

BAB I

PENDAHULUAN

A . Latar Belakang

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bercerita mengenai kisah-kisah Islam pada masa lalu. Belajar melalui sejarah merupakan bagian dasar yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kita sebagai pelajar, terutama sejarah agama kita sendiri yaitu islam. Oleh karena itu peran dan fungsi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat penting bagi individu, agama dan juga implementasinya terhadap bangsa dan Negara.

Pada peserta didik yang berada di SD Islam, peran pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki manfaat yang signifikan selain mengetahui dan memahami tentang asal-usul sejarah umat islam, peserta didik juga dapat mengambil teladan, dan hikmah dari peristiwa kisah sejarah yang terjadi. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga dapat membentuk pola pikir peserta didik untuk mampu berpikir secara kronologis, berpikir secara runtut tentang urutan peristiwa sejarah. Pada tingkat tertentu, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis dalam menganalisis sejarah islam yang terjadi. Secara mendasar peran Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat membangun jiwa keislaman, dan memperdalam pengetahuan tentang sejarah agama islam bagi peserta didik.

Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) atau kisah hidup Nabi Muhammad ﷺ, dalam proses pembelajarannya tidak hanya memerlukan

pemahaman teoritis, namun juga pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kedekatan emosional dan spiritual peserta didik terhadap materi. Akan tetapi tantangan yang sering dihadapi dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah cara penyampaian yang kurang menarik bagi generasi saat ini, yang kini lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut salah satu data empiris yang didapatkan peneliti dari observasi di SDIT Al Kahfi, peserta didik kurang memberikan minat dan perhatian seksama pada mata pelajaran sejarah, sehingga hasil evaluasi yang didapat sering juga kurang memuaskan. Seperti yang diungkapkan (Hasan, 2012), pelajaran sejarah dianggap tidak menarik dan membosankan, dan akhirnya dianggap tidak penting oleh peserta didik. Sehingga materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi sulit untuk dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasono Hardjo dalam Junaidi (J, 2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Menurut Miftah (2013) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam

memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar.

Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Selain harus menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh.

Saat ini masih sangat sedikit upaya untuk mengembangkan materi melalui media pembelajaran. Kebanyakan materi pembelajaran hanya dijelaskan secara lisan. Hal ini memunculkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan materi melalui media pembelajaran berbasis multimedia berupa media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan unsur audio dan visual.

Media Pembelajaran berbasis audio visual dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, karena dengan menggunakan audio-visual media mudah dikemas dalam proses pembelajaran, media lebih menarik untuk pembelajaran, dan dapat diperbaiki setiap saat. Melalui audio-visual pembelajaran dapat lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat mewujudkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran PAI materi Sejarah Kebudayaan Islam : Hijrah Nabi kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Agama Islam (PAI) Kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta. Yang menjadi masalah di kelas adalah siswa yang merasa bosan disaat pembelajaran. Di mana saat pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Hal ini menjadikan siswa kelas SDIT Al Kahfi Jakarta kurang memperhatikan guru saat pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan media berbasis android yang menyajikan materi Sejarah Kebudayaan Islam, mulai dari latar belakang kebutuhan, proses pengembangan, hingga potensi manfaatnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini diharapkan memberikan inovasi yang signifikan dalam pendidikan agama Islam, khususnya dalam menyampaikan kisah dan nilai-nilai Sejarah Kebudayaan Islam kepada generasi muda dengan cara yang lebih menarik dan relevan.

B . Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat diteliti sebagai berikut:

1. Peran Penting Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
2. Pentingnya penggunaan Media Pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar.
3. Kebutuhan akan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sesuai dengan zaman.
4. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Pendidikan Agama Islam belum dapat dijalankan dengan maksimal.

5. Belum banyak media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar.

C . Pembatasan Masalah

Berangkat dari identifikasi masalah di atas dengan pertimbangan keterbatasan peneliti terkait tenaga, waktu, biaya, kemampuan teoritis dan metodologis maka penelitian ini dibatasi hanya pada Pengembangan Media Pembelajaran HIJRA pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta.

D . Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas. Maka secara umum dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran HIJRA pada siswa di kelas IV dalam lingkungan SDIT Al Kahfi Jakarta?” Untuk menjawab rumusan di atas, dibuatlah pertanyaan pembantu sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dari media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ.
2. Bagaimana desain media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ ?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ ?

4. Bagaimana penerapan media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ ?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ ?

E . Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran HIJRA pada kelas IV di SDIT Al Kahfi Jakarta. Ada pun tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta.
2. Mendesain model media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta.
3. Membuat dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta.
4. Melakukan implementasi media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta.

5. Melakukan evaluasi media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta.

F . Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi media pembelajaran “HIJRA” pada materi Sejarah Kebudayaan Islam fase Hijrah Nabi Muhammad ﷺ adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berbentuk aplikasi perangkat lunak dalam bentuk mobile. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui perangkat gawai.
2. Media pembelajaran berbentuk aplikasi portabel yang dapat akses menggunakan format apk (oleh siswa).
3. Media pembelajaran ini didesain menarik dan interaktif dengan dilengkapi visualisasi berupa audio dan video sehingga berpotensi menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Media pembelajaran dilengkapi dengan materi dan berbagai soal latihan yang dapat menjadi mengasah kemampuan kognitif siswa.
5. Spesifikasi gawai (untuk siswa) yang dibutuhkan untuk mengakses aplikasi media pembelajaran ini adalah:

a.) CPU: Dual-core 1.3 GHz.

b.) RAM 512 Gb.

c.) sistem operasi android 4.3 Jelly Bean.

Ada pun spesifikasi komputer (untuk guru) yang dibutuhkan untuk mengakses aplikasi dalam bentuk web adalah:

a.) Prosesor intel atom 1.30 Ghz.

b.) Resolusi layar 1024 x 768 piksel dengan kedalaman warna 32bit.

c.) Sistem operasi komputer minimal Windows 7 SP2.

G . Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik pada saat proses belajar di kelas, dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara mandiri yang mudah dipahami di rumah.

2. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar serta menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan dalam pengimplementasiannya di sekolah, sehingga mampu meningkatkan tingkat penggunaan teknologi di dalam proses belajar mengajar