

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Terutama dalam penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran

Menurut Rivai dan Sudjana kegiatan dalam pembelajaran ataupun proses pendidikan adalah suatu aktivitas melakukan kurikulum suatu lembaga pembelajaran, supaya tercapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah membawakan para peserta didik mengarah kepada perubahan serta tingkah laku baik intelektual, moral ataupun sosial supaya bisa menghidupinya sendiri selaku orang serta makhluk sosial.<sup>1</sup>

Rusman menyebutkan bahwa “pemilihan bahan ajar yang baik haruslah meliputi beberapa prinsip, yaitu relevansi, konsisten dan kecukupan.”<sup>2</sup> Media pembelajaran merupakan suatu wadah penyalur pesan pembelajaran. Media Pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan bersifat global. Era globalisasi saat ini yang ditandai oleh semakin meluasnya

---

<sup>1</sup> Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sinar Baru Algosindo, 2001), 1.

<sup>2</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), 6.

penggunaan teknologi komputer di hampir seluruh segi kehidupan, khususnya dibidang pendidikan. Media berbasis komputer dapat menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran atau bukan. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio, video, animasi bahkan simulasi.

Media berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar atau merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Pembelajaran sistem multimedia merupakan pembelajaran yang tepat bagi siswa salah satunya sistem multimedia *Adobe Animate* dikarenakan dapat membantu siswa untuk menguasai informasi serta menambah wawasan dan mempelajari tentang konsep pembelajaran secara sistematis. *E-learning* pada saat era modern merupakan salah satu wujud dari mengatasi problematika pendidikan. Sistematika pembelajaran multimedia adalah media atau alat pembelajaran yang menggunakan sistem informatika komputer yang tidak dibatasi ruang dan waktu.

Menurut Munir "*Electronic Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan bantuan *system computer* atau perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga lebih memfokuskan pada proses belajar dan perangkat *computer*

hanya sebagai medianya.”<sup>3</sup> Pembelajaran *E-learning* merupakan pembelajaran yang relatif baru berbasis informatika. Adapun untuk kelancaran dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya. Proses belajar mengajar supaya lebih efektif maka diperlukan suatu metode yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang.

Media merupakan segala bentuk yang dipergunakan dalam proses penyaluran pesan atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, menurut Wati “media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran.”<sup>4</sup>

Menurut Azhar dalam buku yang berjudul media pembelajaran “Hamalik mengemukakan tentang fungsi dari media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran adalah dapat membangkitkan minat, membangkitkan motivasi, membangkitkan rangsangan belajar mengajar dan berpengaruh psikologis terhadap siswa.”<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Munir, *Pembelajaran jarak jauh : Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: CV. Alvabeta, 2009), 169.

<sup>4</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), 3.

<sup>5</sup> Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 19.

Peran media pendidikan terdapat pada komponen mengajar selaku dari usaha dalam meningkatkan upaya interaksi pendidik dengan siswa serta interaksi siswa dengan area belajar sekitarnya. Keutamaan dari media pendidikan merupakan selaku perlengkapan bantu mengajar yang mendukung penggunaan tata cara mengajar yang dipergunakan guru.

Fauzi dan Alim mengemukakan bahwa media belajar yang berkualitas dapat dilihat dari seberapa efektif media belajar digunakan oleh guru untuk meningkatkan intensitas belajar siswa. Sudut fasilitas belajar kualitas dapat dilihat dari seberapa kontributif fasilitas fisik terhadap terciptanya situasi belajar yang aman dan nyaman. Kualitas dari aspek materi, dapat dilihat dari kesesuaiannya dengan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasi siswa.<sup>6</sup> sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran akan memudahkan proses komunikasi dan interaksi dari pendidik ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan merangsang indra penglihatan dan pendengaran sehingga dalam pemahaman dan minat peserta didik dalam pembelajaran meningkat.

Berdasarkan fakta di lapangan, pada observasi awal ke SMAN 8 Kota Serang menemukan permasalahan yaitu dalam proses belajar mengajar pendidik cenderung menggunakan pembelajaran konvensional seperti media cetak gambar, buku, dan lain sebagainya sedangkan media audio, visual, dan audio visual

---

<sup>6</sup> Anis Fauzi dan Syahirul Alim, "Hubungangaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Media Pembelajaran dengan Kinerja Guru SMA di Kabupaten Serang", *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, (Agustus 2017).

masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus menerus akan menyulitkan siswa dalam berfikir karena bersifat abstrak dan hanya tertuju pada kata-kata saja.<sup>7</sup> Akibat dari pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses belajar mengajar akan membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Persoalan tersebut menciptakan sebuah alat media pembelajaran berbasis multimedia audio visual sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menciptakan suatu pembaruan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa masih diperlukan terobosan yang inovatif dan kreatif.

Pendidikan di Indonesia saat ini menetapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam pembelajaran di sekolah, menurut Rusman Proses pembelajaran yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 adalah peserta didik aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, chart dan lain-lain). Hal tersebut akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

Pembelajaran memang sangat berpengaruh pada keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari

---

<sup>7</sup> Observasi, di sekolah SMAN 8 Kota Serang, pada tanggal 14 oktober 2022.

<sup>8</sup> Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 93.

itu perlu adanya inovasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam memahami pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa mampu untuk belajar secara optimal baik secara mandiri maupun belajar. Perlu adanya sebuah alat atau media sebagai perantara menyampaikan materi yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memaksimalkan perolehan manfaat-manfaat dari penggunaan media sebagaimana disebutkan oleh Kemp dan Dayton diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Pertimbangan diatas, melalui penelitian ini peneliti berupaya menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat memvisualisasikan gerakan dan menunjukkan secara jelas bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang dan membuat media pembelajaran semacam ini yang telah disebutkan Prastyo dan Hartono adalah *Adobe Animate CC*. Aplikasi ini merupakan pengembangan dari *Adobe Flash Professional CC* dengan beberapa penambahan pada fitur-fiturnya.<sup>9</sup> *Adobe Flash* merupakan suatu sistem dalam membuat animasi yang sudah banyak dipakai oleh pembuat animator agar menciptakan bermacam animasi. Sistem *Adobe Flash* adalah sistem yang sangat fleksibel ketika membuat

---

<sup>9</sup> Irman Said Prastyo dan Hartono, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Adobe Animate CC pada Materi Gerak Para Bola", *Jurnal Phenomenon*, Vol. 10, No. 1, (juli 2020).

animasi, semacam animasi interaktif, presentasi, permainan, *movie*, *company profil*, serta gambaran animasi yang lain.<sup>10</sup>

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar direpresentasikan dengan menarik, inovatif dan kreatif serta menyenangkan. Hal ini sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang ada di SMAN 8 Kota Serang. Proses pembelajaran pun masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sehingga fasilitas seperti proyektor dan LCD jarang digunakan. Berdasarkan dari latar belakang tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan *Adobe Animate* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 8 Kota Serang"**

## **B. Identifikasi Masalah**

Bersumber pada latar belakang permasalahan yang sudah dikemukakan, hingga bisa diidentifikasi permasalahan dalam riset ini ialah:

1. Proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional
2. Dalam berfikir akan menyulitkan siswa karena bersifat abstrak dan hanya tertuju pada kata-kata saja
3. Proses pembelajaran kurang bervariasi

---

<sup>10</sup> Tim Devisi Penelitian dan Pengembangan. *Macromedia Flash Profesional 8* (Yogyakarta: C.V AndiOffsed, 2007), 3.

4. Fasilitas seperti media audio, visual, dan audio visual masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Siswa tertarik menggunakan media interaktif
6. Siswa sudah diperbolehkannya membawa *Handphone* kedalam kelas
7. Belum tersedianya media interaktif dengan program *Adobe Animate* terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah yang teridentifikasi, maka untuk memperjelas perlu adanya pembatasan masalah dalam pembahasannya. Penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada hasil belajar siswa kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *Adobe Animate* di SMAN 8 Kota Serang. Meliputi pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Latar belakang yang telah dijelaskan sampai rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *Adobe Animate* di SMAN 8 Kota Serang ?
2. Bagaimana uji kelayakan penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *Adobe Animate* di SMAN 8 Kota Serang ?



3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *Adobe Animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 8 Kota Serang ?

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

Tujuan pengembangan ini merupakan:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *Adobe Animate* di SMAN 8 Kota Serang
2. Untuk mengetahui uji kelayakan penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *Adobe Animate* di SMAN 8 Kota Serang
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *Adobe Animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 8 Kota Serang.

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

Manfaat yang diinginkan dari riset ini merupakan:

1. Untuk pendidik dalam bidang pembelajaran

Bisa membagikan tanggapan ataupun rencana kepada pendidik pada upaya penggunaan media pendidikan pada kegiatan belajar. Selaku rujukan untuk meningkatkan media pendidikan terbaru ini maka bisa membuat pelajaran PAI menjadi pendidikan yang mengasyikkan.

## 2. Untuk peserta didik

Selaku perlengkapan yang membantu pendidikan, maka bisa meningkatkan semangat serta motivasi belajar, tidak hanya itu pula membagikan gaya pembelajaran dengan tata cara pembelajaran yang bisa menolong peserta didik dalam pembelajaran yang aktif.

## 3. Untuk lembaga pendidikan

Mengembangkan mutu pendidikan untuk menggapai kurikulum yang dikembangkan lembaga pendidikan serta untuk lebih meningkatkan fasilitas serta prasarana sekolah.

## G. Spesifikasi Produk

Harapan dari Produk ini sehabis meningkatkan penelitian ialah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Produk media pendidikan terbuat berbentuk *software* yang berupa animasi yang muat: bacaan, *image* (foto diam), audio, video.
3. Pendidik serta peserta didik bisa dengan gampang memakai *software* pendidikan sebab sudah dilengkapi tata cara pemakaiannya.
4. *Software* ini didalamnya memuat kompetensi dasar, materi, gambar, video dan juga evaluasi