

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran, terdapat sebuah media yang harus tersedia demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Media digunakan demi membantu pengajar yang semestinya dimanfaatkan, namun seringkali tidak diperhatikan. Tidak menggunakannya media dalam pembelajaran umumnya disebabkan karena waktu persiapan untuk mengajar terbatas, terhambatnya mencari media yang tepat, biaya yang minim dan sebagainya. kemudian masih terdapat guru Pendidikan Agama Islam kurang melek teknologi yang menyebabkan media tidak diwujudkan dalam sebuah teknologi. (Dewi et al., 2019)

Lingkup Pelajaran Agama Islam, Sejarah Kebudayaan Islam termasuk pelajaran penting karena menyangkut dimensi nilai-nilai keteladanan yang tidak hanya dibaca namun juga dipahami agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Cerita kehidupan masa lalu akan sangat bernilai dan berpengaruh dalam kehidupan sekarang dan masa depan. Layaknya tokoh-tokoh sejarah Islam yang memajukan peradaban Islam pada zamannya. (Karya & Triantoro, 2019)

Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 menjelaskan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani ummayah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan

Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. (Peraturan Menteri Agama RI, 2008, p. 51)

Pada prosesnya, kegiatan belajar mengajar memerlukan sebuah media sebagai penunjang. Begitu juga Sejarah Kebudayaan Islam. Beberapa penelitian menyatakan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati disebabkan banyak hal diantaranya yaitu: belajar Sejarah Kebudayaan Islam yang hanya terjebak pada runtutan peristiwa sejarah tanpa ada pengembangan karakter di dalamnya, proses penyampaian materi, penggunaan strategi dan media pembelajaran serta materi pelajaran yang membutuhkan banyak hafalan (M. L. Hakim, 2019) maka dalam pelaksanaannya, media sangat penting digunakan dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pendidikan zaman sekarang media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas mengikuti perkembangan teknologi informasi. Cepat, praktis, efektif dan efisien. Sehingga menuntut para guru untuk menciptakan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media digunakan sebagai alat pembelajaran yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Game salah satu yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Karena selama ini belajar Sejarah Kebudayaan Islam cenderung membuat siswa jenuh, materi yang

kompleks dan menuntut untuk banyak menghafal. Hal ini perlu adanya pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran salah satunya melalui game.

Dari uraian permasalahan di atas, sangat penting seorang guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang MTs. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Maka dibutuhkan media sebagai penunjang pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar agar siswa-siswi senang dan memperhatikan ketika belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Game animasi penting untuk digunakan dalam pembelajaran karena memiliki banyak manfaat salah satunya dapat membuat siswa tertarik ketika belajar, serta siswa cenderung cepat mengerti materi yang disampaikan (Johari et al., 2016). Media game dalam bentuk animasi pembelajaran menjelaskan konsep yang kompleks mampu mepercepat pemahaman siswa karena dalam animasi memuat teks, suara, dan gambar. Game animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara nyata mampu menciptakan suasana belajar yang berkesan. Persembahan secara visual dan dinamik dalam teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi.

Penelitian yang ditulis oleh Nelly Indriani & Irwan setiawan (2012) berdasarkan survey *Computer Technology Research* (CRT) mengungkapkan ”seseorang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang

didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.” Seperti halnya pembelajaran pada game animasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.

Hal ini mendorong peneliti untuk membuat sebuah media berbasis game animasi agar pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mudah dipahami dan menyenangkan. Dalam media ini, peneliti hanya membatasi pada siswa kelas VII, karena kelas ini masa peralihan, karakteristik peserta didiknya cenderung masih kanak-kanak menuju ke fase remaja awal dengan rata-rata usia 11-15 tahun. Menurut Piaget dalam (Adnan et al., 2016) perkembangan kognitif pada masa remaja awal berada pada tahap pemikiran operasional awal dimana peningkatan kemampuan remaja untuk berpikir. Pada tahap ini, menguji hasil penalarannya terhadap realitas dan terjadinya kematangan cara berpikir operasional. Kemudian, kelas VII juga masa dimana baru diperkenalkan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang mata pelajarannya berdiri sendiri.

Media ini dibuat menggunakan aplikasi pembuat game animasi sederhana yaitu *Construct 2* yang mana aplikasi pembuat game ini berbasis HTML 5 *platform 2* Dimensi yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman yang umum, karena dalam aplikasi ini hanya terdiri dari *event sheet*, *event* dan *action*.

Dari permasalahan tentang media pembelajaran yang tidak dimanfaatkan karena sebuah keterbatasan, teknologi semakin canggih, serta pembelajaran SKI yang tidak diminati dan membuat jenuh, maka peneliti memilih penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS**

GAME ANIMASI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI DINASTI BANI UMAYYAH PADA JENJANG MADRASAH TSANAWIYAH KELAS VII” dengan harapan media ini mampu membuat kondisi belajar yang menyenangkan, materi mudah dipahami, serta mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran
2. Tidak dimanfaatkannya teknologi sebagai media pembelajaran
3. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang kurang di minati dan cenderung membuat jenuh
4. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membutuhkan sebuah media sebagai penunjang pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dibatasi masalah pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membutuhkan media sebagai penunjang pembelajaran dengan judul : **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ANIMASI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI DINASTI BANI UMAYYAH PADA JENJANG MADRASAH TSANAWIYAH KELAS VII”**

D. Perumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Animasi Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Umayyah pada Jenjang Madrasah Tsanawiyah Kelas VII ”

1. Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik, guru dan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah pada Jenjang Madrasah Tsanawiyah Kelas VII?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah pada jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas VII?
4. Bagaimana penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah pada jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas VII?

5. Bagaimana evaluasi hasil validasi dan perbaikan produk menurut pakar media dan pakar materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah pada jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas VII?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Berikut spesifikasi media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam.

1. Media pembelajaran game animasi ini merupakan media yang dimainkan oleh individu dengan komputer. Materi yang disajikan dalam media permainan ini adalah Dinasti Bani Umayyah.
2. Media pembelajaran game animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi pembuat game yaitu *construct 2*.
3. Media pembelajaran game animasi ini terdiri dari tampilan indikator, petunjuk, materi, dan soal latihan.
4. Setiap *layer* terdiri dari pemain, koin yang harus dicapai, nyawa agar tetap bertahan dalam permainan, dan di akhir terdapat tampilan skor yang dicapai.
5. Media pembelajaran game animasi ini dikembangkan sebagai media pembelajaran penunjang dalam kegiatan belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas maupun di rumah.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Umayyah pada Jenjang Madrasah Tsanawiyah Kelas VII

1. Mengetahui analisis kebutuhan terhadap pembelajarann Sejarah Kebudayaan Islam
2. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah pada Jenjang Madrasah Tsanawiyah Kelas VII
3. Mengetahui cara penggunaan media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah pada jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas VII
4. Mengetahui hasil uji penerapan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah pada jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas VII
5. Mengetahui penilaian kelayakan produk menurut pakar media dan pakar materi, terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah pada jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas VII

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai pengembangan keilmuan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- b. Sebagai kajian ilmiah terhadap pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan peneliti serta dapat mengambil ibroh dari pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan.
- 2) Dapat menciptakan inovasi baru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas dengan adanya media tersebut.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Meningkatkan kualitas lembaga
- 2) Dapat dipertimbangkan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan

- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan inovasi yang terbaru dan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian yang sejenis.