

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya meliputi tentang Fiqih, akidah akhlak, dan Al-Qur'an Hadits, tetapi juga Sejarah Peradaban Islam, (M. H. Zubaidillah & A. S. Nuruddaroini, 2019). Sangat penting untuk mempelajari bagian sejarah peradaban Islam ini. Menurut Hamim Hafiddin (2015), mempelajari sejarah Peradaban Islam memungkinkan kita untuk mengetahui bagaimana peradaban Islam berkembang di masa lalu dan menggunakannya sebagai referensi untuk membangun peradaban Islam yang lebih baik di masa depan. Dalam Al-Qur'an, kitab suci umat Islam, terdapat banyak cerita dari masa lalu yang diceritakan dengan tujuan memberi manusia pelajaran moral dari kehidupan para pendahulu mereka (Permana Octofrezi, 2018). Beberapa ayat dalam al-Qur'an seperti dalam Surah Yusuf ayat 111 yakni "*Laqad kāna fī qaṣaṣihim 'ibratul li`ulil-albāb...*" ("Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal...") mengandung arti pentingnya memetik pelajaran dari kisah-kisah yang sudah terjadi. Begitu pula dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, peserta didik diharapkan dapat mengambil pelajaran tentang Sejarah Peradaban Islam untuk mendapatkan ajaran dan nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Fitri Ulvairoh, 2020).

Namun, meskipun materi sejarah peradaban Islam ini sangat penting, terdapat beberapa kesulitan atau kendala belajar dalam mempelajari materi tersebut.

Yang pertama, sejarah mengajarkan tentang peristiwa masa lalu, yang tidak dialami peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan visualisasi yang lebih konkrit tentang sejarah (Katianda, 2010). Sayangnya, nuansa kegiatan pembelajaran saat ini lebih terkesan pada pendidik daripada peserta didik. Hal ini disebabkan pelajaran tentang sejarah peradaban Islam hanyalah normatif dan hafalan (Herlina L, 2016). Kedua, materinya dari setiap babnya begitu banyak namun waktu untuk mempelajarinya tidak banyak, sehingga peserta didik merasa sulit dalam mempelajari materi ini (Asy'ari & Haryono, 2020).

Kesulitan atau kendala belajar tersebut akhirnya membuat peserta didik kurang minat dalam mempelajari materi tersebut. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Tri Utami pada tahun 2022 menemukan bahwa peserta didik masih tidak tertarik untuk belajar tentang sejarah kebudayaan Islam. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih seharusnya dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran (efektif) dengan waktu dan biaya yang minimalis (efesien). Namun, dalam materi sejarah Peradaban Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti biasanya belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Akibatnya, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam belajar yang berakhir pada merasa tidak menarik dan bosan terhadap pembelajaran, (Rohman, S. N, 2020)

Hal ini sesuai dengan hasil survei awal yang dilakukan di SMA Negeri 35 Jakarta, tempat penelitian dilakukan. 78% peserta didik yang disurvei setuju bahwa media yang digunakan untuk mengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, terutama dalam materi Sejarah Islam di Nusantara, belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini menyebabkan minat belajar peserta didik masih rendah, yang ditunjukkan dengan rendahnya keinginan untuk belajar, perasaan senang dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, fokus dalam belajar, dan keterlibatan dalam belajar. 100 % peserta didik setuju bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Digital storytelling adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Asri dkk., 2017). *Digital storytelling* adalah kombinasi seni bercerita dengan fitur multimedia, seperti grafik digital, teks, video, dan musik yang disajikan dalam format digital (Pranata, 2016). *Digital storytelling* merupakan media bercerita *multimodal*, *digital storytelling* memiliki kemampuan untuk menambahkan berbagai media lain ke dalam satu *platform* (Prins, 2017).

Beberapa peneliti telah menggunakan media *Digital storytelling*. *Digital storytelling* dibuat oleh Safitri untuk mengajar IPS di sekolah dasar pada tahun 2022 (Safitri Yosita Ratri, 2022). Pada tahun 2020, dibuat pula media *Digital storytelling* untuk meningkatkan hasil belajar trigonometri (Denok Julianingsih dan Endang Krisnawati, 2020). Pada pengembangan *digital storytelling* yang sudah dilakukan belum difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

materi sejarah Islam di Nusantara dengan memanfaatkan website google sites untuk mengukur peningkatan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Sejarah Islam di Nusantara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sulitnya peserta didik dalam memahami materi Sejarah Peradaban Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
2. Masih rendahnya minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi Sejarah Peradaban Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3. Dalam pembelajaran materi Sejarah Peradaban Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum memanfaatkan media pembelajaran yang tepat
4. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan media *Digital Storytelling of Islamic History*

(DISITORY) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi sejarah Islam di Nusantara kelas X SMAN 35 Jakarta

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada Materi Sejarah Islam di Nusantara?
2. Bagaimana rancangan media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY)?
3. Bagaimana pengembangan media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY)?
4. Bagaimana implementasi media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY)?
5. Bagaimana evaluasi media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY)?

E. Spesifikasi Media

Spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Media ini berbentuk *Digital Storytelling* berbasis *website* dengan memanfaatkan *google sites* sebagai *website* dasar.

2. Media digital *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY) ini merupakan media yang bersifat multimodal dimana peserta didik dapat mengakses beberapa media dalam satu *platform*
3. *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY) ini dapat diakses melalui laptop, komputer, tablet, ataupun *handphone*
4. *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY) ini membahas materi sejarah Islam di Nusantara pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X bab 5 kurikulum merdeka\

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini meliputi :

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran pada Materi Sejarah Islam di Nusantara
2. Mengetahui rancangan media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY)
3. Mengetahui pengembangan media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY)
4. Mengetahui implementasi media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY)
5. Mengetahui evaluasi media *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY)

Adapun penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat berguna bagi :

1. Pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY) menggunakan *Google Sites* yang dapat memudahkan pendidik dalam proses penyampaian materi Sejarah Islam di Nusantara kepada peserta didik.
2. Peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik pada materi Sejarah Islam di Nusantara
3. Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan gagasan baru dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif di sekolah.
4. Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi bagi peneliti lain mengenai pengembangan media pembelajaran *Digital Storytelling of Islamic History* (DISITORY) pada penelitian selanjutnya