

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam lingkup pendidikan agama Islam yang diajarkan mulai dari jenjang Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengulas tentang asal-usul, perkembangan, peranan, dan para tokoh berprestasi dalam kebudayaan/peradaban Islam yang dimulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, masa kelahiran sampai kerasulan Nabi Muhammad saw., serta masa Khulafaurrasyidin.¹ Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk mata pelajaran keagamaan yang sangat penting diajarkan kepada peserta didik, karena dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam maka peserta didik akan mengetahui segala sesuatu yang terjadi di masa lampau dan banyak mengandung pelajaran hidup. Selain itu, dengan memahami sejarah dengan baik dan benar, peserta didik dapat bercermin dari peristiwa yang terjadi di masa lampau sehingga peserta didik dapat memperbaiki kekurangan atau kesalahan guna meraih kejayaan dan kemuliaan dunia dan akhirat.²

Di dalam proses pembelajaran sejarah sering kali pendidik hanya menggunakan satu metode pembelajaran dalam pendidikan sejarah, seperti

¹ Siti Fauziyah, "Pendidikan SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 4, no. 1 (29 Juni 2012): 52, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/744>.

² Nur Hidayati, Leo Agung Sutimin, dan Musa Pelu, "Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar," *Candi* 9, no. 1 (2015): 143–44, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sejarah/article/view/5646>.

ceramah.³ Selain itu, dalam proses pembelajaran sejarah, pendidik masih minim menggunakan media pembelajaran. Hal inilah yang kemudian menyebabkan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah, seperti peserta didik tidak memperhatikan penjelasan dari pendidik, sibuk dengan aktivitasnya sendiri atau bahkan tertidur. Padahal dalam proses belajar mengajar sejarah terdapat dua kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik sejarah, yaitu kompetensi umum dan kompetensi khusus. Kompetensi umum, meliputi; menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, penggunaan media/sumber belajar, menguasai landasan-landasan kependidikan. Sedangkan kompetensi khusus, meliputi; kompetensi dalam aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap.⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI PSM kepuhrejo, yang berlokasi di Desa Kepuhrejo Kec. Gampengrejo Kab. Kediri, diketahui bahwa madrasah ini telah berdiri sejak tahun 1953 berbentuk madrasah diniyah dan menjadi madrasah formal pada tahun 1963. Pada tahun 2021/2022 telah tercatat jumlah peserta didik di kelas III-A adalah 28 anak dengan 13 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilakukan oleh pendidik di kelas III ini telah didukung dengan berbagai metode yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Namun, dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pendidik belum menerapkan media pembelajaran baik konvensional maupun modern. Padahal di MI PSM Kepuhrejo juga telah

³ Yusuf Budi Prasetya Santosa, "Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok," *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah* 3, no. 1 (2017): 32, <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2885>.

⁴ I Gde Widja, *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah* (Jakarta: Depdikbud, 1989), 14.

ditunjang oleh sarana dan prasarana yang cukup memadai hal ini diketahui bahwa di MI PSM Kepuhrejo menyediakan LCD proyektor di beberapa kelas. Akan tetapi, pendidik belum memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut sebagai pendukung pengadaan media pembelajaran, pendidik hanya menggunakan buku LKS saja. Selain itu, dari hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) genap pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III-A MI PSM Kepuhrejo masih ada 19 dari 28 peserta didik yang di bawah KKM, dalam hal ini KKM mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu 65. Pendidik beranggapan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pendidikan sejarah sangatlah kurang, materi sejarah yang bersifat kronologis dan harus diingat serta dihafalkan membuat peserta didik merasa mudah jenuh dan bosan.⁵

Dari permasalahan tersebut, pengadaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai upaya guna meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga dapat tercapai hasil pembelajaran yang maksimal. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena secara langsung dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyerderhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal baru dan asing bagi peserta didik.⁶ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk

⁵ Siti Mutiatun, Wawancara Dengan Guru Kelas 3A MI PSM Kepuhrejo, 22 September 2021.

⁶ Ina Magdalena dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI* 3, no. 2 (2021): 312–25, <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>.

meningkatkan minat belajar adalah media video. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi pembelajaran seperti konsep, prinsip prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.⁷

Penerapan media video pernah dilakukan oleh Susmiati dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dalam penelitiannya ini menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar dan sudah melampaui KKM pada KD mata pelajaran bahasa Indonesia hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai terendah pada saat uji coba yaitu 70 pada siklus 1 dan nilai 80 pada siklus 2.⁸ Selain itu, penelitian yang sama juga dilakukan oleh Hidayati, Adi dan Praherdhiono untuk meningkatkan pemahaman pada materi Gaya Kelas IV, dalam penelitiannya menunjukkan media video sangat efektif diterapkan dalam suatu pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba, terdapat 30% peningkatan pemahaman siswa dan dari kegiatan pre-test serta post-test yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 86,95%.⁹ Oleh karena itu, media video ini dianggap cocok dan relevan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas III MI PSM Kepuhrejo.

⁷ Putri Merdiana Nur Arifin, "Analisis Pengembangan Media Video," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 2 (30 Juli 2018): 130, <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n2.p%p>.

⁸ Eri Susmiati, "Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning Dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SMPN 2 Gangga," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (2020): 210–15, <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>.

⁹ Amilia Sholikh Hidayati, Eka Pramono Adi, dan Henry Praherdhiono, "Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang," *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 45–50, <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.

Penggunaan media video ini sangat penting dalam memberikan manfaat dalam proses pembelajaran sejarah. Karena dengan adanya media video dalam pembelajaran, pendidik akan terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar menjadi tidak monoton, serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah.¹⁰ Sehingga peneliti melakukan pengembangan terkait media video yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas III MI PSM Kepuhrejo, yang mana minat belajar yang dimaksud ini memiliki indikator-indikator yang meliputi; (1) adanya perasaan senang; (2) adanya ketertarikan untuk belajar; (3) menunjukkan perhatian saat belajar; (4) adanya keterlibatan dalam belajar.¹¹

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, dari media video yang telah dibuat peneliti kemudian dilakukan uji coba pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan dari kegiatan uji coba tersebut diharapkan minat belajar peserta didik dapat tercapai. Untuk itu, peneliti memberikan judul penelitian dalam bentuk skripsi ini yaitu **“Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI Kelas III Di MI PSM Kepuhrejo”**.

¹⁰ Dicky Kurniawan, Dedi Kuswandi, dan Arafah Husna, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang,” *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 120, <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.

¹¹ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, Cet.3 (Bandung: Refika Aditama, 2018), 93.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media video yang valid untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas III MI PSM Kepuhrejo?
2. Bagaimana kelayakan media video yang dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas III MI PSM Kepuhrejo?
3. Bagaimana keefektifan media video untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas III MI PSM Kepuhrejo?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu :

1. Mengembangkan media video yang valid untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas III MI PSM Kepuhrejo.
2. Mengetahui kelayakan media video yang dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas III MI PSM Kepuhrejo.
3. Mengetahui keefektifan dari produk pengembangan media pembelajaran berupa media video untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III MI PSM Kepuhrejo.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan sebagai hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa media video ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media video ini memanfaatkan aplikasi *WondershareFilmora* yang digunakan sebagai alat mengedit yang utama dan melalui website *Canva* yang digunakan sebagai alat mengedit pendukungnya.
2. Resolusi dari video yang dibuat ini adalah 1920 x 1080 (1080p) dengan ukuran rasio 16:9 dalam format MP4.
3. Media video ini dapat dilihat atau didownload melalui *Link* Youtube yang telah disediakan agar dapat diputar kembali oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun.
4. Media video ini juga dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* yang dapat digunakan saat proses tatap muka di kelas.
5. Selain itu, media video ini juga dilengkapi dengan rangkuman materi dalam bentuk *booklet* terpisah.
6. Media video ini memerlukan alat bantu dalam proses penerapannya yaitu dengan menggunakan laptop/computer, VCD/DVD player, HP dan dapat pula menggunakan LCD proyektor.
7. Selain itu, media video ini dibuat dengan spesifikasi yang memuat:
 - a. Teks yang berkaitan dengan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yaitu Bukti Kerasulan Nabi Muhammad saw.,
 - b. Gambar yang berupa gambar diam yang berkaitan dengan materi,

- c. Animasi yaitu berupa gambar gerak,
 - d. Audio yaitu berupa rekaman suara yang berkaitan dengan materi dan musik sebagai pengiring,
 - e. Rekaman Video.
8. Media video yang dikembangkan ini berdurasi waktu sekitar 15-20 menit dengan urutan sebagai berikut:
- a. Pembuka yaitu berisi salam pembuka, penjelasan singkat mengenai mata pelajaran dan materi yang akan dibahas, petunjuk penggunaan media video, serta dilengkapi dengan informasi mengenai KD dan tujuan dari materi yang sedang dibahas.
 - b. Isi yaitu penjelasan dari materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu Bukti Kerasulan Nabi Muhammad saw.,
 - c. Penutup yaitu pembahasan soal singkat yang berkaitan dengan materi yang dibahas dan salam penutup.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran berupa video pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini dapat menjadi alternatif media dan sumber belajar di kelas III MI PSM Kepuhrejo khususnya. Adapun manfaat lain yang dapat dilihat dari segi teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran ataupun dapat menambah pengetahuan dan

wawasan mengenai teori-teori pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga menjadi bermanfaat baik bagi peneliti, pihak akademis dan masyarakat pada umumnya.

2. Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 2) Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- 3) Memberikan pengalaman baru untuk belajar menggunakan alternatif media pembelajaran berupa video.
- 4) Dapat menumbuhkan suasana belajar yang aktif, nyaman dan menyenangkan.

b. Bagi Pendidik

- 1) Dapat menambah wawasan dan pengetahuan sehingga dapat mengembangkan atau menerapkan media pembelajaran berbasis TIK yang lainnya dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat dijadikan strategi alternatif penyampaian materi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
- 3) Memberikan pengalaman baru dengan menerapkan media video pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 4) Menambah kesadaran terkait pentingnya menerapkan media pembelajaran pada pendidikan sejarah.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dengan pengadaan media pembelajaran berbasis TIK dapat memajukan pendidikan di tengah perkembangan zaman baik pada masa sekarang maupun yang akan datang.
- 2) Dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat melatih kemampuan dalam menulis karya tulis ilmiah.
- 2) Dapat mengasah kemampuan dan kreativitas dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran.
- 3) Memungkinkan dilakukan penelitian dan pengembangan terkait penggunaan media video untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada mata pelajaran lain.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video ini mengacu pada beberapa asumsi, antara lain sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Beberapa materi pembelajaran tidak bisa hanya dijelaskan dengan menggunakan metode dan media yang ada di lingkungan kelas, sehingga diperlukan media yang dapat menjelaskan materi tersebut.
3. Pembelajaran sejarah membutuhkan berbagai media untuk menunjang proses pembelajarannya, salah satunya dengan media video yang dapat digunakan sebagai sarana belajar baik itu di sekolah maupun di rumah.

Adapun beberapa keterbatasan dalam proses pengembangan media video ini, yaitu :

1. Pengembangan media video ini dibatasi pada materi Bukti Kerasulan Nabi Muhammad saw.
2. Penelitian hanya dilakukan pada kelas III MI PSM Kepuhrejo.
3. Penilaian kevalidan produk media pembelajaran video pada mata pelajaran SKI dilakukan oleh 2 ahli media yang merupakan Dosen IAIN Kediri, dan 2 ahli materi yang terdiri dari seorang Dosen IAIN Kediri dan seorang guru mata pelajaran SKI MI PSM Kepuhrejo.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan deskripsi kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dan digunakan sebagai sumber inspirasi baru untuk melakukan penelitian selanjutnya. Berdasarkan kajian penelitian terdahulu ini, peneliti dapat menunjukkan orisinalitas penelitian sehingga dapat dilihat bahwa penelitian yang dilakukan peneliti saat ini bukan merupakan duplikasi atau pengulangan penelitian.

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tentang penerapan media video pernah dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan respon peserta didik terhadap pembelajaran jarak

jauh (PJJ) yang terbukti pada siklus I nilainya 0,47 dengan kategori positif dan pada siklus II nilainya 0,53 dengan kategori sangat positif. Selain itu, dari penampilan menceritakan kembali legenda melalui rekaman video diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai yang dibuktikan dengan perolehan nilai terendah 70 pada siklus I dan 80 pada siklus II.¹²

2. Penelitian tentang penerapan media video juga pernah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran biologi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar biologi dengan diterapkannya media video animasi tiga dimensi (3D). Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai post-test pada siklus I yaitu 74,94 dengan persentase peserta didik yang mencapai KKM sebesar 55,5%. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata nilai post-test yaitu 81,27 dengan persentase peserta didik yang mencapai KKM sebesar 88,8%.¹³
3. Penelitian tentang pengembangan media video animasi pernah dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mapel tematik kelas IV. Penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak dan sangat baik berdasarkan penilaian oleh para ahli media, ahli materi, guru serta respon peserta didik pada uji kevalidan dan uji

¹² Susmiati, "Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning Dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SMPN 2 Gangga."

¹³ Dharma Ferry, Jepriadi, dan Dairabi Kamil, "Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)," *Pedagogi Hayati* 3, no. 2 (2019): 1–11, <https://doi.org/10.31629/ph.v3i2.1641>.

kepraktisan. Selain itu, media pembelajaran video animasi juga dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan dibuktikan melalui perolehan skor uji coba lapangan 62,94 pada pre-test dan 81,17 pada post-test.¹⁴

4. Penelitian tentang pengembangan media video pembelajaran pernah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kemenarikan dari media video pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video yang dihasilkan pada materi Karakteristik Geografis Sumatera kelas V memperoleh nilai kevalidan dari ahli media yaitu 90% dengan kategori “sangat baik”, dari ahli materi yaitu 97,5% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian dari hasil uji coba media terhadap guru kelas memperoleh 95% dengan kategori “sangat baik”, uji coba kelompok kecil memperoleh 88% dengan kategori “menarik”, dan kelompok besar memperoleh 93% dengan kategori “sangat menarik”.¹⁵
5. Penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pernah dilakukan pada mata pelajaran SKI kelas IV melalui penggunaan media film. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar SKI yang dibuktikan dengan persentase minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI yang meningkat pada

¹⁴ Suriyani Mega Indra, “Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021” (undergraduate, Mataram, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), <https://repository.ummat.ac.id/2741/>.

¹⁵ Dearzita Pertiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi CapCut pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat” (undergraduate, Palembang, Sriwijaya University, 2022), <https://repository.unsri.ac.id/66798/>.

setiap siklusnya yaitu pada pra siklus 39%, siklus I 53%, dan siklus II 77%.¹⁶

6. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat dan prestasi belajar pernah dilakukan melalui penggunaan media visual (Wayang-Wayangan). Hasil dari penelitian *True Eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media visual (wayang-wayangan) terhadap minat belajar dan prestasi belajar SKI peserta didik. Jika media visual (wayang-wayangan) digunakan dalam proses pembelajaran maka minat dan prestasi belajar peserta didik akan meningkat.¹⁷
7. Penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar pernah dilakukan pada mata pelajaran SKI Kelas VIII melalui penggunaan media pembelajaran visual. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran visual terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar SKI peserta didik.¹⁸

¹⁶ Sendi Dini Hariyati, "Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas IV Di MII Ujung Bom Bandar Lampung" (Undergraduate, Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2018), <http://repository.radenintan.ac.id/2979/>.

¹⁷ Febrian Dwi Kartika Sari, "Pengaruh Media Visual (Wayang-Wayangan) Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Peserta Didik Kelas IV Di MIN Sumberjati Kademangan Blitar" (Skripsi, Tulungagung, UIN SATU, 2018), <https://doi.org/10/DAFTAR%20RUJUKAN.pdf>.

¹⁸ Musliaty Musliaty, "Media Pembelajaran Visual Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah," *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11, no. 1 (20 Juni 2018): 54–67, <https://doi.org/10.35905/kur.v11i1.720>.

Table 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

| No. | Nama | Skripsi/Jurnal | Perbedaan | Persamaan |
|-----|---|--|---|-----------------------------------|
| 1. | Eri Susmiati | <i>Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 3. Penelitian dilakukan pada jenjang SMP/MTs | Sama-sama menggunakan media video |
| 2. | Dharma Ferry, Jepriadi, dan Dairabi Kamil | <i>Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Biologi 3. Penelitian dilakukan pada kelas IV | Sama-sama menggunakan media video |

| | | | | |
|----|------------------------|---|--|--|
| 3. | Mega Indra Suriyani | <i>Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021</i> | 1. Untuk meningkatkan hasil belajar Tematik 2. Penelitian dilakukan pada kelas IV | 1. Sama-sama melakukan penelitian RnD 2. Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran berupa media video 3. Sama-sama menerapkan model pengembangan ADDIE |
| 4. | Dearzita Pertiwi | <i>Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi CapCut pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat</i> | 1. Pengembangan dilakukan pada mata pelajaran IPS dengan materi karakteristik geografis Pulau Sumatera 2. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan respon peserta didik terhadap media video 3. Penelitian dilakukan pada | 1. Sama-sama melakukan penelitian RnD 2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa video 3. Sama-sama menerapkan model pengembangan ADDIE |

| | | | | |
|----|-----------------------------|--|---|--|
| | | | kelas V | |
| 5. | Sendi Dini Hariyati | <i>Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas IV di MII Ujung Bom Bandar Lampung</i> | <p>1. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>2. Penelitian ini menggunakan media film</p> <p>3. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV</p> | Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan minat belajar SKI |
| 6. | Febrian Dwi Kartika Sari | <i>Pengaruh Media Visual (Wayang-Wayangan) Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Peserta Didik Kelas IV di MIN Sumberjati Kademangan Blitar</i> | <p>1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian True Eksperimental Design dengan pendekatan kuantitatif</p> <p>2. Menggunakan media visual berupa wayang-wayangan</p> <p>3. Penelitian dilakukan pada kelas IV</p> | Sama-sama berkaitan dengan peningkatan minat belajar SKI |
| 7. | Musliaty | <i>Media Pembelajaran Visual Sejarah Kebudayaan Islam dalam</i> | <p>1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif</p> | Sama-sama berkaitan dengan peningkatan minat belajar SKI |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | <i>Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah</i> | 2. Menggunakan media visual 3. Penelitian dilakukan pada jenjang SMP/MTs | |
|--|--|--|---|--|

Dari kajian penelitian terdahulu ini dapat diketahui perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian-penelitian terdahulu. Adapun persamaan dan perbedaan yang dapat diketahui sebagaimana berikut:

1. Perbedaan

Perbedaan penelitian terdahulu yang pertama, kedua dan ketiga dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berasal dari segi tujuan dilakukannya penelitian tersebut. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan untuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Perbedaan penelitian yang keempat dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu berasal dari segi pembahasan. Pada penelitian terdahulu hanya difokuskan pada tingkat kevalidan media video yang dikembangkan, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti selain difokuskan pada tingkat kevalidan media video yang dikembangkan juga difokuskan pada keefektifan media video untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Perbedaan penelitian yang kelima, keenam, dan ketujuh dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dari segi penerapan media pembelajaran sebagai solusi permasalahan yang ada.

2. Persamaan

Persamaan penelitian pertama dan kedua dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama menerapkan media video dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian yang ketiga dan keempat dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama penelitian *research and development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE terhadap media pembelajaran berupa video.

Persamaan penelitian yang kelima, keenam, dan ketujuh dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI.

Dari kajian penelitian terdahulu juga dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Hamalik dalam jurnal Sapriyah bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, membantu pendidik dalam menyajikan

pembelajaran yang menarik dan terpercaya, mempermudah dalam hal menjelaskan sesuatu yang abstrak, dan dapat menyederhanakan pembahasan agar mudah dipahami.¹⁹

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka peneliti memberikan penegasan terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagaimana berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu kegiatan yang berupa rancangan, perencanaan, atau perekayasaan yang dilakukan dalam memecahkan masalah dengan penerapan metode berpikir ilmiah sehingga dapat menghasilkan suatu produk pengembangan baik yang berupa pengetahuan ilmiah atau peralatan teknologi sebagai solusi dalam memecahkan masalah tersebut.²⁰

2. Media video pembelajaran

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi pembelajaran seperti konsep, prinsip prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.²¹

¹⁹ Sapriyah Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (31 Mei 2019): 473, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>.

²⁰ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), 100.

²¹ Arifin, "Analisis Pengembangan Media Video," 130.

3. Minat belajar

Minat belajar merupakan daya penggerak yang muncul dari dalam diri individu guna melakukan kegiatan belajar sehingga setiap individu itu dapat menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.²²

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang secara khusus mempelajari perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah, dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau penyebaran ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.²³ Materi SKI yang digunakan dalam penelitian ini merupakan materi Bukti Kerasulan Nabi Muhammad saw. untuk kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Materi Bukti Kerasulan Nabi Muhammad saw. ini termasuk materi yang diajarkan pada semester genap dengan mengkaji tentang bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad saw. yang diketahui melalui peristiwa-peristiwa sebelum sampai sesudah Nabi Muhammad saw. dilahirkan, mukjizat yang dimiliki beliau serta kabar dari kitab dan nabi terdahulu.

²² Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 208, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

²³ Fahri Hidayat, *Pengembangan Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam dengan Pendekatan Total History: Urgensi, Relevansi, dan Aktualisasi*, Cet. 1 (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 37.