

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama merupakan aspek terpenting yang harus dipelajari. Menurut Muzayyin Arifin, yang mengutip dari DR. Muhammad S. A. Ibrahimy, pendidikan islam adalah ruh keislaman yang ada pada pribadi seorang muslim yang mampu membuat perilaku yang diperkuat oleh ilmu pengetahuan yang besar sehingga bisa menjawab semua masalah yang muncul seiring perkembangan zaman.² Sebagaimana dijelaskan oleh Abdul Majid dalam salah satu karyanya, pendidikan agama Islam adalah upaya sadar seorang pendidik untuk menyiapkan siswanya untuk meyakinkan, memahami, serta mengamalkan seluruh ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu.³

Pendidikan agama Islam yang diajarkan di sekolah maupun madrasah memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan iman siswa melalui pembelajaran serta pemahaman dan pengalaman tentang agama

² Muzayyin Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2011)

³ Abdul Majid., *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 13

Islam. Tujuan dari pendidikan ini adalah supaya siswa mampu menjadi muslim yang berkembang dalam keimanan nya, ketakwaan, kebangsaan, dan kenegaraan sehingga mereka dapat melanjutkan pendidikan mereka.⁴ Pendidikan agama islam di sekolah terbagi menjadi lima elemen antara lain: Fiqih, Aqidah, Akhlak, Qur'an Hadist dan Sejarah kebudayaan islam.

Guru harus bisa mengajarkan lebih dari satu metode, media, dan sumber ajar untuk mengajar siswa dengan berbagai gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.⁵

Namun, dalam kebanyakan kasus guru kerap menggunakan media yang tidak sesuai dan konvensional saja sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan materi yang disampaikan tidak mudah difahami oleh siswa. Hal ini selaras dengan Anisyah mengungkapkan bahwa penggunaan pembelajaran konvensional, seperti media berupa buku saja, sering kali diterapkan di setiap kelas. Namun, media ini kerap membuat siswa merasa jenuh, terutama jika hanya menyimak penjelasan materi dari guru saja. Oleh karena itu, media pembelajaran digital seperti video pembelajaran

⁴ Abdul Majid., *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 16

⁵ Ahmad Teguh Purnawanto, Pembelajaran Berdiferensiasi, *jurnal ilmiah pedagogy* Volume 2 Nomor 1 Pebruari 2023, 34

atau presentasi *PowerPoint* digunakan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.⁶

Penggunaan teknologi adalah suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu menjadikan cara pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru masih memakai bahan ajar konvensional seperti buku dan tidak berinovasi dalam pembelajaran, yang merupakan masalah yang kian muncul dalam pendidikan. Akibatnya, hal inilah yang dapat memberikan efek negatif terhadap pendidikan, menyebabkan hasil pembelajaran yang buruk.

Guru telah mulai berinovasi dalam pembelajaran, seperti melakukan media ajar berbasis elektronik dan mengirimkan video pembelajaran kepada siswa. Tetapi, video pembelajaran yang diberikan ke siswa biasanya tidak orisinalitas dan bukan karya pribadi; lebih dari itu, isi dalam konten pembelajaran yang dirancang oleh seorang guru lain tidak memenuhi kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru harus dapat memberikan pembelajaran secara mandiri supaya apa yang diberikan seperti materi sesuai dengan kebutuhan para siswa.⁷

Masalah lain yang menjadi tantangan juga muncul ketika guru memberikan atau membagikan media pembelajaran berupa video untuk

⁶ Anisyah Yuniarti, dkk, Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran, *Jutech* Volume 4, Nomor 2, Desember 2023, 93

⁷ Miftahul Rahmah, dkk, Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Pada Model Assure Dalam Mata Pelajaran Fikih Kelas X MA Hidayatul Insan Palangka Raya, *Jurnal Sains Student Research* Vol.3, No.1 Februari 2025, 468

disimak dan dipelajari. Guru tidak dapat memastikan apakah video pembelajaran yang dibagikan dapat disimak dan dipelajari dengan tuntas oleh siswa. Maka seiring berkembangnya teknologi muncullah aplikasi dan juga *web* bernama *Edpuzzle* yang dapat dijadikan jawaban atas kegelisahan guru dengan masalah tersebut.

Edpuzzle adalah media pembelajaran berbasis elektronik dalam bentuk video yang memiliki banyak fungsi dan mampu membuat guru untuk mengubah dan memperbaiki media pembelajaran, memberikan suatu pertanyaan serta catatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan memantau jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk menonton video pembelajaran. Dengan menggunakan *Edpuzzle*, materi toleransi mampu disampaikan dalam visual yang menarik serta dinamis, yang nantinya siswa dapat belajar dengan lebih baik.

Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Padmawati dan Pihung dalam kurniasih dkk menjelaskan bahwa metode *Edpuzzle* mampu dipakai dengan efektif dalam proses pembelajaran yang memungkinkan para siswa agar berpartisipasi dengan cara berdiskusi, berfikir kritis serta aktif dalam mengulik informasi. Penggunaan video *Edpuzzle* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memperoleh pemahaman yang

lebih baik tentang materi yang diajarkan. Dengan demikian, prestasi dan pemahaman siswa dapat meningkat.⁸

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang tepat tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran PAI, serta bagaimana penggunaan media pembelajaran video berbasis *Edpuzzle* dapat digunakan dengan baik. Penelitian ini juga berharap dapat menawarkan solusi untuk masalah yang dihadapi dalam pendidikan di era digital saat ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, ada beberapa masalah yang dapat digunakan sebagai identifikasi, yaitu:

1. Guru kesulitan menggunakan teknologi, sehingga media pembelajaran yang digunakan hanya bersumber pada buku saja
2. Guru tidak bisa mengontrol aktivitas siswa jika diberikan media pembelajaran berupa video
3. Siswa dianggap kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan yang cakupannya masih luas, peneliti membatasi masalah tersebut menjadi berikut:

⁸ Kurniasih, Siti Rohmah, Mulyawan Safwandy Nugraha, and Hafid Muslih. "Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam AlThariqah* 8.2 (2023): 275-294

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *edpuzzle* yang dibuat untuk membantu membantu guru dalam menyampaikan materi “Toleransi Sebagai Alat Pemersatu Bangsa” dan membantu siswa dalam memahami materi tersebut.
2. Video yang dikembangkan berbasis pada *edpuzzle*
3. Produk penelitian diuji untuk memenuhi kriteria kelayakan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah langkah pengembangan video pembelajaran materi toleransi berbasis *edpuzzle*?
2. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran materi toleransi berbasis *edpuzzle*?
3. Bagaimanakah kepraktisan video pembelajaran materi toleransi berbasis *edpuzzle*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan video pembelajaran materi toleransi berbasis *edpuzzle* yang dikembangkan
2. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran materi toleransi berbasis *edpuzzle*

3. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran materi toleransi berbasis *Edpuzzle*

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini dapat dispesifikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone*
2. Video pembelajaran PAI materi toleransi untuk kelas XI berbasis pada *edpuzzle* yang dapat melatih dan meningkatkan pemahaman siswa
3. Media yang dibuat layak dan mudah untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar
4. Media yang dibuat dan dikembangkan dapat memudahkan guru untuk melaksanakan penilaian dan pengukuran fokus serta konsentrasi siswa
5. Media tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.

G. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan beberapa manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Secara teoritis:
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini akan membantu memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di UIN Sultan Maulana Hasanuddin dan melatih kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran

berupa video yang dapat menunjang pembelajaran terkini pada mata pelajaran PAI bab toleransi

- b. Untuk sekolah, penelitian ini mampu memberikan masukan untuk proses pembelajaran yang lebih efektif.

2. Secara Praktis

- a. Untuk almamater, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya sumber referensi yang tersedia yang berguna bagi pembaca di UIN Sultan Maulana Hasanuddin serta mahasiswa dari institusi lainnya.
- b. Untuk siswa, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video yang mampu membantu siswa dalam menguasai konsep tersebut toleransi sebagai alat pemersatu bangsa dengan lebih baik.
- c. Untuk guru, video yang dibuat oleh peneliti dapat membantu serta memudahkan guru menjelaskan materi tentang toleransi sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- d. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan penjelasan bagi pembaca dan peneliti lainnya serta menjadi sumber referensi yang bermanfaat untuk pengembangan penelitian pendidikan di masa mendatang.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini tersusun dari BAB sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Spesifikasi Produk yang Dihasilkan, Manfaat Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

BAB II adalah Landasan Teori, terdiri dari teori definisi media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, jenis media pembelajaran, prinsip media pembelajaran, definisi video pembelajaran, kelebihan media video pembelajaran, kelemahan media video pembelajaran, definisi *edpuzzle*, kelebihan *edpuzzle*, kelemahan *edpuzzle*, tahap-tahap pengembangan *edpuzzle*, tahap-tahap penggunaan *edpuzzle* bagi guru dan bagi siswa, definisi toleransi, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

BAB III adalah Metodologi Penelitian yang terdiri dari metode penelitian, lokasi penelitian, validator dan subjek penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, instrument penelitian, teknik analisis data, angket respon guru dan siswa.

BAB IV adalah Hasil Penelitian terdiri dari deskripsi hasil penelitian sesuai dengan tahapan ADDIE, deskripsi hasil validasi produk oleh para ahli, validas produk oleh ahli materi, validas produk oleh ahli media, deskripsi hasil uji coba lapangan dan pembahasan

Bab V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran-saran