

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam dunia pendidikan, sejarah walisongo ini menjadi salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Materi walisongo memiliki tujuan agar peserta didik memiliki wawasan luas tentang keberadaan Islam yang melekat pada budaya Nusantara, sehingga nilai-nilai keislaman terikat pada kehidupan mereka (Tifani et al., 2022). Selain itu, peserta didik dapat mendalami arti karakteristik Islam di Nusantara, serta memahami metode dakwah yang moderat dengan harapan peserta didik dapat terhindar dari sikap radikalisme. Sikap yang ditumbuhkan dalam materi ini seperti membiasakan diri dengan kesederhanaan, menghargai adat istiadat, tekun dalam melakukan kegiatan bermanfaat, selalu menjaga perdamaian dimana pun berada, menghargai perbedaan keyakinan dan hal lain yang tidak merugikan lingkungan masyarakat.

Namun pada realitanya, peserta didik kurang minat dengan materi sejarah Islam. Hal ini disebabkan oleh materi sejarah disampaikan dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang monoton (Tifani et al., 2022). Metode yang digunakan lebih banyak pembelajaran satu arah, yaitu ceramah. Selain itu, media yang biasa digunakan dalam materi sejarah hanya berupa buku paket maupun PowerPoint dengan isi materi berupa teks yang mendominasi. Hal tersebut membuktikan bahwa media yang digunakan kurang mendukung karena materi sejarah terkesan banyak dan rumit untuk dipahami dalam waktu dekat sedangkan

peserta didik dituntut untuk memahami pembelajaran pada saat itu juga. Padahal kemampuan daya serap setiap anak berbeda (Najahah, 2015).

Penguasaan peserta didik dalam materi sejarah menjadi sangat terbatas jika menggunakan media yang cakupan materinya banyak dan luas (Mahmudah, 2016). Peserta didik tidak dapat mengulang kembali pelajaran yang didapat sehingga hasil yang diharapkan tidak tercapai dengan baik. Menurut Bloom, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal (Nabillah & Abadi, 2019). Faktor internal biasanya dipengaruhi dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal dipengaruhi dari lingkungan belajarnya seperti cara guru dalam menyampaikan materi, fasilitas yang tersedia, hingga media pembelajaran yang digunakan. Dalam faktor ini, media pembelajaran memiliki peran penting dalam pengaruh hasil belajar peserta didik karena media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, kegiatan belajar di kelas tidak membosankan, serta dapat menghidupkan indera peserta didik saat pembelajaran (Rohani, 2019).

Namun, dalam pemilihan media yang tepat perlu dipertimbangkan beberapa aspek seperti yang diutarakan oleh Brown, Lewis, dan Harclerod yaitu perlu disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, kelayakan, biaya, kualitas, keadaan pengguna (guru maupun peserta didik), serta validasi (Hasan et al., 2021). Materi yang terdapat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga isi media tidak keluar dari bahasan yang seharusnya. Selain itu, perlu dipertimbangkan terkait kemudahan dalam langkah-langkah penggunaan media tersebut agar terciptanya alur yang kondusif dalam pembelajaran. Jika semuanya telah terpenuhi, diharapkan

media pembelajaran yang digunakan dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik pada materi.

Berdasarkan pengamatan di SMAN 100 Jakarta, saat pembelajaran sejarah Islam peserta didik memiliki karakteristik yang mudah memahami materi dengan visual yang baik dan selalu menggunakan gawainya untuk mencari informasi yang lebih ringkas. Materi yang ada di gawai lebih menarik bagi peserta didik dibandingkan dengan materi yang dipaparkan melalui PowerPoint atau video. Selain itu, peserta didik bisa belajar dari kesalahan yang mereka lakukan saat menjawab kuis, mereka akan lebih mengingat apa yang seharusnya mereka ketahui dengan benar.

Dalam hal ini, solusi yang diperlukan guru dan peserta didik adalah kemudahan mengakses media pembelajaran khususnya pada materi walisongo, ringkasan materi yang dikemas dengan visual yang baik, serta kuis untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Aspek-aspek tersebut dapat terpenuhi di dalam sebuah website dimana materi dapat mudah diakses, hemat ruang penyimpanan di gawai, serta tidak memakan banyak data internet. Media pembelajaran ini berbasis web yang dirancang khusus untuk kondisi peserta didik saat ini yang tidak dapat lepas dari gawainya. Web ini dapat menjadi sumber alternatif peserta didik untuk belajar mandiri. Dalam hasil penelitian Supriyono di tahun 2014, peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis web dengan melihat hasil belajar peserta didik yang meningkat dari 43% menjadi 86% sehingga hal ini terbukti efektif (Januarisman & Ghufron, 2016).

Oleh karena itu, peneliti membuat website “Yuk, Kenali Walisongo!” yang akan diimplementasikan pada peserta didik kelas X di SMAN 100 Jakarta. Sehingga pengembangan ini diwujudkan dalam penelitian berjudul, **“Pengembangan Media ‘Yuk, Kenali Walisongo!’ Berbasis Web pada Materi PAI Kelas X”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti, yaitu:

1. Sejarah walisongo yang harus diketahui dan dipahami
2. Pentingnya materi walisongo dalam mata pelajaran PAI
3. Metode pembelajaran yang kurang variatif menjadi kurangnya minat peserta didik dalam belajar materi walisong
4. Guru melakukan observasi terhadap lingkungan belajar
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi walisongo
6. Upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran materi walisongo
7. Pengembangan media pembelajaran berbasis website.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media ‘Yuk, Kenali Walisongo!’ Berbasis Website pada Materi PAI Kelas X”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian: “Bagaimana pengembangan media ‘Yuk, Kenali Walisongo!’ berbasis website pada materi PAI kelas X?”. Untuk membantu prosedur dalam pengumpulan data dan menganalisis hasil penelitian, maka rumusan masalah utama di atas memiliki beberapa pertanyaan turunan, antara lain:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui tujuan-tujuan antara, yaitu:

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”
2. Merancang model media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”
3. Mengembangkan media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”
4. Melakukan implementasi media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”

kepada peserta didik kelas X di SMAN 100 Jakarta.

5. Mengevaluasi media pembelajaran “Yuk, Kenali Walisongo!”

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Media yang dihasilkan berupa website pada materi walisongo pada mata pelajaran PAI dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berbentuk website. Peserta didik dapat mengakses melalui gawai secara mandiri dengan waktu yang fleksibel
2. Media pembelajaran ini memiliki desain yang menarik dengan visualisasi berupa ilustrasi sehingga tidak membosankan.
3. Media pembelajaran ini membahas materi Walisongo yang dilengkapi dengan kuis interaktif sehingga mengasah kemampuan kognitif peserta didik.
4. Spesifikasi gawai yang dibutuhkan adalah dapat terkoneksi dengan jaringan internet.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan praktis, yaitu:

- 1) Bagi guru, penelitian ini diharapkan sebagai inovasi dalam penggunaan media pembelajaran materi Walisongo sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
- 2) Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai inovasi kegiatan pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

#### **H. Kajian Terdahulu**

Penelitian ini memiliki beberapa sumber yang dapat dijadikan acuan.

*Pertama*, penelitian yang dilakukan Hasnah (2020) dengan judul “Penggunaan



Media Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang”. Penelitian ini dapat dijadikan acuan karena mengembangkan media pembelajaran yang serupa, yaitu *Website*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi iman kepada hari kiamat di SMP Negeri 1 Pinrang melalui penggunaan media berbasis *website*.

Metode yang digunakan dari penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan analisis data kualitatif dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, uji realibilitas, uji normalitas, dan uji T. Sehingga, hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan total nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol ( $5.563 > 2.069$ ).

*Kedua*, penelitian yang dilakukan Laili Nur Afifah (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTSn 2 Tulungagung”. Penelitian ini mengembangkan media yang serupa dan materi yang bersangkutan dengan materi walisongo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media dan efektivitas media terhadap hasil belajar. Analisis dalam penelitian ini menggunakan uji T dengan hasil signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya hasil belajar siswa lebih tinggi setelah menggunakan *website*.

*Ketiga*, jurnal penelitian yang dilakukan oleh Sava Rhama Dina Tifani dkk (2022) dengan judul “Poster Interaktif Wali Songo dan Budaya Islam Nusantara Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan inovasi media pembelajaran yang menarik pada materi walisongo. Persamaan dari penelitian ini adalah materi walisongo, sedangkan untuk media pembelajaran poster menjadi bagian yang terdapat dalam website peneliti. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran poster interaktif dapat membantu siswa termotivasi dalam pembelajaran sehingga media tersebut efektif untuk digunakan.

