

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan yang menjadi salah satu wadah untuk memperdalam pengetahuan dan mengasah kemampuan. Pendidikan bisa didapatkan melalui pembelajaran formal maupun informal. Di dalam pendidikan melibatkan banyak orang di antaranya peserta didik (siswa), pendidik, administrator, orang tua dan masyarakat. Oleh karena itu, agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien, setiap orang yang terlibat di dalamnya harus memahami perilaku individu yang terkait.<sup>1</sup>

Beberapa pandangan tentang pendidikan menempatkan pendidikan sebagai sebuah upaya memanusiakan manusia, dalam arti mengembangkan potensi dalam diri individu secara optimal dalam rangka menjalankan fungsinya sebagai makhluk pribadi maupun makhluk sosial. Pandangan ini mengandung beberapa pengertian, yaitu bahwa pendidikan merupakan sebuah upaya sadar yang memiliki tujuan, terjadi dalam proses panjang dan melibatkan interaksi manusia yang tidak terbatas batas ruang dan waktu.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 5–16.

<sup>2</sup> Nana Sudjana, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah* (Bandung: Sinar Baru, 1991), 2.

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan dalam pendidikan pastilah terjadi sesuai dengan perkembangan kebudayaan manusia saat ini. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua jenjang pendidikan yang terus-menerus perlu dilakukan sebagai bentuk antisipasi kepentingan masa depan.<sup>3</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial budaya, maupun pendidikan. Oleh sebab itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut perlu adanya penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan pendidikan.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga siswa mampu berkonsentrasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu, dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta sikap dan kepercayaan pada siswa.<sup>4</sup> Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat memahami dengan baik. Pembelajaran

---

<sup>3</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Prenada, 2010), 1–2.

<sup>4</sup> Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* (Bandung: Refika Aditama, 2014), 29.

menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan siswanya. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi siswa dan kreativitas guru.

Pembelajaran yang dibutuhkan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satunya adalah pengembangan media pada pembelajaran. Seperti masa pandemi Covid- 19 ini, di mana pembelajaran dilakukan secara online atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring (dalam jaringan). Pembelajaran tersebut dilakukan dengan memanfaatkan software maupun aplikasi seperti Google Classroom, E-learning, WhatsApp dan sebagainya. Dari hal tersebut guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi dalam pendidikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi sebaik mungkin, agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, serta siswa mudah menerima dan memahami materi yang diberikan tanpa harus bertatap muka.

Yudhi Munadi dalam bukunya menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>5</sup> Media pembelajaran memberikan manfaat bagi penggunaannya, dilihat dari manfaat praktisnya media pembelajaran dapat meningkatkan dan menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dapat mengatasi

---

<sup>5</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada, 2012), 7.

keterbatasan indera, waktu dan ruang, serta dengan adanya penggunaan media pembelajaran informasi dan pesan dari sebuah materi dapat jelas diterima dan difahami oleh siswa.

Hamalik mengungkapkan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”.<sup>6</sup> Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diharapkan membawa dampak positif bagi siswa.

Pada masa sekarang ini, media pembelajaran sudah banyak berkembang sehingga guru dapat memilih media pembelajaran mana yang tepat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media konvensional atau berupa media teknologi. Penggunaan media pembelajaran berupa teknologi dapat memanfaatkan media audio, visual dan audiovisual. Media tersebut lebih menekankan pada penggunaan indra penglihatan dan pendengaran, sehingga siswa dapat melihat secara langsung contoh kongkrit dari materi yang diberikan.

Dapat kita pahami bahwasannya setiap materi yang diberikan kepada siswa memiliki kadar kesukaran yang berbeda-beda. Ada beberapa materi yang memerlukan alat bantu untuk memudahkan siswa untuk menerima dan memahami materi dengan baik. Alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar bisa berupa, globe, grafik, gambar, alat

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 3.

peraga, serta penggunaan media audiovisual berupa video untuk memperjelas materi. Materi pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tidak akan mudah untuk difahami oleh siswa. Ada beberapa siswa yang mungkin kurang menyukai materi yang diberikan karena mereka merasa bosan dan kurang paham dengan materi yang diberikan sehingga hal tersebut menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mendengar penjelasan guru dan berdampak pada hasil belajar siswa. Guru yang mengerti akan kondisi siswanya akan menyadari bahwa siswanya merasa bosan dan kurang bisa menerima dan memahami materi yang diberikan. Dari permasalahan tersebut, guru perlu mencari jalan keluarnya. Salah satu jalan keluarnya, bisa dengan memanfaatkan media pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru agar lebih mudah dalam penyampaian materi dan siswa juga dapat dengan mudah untuk menerima dan memahami materi tersebut, selain itu diharapkan juga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MA Ma'arif Udanawu Blitar, Ibu Erliana Tifa, S. Pd, pada tanggal 13 Maret 2021, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di MA Ma'arif Udanawu dilakukan secara online maupun offline yang dilakukan secara berkala, dimana dalam proses pembelajaran tersebut memanfaatkan aplikasi e-learning Madrasah. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan metode penugasan melalui google

formulir atau Lembar Kerja Siswa (LKS), hanya sesekali guru memberikan media kepada siswa. Karena proses pembelajaran lebih sering dilakukan secara online, ada beberapa siswa yang membutuhkan perhatian lebih untuk memahami penjelasan materi yang diberikan.<sup>7</sup> Selain itu berdasarkan wawancara terhadap siswa, siswa sangat sulit untuk memahami dan menghafal materi yang diberikan. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan praktis, yang mampu memudahkan siswa untuk memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan dimana media tersebut dapat di pelajari dimanapun dan kapanpun, selain itu juga diharapkan pengembangan media ini dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi berbasis renderforest untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang ada di Kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar.

Video animasi pembelajaran berbasis renderforest merupakan video animasi yang dapat di isi materi pelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk siswa Madrasah Aliyah karena sifatnya yang mudah difahami, menarik dan cocok untuk meningkatkan motivasi, minat dan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

Renderforest merupakan sebuah *software* berbasis online yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang

---

<sup>7</sup> Erliana Tifa, *Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar*, Blitar, 13 Maret 2021.

menyenangkan sesuai untuk usia siswa. Renderforest memiliki berbagai macam template yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, hasil dari renderforest ini bisa dikembangkan dan dipublikasikan dalam media sosial seperti youtube, telegram, whatsapp atau media lainnya.<sup>8</sup>

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang membahas tentang sejarah Islam mulai dari sebelum Islam masuk hingga masuknya Islam di dunia. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami dan menghayati mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian siswa.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Ma’arif Udanawu Blitar”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest pada kelas X mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Ma’arif Udanawu Blitar?

---

<sup>8</sup> Shoffatil Imamah, Ilmiyatur Rosidah, Abdul Majid, “Optimalisasi Aplikasi Renderforest sebagai Media Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN Pasuruan Kota Pasuruan”, *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran IPA Ke-5 Universitas Negeri Malang*, (Oktober 2020), 103.

2. Bagaimana keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest yang digunakan pada kelas X mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Ma'arif Udanawu Blitar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest pada kelas X mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Ma'arif Udanawu Blitar.
2. Untuk mengetahui keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest yang digunakan pada kelas X mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Ma'arif Udanawu Blitar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoristis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

## 2. Secara praktis

### a. Bagi sekolah

Media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses pembelajaran, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

### b. Bagi guru

Sebagai bahan dan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran terutama penggunaan media video animasi berbasis renderforest dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa, serta sebagai evaluasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

### c. Bagi siswa

Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi Sejarah kebudayaan Islam dengan mudah dan mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

### d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta ketrampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepatguna, inovatif dan kreatif.

### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang berupa video animasi pembelajaran berbasis rederforest yang dikembangkan menjadi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang di hasilkan berupa video yang berdurasi sekitar 8-10 menit, video tersebut berisi tentang materi-materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
2. Media video animasi pembelajaran ini di dalamnya terdiri dari beberapa unsur diantaranya teks, gambar atau animasi, musik serta suara yang berisi tentang isi materi yang akan disampaikan.
3. Media video animasi pembelajaran ini memiliki struktur yang terdiri dari pembukaan, judul, tujuan pembelajaran, materi dan penutup.
4. Media video animasi pembelajaran ini dikemas dalam format mp4 agar dapat dengan mudah untuk dibuka di aplikasi apapun sehingga dapat dipelajari oleh siswa dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.
5. Materi pokok pembahasan dalam media video animasi pembelajaran ini tentang Peradaban Islam Daulah Bani Umayyah di Andalusia, dari hasil pengembangan video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi tersebut.

## **F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Di masa sekarang ini perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan murid. Siswa yang memiliki pengetahuan tentang teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Proses belajar mengajar yang dilakukan yang berfokus pada guru cenderung kurang efektif bila digunakan untuk pembelajaran yang mengarah pada interaksi siswa, maka dari itu guru perlu melakukan inovasi dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian siswa.<sup>9</sup>

Pada masa sekarang ini tuntutan pendidikan terus menerus mengalami perkembangan yang cukup signifikan dan menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu materi yang berada dalam lingkup Pendidikan Agama Islam, mata pelajaran tersebut tidak hanya menjadi pelajaran yang hanya pada materi saja akan tetapi bagaimana perilaku siswa dalam memaknai setiap kejadian-kejadian atau cerita tentang kebudayaan Islam beserta proses perkembangannya dan penerapannya dalam lingkungan sekitar.

Oleh karena itu diharapkan siswa mampu menguasai dan mengamalkan isi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, akan tetapi melihat kondisi dilapangan masih ada siswa yang kesulitan dalam

---

<sup>9</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putri, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 5.

memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam serta jarangya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu penyebabnya. Karena itu dibutuhkan penelitian dan pengembangan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya, sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan serta mudah untuk memahami materi tersebut. Salah satunya dengan mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest, memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

1. Siswa tidak merasa kesulitan lagi dalam memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Dengan menggunakan video animasi berbasis renderforest proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat lebih efektif dan efisien.
3. Video animasi pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Video animasi pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh siswa kelas X MA/SMA.

5. Media pembelajaran ini digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk memberikan pemahaman terhadap siswa tentang materi Peradaban Islam Daulah Bani Umayyah di Andalusia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X.

#### **H. Penelitian yang Relevan**

Dalam penelusuran penelitian terdahulu, terdapat beberapa judul yang relevan dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Siti Rochimah pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang”. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika berbentuk video animasi. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pokok pembahasan keliling dan luas dan segitiga. Hasil penelitian ini sebagai berikut: Memenuhi kriteria baik/valid dengan hasil uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 80%, ahli materi 71% dan ahli pembelajaran mencapai 88%. Sedangkan peningkatan hasil pretest dan posttest pada data hasil belajar siswa sebesar 1,44s.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Siti Rochimah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang”, (UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang), 2019.

2. Skripsi yang ditulis oleh Tri Cipto Tunggul Wardoyo pada tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo”. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran mekanika teknik dengan materi pembahasan konstruksi rangka batang. Hasil penelitian ini sebagai berikut: hasil penilaian oleh ahli materi dengan presentase kelayakan 74%, dan penilaian ahli media dengan presentase kelayakan 82,5 %.<sup>11</sup>
3. Skripsi yang ditulis oleh Bastiar Adkhar pada tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes”. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam berbentuk video animasi. Jenis video yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbasis Powtoon. Hasil dari penelitian ini sebagai berikut: hasil validasi oleh ahli materi sebesar 81,3%, hasil validasi dari ahli media sebesar 93,3% dan hasil keefektifan media sebesar 89,5%.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Tri Cipto Tunggul Wardoyo, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo*”, (Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta), 2015.

<sup>12</sup> Bastiar Ismail Adkhar, “*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*”, (Universitas Negeri Semarang, Semarang), 2015.

Dari keseluruhan penelitian di atas, penelitian ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya antara hasil-hasil penelitian terdahulu dengan penelitian ini lebih mengarah pada penggunaan media yang digunakan untuk membuat video, dalam penelitian ini menggunakan aplikasi renderforest sebagai pembuatan video animasi. Selain itu perbedaan lain dengan penelitian-penelitian di atas lokasi dan subjek penelitian. Adapun persamaannya dengan penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Rochimah, Tri Cipto Tunggal Wardoyo dan Bastiar Adkhar sama-sama melakukan penelitian pengembangan media video animasi pembelajaran.

## **I. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu.

### **2. Media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru ke siswanya.

### **3. Video animasi**

Video animasi adalah gambar yang bergerak yang disertai suara yang dapat ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran.

#### 4. Renderforest

Renderforest adalah salah satu software yang penggunaannya secara online yang digunakan untuk membuat berbagai video.