

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, dunia tengah berada dalam era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital secara masif, seperti kecerdasan buatan, konektivitas internet, dan integrasi sistem di berbagai aspek kehidupan, termasuk produksi. Era ini menggantikan Revolusi Industri 3.0 yang berfokus pada otomatisasi dan komputerisasi pada pertengahan abad ke-20. Seiring perkembangan ini, tantangan yang dihadapi manusia pun semakin kompleks, sehingga diperlukan pengembangan kompetensi yang relevan, seperti kemampuan mengoperasikan teknologi digital seperti *Internet of Things* (IoT), komputasi awan, kecerdasan buatan, dan *blockchain*. Keterampilan ini kini menjadi sangat penting dan dibutuhkan di berbagai sektor.

Generasi yang sedang menempuh pendidikan saat ini, yaitu Generasi Z dan Alpha, dikenal sebagai generasi digital. Mereka memiliki karakteristik seperti kemampuan multitasking, ketergantungan pada koneksi internet, dan kecenderungan belajar melalui teknologi. Oleh karena itu, sistem pendidikan nasional dituntut untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan era 4.0. Pendidikan menjadi faktor krusial dalam menentukan kemajuan suatu bangsa, karena kualitas pendidikan akan menentukan arah pembangunan di masa depan.

Salah satu langkah strategis pemerintah, khususnya Kemendikbud, adalah mengubah kurikulum pendidikan menjadi lebih adaptif terhadap tantangan zaman. Saat ini, Kurikulum Merdeka tengah diterapkan sebagai pengganti Kurikulum 2013. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa di setiap satuan pendidikan. Tujuannya adalah untuk mencetak profil Pelajar Pancasila yang kritis, mandiri, kreatif, religius, berakhlak mulia, mampu bekerja sama, dan memiliki wawasan kebinekaan global (Wahyudin et al., 2024).

Kurikulum Merdeka ini mengacu pada filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara, yang menekankan bahwa pendidikan harus mampu menuntun anak sesuai kodrat alam dan kodrat zaman mereka. Kodrat alam merujuk pada potensi bawaan setiap anak, sedangkan kodrat zaman mengacu pada kondisi sosial dan budaya yang terus berubah (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022). Oleh karena itu, pendidikan harus mampu menjawab tuntutan era Revolusi Industri 4.0, melalui transformasi pembelajaran yang adaptif dan relevan.

Transformasi pembelajaran berarti menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata, reflektif, serta menempatkan guru sebagai fasilitator. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan dan media pembelajaran memainkan peran penting sebagai sumber belajar. Media tersebut bisa berupa cetak, audio, video, komputer, hingga internet, yang masing-masing memiliki keunggulan dan kekurangan.

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah bertujuan menanamkan dan meningkatkan keimanan serta membentuk karakter siswa agar menjadi individu muslim yang bertakwa, cinta tanah air, dan mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan agama juga harus menanamkan nilai-nilai moral dan etika sosial, guna membekali siswa untuk meraih kebaikan di dunia dan akhirat.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 3 Magetan yaitu Bapak Drs. Moh. Nurdin serta hasil observasi, ditemukan bahwa motivasi siswa terhadap mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 3 Magetan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI, kurang bersemangat, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI dan budi Pekerti. Hal ini terjadi karena siswa menganggap PAI hanya sebagai mata pelajaran yang isinya ceramah saja, ditambah dengan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran pun terkesan monoton, apalagi jika hanya mengandalkan metode ceramah saja. Hal ini mendorong peneliti untuk mengupayakan inovasi dalam bentuk media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hal ini relevan dengan penelitian ridwan et al. (Ridwan et al., 2023) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik dikelas MTs DDI Lil Banat Parepare dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu: (1). Guru tidak memanfaatkan media pendukung dalam penyampaian materi, misalnya

penggunaan video pembelajaran yang dapat membantu keberhasilan proses belajar. (2). Metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton karena hanya mengandalkan metode ceramah, sehingga menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik. (3). Keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya buku ajar, yang jumlahnya belum memadai sehingga sering kali satu buku harus digunakan oleh dua peserta didik.

Selanjutnya hasil penelitian Srikartini et al. (Srikartini, Achmad Sarbanun, 2017) memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Katapang Lampung Selatan. Hal ini tercermin dari meningkatnya fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, kesungguhan mereka mencatat materi, serta antusiasme terhadap penggunaan multimedia dalam proses belajar. Selain itu, siswa juga lebih mudah menjelaskan materi maupun menjawab pertanyaan dari guru PAI dengan sikap berani dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, sekaligus membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Disisi lain hasil penelitian (Lestari & Sa'diyah, 2021)ah (Lestari & Sa'diyah, 2021) di SMA Daarul Qur'an Internasional menunjukkan ada pengaruh Motivasi Belajar secara parsial yang signifikan terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam artinya dapat disimpulkan bahwa semakin

tinggi motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam, sebaliknya semakin rendah motivasi belajar maka akan semakin menurun hasil belajar.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik seperti video, suara, gambar, animasi, karakter, dan evaluasi interaktif yang memungkinkan pembelajaran lebih atraktif dan tidak membosankan. Hasil pengembangan media ini dapat diakses melalui perangkat seperti PC, laptop, tablet, atau smartphone, baik dalam format aplikasi maupun web (*HTML*). Media ini juga memungkinkan siswa belajar melalui cerita dan simulasi dalam *scene* dan *slide*, serta mengerjakan soal evaluasi secara langsung untuk mengukur pemahaman mereka.

Atas dasar ini, penulis tertarik melakukan penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa.*” Penelitian ini bertujuan menciptakan bahan ajar interaktif untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, serta menilai respon siswa terhadap media tersebut. Penelitian ini dianggap penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 3 Magetan tergolong rendah.
2. Guru membutuhkan media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 3 Magetan.

C. Pembatasan Masalah

Batasan berikut dibuat untuk menentukan ruang lingkup penelitian:

1. Media dibuat dengan hanya dengan aplikasi *articulate story line*
2. Objek Penelitian berlokasi di SMA Negeri 3 Magetan
3. Media dibuat pada Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI semester Genap
4. Dampak yang diukur adalah pada motivasi dan hasil belajar siswa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Negeri 3 Magetan?

2. Sejauh mana efektivitas penerapan media *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Magetan?
3. Apa saja faktor-faktor yang menjadi pendukung maupun hambatan dalam implementasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Negeri 3 Magetan?

E. Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang akan dilakukan, yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengidentifikasi tingkat kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Negeri 3 Magetan.
2. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam rangka meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Magetan.
3. Untuk mengetahui berbagai faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada

pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Negeri 3 Magetan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Produk hasil dari penelitian dalam pengembangan ini berbentuk media pembelajaran interaktif dengan bentuk file apk dan atau url alamat web yang memuat media pembelajaran interaktif yang dibuat melalui aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti SMA kelas XI pada Materi Ketentuan Pernikahan Dalam Islam.
2. Media pembelajaran Interaktif ini dibuat agar motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran dapat meningkat yang nantinya berpengaruh pula terhadap hasil belajar baik dari sisi kognitif maupun afektif.
3. Aspek yang dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif ini yaitu: aspek yang memuat materi pembelajaran, desain yang menjadi tampilan media, aspek dalam evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, dan kelayakan penerapan modul dalam kegiatan pembelajaran.
4. Media pembelajaran ini dibuat dengan memuat berbagai macam media teks, audio, gambar, video, animasi dengan tujuan menjadikannya menarik minat siswa.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat dijadikan sebagai sumber bahan ajar terbaru.
- b. Bagi siswa, memberikan kemudahan dalam belajar secara aktif dan inovatif serta mampu meningkatkan prestasi dan motivasi belajar

2. Manfaat Teoritis

Bagi para peneliti lainnya, dapat digunakan sebagai bahan rujukan penelitian pengembangan atau penelitian lainnya yang relevan untuk peningkatan mutu pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

1. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* 3 diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa akan meningkat.
2. Produk yang dihasilkan yakni berupa aplikasi apk berbasis android dan berbasis web media pembelajaran interaktif bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan mendukung system pembelajaran bebas aktif yang tidak dibatasi ruang dan waktu.
3. Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan referensi tenaga pendidik lainnya untuk mengatasi masalah serupa dikelas.