



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan proses menggunakan berbagai sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan prinsip-prinsip moral. Baik guru yang berperan sebagai fasilitator maupun siswa yang berperan sebagai pembelajar dapat mengambil bagian dalam pendidikan. Unsur terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran itu sendiri [1].

Media pembelajaran merupakan komponen yang berperan signifikan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Penggunaan media tradisional, seperti papan tulis dan buku, sering kali menimbulkan kejenuhan pada peserta didik sehingga efektivitas proses belajar dapat berkurang. Oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus mengurangi rasa jenuh yang dialami [2]. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Android.

Media interaktif adalah penyampaian materi pembelajaran dengan menggabungkan beberapa media teks, suara, gambar, video, maupun gambar animasi dengan memanfaatkan komputer (berbasis teknologi informasi dan komunikasi) dan mengikut sertakan siswa terlibat dalam pembelajaran secara langsung [3]. dan juga mampu meningkatkan kecerdasan logika lewat permainan atau yang biasa di sebut game yang sangat interaktif dan edukatif kepada para siswa-siswi [4]. Media interaktif juga memperhatikan elemen warna yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

digunakan, dalam psikologi warna, setiap warna memiliki makna dan dampak emosional yang berbeda yang dapat mempengaruhi suasana hati serta tingkat perhatian siswa. Oleh karena itu, pemilihan warna yang tepat dalam desain media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran [5].

Android merupakan sistem operasi yang berbasis *open source*. Sistem operasi android dengan berbagai macam pengembangan aplikasinya mampu menghasilkan media pembelajaran yang representatif. Dengan teknologi berbasis android belajar tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa membuat unsur-unsur audio atau visual bahkan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memberikan hasil yang maksimal [6].

Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan anak usia 6 – 12 tahun, yang bertujuan untuk dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Salah satu jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) di kota Tembilahan adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri 024 Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kota. Sekolah ini berdiri pada tahun 1990 yang beralamat Parit 20 RT 4 RW 5 Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Memiliki 102 siswa/siswi. Pada kelas 1 sampai kelas 2 terdapat 6 mata pelajaran yaitu, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, seni dan budaya. Sedangkan pada kelas 3 sampai kelas 6 terdapat 8 mata Pelajaran yaitu, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, IPAS, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, seni dan budaya, Bahasa Inggris.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah satu guru yaitu Bapak Drs. Mhd.Shaleh, diperoleh informasi bahwa proses penyampaian materi pada Sekolah Dasar Negeri 024 Sungai Beringin masih didominasi oleh metode ceramah. Seseekali juga menggunakan alat proyeksi dalam penyampaian materi dan menunjukkan suatu contoh pada materi namun, siswa/siswi kurang antusias dan kurang menangkap apa yang disampaikan. Selain itu, Bapak Drs. Mhd.Shaleh juga menyatakan bahwa adanya permasalahan perilaku pada beberapa siswa/siswi yang kurang sopan kepada teman ataupun guru. Hal ini diduga dipengaruhi oleh kebiasaan siswa menggunakan handphonenya saat di rumah. Bapak Drs. Mhd.Shaleh ingin siswa/siswi nya bisa lebih cepat menangkap pelajaran, serta mampu menerapkan perilaku yang baik kepada sesama teman, guru, orang tua.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik mengambil judul **“MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) PADA SEKOLAH DASAR”**. Pemilihan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilakukan karena PAI memiliki peran penting dan sangat dibutuhkan dalam membentuk karakter siswa. Berbeda dengan mata pelajaran lain yang lebih banyak mengajarkan pengetahuan atau keterampilan akademik, Pendidikan Agama Islam (PAI) juga mengajarkan nilai-nilai moral dan sikap yang baik, seperti sopan santun, menghargai guru dan teman, jujur, dan bertanggung jawab.

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini bisa membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif di sekolah maupun di rumah, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui fitur interaktif yang menarik, membantu siswa mudah menangkap dan memahami



materi, dan membantu membentuk karakter siswa/siswi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Penggunaan media belajar yang saat ini kurang menarik. Mulai dari penyampaian materi, penyampaian contoh materi yang masih menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan rasa kejenuhan siswa/siswi.
2. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis android yang menarik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mampu membuat siswa/siswi antusias dalam belajar, cepat menangkap dan memahami pelajaran.
3. Masih terdapat siswa/siswi yang berperilaku kurang sopan terhadap teman, maupun guru karena belum terbentuknya karakter yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya berfokus pada siswa/siswi kelas 5 di SD Negeri 024 Sungai Beringin Kec. Tembilahan Kota.
2. Data yang saya gunakan atau yang saya peroleh pada 12 Oktober 2024.
2. Materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif ini yaitu: aku anak saleh, hidup lapang Dengan Berbagi, senangnya berteman.
3. Penelitian ini berfokus pada Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

4. Desain dan pembuatan media pembelajaran ini menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Animate CC

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang menarik, mudah digunakan, dan dapat meningkatkan antusias belajar serta membantu siswa/siswi memahami materi lebih mudah, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran baru.
3. Membantu membentuk karakter siswa/siswi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang mendukung penerapan perilaku positif.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi guru.
2. Membantu peserta didik untuk lebih mudah menangkap dan memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta membantu membentuk karakter yang sejalan dengan nilai-nilai ajaran Islam.
3. Menjadikan Media Pembelajaran Interaktif sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas belajar.



1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah penulisan dalam penelitian, maka dari itu sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai Latar Belakang penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan ditutup dengan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN LITERATUR

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung judul penelitian yang sesuai dengan referensi yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai metodologi penelitian yaitu pengumpulan data, analisa dan perancangan serta implementasi dan pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar maupun di rumah. Pembahasan dimulai dari tahapan *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan material), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi).

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab penutup dari penulisan tugas akhir ini, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.