

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau peserta didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dapat dikatakan juga bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.¹ Karena pada hakikatnya siswa adalah subjek yang belajar dan guru adalah subjek yang mengajar. Namun sering kali guru merasa kesulitan untuk memilih media yang sesuai untuk pembelajaran tersebut. Kalaupun ada media yang menarik, namun ada kemungkinan guru tersebut kurang menguasai penggunaan media tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diidentifikasi ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut :

1. Siswa dianggap sebagai individu yang memiliki unsur-unsur dinamis oleh guru.
2. Aktivitas siswa lebih ditekankan.
3. Bagian dari upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja.
4. Kegiatan yang memerlukan persiapan, bukan kegiatan yang incidental.
5. Kegiatan belajar yang dilakukan dengan memberikan bantuan kepada siswa.²

¹Arif Sadiman, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 7

²Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia Cet. 1 Ed. 2 2013), hal. 5

Dalam prosesnya pembelajaran memiliki berbagai komponen, salah satu komponen dalam proses pembelajaranyaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana atau fasilitas yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran diharap memudahkan siswa dalam mengerti dan memahami materi pembelajaran. Dapat diartikan media pembelajaran merupakan alat komunikasi dan teknik yang dapat membantu dan mengefektifkan proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.³

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam yang diberikan kepada peserta didik dari jenjang Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah hingga Madrasah Aliyah. Pembelajaran SKI yang menekankan pada kemampuan siswa untuk memahami, mengingat kemudian mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa penting bersejarah Islam, tokoh-tokoh berprestasi dan mengkaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan sebagainya maka dirasa harus bisa memberikan salah satu komponen dalam pembelajaran yang dapat menunjang siswa dengan cepat mengetahui dan memahami materi tersebut.

Melalui pengamatan dan pengalaman penulis ketika pelaksanaan magang, penyampaian materi dan metode pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terlalu membosankan dan monoton. Halini dapat disederhanakan dan dibantu dengan menggunakan media pembelajaran.

³Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2020), hal. 6

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran audio visual. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pemanfaatan media sering kali terbatas dengan penggunaan buku ajar, sesekali menggunakan power point, menonton video atau film tentang sejarah Islam, dan juga pemanfaatan internet untuk mengembangkan bahan pembahasan tertentu. Namun belum ada media yang dapat memberikan sajian materi yang lengkap, sistematis, menarik, dan dapat dijadikan media untuk mengulang pelajaran secara mandiri oleh siswa di luar proses pembelajaran di kelas tanpa membutuhkan banyak media penunjang yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai guru pengampu kelas VII di MTs Negeri 1 Kota Kediri yaitu Bapak Wido Yufri Ashar, diperoleh keterangan bahwa dalam pembelajaran tatap muka terbatas (TMT) ini pemanfaatan media pembelajaran sangat dimaksimalkan berupa *Video Massage*, *E-Learning*, Buku Paket, LKS, termasuk audio visual. Namun, pemanfaatan dengan audio visual ini hanya terbatas dengan mencari dan melihat video pada *Youtube* atau aplikasi video lainnya.

Selanjutnya pada hasil observasi ketika pembelajaran dilakukan secara *luring* maupun *daring* dapat diketahui bahwa siswa terlihat tidak adanya motivasi dalam pembelajaran. Ketika *luring* banyak siswa yang terlihat tidak fokus pada pembelajaran dengan asik main sendiri, tidak mendengarkan penjelasan guru, izin ke kamar mandi ataupun kegiatan luar kelas dan tidur. Sehingga dapat diketahui rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam ini dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dan metode belajar yang hanya terpacu dengan ceramah.

Dari hasil wawancara dan paparan di atas, peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat membangun kompetensi kesejarahan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi ini diharapkan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan cepat dan menyenangkan karena dilengkapi dengan audio yang enak didengarkan juga visual animasi yang lucu dan menarik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di MTsN 1 Kota Kediri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran secara maksimal dan hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.
2. Motivasi siswa dalam belajar yang rendah karena kurangnya variasi dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Pembelajaran *daring* dan *luring* membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar dapat membantu guru dan siswa dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN 1 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis audio visual mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Kota Kediri.
2. Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Kediri

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat bagi kajian-kajian selanjutnya yang relevan khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sehingga dapat meningkatkan perkembangan mutu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Manfaat Praktis

Pengembangan ini diharapkan memberikan pandangan baru mengenai kreativitas dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran. Di samping itu pengembangan ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, dapat meningkatkan pemahaman dan mutu siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- b. Bagi Guru, dapat memberikan pandangan baru mengenai inovasi dalam variasi penggunaan media pembelajaran.
- c. Bagi Madrasah, dapat mendorong pihak madrasah dalam meningkatkan sarana prasana sebagai media pembelajaran

F. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam media pembelajaran ini berupa audio visual yang diaplikasikan dalam bentuk video animasi yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* dengan materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz
2. Media pembelajaran ini di dalamnya berisi: Pembukaan, KI-KD, Tujuan Pembelajaran, Peta Konsep, Materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz, Rangkuman, Quiz dan Penutup.
3. Aplikasi yang digunakan dalam membuat video animasi ini berupa Canva, Zepeto dan Kinemaster.
4. Media pembelajaran audio visual ini berupa animasi gerak yang nantinya terdapat *voice over* dan *background*.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat membantu keefektifan dan keefesienan dalam pembelajaran.

- b. Media audio visual berupa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - c. Guru membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana yang memudahkan dalam proses pembelajaran.
 - d. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:
- a. Media ini hanya terbatas pada materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.
 - b. Program yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Canva, Zepeto dan Kinemaster.

H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan, peneliti menemukan 5 penelitian terdahulu yang setopik :

Pertama, skripsi Nurjannah Husein pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model pengembangan 4-D atau model Thiagarajan. Dapat diketahui hasil penelitian bahwa lebih dari 80% memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan lebih memiliki minat dalam kegiatan pembelajaran.⁴ Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran berupa

⁴Nurjannah Husein, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII A SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar, 2017, 38.

audio visual dan satuan tingkat pendidikan kelas VII MTs. Sedangkan perbedaannya pada mata pelajaran yang dikembangkan dan tempat penelitian.

Kedua, skripsi M. Luthfan Nabila pada bulan Mei tahun 2019. Tujuan penelitian adalah untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran SKI berbasis *Android*, (2) Mengetahui kevalidan media pembelajaran SKI berbasis *Android*, dan (3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran SKI berbasis *Android* dalam meningkatkan hasil belajar siswa MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Kelas VIII semester 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil pengembangan tersebut memenuhi kriteria valid dan hasil belajar menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *Android* lebih meningkat.⁵Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran, mata pelajaran, dan satuan tingkat pendidikan MTs. Sedangkan perbedaannya media pembelajaran yang dikembangkan dan tempat penelitian.

Ketiga, skripsi Muhammad Rimando Gili Saka pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual melalui hasil validasi ahli serta respon pendidik dan peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan desain pembelajaran (*Instructional Design*) dengan menggunakan model Borg & Gall. Dapat diketahui hasil pengembangan media pembelajaran audio visual dinyatakan sangat layak dan mendapatkan respon positif untuk

⁵M. Luthfan Nabila, "Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Siswa MTs 01 Singosari Kelas VIII Semester 2", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019, 48.

dijadikan sebagai media pembelajaran.⁶Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran berupa audio visual. Sedangkan perbedaannya pada mata pelajaran, *software* atau aplikasi yang digunakan dan tempat penelitian yang berbeda.

Keempat, skripsi Ita Nur'Aini pada bulan Desember tahun 2019. Tujuan penelitian dan pengembangan yakni: (1) Menghasilkan media penunjang pada mata pelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MAN 1 Malang, (2) Mengefektifitaskan media pembelajaran SKI berbasis vlog untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MAN 1 Malang. Penelitian ini menggunakan metode *Research an Development* (RnD) yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Adapun hasil pengembangan dan penelitian validitas media pembelajaran SKI berbasis vlog ini dinyatakan sangat valid dan media pembelajaran SKI berbasis vlog dinyatakan baik dan layak.⁷Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran dan mata pelajaran SKI. Sedangkan perbedaannya pada media pembelajaran yang dikembangkan, tingkat satuan pendidikan dan tempat penelitian.

Kelima, tesis Ahmad Daniyal Fanani pada bulan Juni tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan animasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 3 MI Manarul Islam Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development*(RnD). Hasil

⁶Muhammad Rimando Gili Saka, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Software Camtasia Studio", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019, 57.

⁷Ita Nur'Aini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vlog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di MAN 1 Malang", *skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019, 87.

dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan *software* VideoScribe meningkatkan hasil belajar dan memberikan kemudahan bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk mendesain animasi pembelajaran.⁸ Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran dan mata pelajaran SKI. Sedangkan perbedaannya pada media pembelajaran yang dikembangkan, tingkat satuan pendidikan, *software* atau aplikasi yang digunakan dan tempat penelitian.

I. Penegasan Istilah

Peneliti akan menjelaskan beberapa istilah-istilah yang dipakai dalam judul untuk menghindari kesalah pahaman dalam arti kata yang peneliti maksud dengan definisi sebagai berikut :

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁹ Dan lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).¹⁰ Dari uraian diatas pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan. Pengembangan yang peneliti maksud dalam penelitian adalah pengembangan media pembelajaran audio visual.

2. Media Pembelajaran Audio Visual

⁸Ahmad Daniyal Fanani, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 3 MI Manarul Islam Malang", *Tesis*, Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, 2020, 19.

⁹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cet. 18 Edisi IV* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), hal. 201.

¹⁰ Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 53.

Media pembelajaran audio visual merupakan teknologi atau alat pengantar pesan yang bersifat suara dan gambar (sesuatu yang dapat dipandang). Media pembelajaran yang peneliti maksud dari penelitian ini adalah video pembelajaran audio visual berupa video animasi.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek dapat tercapai.¹¹Dari pengertian tersebut motivasi belajar yang dimaksud peneliti adalah rasa tertarik, fokus, aktif dan mudah dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

¹¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 158.