

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam rangka menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang kondusif, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat luas.

Menurut Ki Hadjar Dewantara selaku Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, pembelajaran merupakan suatu tuntunan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Beliau mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya untuk menuntun segenap kekuatan kodrat yang ada pada diri anak, agar mereka sebagai individu sekaligus sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Proses pendidikan sejatinya dapat dimulai bahkan sebelum seorang anak dilahirkan, sebagaimana yang telah banyak dipraktikkan oleh para orang tua melalui pemutaran musik dan pembacaan teks kepada janin dalam kandungan dengan tujuan memberikan stimulasi dini. Bagi sebagian kalangan, pengalaman hidup sehari-hari dinilai memiliki nilai edukatif yang tidak kalah signifikan dibandingkan dengan pendidikan formal yang terstruktur.

Pada era kontemporer ini, ketergantungan manusia terhadap teknologi telah mencapai tingkat yang sangat tinggi, sehingga teknologi kini menjelma menjadi kebutuhan mendasar dalam kehidupan setiap individu. Fenomena ini tidak hanya menjangkau kalangan tertentu, melainkan mencakup seluruh lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dari kalangan ahli hingga masyarakat awam, dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan teknologi pada masa kini telah berlangsung dengan laju yang sangat pesat dan signifikan.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di tengah arus globalisasi yang terus mengalir membawa dampak yang tidak dapat diabaikan terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global mengharuskan institusi pendidikan untuk senantiasa melakukan adaptasi dan pemutakhiran dalam pemanfaatan teknologi, terutama dalam konteks peningkatan mutu pendidikan melalui integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara optimal ke dalam proses pembelajaran (Unik Hanifah, dkk, 202:124).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan yang sangat strategis dalam pembentukan karakter serta kepribadian peserta didik, khususnya di tengah derasnya tantangan globalisasi yang terus mengalami perkembangan. Pada pendidikan nasional Indonesia, mata pelajaran ini merupakan bagian integral dari kurikulum yang berlaku, dengan tujuan utama menanamkan nilai-nilai keagamaan dan moral kepada generasi muda bangsa (Mubarok, 2021: 75-85). Kendati demikian, tataran implementasinya, proses pembelajaran PAI masih

kerapdihadapkan pada berbagai permasalahan yang cukup mendasar terutama yang berkaitan dengan pemilihan metode serta pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan relevan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran PAI di berbagai satuan pendidikan pada umumnya masih bersifat konvensional dan terpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga guru cenderung mendominasi jalannya proses pembelajaran sementara keterlibatan aktif peserta didik menjadi sangat terbatas. Kondisi ini pada akhirnya berimplikasi langsung terhadap rendahnya minat belajar serta tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi-materi PAI yang disampaikan (Batalipu, 2024: 118-131).

Dunia pendidikan dewasa ini menuntut adanya penerapan inovasi-inovasi terkini guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah ada. Pendidikan tidak hanya mencakup pembaruan di bidang kurikulum dan sarana prasarana, melainkan juga merambah pada domain pembelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk di dalamnya pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam perspektif ajaran Islam, agama ini sejatinya bukanlah agama yang tertutup terhadap perkembangan zaman yang berlangsung begitu pesat, termasuk dalam hal kemajuan teknologi. Sebaliknya, Islam merupakan agama yang bersifat adaptif, bahkan secara eksplisit mendorong umatnya untuk senantiasa bersikap dinamis dan berupaya menciptakan peluang yang lebih baik di setiap kesempatan, dengan tetap menjadikan keimanan dan ketakwaan sebagai landasan utama dalam setiap aspek kehidupan (Salsabila et al., 2023).

Ranah pendidikan, ketersediaan sarana dan media pembelajaran yang memadai merupakan suatu keniscayaan, mengingat hal tersebut berperan krusial dalam memudahkan dan mempercepat akses peserta didik terhadap ilmu pengetahuan. Teknologi menjadi salah satu elemen kunci yang mampu mendorong perkembangan dunia pendidikan secara signifikan. Penerapan pendidikan berbasis teknologi terbukti memberikan pengaruh yang substansial terhadap kemajuan pendidikan, baik dalam dimensi proses pembelajaran, penyusunan kurikulum, maupun dalam upaya pembangunan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud secara optimal. Sejalan dengan perkembangan global, teknologi informasi di Indonesia pun mengalami kemajuan yang semakin pesat dari waktu ke waktu. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membuka peluang yang lebih luas bagi seluruh lapisan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam belajar serta mengakses informasi yang dibutuhkan secara fleksibel, tanpa terbatas oleh dimensi waktu maupun tempat.

Kemunculan teknologi informasi dalam dunia pendidikan pada dasarnya dilatarbelakangi oleh berbagai permasalahan yang inheren dalam sistem pendidikan itu sendiri. Adapun permasalahan pendidikan yang tengah mengemuka pada saat ini mencakup beberapa aspek fundamental, antara lain pemerataan kesempatan dalam memperoleh pendidikan, peningkatan kualitas dan mutu pendidikan, serta relevansi dan efisiensi penyelenggaraan pendidikan. Ada tiga

prinsip dasar dalam teknologi pendidikan sebagai acuan untuk pengembangan dan pemanfaatannya, yaitu: pendekatan sistem, berorientasi ada siswa/mahasiswa dan pemanfaatan sumber belajar (Alpian, dkk, 2019:9-10).

Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan permasalahan belajar sekaligus memfasilitasi kegiatan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Teknologi pembelajaran yang berfungsi sebagai perangkat lunak (*software technology*) hadir dalam wujud pendekatan- pendekatan yang sistematis dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran, dan dewasa ini telah berkembang semakin canggih serta memperoleh penerimaan yang luas dalam dunia pendidikan (Suparman & Zuhari, 2004). Adapun penerapan praktis teknologi pembelajaran dalam upaya pemecahan masalah belajar terwujud secara konkret melalui tersedianya berbagai sumber belajar yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran.

Teknologi pembelajaran tumbuh dan berkembang dari praktik pendidikan serta gerakan komunikasi audio-visual yang telah berlangsung sejak lama. Pada awal perkembangannya, teknologi pembelajaran dipandang semata-mata sebagai teknologi peralatan, yakni suatu konsep yang berkaitan erat dengan penggunaan berbagai perangkat, media, dan sarana dalam rangka mencapai tujuan pendidikan maupun memperlancar kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan alat bantu audio-visual (Rountree, 1979).

Pendidikan dan pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi yang terstruktur antara pendidik dan peserta didik, yang berlangsung

secara sistematis dan terarah dalam rangka mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lainnya. Interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dan determinan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidik dituntut untuk senantiasa menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, sehingga mampu mendorong terjadinya interaksi yang produktif antara pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar mengajar yang secara optimal mampu memberdayakan peserta didik sekaligus menghasilkan prestasi belajar yang memuaskan. Proses belajar peserta didik dapat dikategorikan efektif apabila setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru yang sebelumnya belum dimiliki. Peningkatan prestasi belajar akan terwujud secara nyata melalui adanya perubahan perilaku yang signifikan, baik pada dimensi kognitif yang mencakup pengetahuan dan kemampuan berpikir, maupun pada dimensi perkembangan potensi fisik peserta didik.

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang diharapkan mampu menghadirkan perubahan dalam lingkungan belajar, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagaimana tercantum secara eksplisit dalam Peraturan

Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menegaskan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan wajib diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, serta senantiasa memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Proses pembelajaran juga harus memberikan ruang yang memadai bagi tumbuhnya prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik, sesuai dengan bakat, minat, serta tingkat perkembangan fisik dan psikologis masing-masing individu.

Dampak teknologi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik tidak senantiasa bersifat positif secara menyeluruh. Sejumlah faktor determinan, seperti kualitas desain pembelajaran, ketersediaan sumber daya yang memadai, serta tingkat kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan dan memanfaatkan teknologi secara optimal, turut memegang peranan yang sangat signifikan dalam menentukan sejauh mana teknologi mampu memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, kajian mendalam mengenai pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam konteks pendidikan menjadi suatu urgensi yang tidak dapat diabaikan.

SMA Islam 1 Surakarta merupakan salah satu sekolah menengah atas unggulan di kota Surakarta yang dikenal dengan komitmennya dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan kualitas pendidikan modern. Dalam menghadapi tantangan era digital, telah mengadopsi teknologi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan mutu pelajaran dan pengalaman belajar siswa. Dengan pendekatan

teknologi yang terintegrasi dan nilai-nilai Islam yang kuat, SMA Islam 1 Surakarta telah terbukti mampu melahirkan generasi muda yang berakhlak mulia, berwawasan global, serta memiliki kesiapan yang memadai dalam menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik Kelas XI SMA Islam 1 Surakarta, diperoleh data yang menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran interaktif berbasis video merupakan faktor pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran. Efektivitas penerapannya tidak dapat berdiri sendiri secara terpisah, melainkan senantiasa berkaitan erat dan bersifat interdependen dengan faktor-faktor pendidikan lainnya.

Baiknya motivasi belajar pada Siswa Kelas XI SMA Islam 1 Surakarta disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: Sikap Positif Terhadap Pelajaran, Kemauan Memahami Materi Yang Sulit, Adanya Dorongan Untuk Berprestasi, dan **Penggunaan Teknologi Pembelajaran Interaktif Berbasis Video**.

Selanjutnya akan dilakukan penelitian tentang: “Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas XI SMA Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah di SMA Islam 1 Surakarta Kelas XI terhadap pengaruh teknologi pembelajaran interaktif dalam pendidikan sebagai berikut:

1. Kurangnya Keterampilan Teknologi: Mungkin ada guru yang kurang terampil dalam menggunakan teknologi, sehingga mereka merasa kesulitan dan kurang termotivasi.
2. Perbedaan Gaya Belajar: Teknologi pembelajaran interaktif mungkin lebih efektif untuk beberapa gaya belajar tertentu tetapi tidak untuk yang lain, menyebabkan variasi dalam motivasi belajar.
3. Kualitas Materi Pembelajaran: Materi yang disajikan melalui teknologi interaktif harus menarik dan relevan. Jika tidak, ini dapat mengurangi motivasi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada ada atau tidaknya pengaruh serta seberapa besar signifikansi pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis video pada siswa kelas XI SMA Islam 1 Surakarta Tahun 2025/2026?
2. Bagaimana motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI SMA Islam 1 Surakarta Tahun 2025/2026?
3. Sejauh mana pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis video terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI SMA Islam 1 Surakarta Tahun 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis video pada siswa kelas XI SMA Islam 1 Surakarta.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI SMA Islam 1 Surakarta.
3. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis video terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI SMA Islam 1 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam memperluas pemahaman mengenai pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan pula dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan bagi penelitian-penelitian berikutnya yang memiliki relevansi dengan tema yang serupa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat terus dikembangkan secara berkelanjutan sehingga memberikan manfaat yang lebih luas dan signifikan bagi dunia pendidikan di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah.

Hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga diharapkan dapat membantu sekolah dalam mencapai tujuan sekolah.

b. Peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi perantara dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman baru, sekaligus berfungsi sebagai rujukan yang relevan bagi penelitian-penelitian lebih lanjut yang memiliki keterkaitan dengan tema yang serupa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan pula mampu memperluas wawasan keilmuan dan dapat diimplementasikan secara praktis ketika peneliti maupun pembaca terjun langsung ke dalam dunia pendidikan.

c. Siswa

Membantu siswa dalam hal mengatasi masalah atau hambatan saat belajar di sekolah maupun di luar sekolah. Dapat memberikan pandangan bahwa bimbingan guru bukan suatu yang buruk dan mengerikan.