

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting terhadap kemajuan suatu bangsa, suatu bangsa yang baik akan dilihat dari bagaimana kualitas pendidikannya. Pendidikan merupakan upaya yang berencana, terorganisasi, dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak menjadi orang dewasa yang berbudaya dan paripurna. Untuk mencapai tujuan ini, asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Susanto, 2016). Indonesia memiliki tujuan pendidikan nasional yang tertera pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu Pendidikan yang sangat penting yakni Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam yakni suatu tuntunan yang dipedomi dalam menyiapkan generasi muslim yang memiliki dan memahami nilai-nilai ajaran agama Islam. Pendidikan agama memiliki peran yang sangat besar di dalam membentuk spritualitas dan religiusitas seseorang. Pengalaman dan doktrin agama yang diberikan disekolah mempunyai salah satu dampak besar dalam praktek keagamaan seseorang ketika ia semakin bertambah usia nanti (Syarnubi, 2019).

Pembelajaran adalah elemen penting dalam pendidikan, karena proses pembelajaran yang efektif dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Pembelajaran dikatakan berkualitas jika dapat memenuhi kebutuhan daya tangkap peserta didik, yang memiliki kemampuan menangkap materi yang berbeda-beda dalam bentuk visual, audio, atau kombinasi. Selain memerlukan strategi yang tepat, seorang pendidik harus pandai dalam memilih sumber belajar yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dikaji. Jika strategi dan sumber belajar dapat bekerja sama, maka tujuan dari sebuah pembelajaran dapat tercapai (Maryam et al., 2020).

Perkembangan teknologi di bidang Pendidikan menjadi salah satu cara dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak hanya dapat dari perkembangan situs-situs pendidikan yang saat ini sudah sangat mudah untuk diakses, tetapi teknologi juga memiliki peran penting dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan tidak monoton. Dengan adanya media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi saat ini, siswa akan semakin tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran sering diartikan sebagai alat untuk menunjang pembelajaran siswa. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan

untuk memberikan atau menyampaikan serta menyalurkan informasi kepada seseorang (Suryani et al., 2019).

Media pembelajaran yang interaktif juga menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar siswa yang maksimal. Selain sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran interaktif juga memiliki peran dan fungsi sebagai sumber yang akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kondusif, efisien, dan efektif jika dimanfaatkan semaksimal mungkin (Dewi & Budiana, 2018). Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan bantuan media. Penggunaan media dapat memperjelas pesan pembelajaran, karena informasi yang disampaikan secara lisan tidak selalu dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, media berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

Articulate Storyline adalah salah satu software media pembelajaran yang mirip dengan Microsoft Power Point. Perangkat lunak ini mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk membuat presentasi yang menarik secara visual dan audio. Salah satu kelebihan Articulate Storyline adalah kemampuan yang mudah digunakan, termasuk fitur timeline, video, foto, karakter, dan lain-lain. Articulate Storyline adalah alat pembuat multimedia yang memungkinkan

pendidik untuk mengembangkan aplikasi multimedia interaktif yang mencakup berbagai elemen seperti teks, foto, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi. Dengan menggunakan Articulate Storyline, pendidik dapat meningkatkan kreativitas mereka dan mengembangkan aplikasi yang lebih interaktif dan menarik (Gymnastiar et al., 2022).

Karena mudahnya dalam mengakses berbagai macam software media pembelajaran, maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Software *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena Selama ini PAI hanya bersifat teoretis/pemikiran ajaran agama yang membuat siswa bosan, subjeknya hanya tentang menghafal ayat-ayat Alquran tanpa menemukan artinya kedalaman materi yang disampaikan. Selain itu, selama ini guru PAI cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materinya dikelas. Oleh karena itu, diperlukan adanya variasi pada metode penyampaian materi agar siswa dapat lebih tertarik, mudah memahami materi yang ada, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Aeni et al., 2022).

Materi yang ingin penulis kembangkan pada media pembelajarannya adalah materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad pada mata pelajaran Fiqh di jenjang Madrasah Tsanawiyah. Mata pelajaran Fiqh terdapat pada kurikulum merdeka jenjang MTS yang mana berada didalam Pendidikan Agama Islam. Materi ini dipilih oleh penulis dalam pengembangan media pembelajarannya dikarenakan masih sedikitnya media pembelajaran interaktif pada materi tersebut, selain itu pemahaman

siswa terkait ibadah sunnah seperti shalat sunnah masih rendah dan hanya sekedar mengetahui contohnya tetapi tidak dengan tata cara, dalil, dll.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas VII MTSN 1 Kota Bekasi, juga mengatakan bahwa materi Fiqh Islam adalah salah satu materi yang sulit untuk dipahami bagi siswa. Hal itu dikarenakan materi tersebut hanya menekankan pada hafalan-hafalan, sehingga baru sampai pada taraf kognitif saja, hanya menitikberatkan pada teori-teori keilmuan belaka belum menyentuh pada aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (praktek). Selain itu, fasilitas media pembelajaran fiqh ini masih sangat sedikit jika kita melihat dari media-media pembelajaran online seperti YouTube dll. Pada MTSN 1 Kota Bekasi, siswa hanya diberikan lembar kerja siswa (LKS) yang mana menjadi sumber bacaan siswa dalam memahami materi yang ada.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis Articulate Storyline 3 materi Fiqh Bab Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad sebagai media pembelajaran anak kelas VII MTS. Pengembangan ini direalisasikan dalam penelitian berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran "SAYING" pada Materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTSN 1 Kota Bekasi.**

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas, dapat diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Urgensi sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran
2. Faktor rendahnya pemahaman mengenai Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad
4. Sedikitnya media pembelajaran menarik pada materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad jika dibandingkan materi PAI lainnya
5. Diperlukan adanya media pembelajaran yang interaktif dan pada materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian dibatasi menjadi Pengembangan Media Pembelajaran SAYING untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan ketercapaian KKM. Penggunaan media pembelajaran diberlakukan pada peserta didik kelas VII di MTSN 1 Kota Bekasi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran "SAYING" pada materi Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad ?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran "SAYING" pada materi Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad ?

3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran “SAYING” pada materi Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad ?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran “SAYING” pada materi Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad ?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran “SAYING” pada materi Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad di Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah tentang pengertian, macam-macam, tata cara serta contoh Shalat Sunnah Mu’akkad dan Ghairu Mu’akkad, yang lebih difokuskan pada pembahasan pengertian dan contoh penerapan Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad dalam kehidupan sehari-hari
2. Bentuk fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa aplikasi berbasis html. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi, video, dan quiz interaktif tentang Shalat Sunnah Mu’akkad dan Ghairu Mu’akkad
3. Desain media pembelajaran ini terdapat materi-materi Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad dan video dengan desain

sem menarik mungkin agar peserta didik lebih fokus dan senang untuk belajar peserta didik

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas Bab Fiqh kelas VII Madrasah Tsanawiyah
2. Merancang model media pembelajaran pada materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas Bab Fiqh kelas 7 Madrasah Tsanawiyah
3. Membuat dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran pada materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas Bab Fiqh kelas 7 Madrasah Tsanawiyah
4. Mengimplementasikan media pembelajaran interaktif pada materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas Bab Fiqh kelas 7 Madrasah Tsanawiyah
5. Mengevaluasi media pembelajaran interaktif pada materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad untuk pelajaran

Pendidikan Agama Islam kelas Bab Fiqh kelas 7 Madrasah Tsanawiyah.

G. Manfaat Penelitian

Diharapkan untuk ke depannya, penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi siswa, mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan terbaru, dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad
2. Bagi tenaga pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan wawasan terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif lagi dan bermanfaat untuk membantu kegiatan pembelajaran materi Shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad.
3. Bagi sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi lembaga pendidikan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang berkualitas, sehingga meningkatkan standar kualitas lembaga pendidikan.

H. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil eksplorasi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, setidaknya ada tiga penelitian yang menjadi acuan penelitian pengembangan media pembelajaran SAYING ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adinda Dwi Agustin, Ardelya Husnianingtyas, Widuri Tresnawati, dan Ani Nur Aeni dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi YUK WUDU Untuk Meningkatkan Antusiasme Pembelajaran PAI Bab Wudu Di SD”. Model penelitian yang digunakan adalah model D&D dengan prosedur penelitian model ADDIE. Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Construct 2* yang mana menghasilkan media pembelajaran yang interaktif. Hasil dari penelitian ini mendapat respon yang sangat baik dari guru PAI dapat dilihat dari uji validasi produk yang dilakukan terhadap guru PAI dan mendapatkan nilai sebesar 95%. Selain itu, Aplikasi Yuk Wudu ini sangat menarik perhatian peserta didik, terlihat sekali bahwa peserta didik menjadi sangat antusias dalam belajar materi wudu menggunakan aplikasi ini (Agustin et al., 2022).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rida’ul Maghfiroh, Aditya Dwi Saputro, Adhi Setiyawan, dan Asniyah Nailasariy dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD”. Pengembangan media berbasi Powtoon ini skor \geq 81% pada uji validasi dari para ahli, maka media masuk ke dalam kategori Sangat Layak atau Sangat Baik karena perolehan skor berada pada rentang 81%-100%. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah media ini berbasi powtoon sedangkan penelitian ini menggunakan media yang berbasis *Articulate Storyline 3* dengan output berupa html. Selain itu, materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini ini lebih kepada Akhlaqul

Karimah, sedangkan penelitian ini mengambil materi mengenai fiqh ibadah (Maghfiroh et al., 2023).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zinnurain dan Abdul Gafur dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Sekolah Dasar”. Penelitian ini menghasilkan Kenaikan hasil belajar siswa pada saat post-test diperoleh rerata sebesar 91,49 dibandingkan dengan pre-test yang hanya sebesar 72,18. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kenaikan skor rerata sebesar 0,71 poin yang termasuk dalam kategori “tinggi. Penelitian ini memiliki persamaan dalam materi yang terdapat didalamnya yakni mengenai Shalat, akan tetapi penelitian ini lebih menekankan terhadap tata cara sholat itu sendiri, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus kepada macam-macam Shalat Sunnah Mu’akkad dan Ghairu Mu’akkad.(Zinnurain & Gafur, 2015)