

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran **Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)** merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum pendidikan di madrasah. Menurut Ulfah & Achadi (2023) SKI adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan peristiwa, waktu, dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam. Sedangkan Rusiadi (2019) menyatakan bahwa mempelajari sejarah, peserta didik akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi sebelumnya, dari kisah tersebut peserta didik dapat mengambil pelajaran dari sisi yang baik sehingga dapat dikembangkan dan meninggalkan sisi yang tidak perlu dikembangkan. Jadi dengan adanya mata pelajaran SKI peserta didik diarahkan untuk mengetahui, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Karakteristik pembelajaran SKI sebagaimana yang telah disebutkan dalam (Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam nomor 3211, 2022), salah satunya adalah SKI pembelajaran yang diarahkan untuk menjadikan peristiwa dan tokoh masa lalu sebagai keteladanan (*ibrah*). Dapat dipahami pembelajaran SKI merupakan suatu mata pelajaran yang penting sebagai upaya untuk melatih kecerdasan sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat penting karena membantu peserta didik memahami sejarah, nilai-nilai, dan ajaran Islam, serta membangun karakter dan moral yang kuat berdasarkan teladan Nabi Muhammad SAW dan tokoh-tokoh Islam lainnya. Pentingnya pembelajaran SKI juga telah disebutkan dalam Qur'an Surah Al-A'raf ayat 176:

....ذَلِكَ مَثَلُ الْقَوْمِ الَّذِينَ كَذَبُوا بِآيَاتِنَا فَافْضُصْ الْقِصَصَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “...Demikian itu adalah perumpamaan orang-orang yang mendustakan ayat-ayat Kami. Maka, ceritakanlah kisah-kisah itu agar mereka berpikir”

Surat Al-A'raf ayat 176 adalah sebagai sarana untuk mengambil pelajaran dari sejarah dan pengalaman masa lalu. Melalui kisah-kisah dalam sejarah, umat Islam dapat memahami nilai-nilai agama, meneladani akhlak mulia, serta membangun peradaban yang lebih baik.

Menurut A. Amin & Alimni (2021) tujuan mempelajari SKI yang sangat mendasar terletak pada kemampuan peserta didik menggali nilai, makna aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah Islam. Hal ini sejalan dengan Anis dkk. (2023) yang mengatakan tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah adalah untuk membangun peserta didik yang memiliki pengetahuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan, mengambil nilai, dan makna yang terdapat dalam sejarah, menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk berakhlak mulia berdasarkan cerita-cerita yang ada, dan membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan fakta sejarah Islam.

Namun, fenomena yang ditemukan dari tujuan pembelajaran SKI tidak semuanya tercapai karena dianggap membosankan yang berisi sejarah masa lampau dan mengharuskan peserta didik untuk membaca. Hal ini ditemukan dalam penelitian Ritonga (2024) yang mengatakan kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi SKI yang dianggap tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari bahkan dirasa tidak penting karena kejadian masa lalu dan tidak berguna untuk saat ini (Ritonga dkk., 2024). Sedangkan dalam penelitian Putri dan Wiza mengatakan masih banyak peserta didik bosan dalam mempelajari SKI karena banyak materi yang harus dibaca, dihafal dan dipelajari oleh peserta didik. Beberapa diantara peserta didik mengantuk, ribut dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan guru dalam menerangkan materi pelajaran (Putri & Wiza, 2022).

Padahal salah satu cara untuk mempelajari SKI adalah dengan cara membaca disamping mengunjungi langsung tempat-tempat sejarah tersebut.

Namun, sangat disayangkan minat baca generasi saat ini tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil survey UNESCO yang dilakukan pada Januari 2020 menyebutkan Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah tentang literasi dunia. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan 0,001%, artinya hanya 1 dari 1000 orang yang rajin membaca (Andita, 2023). Menurut (Habiballah & Susanti, 2022) khususnya pada pembelajaran SKI yang berisi sejarah atau cerita mengharuskan peserta didik untuk banyak membaca.

Tidak terlepas dari permasalahan diatas, fenomena yang ditemukan juga berkaitan dengan gaya mengajar pendidik dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik yang masih bersifat satu arah. Cara menyajikan materi ajar yang kurang menarik dan kurangnya kreativitas guru turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Lanusi, 2018; Reski, 2021). Guru yang menggunakan gaya mengajar yang baik dapat dilihat melalui antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Gaya mengajar akan menjadi tepat guna jika selaras dengan tujuan, materi pelajaran, dan minat serta kebutuhan peserta didik (Umar & Anuli, 2022).

Melihat perkembangan zaman, saat ini generasi *alpha* memiliki gaya belajar yang modern. Generasi *alpha* adalah generasi yang terlahir dari tahun 2010-2025, mereka memiliki kedekatan dengan teknologi komunikasi, media dan digitalisasi sejak generasi *alpha* itu lahir (Anwar, 2022). Tentu saja generasi *alpha* melek akan teknologi digital dan dunia maya. Generasi ini mempunyai konektivitas kuat terhadap teknologi yang menjadikannya dari separuh kehidupan mereka sehari-hari (A. Hidayat, 2021).

Hal ini sejalan dengan Rosmana dkk (2023) yang menjelaskan bahwa generasi *alpha*, yang hidup di era digital, mulai tidak terbiasa dengan pembelajaran yang konvensional seperti penggunaan papan tulis. Generasi *alpha* lebih menyukai pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal tersebut misalnya media digital, media audio visual dan lain sebagainya.

Akan tetapi, masih banyak ditemukan pendidik yang kurang kreatif dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sehingga

peserta didik cenderung bosan, dengan masalah tersebut proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Sejalan dengan Mahesti & Koeswanti (2021) yang mengatakan bahwa masih banyak pendidik yang kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Pendidik cenderung menjelaskan materi pembelajaran dan jarang memanfaatkan media pembelajaran, akibatnya peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan berujung pada hasil belajar yang tidak memuaskan.

Sejalan dengan (Sukmanasa dkk., 2017) yang menjelaskan aktivitas pembelajaran yang didominasi oleh pendidik akan membuat peserta didik pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya mereka bermain, mengobrol dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari penelitian (Sukmanasa dkk., 2017) menjelaskan peserta didik sering mengalami kesulitan mengingat peristiwa sejarah, membaca peta, nama-nama tokoh dan lainnya. Pendidik menyampaikan materi secara deskriptif kepada peserta didik dan hanya menggunakan gambar yang ada pada buku teks sebagai media utama dalam pembelajaran. Hal seperti itulah yang membuat peserta didik merasa bosan selama pembelajaran, mereka tidak mengikuti pembelajaran dengan benar sehingga hasil belajar mereka tidak memuaskan.

Fenomena diatas juga ditemukan di MTsN 3 Pasaman Barat. Dari wawancara awal yang dilakukan dengan pendidik SKI kelas VII pada tanggal 17 April 2024 ditemukan permasalahan yang serupa bahwa peserta didik cenderung merasa jenuh dalam pembelajaran SKI, karena proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Akan tetapi, pendidik di MTsN 3 Pasaman Barat sudah menggunakan media pembelajaran menggunakan PPT dan video pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Video pembelajaran tersebut menyajikan materi teks secara sederhana, bersifat pasif, peserta didik hanya mendengarkan tanpa adanya media interaktif. Hal ini menyebabkan peserta tidak aktif selama pembelajaran dan hasil belajar mereka akan menjadi rendah.

padahal pembelajaran SKI membutuhkan pemahaman yang mendalam dalam memahami materi sejarah. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1.1 data nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi Umayyah, dengan KKTP pada mata pelajaran tersebut 75.

Tabel 1.1

Data Nilai Rata-rata Hasil Belajar Pesdik Kelas VII Materi Umayyah

NO	Kelas	Jumlah Pesdik	Rata-Rata	Tuntas	Persentase tuntas $\geq$	Tidak tuntas	Persentase tuntas $\leq$
1.	VII.A	25	75,2%	14	56%	11	44%
2.	VII.B	25	74,2%	12	48%	13	52%
3.	VII.C	25	73,8%	13	52%	12	48%
4.	VII.D	25	74,2%	13	52%	12	48%
5.	VII.E	25	73 %	12	48%	13	52%
6.	VII.F	27	71,1 %	10	37%	17	63%
7.	VII.G	26	71,7%	11	42%	15	58%
8.	VII.H	29	71,5%	11	38%	18	62%

Pemecahan masalah tersebut diatasi oleh peneliti sebelumnya dengan menghadirkan media pembelajaran animasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anifatul Fuadiyah terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran animasi dalam pembelajaran SKI dapat meningkatkan hasil belajar SKI (Fuadiyah, 2024). Hal ini juga senada dengan penelitian Sunami & Aslam (2021) menyatakan sebelum peserta didik menggunakan media, peserta didik memperoleh nilai cukup rendah. Setelah penggunaan media video animasi sangat mempengaruhi hasil belajar, dan berdampak baik untuk meningkatkan nilai belajar yang memuaskan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan saat ini, karena generasi *alpha* menyukai pembelajaran berbasis digital dan virtual. Dengan kreativitas dan keterampilan yang dimiliki, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan *platform* pembelajaran yang mudah digunakan. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran animasi, sehingga yang semulanya pembelajaran SKI dianggap membosankan dapat berubah menjadi menyenangkan. Pernyataan tersebut didukung oleh

penelitian Prasetya dkk (2022) dari analisis data, peserta didik 100% merespon pembelajaran menggunakan video animasi menyenangkan sehingga pembelajaran SKI menggunakan video animasi mudah dimengerti.

Sejalan dengan penelitian yang sudah pernah peneliti lakukan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Pasaman Barat, Ummu Fitrah Widia Rahman (2023) dengan hasil wawancara dapat dianalisa bahwa peserta didik sangat tertarik dengan media pembelajaran animasi, peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dibandingkan hanya sekedar ceramah saja.

Namun, setelah ditampilkan media berupa video pembelajaran, pendidik kebingungan untuk melanjutkan materi pelajaran karena sudah ditayangkan melalui media pembelajaran yang telah dibuat. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media pembelajaran yang interaktif, dengan menambahkan kuis interaktif pada video pembelajaran sehingga menjadi suatu kesatuan yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan peserta didik menjadi aktif sehingga suasana belajar menyenangkan.

Sedangkan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran pada penelitian ini adalah aplikasi *animaker* dan kuis interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*. *Animaker* merupakan perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat animasi pendek dengan mudah, karena tampilan kerja *Animaker* sangat menarik yang akan menghasilkan sebuah produk berupa video animasi. Pembuatan animasi juga dilakukan dengan proses secara *online* (Susanti & Damayanti, 2022). *Wordwall* merupakan *software* yang berorientasi sebagai media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan peserta didik dan gaya mengajar guru. *Wordwall* dapat menciptakan kegiatan pembelajaran secara interaktif dan edukatif berbantuan teknologi yang terhubung dengan jaringan internet (Agrullina, 2023).

Peneliti memilih video pembelajaran dengan kuis interaktif perlu dikembangkan karena sesuai dengan kebutuhan gaya belajar dan karakteristik

peserta didik saat ini (generasi *alpha*) (Hafizah, 2023). Harapannya dengan dikembangkan video pembelajaran dengan kuis interaktif dapat membangun, memicu dan memperkuat minat dan gaya belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan adanya kualitas serta hasil yang baik dalam pembelajaran

Jadi berdasarkan masalah di atas maka perlu dilakukan **”Pengembangan Video Pembelajaran dengan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pembelajaran yang penting, namun capaiannya sejauh ini belum menggembirakan dan sesuai harapan
2. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar SKI, diantaranya media yang belum sejalan dengan karakteristik peserta didik yang suka dengan hal hal yang berbau teknologi. Kurang tepatnya guru dalam memilih metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.
3. Rendahnya kemampuan peserta didik pada pembelajaran SKI akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dimasa yang akan datang.
4. Solusi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar SKI dengan mengembangkan media video pembelajaran, namun sejauh ini pengembangan media video pembelajaran hanya ditayangkan saja
5. Penerapan video pembelajaran dengan kuis interaktif untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan minat dan hasil belajar belum dicobakan dalam pembelajaran SKI.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah yang akan diteliti pada pada Pengembangan Video Pembelajaran dengan Kuis Interaktif

Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembelajaran dengan kuis interaktif pada mata pelajaran SKI terfokus materi Daulah Umayyah.
2. pengembangan video pembelajaran dengan kuis interaktif pada mata pelajaran SKI dilakukan untuk peserta didik kelas VII di MTsN 3 Pasaman Barat.
3. Pengembangan video pembelajaran dengan kuis interaktif untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran.
 - a. Aspek validitas meliputi aspek materi/isi, kontruksi media dan bahasa. Diperoleh dengan menggunakan instrumen angket validitas yang diberikan kepada 5 orang validator
 - b. Aspek praktikalitas meliputi aspek kemudahan video pembelajaran dengan kuis interaktif, diperoleh dengan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik,
 - c. Aspek efektivitas diperoleh berdasarkan lembaran hasil belajar melalui tes hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pengembangan Video Pembelajaran dengan Kuis Interaktif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, agar lebih jelas dikelompokkan menjadi beberapa poin, yaitu:

1. Bagaimanakah validitas dari video pembelajaran dengan kuis interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN ?
2. Bagaimanakah praktikalitas dari video pembelajaran dengan kuis interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN?
3. Bagaimanakah efektivitas dari video pembelajaran dengan kuis interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui validitas dari video pembelajaran dengan kuis interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN.
2. Mengetahui praktikalitas video pembelajaran dengan kuis interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN.
3. Mengetahui video pembelajaran dengan kuis interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran SKI yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dibuat adalah video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *animaker*.
2. Media pembelajaran yang dibuat adalah media pembelajaran berupa kuis interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*.
3. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *animaker* menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, gambar, dan *character* dalam satu media secara *online*.
4. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* disajikan dengan urutan yaitu: salam, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, animasi yang sesuai dengan materi, uraian materi, dan kesimpulan.
5. Tampilan media menggunakan aplikasi *Animaker* dilengkapi dengan *background* dan suara yang menarik.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan melalui PC komputer laptop, HP/*smartphone* dan jaringan *internet* yang memadai.
7. Media pembelajaran ini dirancang sedemikian rupa dengan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
8. Terdapat Ibrah mempelajari materi perkembangan peradaban Islam masa Daulah Umayyah dalam video pembelajaran.

9. Hasil akhir dari media pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran yang dapat dilihat di *youtube* dan juga bisa di *download* sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Pengembangan video pembelajaran dengan kuis interaktif pada materi Daulah Umayyah dapat menambah referensi dalam mengembangkan media pembelajaran SKI dan memberikan kajian empirik terhadap pengembangan media pembelajaran SKI selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan hasil belajar dengan bantuan media yang dihasilkan menggunakan aplikasi *animaker* dan *wordwall*.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat memberikan masukan kepada pendidik untuk menambah variasi media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran SKI.
- c. Bagi madrasah, diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak madrasah mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran SKI.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Pengembangan video pembelajaran dengan kuis interaktif sesuai dengan kebutuhan gaya belajar generasi alpha.
2. Video pembelajaran dengan kuis interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi *animaker* dan *wordwall* melalui HP, PC komputer atau laptop dengan internet yang memadai.
3. Video pembelajaran dengan kuis interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai fasilitas peserta didik dalam melakukan pembelajaran
4. Video pembelajaran dengan kuis interaktif pada materi Daulah Umayyah diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
5. Peserta didik generasi alpha lebih suka dengan hal-hal yang berbau *digital*.

I. Defenisi Operasional

1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah sebuah rekaman audio visual yang menjelaskan secara sistematis dan terstruktur materi, konsep, atau prosedur pembelajaran dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami isi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

2. Aplikasi *Animaker*

Aplikasi *animaker* merupakan perangkat lunak atau aplikasi yang berbasis *web online* yang menyediakan berbagai *fiture* dan alat untuk membuat dan mengedit video animasi yang memungkinkan pengguna membuat konten visual yang menarik dengan beragam elemen seperti karakter, *background*, teks, *audio*, dan transisi yang dapat disesuaikan

3. Kuis Interaktif

Kuis interaktif merupakan jenis kuis yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif melalui interaksi dan umpan balik langsung untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan.

4. Aplikasi *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* merupakan platform berbasis web dan aplikasi untuk membuat aktivitas dan permainan edukatif interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan kartu memori. Aplikasi ini sangat membantu pendidik membuat pembelajaran lebih menarik dan aktif.