

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan sekarang ini sedang menghadapi banyak rintangan. Pada saat ini transformasi dalam berbagai aspek kehidupan terjadi sangat cepat, terutama dalam dunia pendidikan, masa transformasi ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi yang mengharuskan tersedia dan tercapainya pelayanan dan pembelajaran dalam pendidikan yang dapat memberikan kesempatan belajar dimana dan kapan saja dengan kondisi dan kebutuhan.

Pendidikan merupakan proses perubahan perilaku dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran serta pelatihan. Pendidikan berarti usaha sadar mengembangkan potensi manusia baik jasmani maupun rohani agar mampu mewujudkan tujuan hidup dan kehidupannya menjadi terarah.¹

Perilaku yang baik dipengaruhi oleh pendidikan dan pengajaran. Jika seseorang yang awalnya tidak banyak mengetahui tentang ilmu agama, maka ia berniat memperdalam ilmu agamanya dengan belajar di sekolah islam. Ajaran agama Islam mengajarkan bahwa pendidikan sangatlah penting, dengan salah satu profil pribadi ideal seorang muslim adalah orang yang berwawasan luas. Melalui pendidikan seseorang dapat memperluas

¹ Mohammad Yahya, *Ilmu Pendidikan*, IainJember Press, Jember, 2020, hal. 14.

wawasannya dan menimba ilmu. Allah SWT memuliakan orang yang berilmu. Sebagaimana Al-Mujadalah ayat 11 Al-Quran mengatakan:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَفْعَ
 اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۙ ۱۱

Artinya:

*“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”.*²

Ayat di atas sangat jelas bahwa setiap muslim wajib mencari ilmu. Proses pelatihan diperlukan untuk memperoleh berbagai informasi spesifik. Pendidikan selalu menjadi perhatian dan terus berkembang untuk meningkatkan kehidupan dari generasi ke generasi. Sejalan dengan cita-cita pendidikan bangsa, salah satu upaya yang dilakukan adalah meningkatkan mutu pendidikan yang dapat dicapai dengan perbaikan komponen pendidikan sekolah dan pengembangan media pendidikan. Selain merangsang motivasi dan minat siswa, media dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan kreativitasnya, menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, memudahkan interpretasi dan peringkasan informasi.³

² Departemen Agama RI Al-Hikmah, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, CV. Diponegoro, Jawa Barat, 2014, hal. 543.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers, Jakarta, 2015, hal. 6.

Salah satu pelajaran yang selalu ada dalam semua jenis pendidikan ialah PAI dan Budi Pekerti. PAI dan Budi Pekerti salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan disekolah-sekolah Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam pembentukan karakter serta moral siswa. Namun dalam pelaksanaannya, terkadang siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengekspresikan pemikiran mereka tentang nilai-nilai agama islam secara kreatif. Hal ini dapat memperngaruhi minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehinga diperlukan metode atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami dan mengekspresikan nilai-nilai agama islam.

Kreativitas ialah kemampuan seseorang dalam menuangkan pandangan baru atau gagasan melalui proses berpikir kreatif untuk menciptakan sesuatu yang menuntut pemusatan, perhatian, kemauan, kerja keras serta ketekunan. Kreatifitas merupakan tuntutan pendidikan supaya siswa bisa mengenali potensi dan kemampuannya sendiri.

Dalam kegiatan pembelajaran dan pendidikan bagian yang terpenting adalah peran seorang guru. Guru merupakan komponen terpenting yang menjamin keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sangatlah penting bagi guru untuk meningkatkan kualitas kerja efektifnya. Peningkatan kualitas tersebut salah satunya terkait dengan peningkatan kemampuan profesional guru, khususnya dalam bidang modern dan teknologi informasi kualifikasi guru, yang juga dapat meningkatkan hasil

belajar siswa, terutama di era modern, ketika teknologi informasi digunakan oleh semua sektor terutama di dunia pendidikan.

Oleh karena itu diperlukan guru yang kreatif, produktif dan profesional yang menguasai bahan ajar, mengetahui cara menggunakan metode, media dan bahan ajar serta mengetahui cara membuat pembelajaran yang menyenangkan agar suasana belajar menjadi kondusif, menantang dan menyenangkan.⁴ Dan yang terpenting, seorang guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik, inovatif dan kemampuan memilih lingkungan belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga siswa memiliki kreativitas yang tinggi.

Menurut Undang-Undang no 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan bagi kegiatan belajar mengajar dan mempengaruhi psikologi siswa. Media menjadi hal yang penting dalam pembelajaran karena merangsang semangat siswa. Selain itu penggunaan media juga dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, karena pesan

⁴ Ihsan El Khuluqo, *Belajar Dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2017, hal. 72.

yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran.⁵

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah aplikasi editor.

Aplikasi editor merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memodifikasi dan mengedit berbagai jenis file, seperti teks, gambar, video, dan suara. Aplikasi editor biasanya memiliki fitur dan fungsional yang berbeda-beda tergantung pada jenis yang diolah atau diinginkan. Aplikasi editor dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk menumbuhkan kreativitas siswa, dengan memperluas kemampuannya serta mereka dapat menghasilkan karya yang lebih unik dan menarik. Dalam hal ini diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan kreatif dalam mengekspresikan pemikiran tentang nilai-nilai agama islam, dan materi lainnya.

Dalam era digital yang terus berkembang, media pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kreatif, dan menginspirasi bagi siswa. Beberapa data media pembelajaran yang relevan salah satunya yaitu data penggunaan aplikasi editor, studi

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 15.

sebelumnya yang melibatkan penggunaan aplikasi editor multimedia dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian A menyimpulkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi editor multimedia dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan kreativitas dalam menyampaikan nilai-nilai agama. Data ini menunjukkan potensi aplikasi editor sebagai media pembelajaran yang efektif.

Namun, meskipun aplikasi editor ini memiliki potensi untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran agama islam, belum banyak penelitian yang menginvestigasi efektivitasnya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji **“Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Editor Dalam Membentuk Kreativitas Siswa Pada Mapel PAI dan Budi Pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor dalam membentuk kreativitas siswa pada mapel PAI dan budi pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro?
2. Apa saja faktor penghambat dan pendukung implementasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor dalam membentuk kreativitas siswa pada mapel PAI dan budi pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor dalam membentuk kreativitas siswa pada mapel PAI dan budi pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung implementasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor dalam membentuk kreativitas siswa pada mapel PAI dan budi pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki manfaat yang penting dalam dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro. Berikut ini beberapa manfaat penelitian tersebut:

1. Manfaat Praktis
 - a. Meningkatkan kreativitas siswa: Dengan memanfaatkan aplikasi editor sebagai sarana pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat membentuk kreativitas mereka dalam menghasilkan karya-karya yang lebih bermakna dan bermanfaat.
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran: Pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi editor dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit pada

mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dengan menciptakan karya-karya kreatif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut.

- c. Mengembangkan keterampilan teknologi: Penggunaan aplikasi editor dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Dengan menguasai aplikasi editor, siswa dapat memanfaatkannya untuk menciptakan karya-karya kreatif di berbagai bidang.

2. Manfaat Teoritis

- a. Kontribusi terhadap teori pembelajaran: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran dengan membuktikan bahwa pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi editor dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
- b. Pengembangan aplikasi editor: Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembang aplikasi editor untuk mengembangkan fitur-fitur yang lebih inovatif dan kreatif dalam mendukung pembelajaran interaktif.
- c. Pengembangan kurikulum: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum untuk mengintegrasikan pembelajaran interaktif dengan penggunaan aplikasi editor sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif.

E. Definisi Operasional

Berdasarkan judul yang diberikan, "implementasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor dalam membentuk kreativitas siswa pada mapel PAI dan budi pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro", maka definisi operasional yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran interaktif

Penerapan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan metode interaktif untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan pemanfaatan alat dan sumber daya yang mendorong partisipasi siswa secara langsung, seperti aplikasi Editor.

2. Aplikasi editor

Perangkat lunak aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit desain grafis, termasuk poster, presentasi, infografis, dan materi visual lainnya. Dalam konteks ini, aplikasi Editor digunakan sebagai alat untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan kreatif.

3. Kreativitas siswa

Kemampuan siswa untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dan orisinal yang terkait dengan mapel PAI dan Budi Pekerti.

4. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Mata pelajaran yang diajarkan di SMPN Model Terpadu Bojonegoro yang meliputi pengetahuan agama Islam dan akhlak mulia.

Dengan definisi operasional yang jelas dan terperinci, akan mempermudah dan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data serta melakukan analisis data dalam penelitian.

F. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bukti tidak adanya plagiarisme maka peneliti menyertakan beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mapel PAI dan budi pekerti.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
1	Hidayatur Rofiana, 2022	Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban	Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran SKI	Kualitatif	Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar islam dilaksanakan dengan berbagai perencanaan dan dilakukan secara daring

No	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
					maupun luring.
2	Intan Sukmawati, 2020	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 1 Ngraho	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Kuantitatif	Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji independent samples test diperoleh nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.
3	Ulfah Siti Zaenab, 2018	Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar materi teknik animasi dua	Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar materi	R&D	Produk media pembelajaran materi teknik animasi dua dimensi, berhasil menarik

No	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
		dimensi menggunakan macromedia flash (studi kasus pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya)	teknik animasi dua dimensi menggunakan macromedia flash		minat siswa kelas XI Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya.

Tabel 1. 2 Posisi Peneliti

No	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian
1	Silvia Dea Melati Sukma, 2023	Implementasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor dalam membentuk kreativitas siswa pada mapel PAI dan budi pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro	Implementasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor dalam membentuk kreativitas siswa pada mapel PAI dan budi pekerti	Kualitatif

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, inti, dan akhir. Pada bagian awal berisikan tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Pada bagian inti terdiri dari bab I, yaitu pendahuluan, yang terdiri dari sub bab, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, metode penelitian, sistematika pembahasan, kajian teori, bab II merupakan bab kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV laporan hasil penelitian, bab V penutup. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

