Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara?
2. Bagaimana hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara?
3. Apakah ada perbedaan prestasi antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan yang tidak?

4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *Articulate, Storyline* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara dalam prestasi belajar peserta didik?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate, Storyline* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.
2. Mendeskripsikan perencanaan dan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate, Storyline* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.
3. Mendeskripsikan efektivitas multimedia interaktif berbasis *Articulate, Storyline* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar di Gugus Untung Suropati Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Salat Fardu peserta didik kelas II Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan penyelesaian file dalam bentuk *html5* dikonversi menjadi aplikasi android sehingga dapat diinstal dan digunakan pada telepon selular atau *smartphone* android.
3. Media pembelajaran yang dibuat mengacu pada materi Kurikulum Nasional.
4. Bagian-bagian pada media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*, yaitu sebagai berikut:
 - a. Tampilan *splash screen*, berupa bagian pembuka aplikasi yang berisi judul, ikon dan tampilan animasi.
 - b. Pada halaman awal akan ditampilkan halaman menu yang didalamnya memuat menu-menu sebagai berikut:
 - 1) Kompetensi

Pada bagian ini berisi tentang kompetensi dasar, tujuan pembelajaran serta indikator yang akan dicapai oleh peserta didik.
 - 2) Menu Belajar

Pada bagian ini disajikan penjelasan materi salat dalam bentuk

animasi. Didalamnya memadukan unsur gambar, animasi dan audio, sehingga mampu mengakomodasi gaya-gaya belajar baik itu visual, audio maupun kinestetik.

3) Menu Bermain

Pada bagian ini, disajikan gamifikasi pembelajaran dengan konten materi Salat Fardu.

4) Evaluasi

Pada bagian ini peserta didik akan dihadapkan pada soal mengenai materi Salat Fardu. Di dalam evaluasi ini juga terdapat *feedback* atas jawaban yang disampaikan peserta didik, *feedback* bagi jawaban benar dan *feedback* bagi jawaban salah.

c. Halaman Keluar

Pada halaman keluar ini akan ditampilkan menu untuk keluar aplikasi, selain itu ditampilkan pula profil dari kreator aplikasi.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah menambah sumber referensi bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi salat fardu di Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik, maksimal, dan tepat guna.

2. Secara Praktis

Dari segi praktis, manfaat penelitian ini adalah bagi guru, peserta didik, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sarana meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan terarah pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Materi Salat Fardu di kelas II Sekolah Dasar.

b. Bagi Peserta didik

Peserta didik, penelitian ini dapat bermanfaat memberikan tambahan materi pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) yang menarik dan tepat guna.

c. Bagi sekolah

★ Bagi sekolah, manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan masukan bagi sekolah tempat penelitian.

H. Asumsi Pengembangan

Adapun Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* ini didasarkan pada asumsi-asumsi sebagai berikut:

1. Produk ini mampu mengintegrasikan berbagai media dalam pembelajaran seperti audio, gambar, teks, grafis serta animasi sehingga banyak membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

2. Produk ini dikemas secara menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Produk ini dibuat sesuai dengan perkembangan zaman, yang memadukan teknologi dengan pendidikan sehingga meningkatkan inovasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi android melalui proses penginstalan pada *smartphone* android. Untuk mempermudah akses penggunaan aplikasi penulis mengembangkan kembali dalam bentuk link, yang dalam proses penggunaannya menggunakan kuota dan sinyal internet.
2. Proses pembuatan aplikasi membutuhkan kemampuan dalam mengoperasikan *software articulate storyline* sehingga dibutuhkan proses belajar terlebih dahulu terhadap *software* tersebut.