

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wabah Covid-19 yang menyerang Indonesia bahkan seluruh dunia pada tahun 2019 telah mempengaruhi pada segala aspek terutama pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting bagi manusia, karena pendidikan dapat mencerdaskan dan mengembangkan potensi diri setiap individu. Pendidikan merupakan proses pembelajaran mengenai pengetahuan dan keterampilan yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Semakin tumbuh dan berkembangnya manusia akan memiliki ketaivitas, pengetahuan yang lebih luas, kepribadian yang baik dan bertanggungjawab. Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era Globalisasi melalui pelatihan, pengajaran dan bimbingan. Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi bawaan baik jasmani maupun rohani

yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat.¹ Allah SWT memberikan anugerah potensi kepada manusia yang harus dikembangkan dan diaktualisasikan agar dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Dalam pendidikan Islam, manusia perlu dididik sesuai dengan nilai-nilai Islam dan norma-norma ajaran Islam.² Menurut Achmadi dalam buku dengan judul "*Islam sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*" menyatakan bahwa: Pendidikan Islam adalah suatu pendidikan yang berusaha memelihara dan mengembangkan fitrah sumber daya manusia yang ada padanya menuju terbentuknya manusia seutuhnya (insan kamil) sesuai dengan norma Islam.³

Menurut Zakiah Daradjat dalam Gunawan, Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh serta mampu menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan akhirat.⁴

Pentingnya pendidikan Islam bagi generasi muda saat ini ialah untuk mewujudkan cita-cita masyarakat Islam yang sesuai dengan perintah Allah SWT dan menanamkan akhlakul karimah dalam kehidupannya agar bisa

¹Abd. Rahman, dkk, Pengertian Pendidikan, "Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan", *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, (2022), 3.

²Khoridatul Islamiyah, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah Ayat 30-39", (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2015), 2.

³Achmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: Aditya Media, 1992).

⁴Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2012).

menjadi pribadi yang berkualitas. Pendidikan Islam juga memiliki tujuan membentuk perilaku generasi muda yang berdasarkan pada akidah Islam, seperti adab bergaul dengan teman, adab menghormati guru, orang tua dan sebagainya.

Dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Pendidik sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran harus mampu memberikan sarana dan prasarana yang baik bagi peserta didik untuk menuntut ilmu. Saat ini seorang pendidik dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Teknologi digital memberikan perubahan pada pendidik dan peserta didik dalam mencari, mengumpulkan dan mengolah informasi yang berhubungan dengan pembelajaran. Proses pembelajaran dengan teknologi digital menjadi lebih menarik, karena menghasilkan proses belajar yang tidak monoton pada teks.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Plosorejo 1, peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi di kelas IV, diantaranya peserta didik masih mengalami kesulitan saat pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikarenakan tidak ada penggunaan media pembelajaran sebagai variasi pembelajaran. Saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, peserta didik hanya fokus mendengarkan penjelasan materi dari guru, setelah itu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik merasa bosan, kurang semangat dan hasilnya mereka ramai sendiri dengan teman sebangkunya.⁵ Dari permasalahan tersebut

⁵ Observasi, di SDN Plosorejo 1, 29 September 2022.

diperlukan adanya inovasi, kreasi dan media pembelajaran untuk menunjang peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran adalah salah satu cara atau alat yang digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting, karena sebagai sarana untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Kemudian Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari berbagai media komputer, grafik, audio, video, gambar dan teks. Media pembelajaran dikatakan interaktif, karena penggunaannya mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut. Jadi, peserta didik bisa berinteraksi secara langsung dengan cara mengoperasikan media pembelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami serta dapat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁶ Media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi digital bisa menghasilkan suatu produk yang lebih menarik peserta didik, salah satunya yaitu Poin *Bepama*.

⁶ Budi Kurniawan Ni Putu K Widiastuti, *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C Berbasis CBL* (Bandung: Penerbit Widia, 2022).

Poin Bepama (PowerPoint Beriman kepada Malaikat) merupakan media pembelajaran berbentuk PowerPoint interaktif yang didalamnya memuat materi tentang beriman kepada Malaikat Allah. Media ini terdiri dari beberapa slide yang berisi materi pelajaran, kuis, game dan video pembelajaran. Media *Poin Bepama* ini memanfaatkan aplikasi Canva yang memiliki lebih banyak template menarik untuk menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain secara profesional meskipun belum memiliki keterampilan atau pengalaman desain. Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, spanduk dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi canva, yaitu presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, iklan dan sebagainya.

Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita, dkk. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa Video Animasi berbasis Aplikasi *Canva* sangat menarik digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan 90% guru menyatakan bahwa media Video Animasi berbasis Aplikasi *Canva* itu menarik, perlu dan setuju jika diterapkan dalam pembelajaran IPA. Kemudian, hasil analisis pada siswa 91,4% menyatakan perlu menggunakan media Video Animasi berbasis Aplikasi *Canva* itu menarik, 83,4 % siswa menyatakan perlu menggunakan media Video Animasi berbasis Aplikasi

Canva dalam pembelajaran IPA. Hal ini perlu dilakukan karena dapat menambah kemenarikan dalam penyampaian materi pelajaran, serta menambah motivasi siswa untuk belajar.⁷

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Poin *Bepama* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI di SDN Plosorejo 1”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Poin *Bepama* pada mata pelajaran PAI kelas IV SDN Plosorejo 1 ?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Poin *Bepama* pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Plosorejo 1 ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan produk media pembelajaran Poin *Bepama* pada siswa kelas IV Mata Pelajaran PAI di SDN Plosorejo 1.

⁷ Gita Permata, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa,” *JURNAL BASICEDU* 5, no. 4 (2021): 2386.

2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Poin *Bepama* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran PAI di SDN Plosorejo 1.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Poin *Bepama* memanfaatkan aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan *animations* dan *hyperlink*, sehingga akan menciptakan media pembelajaran yang interaktif.
2. Media pembelajaran Poin *Bepama* berbasis PowerPoint yang memuat komponen, diantaranya: gambar, teks dan game pembelajaran.
3. Media pembelajaran Poin *Bepama* memuat beberapa pilihan menu, seperti petunjuk penggunaan, KD, tujuan pembelajaran, profil mahasiswa, materi, kuis, video dan game.
4. Media pembelajaran Poin *Bepama* memanfaatkan laptop dan LCD Proyektor untuk menampilkan produk media tersebut.
5. Media pembelajaran Poin *Bepama* dapat diakses melalui *handphone*, *android*.
6. Media pembelajaran Poin *Bepama* memuat materi Beriman kepada Malaikat Allah yang mencakup sub bab materi, sebagai berikut:
 - 1) Makna beriman kepada Malaikat.
 - 2) Nama-nama Malaikat dan tugasnya.
 - 3) Menerima keberadaan Malaikat.
 - 4) Perilaku yang mencerminkan beriman kepada Malaikat.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Pendidik

Dapat menjadi referensi bagi pendidik ketika hendak memilih media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik pada pembelajaran pasca Pandemi Covid-19, dimana dalam proses pembelajaran harus bisa meningkatkan minat belajar peserta didik terutama pada Mata Pelajaran PAI.

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan inovasi baru untuk sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengikuti kemajuan teknologi serta mampu menciptakan keefektifan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini dapat mengembangkan kemampuan dan kreatifitas peneliti dalam membuat media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif serta dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang memanfaatkan kemajuan teknologi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Poin *Bepama* ini adalah:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran Poin *Bepama* ini mampu membantu meningkatkan minat belajar siswa serta keaktifan siswa dalam pembelajaran.
 - b. Media pembelajaran Poin *Bepama* ini dapat dijadikan sumber belajar yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
 - c. Media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa Media pembelajaran Poin *Bepama* yang terbatas pada materi beriman kepada Malaikat mata pelajaran PAI kelas IV.
 - b. Penelitian hanya dilakukan di kelas IV SDN Plososrejo 1.
 - c. Populasi penelitian terbatas pada siswa kelas IV SDN Plosorejo 1 yang berjumlah 24 siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata P. H dan Zulherman. Pada penelitian tersebut berfokus untuk menghasilkan produk video animasi

berbasis aplikasi Canva guna untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak. Media yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, artinya bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dea Irwanita, dkk.⁹ Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva guna untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi. Berdasarkan analisis kelayakan pengembangan, menurut penilaian ahli materi mendapat skor 92,18% dengan kategori sangat layak dan menurut penilaian ahli media mendapat skor 91,97% dengan kategori sangat layak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ucu Purnamawanti, dkk.¹⁰ Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media kelayakan media pembelajaran sebesar 92,5% dan hasil validasi dari ahli desain sebesar 94% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi 87% dengan kategori baik.

⁸ *Op. Cit.*, Gita Permata P. H, Zulherman, 2386.

⁹ Dea Irwanita, "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak," *El-Jughrafiyah* 3, no. 1 (2023): 1.

¹⁰ Ucu Purnamawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12, no. 2 (2023): 1.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya beberapa penjelasan istilah dari judul penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹¹

Pengembangan disini maksudnya adalah usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara menciptakan media pembelajaran guna untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga, peserta didik bisa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dengan mudah untuk dipahami.¹²

¹¹Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).

¹²Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *EDUKATIF Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (2020): 25.

Media pembelajaran disini maksudnya adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan yaitu berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran disini berfungsi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga nilai hasil belajar mereka bisa memuaskan.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan melalui interaktifitas. Jika pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut dengan media interaktif.¹³

Multimedia Interaktif disini maksudnya adalah produk media yang mengkombinasikan teks, gambar, video, suara untuk menghasilkan pesan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, peserta didik juga bisa berinteraksi langsung dengan cara mengoperasikan media pembelajaran tersebut.

4. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain secara profesional meskipun belum memiliki keterampilan atau pengalaman desain. Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, spanduk dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi

¹³ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015).

canva, yaitu presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, iklan dan sebagainya.¹⁴

Canva disini merupakan aplikasi untuk membuat media Poin *Bepama* yang terdiri dari beberapa slide yang berisi materi, kuis dan video pembelajaran untuk merangsang minat belajar peserta didik.

5. Media Poin *Bepama*

Media Poin *Bepama* atau PowerPoint Beriman kepada Malaikat merupakan media pembelajaran yang berbentuk *PowerPoint* interaktif. PowerPoint adalah salah satu media presentasi yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi dan lain-lain yang dirancang sebagai media pembelajaran.¹⁵

Media Poin *Bepamaini* menjelaskan tentang materi PAI dan Budi Pekerti tentang Beriman kepada Malaikat Allah yang berisi materi, kuis, game serta video pembelajaran untuk merangsang pemahaman peserta didik dari penjelasan materi.

6. Minat Belajar

Menurut Noer Rohmah minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.¹⁶

Minat belajar disini maksudnya adalah kecenderungan peserta didik untuk selalu aktif, suka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

¹⁴Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 81–82.

¹⁵Miftakhul Muthoharoh, "PowerPoint Dalam Pembelajaran Fiqh," *Tasyri'* 26, no. 1 (2019): 24.

¹⁶Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2012).

Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik selalu memperhatikan dan mampu memahami materi pembelajaran dengan baik, diikuti dengan rasa keingintahuan yang besar.