

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam ialah proses untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui pembiasaan, pengarahan, pengajaran, dan pengawasan, sehingga siswa mendapatkan ilmu pengetahuan serta nilai-nilai Islam yang menunjang tercapainya kesempurnaan hidup di dunia dan akhirat (Mujib & Mudzakkir, 2006). Pendidikan Agama Islam meliputi dua aspek utama, yaitu mendidik siswa supaya berakhlak berdasarkan dengan nilai-nilai Islam dan membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan tentang agama Islam. Dengan berkembangnya zaman serta majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka cakupan Pendidikan Agama Islam semakin meluas seiring dengan perubahan-perubahan yang terjadi (Shaleh, 2017). Saat ini Pendidikan Agama Islam dikenal dengan istilah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) yang meliputi lima unsur, yaitu Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Peradaban Islam.

Unsur Sejarah Peradaban Islam merupakan unsur yang menyajikan materi tentang catatan perjalanan umat manusia dalam mengukir dan mengembangkan Peradaban Islam sepanjang zaman meliputi sejarah bagaimana masuknya Islam ke Indonesia, sejarah kesultanan di Indonesia, beserta tokoh-tokoh penyebarannya, dan lain sebagainya. (Fahrudiin, 2020). Mempelajari sejarah peradaban Islam penting khususnya bagi siswa karena dapat memahami asal mula serta perkembangan Islam di Indonesia, menumbuhkan kecintaan terhadap Islam,

mengenal tokoh-tokoh inspiratif, serta menjaga dan meneruskan warisan ilmu yang telah diwariskan oleh para ulama terdahulu (Sirojudin, 2024).

Dalam proses pembelajarannya, sejarah peradaban Islam memerlukan strategi, metode, dan media yang inovatif, kreatif serta efektif agar siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar (Fakhrunnisaa et al., 2024). Motivasi belajar dimaknai sebagai pendorong yang muncul secara internal yang menggerakkannya agar aktif mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan keterampilannya (Yamin, 2007). Berdasarkan sumbernya, terdapat dua jenis motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Rangsangan yang timbul dari dalam diri seseorang disebut motivasi intrinsik, yaitu berupa kehendak serta hasrat untuk memperoleh tujuan tertentu. Sedangkan, motivasi ekstrinsik muncul disebabkan adanya pengaruh eksternal. Kedua jenis motivasi tersebut dipicu oleh rangsangan tertentu, salah satunya yaitu media pembelajaran (Uno, 2006).

Salah satu aspek meningkatnya motivasi belajar siswa dapat terlihat melalui pencapaian hasil belajarnya. Dalam mata pelajaran PAI-BP, penilaian hasil belajar siswa dilakukan dengan meninjau tiga aspek, yakni proses berfikir (kognitif), sikap atau perilaku (afektif), serta keterampilan (psikomotorik). Aspek yang diukur dalam kognitif antara lain aspek ingatan, pemahaman, implementasi, analisis, dan evaluasi (Putri et al., 2022). Aspek afektif dalam penilaian menyangkut sikap siswa dan melibatkan lapor diri siswa serta pengamatan oleh guru. Untuk aspek psikomotor penilaiannya dapat dilihat dengan cara observasi guru atau melalui pengamatan langsung saat belajar (Putra et al., 2024). Suasana belajar juga mempengaruhi motivasi belajar siswa, oleh sebab itu pendidik atau

guru perlu mewujudkan lingkungan belajar yang tenang dan nyaman dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat direalisasikan dengan kreativitas guru dalam memadukan strategi dan metode pembelajaran yang inovatif dengan bantuan media pembelajaran (Lubis et al., 2021).

Seiring berkembangnya zaman, teknologi digital semakin dimanfaatkan di berbagai bidang, terutama di bidang pendidikan. Hal ini membuat guru berusaha untuk lebih inovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik berbasis digital. Pengembangan media pembelajaran secara inovatif terus diupayakan guna mempermudah siswa dalam memahami materi, seiring dengan perkembangan zaman (Himayati, 2024). Pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan oleh siswa sebagai alat bantu untuk mempermudah memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar sejarah peradaban Islam sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, karena penerapan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan mampu menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendorong siswa agar lebih semangat dan termotivasi serta tercapai tujuan pembelajarannya (Munadi, 2008).

Saat ini, banyak siswa yang bersikap acuh dalam melaksanakan proses pembelajaran. Contohnya pada saat guru menerangkan materi siswa tidak mengamati, tidak fokus atau hilangnya konsentrasi pada siswa, siswa mengantuk, dan masih ada siswa yang asyik mengobrol. Sikap siswa seperti itu menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar (Jainiyah et al., 2023). Kurangnya motivasi belajar pada siswa membuat siswa tidak memiliki usaha untuk menstimulus kapasitas mereka untuk belajar, sehingga menyebabkan

timbulnya fenomena siswa yang kurang berprestasi. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Anggraini & Sukartono, 2022).

Hal ini sejalan dengan temuan di SMAN 37 Jakarta, sekolah menengah atas yang terletak di Kecamatan Tebet, Kota Jakarta Selatan. Merujuk pada hasil yang didapat melalui kegiatan observasi serta wawancara kepada guru PAI SMAN 37 Jakarta, media pembelajaran PAI di SMAN 37 Jakarta kurang bervariasi. Kurangnya *skill* dan inisiatif guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Umumnya, guru hanya menggunakan media *Powerpoint* atau *Prezi* yang berisi banyak tulisan dan tampilan yang kurang menarik bagi siswa, serta mengerjakan soal di buku untuk evaluasinya. Aspek Sejarah Peradaban Islam dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dinilai membosankan karena di dalamnya terlalu banyak teori atau kisah sejarah dan tokoh yang mengharuskan siswa menghafal yang membuat siswa merasa jenuh atau bosan serta sulit mengingat apa yang dipelajari karena kurang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang menyebabkan lemahnya pemahaman siswa dalam memahami isi dari materinya dan menyebabkan tidak tercapainya hasil atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar, dapat disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik, hingga membuat proses pembelajaran terasa kurang menyenangkan dan tidak dapat meningkatkan motivasi belajar secara maksimal.

Hasil pengolahan angket motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Peradaban Islam, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 37 Jakarta masih tergolong rendah. Dari enam indikator yang diukur, rata-rata persentase motivasi belajar siswa sebesar 58,92%. Jika mengacu pada kriteria persentase, angka tersebut termasuk dalam kategori rendah. Indikator “hasrat dan keinginan berhasil” memperoleh persentase sebesar 66,98% dan termasuk dalam kategori sedang, yang menjadi bukti bahwa sebagian siswa masih memiliki keinginan untuk berhasil dalam belajar. Namun, indikator lainnya seperti “dorongan dan kebutuhan dalam belajar” memperoleh persentase 60,76%, “harapan dan cita-cita masa depan” memperoleh persentase 60,99%, serta “lingkungan belajar yang kondusif” memperoleh persentase 61,57% sehingga masih berada dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa belum memiliki dorongan yang kuat untuk belajar secara mandiri maupun dari lingkungan sekitar.

Pada indikator kelima yaitu “kegiatan yang menarik dalam belajar” tergolong rendah dengan perolehan persentase sebesar 57,73%, yang berarti kegiatan pembelajaran yang ada belum cukup menarik perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa adanya permasalahan pada penggunaan media pembelajaran yang belum efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Padahal, media yang tepat memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Indikator dengan skor paling rendah adalah “penghargaan dalam belajar” yaitu 45,52%, yang hampir mendekati kategori sangat rendah. Rendahnya penghargaan ini menunjukkan bahwa siswa

merasa usaha belajarnya kurang dihargai, baik dari guru maupun lingkungan sekitar. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih membutuhkan peningkatan dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, pemberian penghargaan yang mendorong semangat belajar, serta lingkungan belajar yang mendukung.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik dan perlu merancang serta mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang bernama *Songo Saga* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada aspek Sejarah Peradaban Islam dan khusus untuk materi “Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa)”. Pada dasarnya, siswa akan merasa jauh lebih senang jika pembelajaran yang diberikan bukan sekedar ceramah dan tulisan saja, tetapi juga disertai dengan media interaktif berbasis website yang dapat diakses dengan mudah, juga dapat terintegrasi dengan platform lain, serta di dalamnya terdapat materi, video, juga permainan yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru belum sepenuhnya mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam penggunaan media pembelajaran digital yang siswa butuhkan.
2. Rendahnya inisiatif guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik.
3. Kurangnya *skill*, kreativitas, dan pemahaman guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

4. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar, disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan.

C. Batasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah yang telah diuraikan, untuk memperdalam dan memfokuskan penelitian agar terarah, dilakukan pembatasan penelitian hanya pada pengembangan media pembelajaran *Songo Saga* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu elemen Sejarah Peradaban Islam pada materi Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa. Karena elemen tersebut dirasa membuat siswa bosan karena belum ada media pembelajaran yang menarik. Sehingga diperlukan adanya pengembangan suatu media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang serta identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif *songo saga*?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif *songo saga*?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *songo saga*?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif *songo saga*?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran interaktif *songo saga*?

E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk dari pengembangan media pembelajaran ini bernama *songo saga* yang dibuat untuk materi sejarah peradaban Islam kelas X SMAN 37 Jakarta. Spesifikasi produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Fokus materi pada pengembangan media pembelajaran ini adalah metode dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa.
2. Media pembelajaran *songo saga* ini berbasis *web Canva* dengan beberapa *web* pendukung yaitu *educaplay*, *mentimeter*, dan *youtube*.
3. Media pembelajaran *songo saga* ini berisi konten materi dan kuis interaktif yang di dalamnya meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
4. Aspek kognitif ditunjukkan dalam soal-soal yang berkaitan dengan materi.
5. Aspek afektif ditunjukkan dengan refleksi yang disajikan sebuah esai pendek tentang keteladanan dari Wali Songo.
6. Aspek psikomotorik dapat ditunjukkan dengan kemampuan atau keterampilan siswa dalam menggunakan *web songo saga*.
7. *Songo Saga* dapat diakses melalui gawai, laptop, komputer atau alat elektronik yang bisa membuka *web*.

F. Tujuan Pengembangan

Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Songo Saga* guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sejarah peradaban Islam. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif *songo saga* pada materi metode dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa.
2. Merancang model media pembelajaran interaktif *songo saga* pada materi metode dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa.
3. Membuat dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *songo saga* pada materi metode dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa.
4. Melakukan implementasi produk berupa media pembelajaran interaktif *songo saga* pada materi metode dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa.
5. Mengevaluasi kendala dan solusi serta kelemahan dan kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran interaktif *songo saga* pada materi metode dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa.

G. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Sekolah
Meningkatkan reputasi sekolah dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Memperluas alat pembelajaran guru dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *web canva*.
 - b. Meningkatkan efektivitas pengajaran dengan menggunakan metode yang menarik dan memotivasi siswa.

3. Bagi Siswa

- a. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI khususnya materi Sejarah Peradaban Islam.

