

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran (Yanti et al., 2023). Siswa perlu terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung agar mampu meningkatkan kualitas pemahaman dan prestasi belajarnya (Meiske et al., 2022). Keaktifan belajar mencakup berbagai bentuk partisipasi, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan tugas kelompok, mengamati, serta terlibat dalam kegiatan simulasi atau studi kasus (D. K. Sari & Kasdi, 2020). Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh sejauh mana siswa berperan aktif dalam proses belajar, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran.

Dalam perspektif Islam, proses pembelajaran tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membimbing siswa agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam. Sejak zaman Rasulullah SAW., berbagai media seperti gambar, jari tangan, dan kerikil telah digunakan untuk membantu penyampaian ilmu kepada para sahabat (Anggoro et al., 2023). Selain itu, Allah SWT. berfirman dalam Q.S. An-Nahl ayat 44 bahwa Al-Qur'an diturunkan agar Rasulullah SAW. menerangkan ajaran kepada manusia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai perantara pembelajaran sejalan dengan prinsip pendidikan Islam untuk memudahkan pemahaman siswa. Meskipun penggunaan media pembelajaran telah memiliki landasan yang kuat baik secara

pedagogis maupun dalam perspektif Islam, implementasinya dalam praktik pembelajaran masih belum optimal.

Dalam praktiknya, pembelajaran di lapangan masih menunjukkan kecenderungan dominasi guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*), sementara siswa berperan sebagai penerima informasi (Sudrajat & Hadi, 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya frekuensi diskusi, terbatasnya interaksi dua arah, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *Smartcard* (Arifah et al., 2025), *Wordwall* (Panjaitan et al., 2024), dan *PhET Simulation* (Fitriyati & Prastowo, 2022), mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat interaksi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas X SMKN 5 Jakarta. Berdasarkan hasil observasi awal dan studi dokumentasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru secara satu arah, sehingga aktivitas interaktif belum berkembang secara optimal. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI-BP juga masih terbatas, sehingga kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran belum terfasilitasi secara maksimal. Partisipasi siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat masih terbatas pada siswa tertentu, sedangkan kegiatan diskusi kelompok belum terstruktur secara sistematis. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang melibatkan partisipasi langsung siswa masih relatif terbatas.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, belum terfasilitasi secara optimal. Hal ini sejalan dengan konsep *student centered learning* (SCL) yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar (M. Sari et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Permasalahan ini menjadi semakin kompleks ketika dihadapkan pada materi akidah yang bersifat abstrak dan konseptual, seperti materi *Syu'abul Iman*. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal (Selviana, 2025). Padahal, materi akidah tidak hanya menuntut pemahaman kognitif, tetapi juga internalisasi nilai dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif sekaligus membantu proses pemaknaan materi. Penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan dan kuis interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Novia Ulfa et al., 2025; Ramsi, 2023).

Selain karakteristik materi yang bersifat abstrak, kondisi lingkungan belajar di sekolah menengah kejuruan (SMK) juga menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keterbatasan fasilitas, tantangan dalam pemanfaatan teknologi, serta kondisi kelas yang beragam menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran (Solehah & saiful anwar, 2024; Suryadi, 2024). Pendekatan *joyful learning* mengutamakan terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan

melibatkan siswa secara aktif, yang dapat diwujudkan melalui intergrasi media serta teknologi pembelajaran (Wijaya, 2025). Namun, implementasi pendekatan tersebut masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan infrastruktur digital dan belum meratanya pemanfaatan teknologi di sekolah (Husni, 2026). Kondisi tersebut juga menjadi salah satu pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMKN 5 Jakarta, diketahui bahwa masih terdapat siswa yang belum memiliki gawai pribadi, keterbatasan kuota internet masih menjadi kendala, serta fasilitas *Wi-Fi* di sekolah belum optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital individual belum dapat diterapkan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tetap interaktif, tetapi dapat digunakan secara klasikal tanpa bergantung pada perangkat pribadi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran PAI-BP di kelas X SMKN 5 Jakarta mencakup dominasi pendekatan *teacher-centered*, keterbatasan aktivitas interaktif, rendahnya partisipasi siswa, belum optimalnya kerja sama kelompok, kesulitan memahami materi akidah yang abstrak, serta keterbatasan sarana dan akses teknologi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan juga kontekstual dengan kondisi sekolah.

Sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif *Quambing* (*Quiz Agama Islam Terbimbing*) berupa kuis kelompok berbasis *slide* interaktif yang digunakan secara klasikal melalui proyektor tanpa bergantung pada perangkat individual siswa. Media ini mengintegrasikan aktivitas kognitif, afektif,

psikomotorik, dan reflektif dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain memuat aktivitas kuis, media *Quambing* juga dilengkapi dengan *QR Code* yang terhubung pada materi pendukung sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan penguatan materi. Dengan demikian, media *Quambing* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sekaligus kualitas pembelajaran PAI-BP di kelas X SMKN 5 Jakarta melalui pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas X SMKN 5 Jakarta masih didominasi pendekatan *teacher-centered* dan metode ceramah sehingga keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran belum optimal.
2. Aktivitas interaktif, seperti diskusi, tanya jawab, dan kerja sama kelompok, belum terlaksana secara optimal sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran masih terbatas dan cenderung didominasi oleh siswa tertentu.
3. Keaktifan belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik belum terfasilitasi secara menyeluruh dalam proses pembelajaran PAI-BP.
4. Siswa mengalami kesulitan memahami materi akidah yang bersifat abstrak dan konseptual, khususnya pada materi *Syuh'abul Iman*.
5. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI-BP masih belum optimal sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan partisipatif.
6. Keterbatasan fasilitas, akses internet, masih terdapat siswa yang belum memiliki gawai pribadi, serta fasilitas *Wi-Fi* sekolah yang belum optimal

menghambat penerapan media pembelajaran digital berbasis perangkat individual.

7. Belum tersedia media pembelajaran interaktif berbasis kuis kelompok yang dapat digunakan secara klasikal melalui proyektor untuk mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI-BP di kelas X SMKN 5 Jakarta.

### C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *Quambing* (*Quiz Agama Islam Terbimbing*) berbasis *Canva* yang digunakan secara klasikal melalui proyektor dan dioperasikan oleh guru pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas X SMKN 5 Jakarta. Siswa tidak menggunakan perangkat pribadi, tetapi berpartisipasi secara berkelompok melalui mekanisme kuis berbasis putaran dan sistem perolehan poin.

Pengembangan media difokuskan pada elemen akidah, khususnya materi *Syuh'abul Iman*. Media *Quambing* dirancang untuk mendukung keaktifan belajar siswa yang mencakup keterlibatan visual, lisan, mental, emosional, dan aktivitas fisik dalam proses pembelajaran. Aktivitas dalam media meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan reflektif. Variasi aktivitas disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio yang terintegrasi dalam *slide* interaktif.

Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan media menggunakan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) hingga tahap *disseminate* terbatas. Ruang lingkup penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan media, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta uji coba terbatas untuk memperoleh respons pengguna dan melihat potensi media dalam mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI-BP kelas X SMKN 5 Jakarta.

#### D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pendefinisian permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) pada materi *Syu'abul Iman* di kelas X SMKN 5 Jakarta sebagai dasar pengembangan media pembelajaran *Quambing*? (*Define*)
2. Bagaimana perancangan media pembelajaran *Quambing* sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) pada materi *Syu'abul Iman* di kelas X SMKN 5 Jakarta? (*Design*)
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Quambing* pada materi *Syu'abul Iman* di kelas X SMKN 5 Jakarta, termasuk hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media? (*Develop*)
4. Bagaimana hasil uji coba terbatas media pembelajaran *Quambing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas X SMKN 5 Jakarta ditinjau dari respons pengguna serta potensi peningkatan keaktifan belajar siswa? (*Disseminate*)

#### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Quambing* (*Quiz* Agama Islam Terbimbing) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) materi *Syu'abul Iman* di kelas X SMKN 5 Jakarta guna mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran PAI-BP, karakteristik siswa, serta kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada materi *Syu'abul Iman* di kelas X SMKN 5 Jakarta.
2. Merancang media pembelajaran *Quambing* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran PAI-BP.
3. Mengembangkan media pembelajaran *Quambing* pada materi *Syu'abul Iman* di kelas X SMKN 5 Jakarta serta mengetahui kelayakannya berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
4. Mengetahui hasil uji coba terbatas media pembelajaran *Quambing* pada pembelajaran PAI-BP di kelas X SMKN 5 Jakarta ditinjau dari respons pengguna serta potensi peningkatan keaktifan belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), khususnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kuis terbimbing sebagai alternatif pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah kajian mengenai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan dan kondisi pembelajaran di sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Siswa:

Memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui aktivitas kuis, diskusi kelompok, serta penguatan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).

### b) Bagi Guru:

Menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara klasikal tanpa bergantung pada perangkat pribadi siswa, serta membantu guru menyampaikan materi, memperkuat pemahaman siswa, dan menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, interaktif, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di SMK.

### c) Bagi Sekolah:

Memberikan contoh inovasi media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi dan keterbatasan sarana dan prasarana sekolah.

### d) Bagi Peneliti Selanjutnya:

Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kuis, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) maupun mata pelajaran lain yang berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa.

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif bernama *Quambing* (*Quiz Agama Islam Terbimbing*) yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) kelas X

SMKN 5 Jakarta pada materi *Syu'abul Iman*. Media ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif berbasis kuis terbimbing yang berfungsi untuk membantu penyampaian, penguatan, dan pemaknaan materi pembelajaran melalui aktivitas kelompok yang partisipatif dan menyenangkan. Selain memuat aktivitas kuis, media juga dilengkapi materi pendukung yang dapat diakses melalui *QR Code* sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan penguatan materi.

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Media dikembangkan menggunakan platform *Canva* dalam bentuk presentasi interaktif berbasis *slide*. Media dioperasikan oleh guru melalui laptop dan ditampilkan menggunakan proyektor, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara klasikal tanpa bergantung pada perangkat pribadi siswa.
2. Media *Quambing* memiliki beberapa menu utama, yaitu tujuan pembelajaran, aturan permainan, mulai kuis, pengayaan materi, umpan balik, informasi media, dan petunjuk tombol navigasi. Setiap menu dihubungkan melalui sistem navigasi interaktif berbasis *hyperlink* sehingga pengguna dapat berpindah antarbagian media secara terstruktur dan mudah digunakan selama pembelajaran berlangsung.
3. Media *Quambing* diterapkan dalam pembelajaran berbasis kelompok yang dipandu oleh guru melalui sistem permainan kuis antarkelompok dan perolehan poin pada setiap putaran. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan berpartisipasi aktif melalui aktivitas menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta merespons berbagai stimulus yang disajikan dalam media. Sebelum menjawab pertanyaan, perwakilan kelompok diberikan

kesempatan untuk berunding dengan anggota kelompoknya guna menentukan jawaban terbaik. Mekanisme tersebut diterapkan baik pada soal berbasis rebutan maupun soal yang dapat dijawab oleh seluruh kelompok, sehingga dapat mendorong kerja sama, interaksi, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. Media memuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk kuis terbimbing, meliputi:
  - a) Aktivitas kognitif berupa pemahaman dan penalaran konsep akidah;
  - b) Aktivitas afektif berupa pengungkapan sikap, nilai, dan pengalaman keagamaan;
  - c) Aktivitas psikomotorik berupa tantangan atau demonstrasi sederhana; dan
  - d) Aktivitas reflektif berupa pertanyaan terbuka untuk membantu siswa mengevaluasi pengalaman belajar dan pemaknaan materi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Variasi stimulus soal disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.
6. Media dilengkapi sistem poin berbasis putaran, termasuk poin tambahan untuk meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keberlanjutan partisipasi kelompok selama pembelajaran.
7. Media dilengkapi *QR Code* yang terhubung dengan materi pengayaan dan *Google Form* umpan balik. *QR Code* digunakan sebagai sarana pengayaan dan penguatan materi pembelajaran yang dapat diakses siswa secara mandiri setelah kegiatan kuis berlangsung.

8. Media terintegrasi dengan *Google Form* dan *Google Spreadsheet* untuk membantu pengelolaan jawaban serta rekapitulasi poin kelompok secara otomatis dalam menentukan hasil akhir permainan.

