

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan instansi pendidikan atau seorang pendidik untuk memberikan materi tentang agama Islam kepada siswa baik dari segi akademis maupun praktis dalam kehidupan sehari-hari (Syafirin et al., 2023). Pembelajaran PAI terdiri dari empat aspek utama yang menjadi fokus studi. Aspek-aspek tersebut meliputi al-Qur'an dan hadits, akidah dan akhlaq, fikih, serta sejarah kebudayaan Islam.

Dari keempat aspek tersebut, aspek sejarah kebudayaan Islam lah yang paling sulit dipahami siswa. Dikarenakan siswa sudah menganggap materi sejarah adalah materi yang membosankan dengan penuh hafalan seperti nama tokoh, nama tempat, serta istilah sejarah dan kejadiannya, sehingga saat pembelajaran belum mulai siswa sudah merasa jenuh (Agustinar et al., 2023). Padahal aspek sejarah kebudayaan Islam menekankan pentingnya kemampuan untuk mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah. Selain itu, aspek ini juga mendorong peneladanan terhadap tokoh-tokoh yang memiliki peran signifikan dalam sejarah. Lebih jauh, terdapat kebutuhan untuk mengaitkan pelajaran tersebut dengan fenomena yang terjadi di berbagai bidang, seperti sosial, budaya, politik, seni, ekonomi, dan ilmu pengetahuan serta teknologi. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam secara komprehensif (Ishak, 2021).

Namun realitanya siswa merasa jenuh dalam belajar SKI, seperti mengobrol dengan teman sebangku, tidur di kelas, tidak konsentrasi, mencoret-coret kertas, mengganggu teman, telat masuk kelas, bermain handphone, dan izin keluar kelas atau ke kamar mandi (Siddik & Mahariah, 2023). Kejenuhan siswa dalam belajar SKI terjadi karena beberapa faktor. Adanya faktor metodologi, yaitu penerapan dan penjelasan guru dalam materi SKI masih monoton, metode yang digunakan hanya ceramah, penjelasan berbelit-belit dan panjang, dan hanya menekankan pada hafalan saja (Agustinar et al., 2023). Kurang bervariasinya metode yang digunakan guru membuat siswa kurang aktif sehingga mendatangkan kebosanan, kejenuhan, kurang minat, dan kurangnya motivasi pada siswa (Riri Maria Fitri et al., 2023).

Selain itu, terdapat faktor media pembelajaran yang berperan penting dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran SKI, terutama dalam memahami konsep-konsep sejarah dan budaya Islam yang kompleks (Ma'rufi et al., 2024). Media yang digunakan tentunya harus bervariasi, jika tidak akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh saat pembelajaran berlangsung, karena itu siswa butuh media yang berbeda-beda. Untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran di kelas, maka sarana dan prasarana sekolah harus memadai (Riri Maria Fitri et al., 2023). Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, seperti media pembelajaran, alat pembelajaran, dan buku pelajaran,

berdampak negatif pada proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran SKI cenderung berlangsung secara pasif dan tidak optimal (Agustinar et al., 2023).

Kemudian manajemen waktu juga menjadi salah satu faktor kejenuhan siswa belajar SKI, karena seringkali pelajaran SKI dijadwalkan pada jam terakhir sebelum pulang sekolah. Hal ini kurang efektif karena jam tersebut tidak kondusif, sehingga banyak siswa yang mengantuk dan merasa jenuh saat belajar tentang sejarah kebudayaan Islam (Ramadhan et al., 2024). Selain itu pada jam terakhir siswa merasa kelelahan karena sudah menjalani aktivitas lain, sehingga konsentrasi siswa terganggu dan siswa cenderung mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung (Riri Maria Fitri et al., 2023). Waktu yang diberikan dalam pelajaran SKI juga terbilang singkat, apalagi pada pendidikan formal umum seperti SMA/K. Di mana pelajaran SKI merupakan bagian dari PAI, sehingga waktu yang tersedia untuk menjelaskan materi sejarah sangat kurang namun materi yang dibahas cukup banyak (Agustinar et al., 2023).

Kejenuhan belajar siswa juga diakibatkan adanya faktor jasmani, dimana siswa mengalami kelelahan dalam tubuh karena beraktivitas lebih sebelumnya. Kelelahan fisik yang dialami siswa biasanya terhadap lengan, jari tangan, dan jari kaki, sehingga siswa merasa jenuh saat belajar. Selain itu juga siswa yang sering meletakkan kepala di atas meja saat pembelajaran berlangsung menandakan kemalasan belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan karena kelelahan secara fisik atau karena asupan makanan yang kurang bergizi pada siswa, sehingga tubuh menjadi lemas dan konsentrasi belajar memudar (Siddik & Mahariah, 2023). Kelelahan fisik pada siswa seperti tegangan otot

lengan dan jari diakibatkan karena siswa menulis materi terlalu banyak. Banyaknya tugas yang diberikan membuat kejenuhan pada siswa dalam belajar (Riri Maria Fitri et al., 2023).

Psikis siswa juga dapat menjadi faktor penyebab kejenuhan belajar siswa termasuk dalam pembelajaran SKI. Emosi labil siswa yang berada pada masa pubertas, mengakibatkan kejenuhan terhadap tugas-tugas yang diberikan guru. Emosi ini dapat mempengaruhi mental siswa dengan timbulnya ketidaknyamanan dan kesulitan siswa dalam konsentrasi belajar. Kesulitan belajar siswa juga ditimbulkan karena kurangnya peran dan perhatian guru. Siswa dapat semangat dalam belajar apabila adanya motivasi dan pujian dari guru yang mengajar (Siddik & Mahariah, 2023). Kejenuhan siswa juga dipengaruhi karena mental yang lelah, sehingga diperlukan hiburan seperti bermain sebelum belajar, guna membuat pikiran kembali *fresh* dan suasana hati yang senang (Riri Maria Fitri et al., 2023). Faktor-faktor kejenuhan belajar tersebut sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam memahami materi. Karena kejenuhan berarti hal yang solid atau penuh, sehingga saat siswa jenuh belajar maka materi yang diberikan guru tidak dapat diterima lagi (Siddik & Mahariah, 2023).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi SKI masih tergolong rendah, termasuk materi dakwah Islam Wali Songo. Selain itu, materi SKI sering kali dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 72 Jakarta, ditemukan bahwa selama proses pembelajaran SKI materi

dakwah Islam Wali Songo, banyak siswa yang belum mampu memahami sejarah penyebaran Islam di Indonesia serta biografi Wali Songo yang berperan dalam dakwah Islam. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi, serta media yang digunakan kurang variatif, hanya membuat *mind mapping* saja. Media *mind mapping* dibuat oleh siswa secara individu berdasarkan sumber yang berbeda-beda. Hal ini dapat menyebabkan perbedaan isi materi yang dipahami siswa. Menurut Wiwin dan Arini dalam (Nursufia, 2020), media *mind mapping* memiliki kelemahan yaitu ketika mengkaitkan empat hal sekaligus hanya si pembuat yang dapat memahaminya, serta orang lain akan butuh waktu yang cukup lama untuk mempelajarinya. Sehingga informasi secara detail terkait *mind mapping* tersebut hanya diketahui oleh masing-masing siswa yang membuat dan teman yang lain akan sulit untuk memahaminya.

Dengan demikian dibutuhkan sebuah media pembelajaran lain yang dapat membuat pemahaman siswa sama rata terkait materi dakwah Islam Wali Songo. Kemudian juga untuk memvariasi media pembelajaran yang digunakan guru. Muzakki dalam (Pratama Abnisa & Zubairi, 2023) berpendapat bahwa kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan belajar, bukan hanya sebagai penyalur pesan tetapi juga dapat menggantikan tugas guru dalam menyajikan materi. Kemudian menurut (Ma'rufi et al., 2024) sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas materi yang terkandung dalam materi. Dengan

demikian, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi dakwah Islam Wali Songo. Media tersebut diantaranya, media visual, audio, audio-visual, cetak, dan digital atau multimedia interaktif. Namun saat ini media yang lebih banyak digunakan adalah media digital atau multimedia interaktif. Seperti media website, *autoplay*, *flipbook*, *powtoon*, *powerpoint hyperlink*, *canva*, *nearpod*, dan *articulate storyline*. Dari berbagai media tersebut, peneliti memilih media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* untuk dikembangkan.

Articulate storyline 3 ialah perangkat lunak mirip dengan *Microsoft Power Point* yang menggabungkan antara teks, gambar, video, animasi, dan suara untuk membuat presentasi yang menarik (Aeni et al., 2023). Media interaktif *articulate storyline 3* memiliki kelebihan yang signifikan. Salah satu keunggulannya adalah adanya fitur tambahan, seperti karakter, kemampuan untuk menambahkan tautan URL, serta pembuatan kuis. Selain itu, media ini juga menyediakan *layer* yang memisahkan antara satu objek dengan objek lainnya. Kelebihan-kelebihan tersebut mendukung pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif (Anitasari & Utami, 2022).

Articulate storyline 3 juga memiliki kelebihan dari media lain yang serupa, yaitu pada pembuatan kuis interaktif yang lebih mudah daripada media

lain, karena hanya memilih fitur kuis lalu memasukkan soal-soal yang akan dijadikan kuis (Adnan, 2021). Kemudian *articulate storyline 3* ini dapat diakses di luar pembelajaran, sehingga siswa dapat menggunakan media kapan saja dan di mana saja dengan bebas. Media *articulate storyline* sendiri terdiri dari beberapa generasi, namun pada penelitian ini peneliti memilih *articulate storyline* generasi 3 karena generasi ini adalah yang terbaru dan paling banyak digunakan. *articulate storyline 3* tentunya memiliki fitur yang lebih baik dari generasi sebelumnya (jurnal historica).

Penelitian yang dilakukan oleh (Aeni et al., 2023) menunjukkan bahwa media *articulate storyline* menjadi media alternatif dalam penyampaian materi dakwah, kisah teladan Nabi Yahya a.s. kelas IV di SDN Panyingkiran III. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sajidah & Wulandari, 2024) menyatakan bahwa media *articulate storyline* cukup efektif pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia kelas V di SDN Karangroto 01 Kota Semarang. Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh (Hidayati et al., 2022) menyatakan bahwa media *articulate storyline* sangat efektif dan layak diterapkan sebagai media untuk menunjang pembelajaran siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMKN 3 Surabaya.

Berdasarkan data dan fakta di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami siswa dan dapat menstimulus daya berpikir siswa. Media yang dikembangkan yakni media pembelajaran interaktif berbasis *articulate*

storyline 3, media ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dakwah Islam Wali Songo. Maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul penelitian, **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Materi Dakwah Islam Wali Songo”**.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Materi dakwah Islam Wali Songo yang sulit dipahami siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang variatif.
3. Metode mengajar guru yang monoton dalam penyampaian materi.
4. Pemahaman siswa yang kurang maksimal dalam materi dakwah Islam Wali Songo.
5. Manajemen waktu dalam menyampaikan materi kurang efektif.
6. Motivasi belajar siswa kurang.
7. Kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran pada materi dakwah Islam Wali Songo.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini difokuskan secara khusus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo?

E. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo. Produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Fokus materi pada penelitian ini yaitu mengenai sejarah, metode dakwah, dan penyebaran Islam oleh Wali Songo di Indonesia, serta hikmah dari dakwah Wali Songo.
2. Isi materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, video, animasi, suara, *game*, serta kuis yang menarik dan berwarna.

3. Bentuk dari media pembelajaran yang dihasilkan yaitu *website* yang dapat diakses melalui laptop, tablet, dan *smartphone*.

F. Tujuan Pengembangan

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

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo.
2. Merancang media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo.
3. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo.
4. Mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo.
5. Mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi dakwah Islam Wali Songo.

G. Kegunaan Pengembangan

1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat bagi lembaga pendidikan serta memperbanyak ilmu pengetahuan tentang pengembangan teknologi pendidikan.

2. Kegunaan praktis

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran sejarah, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
- b. Bagi guru, sebagai pertimbangan dalam memilih media pembelajaran agar dapat memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar dan dapat mengefisienkan waktu belajar dengan lebih maksimal.
- c. Bagi sekolah, sebagai sarana pendidikan baru yang dapat dipersiapkan dan diterapkan pada pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini.
- d. Bagi peneliti, sebagai wahana pengembangan keilmuan tentang tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*.

