

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Selama ini, proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah sering dipandang kuno. Biasanya guru hanya mengandalkan satu metode saja tanpa menghadirkan media dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu guru-guru yang sudah memasuki usia tua, belum bisa memaksimalkan ada nya fasilitas untuk mengembangkan atau menggunakan media dalam proses pembelajaran, dan juga tidak bisa mengoperasikan perangkat teknologi. Nurdiah Puspitasari dalam Tesis nya yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Metro”, dalam hasil wawancaranya terhadap narasumber, bahwa pengadaan alat berupa teknologi untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di usahakan optimal meskipun kurangnya jumlah alat, namun ada beberapa guru yang belum bisa menggunakan alat teknologi untuk pembelajaran, terutama guru-guru yang sudah memasuki usia tua (Puspitasari, 2019, p. 84).

Pada penelitian di atas, bahwa ini bertentangan dengan tuntutan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013. Tuntutan kurikulum 2013 ialah mendorong siswa lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran yang berlangsung yaitu dengan pendidik yang bukan lagi menjadi *center* dari sebuah

pembelajaran di kelas, namun siswa lah yang harus bergerak aktif dalam proses pembelajaran, lalu guru hanya menjadi fasilitator dan meluruskan apabila pada prosesnya peserta didik melenceng daripada inti materi yang sedang berlangsung.

Maka, saat ini diperlukan media yang kreatif untuk proses pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. Ini perlu dilakukan karena tuntutan kurikulum yang mengharuskan siswa menjadi kreatif dan inovatif. Tentu guru-guru pun mau tidak mau harus mengikutinya, dan tidak bisa terus terpaku dengan masalah umur yang terjadi. Karena peserta didik perlu sebuah alat perantara yang kreatif agar siswa pun dapat terpacu untuk bisa lebih kreatif daripada guru nya. Bahkan siswa harus inovatif, artinya dapat menemukan hal-hal baru yang bisa ia terapkan dalam pembelajaran. Tentunya dengan stimulus daripada media kreatif yang sudah dibuat oleh guru.

Selain itu tujuan utama hadirnya media dalam pembelajaran adalah alat untuk mempermudah seorang pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran. Karena dengan media, komunikasi antara seorang pendidik dengan peserta didik menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai., Webcrawler , Odomara dan Adu (2014:50) berpendapat bahwa media pembelajaran menjadi sebuah jalan komunikasi yang membawa pesan sebuah tujuan pembelajaran. Media juga biasa digunakan untuk tujuan belajar dan mengajar (Yaumi, 2018, p. 7).

Maka, kehadiran media kreatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah perlu ada nya karena beberapa faktor di atas dan perlu dioptimalkan penggunaannya.

Selanjutnya, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yaitu Sekolah Menengah Atas terdiri dari 5 aspek pembelajaran yaitu Al-Qur'an, Aqidah, Akhlak, Fiqh dan Sejarah Kebudayaan dan Peradaban Islam. Peneliti fokus kepada salah satu aspek yaitu Sejarah Kebudayaan dan Peradaban Islam. Salah satu materi yaitu Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah yang terdapat pada kelas X (Zen, 2017, p. 56).

Peneliti memilih materi ini karena materi ini merupakan awal perjalanan dakwah Rasulullah untuk menyebarkan Islam yaitu di Makkah. Sehingga penting yaitu nilai-nilai yang bisa di serap pada materi ini terutama perjuangan Rasulullah saat awal menyebarkan Islam. Kemudian Peneliti berasumsi sesuai dengan pengalaman bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan dan peradaban Islam seringkali membuat siswa menjadi bosan dan jenuh, karena penggunaan media yang belum optimal pada pembelajaran sejarah kebudayaan dan peradaban Islam, bahkan pendidik yang tidak menggunakan media sama sekali. Sehingga kehadiran media yang kreatif dan innovative diperlukan dalam materi ini karena materi ini akan menyampaikan runtut perjalanan Nabi Muhammad dalam berdakwah yang jika tanpa kehadiran media tentu akan membuat siswa semakin tidak semangat dan dapat membuat nilai akademik siswa menjadi turun di bawah daripada kriteria yang sudah ditentukan oleh sekolah.

Seperti pada skripsi Imam Singgih Romadhoni yang berjudul “Penggunaan Dalam media Animasi Dalam Pelaksanaan pembelajaran sejarah Kebudayaan Islam di Kelas XI MAN 1 Surakarta tahun ajaran 2018/2019” dalam hasil wawancara nya bersama narasumber, dikatakan bahwa bahwa selama ini respon siswa yanag kurang terhadap mata pelajaran SKI. Selama ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami karena guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi tanpa didukung materi yang menarik dan inovatif karena mempelajari masa lampau kejayaan Islam sehingga guru hanya mengandalkan 1 metode saja tanpa menggunakan media (Romadhoni, 2019).

Lalu, Dr. HM Zainuddin, MA berpendapat bahwa prinsip yang dipakai untuk melihat sejarah kebudayaan Islam pada masa lalu adalah : “Meneladani hal-hal baik dan meninggalkan yang buruk serta mengambil hikmah dan ‘ibrah dari peristiwa masa lalu untuk pelajaran masa kini dan mendatang”, *History is mirror of past and lesson for present*. Pelajaran SKI juga harus berawasan transformatif-inovatif dan dinamis (Zainuddin, 2013).

Beberapa faktor diatas merupakan hal yang mendasari mengapa peneliti mengambil untuk melakukan pengembangan dengan materi sejarah kebudayaan dan peradaban Islam dengan menghadirkan media pembelajaran yang dapat membantu kinerja guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yaitu media berbasis visual.

Peneliti memilih media visual karena memiliki beberapa kelebihan, menurut Ahmad Rohani (1997:7) bahwa kelebihan dari media visual ialah : 1) Media Visual memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. 2) media visual dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis melalui tayangan gambar dan slide. 3) Media visual dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. 4) Media visual akan dapat membuat perubahan afektif, kognitif dan psikomotorik. 5) Media visual meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa (Purwanto, 2014, p. 2). Selain itu materi sejarah tidak cukup dengan hanya menggunakan media buku cetak atau media tulis saja, bahkan media power point pun dirasa sudah cukup membuat siswa sangat bosan untuk memulai pelajaran Sejarah Peradaban dan Kebudayaan Islam salah satunya pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah yang termasuk di dalamnya, karena tidak ada kreatifitas yang cukup pada media tersebut. Sehingga inovasi yang di lakukan pada media visual ini diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mempelajari materi ini dengan beberapa kelebihan di atas. Salah satu inovasi pada media visual yaitu menggunakan aplikasi *powtoon*.

Powtoon merupakan salah satu aplikasi berbasis *web* yang biasa digunakan untuk menyampaikan materi berupa slide bergambar ataupun berupa video animasi. Kelebihan media *powtoon* ialah adanya fitur animasi yang beragam serta efek transisi yang lebih menggugah. Siswa yang menyukai suasana santai dapat terakomodasi dengan penggunaan media ini. Lasiki (2014) berpendapat bahwa Penyampaian materi, terutama yang berhubungan dengan

konsep dan gambar visual yang sebelumnya rumit dijelaskan, dapat difasilitasi lebih mudah karena *powtoon* mampu mengatasi terbatasnya ruang, waktu, dan daya indra (Ernalida & dkk, 2018, p. 133). Kemudian peneliti juga sudah pernah menggunakan aplikasi *powtoon* pada saat melaksanakan PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) pada tanggal 24 Agustus s/d 30 Oktober 2020 di SMA Negeri 48 Jakarta Timur dan mengindikasikan hasil yang positif dan cukup diterima oleh siswa dan guru, sehingga peneliti memilih media ini untuk digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan beberapa deskripsi di atas, maka peneliti memilih penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI MENELADANI PERJUANGAN RASULULLAH DI MAKKAH KELAS X SMA”** dengan harapan media ini mampu membantu guru yang kesulitan dalam menentukan media yang harus dipakai untuk memuat pembelajaran berjalan efektif dan materi yang akan disampaikan oleh guru dapat diserap dengan baik oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia
2. Kesulitan siswa memahami materi tanpa adanya bantuan sebuah media.

3. Respon siswa yang sangat rendah terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Dibutuhkan media yang kreatif untuk menunjang pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dibatasi masalah pada :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon*.
2. Materi sejarah kebudayaan dan peradaban Islam : Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang tertera, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik dan guru dalam media pembelajaran yang menunjang?
2. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah kelas X SMA?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah kelas X SMA?
4. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah kelas X SMA?

5. Bagaimana hasil evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah kelas X SMA?

E. Spesifikasi Produk

1. Media *powtoon* akan berbentuk video pembelajaran dengan durasi maksimal 5 menit.
2. Media ini tidak berbayar dan berbayar.
3. Materi ajar yaitu Pendidikan Agama Islam kelas X, sejarah kebudayaan dan peradaban Islam pada bab Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah.
4. Setiap slide berisi tentang materi, dengan gambar-gambar yang bergerak maupun tidak guna membuat menarik siswa untuk membaca.
5. Hasil dari file ini, bisa diunduh sebagai bentuk pdf dengan berbentuk seperti slide pada power point, dan video bisa diupload ke youtube.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang dapat tercapai yaitu :

1. Mengetahui hasil analisis terhadap kebutuhan pada peserta didik dan guru pada media penunjang pembelajaran.
2. Menyajikan desain media pembelajaran berbais *Powtoon* pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah kelas X SMA.

3. Melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah kelas X SMA
4. Mengidentifikasi hasil implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah kelas X SMA.
5. Menyimpulkan hasil evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Meneladani Perjuangan Rasulullah di Makkah kelas X SMA.

G. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat daripada penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Memberikan sumbangsih kepada pendidikan Islam dalam menyediakan media yang inovatif
 - b) Menjadi dasar sebuah penelitian yang akan dilakukan di masa mendatang
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Peserta Didik, yaitu mampu membantu dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam lebih baik, dan dapat menambah minat terhadap mata pelajaran tersebut

- b) Bagi Peneliti, Yaitu mampu menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran pada Pendidikan Islam khususnya pada materi Sejarah Pendidikan Islam.
- c) Bagi Pendidik, Yaitu diharapkan penelitian ini dapat membantu pendidik menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan beragam.
- d) Bagi Peneliti Selanjutnya, Yaitu diharapkan menjadi acuan kepada peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan media yang sudah tersedia, atau dapat menemukan media yang lebih efektif dan lebih baik berdasar kepada penelitian ini, sehingga pengembangan bagi materi PAI menjadi semakin baik kedepan.

