

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan zaman sekarang yang sangat pesat dari berbagai bidang, terutama dibidang teknologi yang dimana telah membawa perubahan pada dunia pendidikan untuk bermanfaat dalam memberikan dan memperoleh informasi mengenai sumber pengetahuan (Novialdi, and dkk 2020). Adanya perkembangan dari bidang pendidikan akan membawa dampak perubahan yang mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan, karena pendidikan termasuk faktor yang berpengaruh dalam kualitas suatu negara (Taufiq and dkk 2023).

Teknologi baru bisa digunakan untuk penelitian dalam pengajaran dan pembelajaran. Digitalisasi sudah menawarkan berbagai kesempatan untuk mengumpulkan data dan memahami proses pembelajaran menggunakan saluran dan format informasi yang berbeda (Rasa T and Laherto A 2022). Teknologi pendidikan merupakan sebagai salah satu upaya untuk bisa membantu dalam memudahkan dan menyelesaikan suatu masalah dalam proses belajar mengajar yang sampai sekarang belum terpecahkan dengan menggunakan pendekatan yang sudah ada dari sebelumnya (Shabrina A and Diani R 2019).

Pada abad 21 ini guru diharuskan bisa memanfaatkan dengan adanya teknologi dengan menggunakan metode baru. Bersama teknologi, dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar lebih aktif, inovatif serta lebih

mengasyikkan. Meningkatkan hubungan kolaboratif antara siswa, guru, dan media pembelajaran (Hasnaa S A and dkk, 2022). Menurut Ramdani dkk. dalam (Zaini and dkk , 2023) pasca pandemi guru mengalami perubahan pada strategi pembelajaran. Guru harus dapat bisa dalam menggunakan teknologi informasi dan media online di kelas, walaupun siswa sudah belajar bertatap muka langsung dengan guru dan mitra belajar (Nur Z, 2022).

Pada konsep kurikulum abad 21 menuntut siswa agar lebih mandiri untuk mendapatkan ilmu di sekolah maupun di luar sekolah. Pada abad 21 ini akan memberikan kebebasan untuk siswa agar bisa memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya. Kegiatan yang dilakukan siswa yaitu dengan membaca, mengembangkan bakat dan keterampilan serta kegiatan positif untuk mendorong perkembangan siswa. Pada zaman digitalisasi sekarang, Perkembangan teknologi menjadi faktor mempengaruhi suatu kualitas pendidikan. Guru dan siswa dalam melakukan aktivitas yang menggunakan perangkat berbasis digital. Kurikulum merdeka memberikan rancangan untuk belajar mengenai kemampuan literasi, keterampilan, kecakapan, sikap, serta penguasaan suatu teknologi. Siswa diberikan kebebasan dalam memaksimalkan pengetahuan yang dicapai (Ariga S, 2022). Sebagai salah satu dalam mengikuti perkembangan teknologi yaitu menggunakan media pembelajaran (Purba and dkk, 2021).

Media pembelajaran adalah salah satu hal terpenting (Siregar R A 2019). Media merupakan suatu pengantar dalam mengirimkan pesan dari

pengirim ke penerima, yang digunakan untuk menunjang suatu proses pembelajaran (Putri R M, Risdianto E and Rohadi N, 2019). Media adalah sebagai pendukung selama kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan kegiatan pembelajaran (Mukti W M, N Y B P and Anggraeni Z D 2020).

Proses pengembangan media pembelajaran berdasarkan bahan ajar yang dibutuhkan dapat dilakukan melalui *Adobe Animate*. *Adobe Animate* adalah salah satu dari banyak *software* yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yakni dengan menggabungkan konsep pembelajaran dengan teknologi audio visual.(Yuwita et al., 2019) Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan software *Adobe Animate* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan respon sangat baik terhadap motivasi belajar siswa. *Adobe Animate* memberikan kemudahan bagi siswa dalam memperoleh dan memanfaatkan referensi sumber belajar dengan waktu dan tempat yang bebas digunakan diluar jam pembelajaran.(Samsudin et al., 2019)

Berdasarkan observasi di SMK Semen Padang pada Juli 2024, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih mengandalkan metode ceramah dengan buku paket dan jarang menggunakan media pembelajaran interaktif seperti proyektor. Hal ini membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Meskipun banyak siswa yang menggunakan handphone untuk mengakses materi lewat WhatsApp, banyak juga yang lebih fokus pada aplikasi lain, mengakibatkan kurangnya

konsentrasi selama pembelajaran. Selain itu, tidak adanya alat pembelajaran yang menarik menyebabkan suasana kelas membosankan. Akibatnya, banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun data hasil belajarnya sebagai berikut.

**Table 1. Presentase Hasil Belajar Ujian Tengah Semester**

No	Kelas	Jumlah siswa meng gunakan android	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
				Nilai $\geq 80$	Nilai $\leq 80$
1	X TM 1	26	26	12	14
2	X TM 2	26	26	16	10
3	X TM 3	25	25	9	17
4	X EI	14	14	5	9
<b>Jumlah</b>		91	91	42	50
<b>Presentase</b>		100%	100%	45%	55%

*Sumber : Dokumen Penelitian 2024*

Tabel 1 menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM, yang artinya siswa memiliki hasil belajar dibawah standar yang telah ditetapkan yaitu 80. Siswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan sebesar 55% yaitu 50 dari 91 siswa, sedangkan yang belum mencapai standar ketuntasan sebesar 45% yaitu 42 dari 91 siswa.

Berdasarkan masalah diatas maka ketersediaan media interaktif menjadi penting karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar sekaligus media penyampai. Dalam mengatasinya diperlukan penelitian berkaitan dengan media pembelajaran interaktif. Salah satu upaya yang memadai untuk itu adalah dengan merancang dan membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Keberhasilan media direncanakan dan dirancang dengan baik agar mampu menambah

penguasaan keterampilan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu menambah wawasan peserta didik dan sasaran pembelajaran dapat ditingkatkan.

Peneliti berniat merancang media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Animate*. yang dihasilkan memuat isi berupa gambar, audio, animasi, dan teks serta adanya soal evaluasi untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan efektif, karena pembelajaran yang efektif yaitu peserta didik harus melihat, mendengar, merasakan, dan mengalami.

Pembelajaran PAI di SMKS Semen Padang dilaksanakan di kelas, selama ini pembelajaran dilakukan dengan cara memakai buku cetak dan ceramah oleh guru PAI di kelas, dengan cara ini membuat siswa bosan dan tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang memainkan hp pada saat pembelajaran berlangsung namun sebenarnya handphone bisa menjadi bahan untuk pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan metode ceramah, maka dari itu media interaktif ini harus menjadi komponen efektif agar dapat mendukung pembelajaran efektif yang nantinya menjadi sumber belajar siswa,

Perancangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ini sangat penting untuk dilaksanakan karena sebelumnya belum pernah ada pada mata pelajaran PAI, yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah peserta didik kelas X SMKS Semen Padang dalam mempelajari dan

memahami pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu penelitian dengan judul;” **Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Menggunakan Adobe Animate Kelas X Di SMK Semen Padang Semester Ganjil Tahun 2024/2025**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas,maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian, diantaranya adalah:

1. Kurangnya pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi, dan masih menggunakan buku
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran
3. Hasil nilai tengah semester siswa lebih dominan dibawah KKM
4. Kurangnya antusiasme peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada perancangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI SMKS Semen Padang 2024/2025.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Seperti apa aplikasi multimedia interaktif yang akan dihasilkan menggunakan Aplikasi *Adobe Animate*?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektifitas Media pembelajaran interaktif diterapkan pada pembelajaran PAI kelas X?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan aplikasi multimedia interaktif menggunakan *Adobe Animate* berbasis Anroid.
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran yang dibuat pada mata pelajaran PAI kelas X.

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

1. Bagi guru

Sebagai rujukan untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami oleh siswa dan memberikan inovasi baru yang meningkatkan kemampuan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru serta sesuai dengan kompetensi yang di inginkan.

2. Bagi siswa

Memberi pengalaman baru dalam pembelajaran serta membantu meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar bisa meningkatkan pengetahuan teknologi bagi siswa dengan adanya aplikasi yang sudah

dirancang ini bisa meningkatkan proses belajar siswa dan nilai pada mata pelajaran PAI lebih baik lagi.

#### 4. Bagi peneliti

Suapaya bisa meningkatkan kreatifitas dan keterampilan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif

### **G. Spesifikasi Pembuatan Produk**

Produk yang akan dirancancang oleh peneliti adalah aplikasi multimedia interaktif menggunakan aplikasi adobe animate berbasis android pada mata pendidikan agama islam Kelas X SMKS Semen Padang Tahun Ajaran 2024/2025. Tujuan dari pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini adalah untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan agar dapat dengan mudah mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dimana dan kapanpun yang mereka inginkan. Berikut ini spesifikasi dari produk yang akan dibuat :

1. Aplikasi multimedia interaktif ini dibuat menggunakan *software* aplikasi *adobe animate* serta aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *adobe illustrator*.
2. Aplikasi multimedia interaktif bisa di gunakan oleh guru maupun siswa secara offline melalui laptop maupun smartphone.
3. Aplikasi multimedia interaktif ini dapat dibuka pada sistem operasi android dengan spesifikasi minimal RAM 3GB.

4. Aplikasi multimedia interaktif ini berisi konten materi dalam bentuk teks, dan gambar animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI.
5. Aplikasi multimedia pada mata pelajaran PAI dilengkapi dengan halaman petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
6. Aplikasi multimedia interaktif ini berisi materi, latihan atau evaluasi berbentuk soal, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan Aplikasi multimedia tersebut.
7. Aplikasi multimedia interaktif ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol mulai, tombol *back*, tombol *home*, serta tombol-tombol yang terdapat pada halaman menu. Tombol-tombol ini dapat membantu mempermudah pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.

