

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada hakikatnya mata pelajaran yang memberikan informasi atau pengetahuan mengenai tentang perjalanan sejarah umat-umat terdahulu tidak hanya mengenai umat islam saja melainkan semua kejadian yang menimpa seluruh umat pada zamannya. Melalui mata pelajaran SKI di sekolah siswa dapat mengetahui kejadian masa lampau dapat dijadikan sebagai pegangan dan teladan untuk kehidupan sekarang dan masa yang akan datang. Mata pelajaran SKI ini hanya dapat kita jumpai pada lembaga sekolah yang berbasis madrasah hal ini dilakukan guna meningkatkan mutu pendidikan dalam berbagai aspek.

Pendidikan merupakan salah satu domain yang ikut terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah memaksa budaya belajar di kelas untuk berubah. Mau tidak mau perubahan tersebut menuntut kedua belah pihak yang berkepentingan dalam pembelajaran yakni guru dan peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi khususnya pemanfaatan ataupun pengembangan laboratorium dalam pendidikan akan mengoptimalkan peranan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam pembelajaran di kelas (Roblyer 2003, hlm. 229)

Pada proses belajar mengajar banyak yang perlu diperhatikan agar prosesnya berjalan lancar. Seperti halnya tujuan belajarnya, metode yang digunakannya, media yang dipakai, ataupun sarana dan prasarananya. Seorang pendidik dituntut untuk kreatif dan cerdas dalam mendidik siswa. Termasuk dalam pemanfaatan sumber belajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan bagian dari kegiatan pokok dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam suatu proses pembelajaran, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan.

Etin Supriatin, 2020

EVEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POWTOON TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MTS BAITUL ARQOM AL-ISLAMI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011).

Pada mata pelajaran di Sekolah ada beberapa mata pelajaran yang di anggap membosankan oleh siswa karena terlalu banyak tulisan-tulisan atau hanya dengan buku paket saja termasuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Oleh karna itu perlu adanya sumber belajar atau media yang dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI, mengingat masih banyak guru yang belum tepat pada saat menggunakan metode pembelajaran, umumnya metode yang sering diterapkan oleh guru pada mata pelajaran SKI ialah metode ceramah. Berdasarkan Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai guru bidang studi Sejarah Kebudayaan islam di Sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTs) Baitul Arqom Al-islami Bandung ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa melihat kondidisi siswa yang berada di lembaga berbasis pesantren mereka cenderung bosan dan mengantuk pada saat mengikuti proses pembelajaran, penyebab terjadinya bosan, lelah dan ngantuk bukan hanya dikarenakan dari guru melaikan dari diri siswanya sendiri, kegiatan siswa yang tinggal di pondok pesantren jauh lebih banyak ketimbang siswa yang tidak tinggal di pondok pesantren.

Motivasi sangatlah penting untuk mendorong atau membangkitkan adanya energi positif dari dalam diri siswa yang berbentuk aktivitas baik pada saat mengikuti proses pembelajaran, maupun hasil yang ingin diperoleh oleh siswa. Pada umumnya motivasi setiap siswa tidak sama, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung akan mempunyai pengalaman belajar yang berbeda daripada siswa yang memiliki motivasi rendah. Apabila mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, maka pembelajaran menjadi membosankan dan membuat siswa mengantuk dan tidak bersemangat. Begitu juga sebaliknya, apabila dalam kegiatan pembelajaran mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan efektif. (Sardiman, 2012: 75).

Beberapa peneliti tedahulu yang telah dilakukan oleh Imas Rojalia (2016), M. Syaifudin (2015), Shinta Wulandari (2018) terkait pembelajarn Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah, pada umumnya peneliti terdahulu memiliki beberapa permasalahan yang sama yakni kurang

Etin Supriatin, 2020

EVEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POWTOON TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MTS BAITUL ARQOM AL-ISLAMI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dan rendahnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran sejarah, siswa sendiri beranggapan bahwasannya mata pelajaran SKI sangatlah membosankan yang mengakibatkan siswa mengantuk pada saat mengikuti pembelajaran dikarenakan kurangnya media serta pemahaman guru terhadap strategi pembelajaran. . Peneliti juga melakukan studi pendahuluan ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian yang mana pada saat ditemui didapatkan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan islam hal ini dibuktikan pada saat guru memberikan penjelasan materi hampir seluruh siswa di dalam kelas tertidur hal ini juga di sebabkan oleh metode yang dipakai oleh guru pada saat terjadinya proses pembelajaran, metode yang dipakai oleh guru yaitu metode ceramah yang mana hanya berjalan satu arah dan siswa cukup dengan mendengarkan saja, padahal pada era digital ini siswa di tuntut untuk aktif selama proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dua arah yang mana siswa tidak hanya menerima informasi dari guru saja. Oleh karna itu peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan yaitu media pembelajaran powtoon yang dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. oleh karna itu peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan yaitu media pembelajaran powtoon yang dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini di dukung oleh para peneliti sebelumnya terkait efektivitas media *powtoon* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh Yeni dkk (2016), Syahrul dkk (2017), One (2017). Menyatakan bahwa pada saat penggunaan media *powtoon* siswa lebih antusias. Serta meningkatnya motivasi belajar siswa. Media pembelajaran *Powtoon* merupakan salah satu jenis media presentasi yang memiliki fitur animasi gerak, audio, serta audio visual, seperti halnya power point tetapi ada beberapa perbedaan pada masing-masing fitur. Banyaknya media video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media *Powtoon*. Media *Powtoon* lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya melalui website saja bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di *Powtoon*, (Villar 2013, hal 9)

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti tidak hanya menggunakan media *powtoon* melainkan menggunakan media *prezi* untuk membantu adanya perbedaan dan peningkatan motivasi belajar siswa, media yang digunakan lainnya ialah media *prezi*. Media *Prezi* merupakan perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang

Etin Supriatin, 2020

memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi (Enterprise, 2012). Oleh karena itu media *prezi* dapat mengimbangi media *powtoon*, karena fitur di dalam media *powtoon* sendiri menyajikan video yang berbentuk animasi serta adanya audiovisual sedangkan *prezi* hanya dapat mengarahkan tampilan penyajian dari berbagai arah sesuai yang dikehendaki, artinya presentasi dapat dilakukan dari section mana saja yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang diatas mengenai kurangnya motivasi belajar pada siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka dari itu peneliti tertarik memperdalam kajian mengenai penggunaan media *powtoon* menjadi sebuah penelitian dengan judul **Evektivitas Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Baitul Arqom Al-Islami di kelas VII MTs Baitul Arqom.**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat di rumuskan masalah umum sebagai berikut “apakah terdapat Peningkatan Motivasi Belajar Siswa antara yang menggunakan media *Powtoon* dan media *Prezi* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Mts Baitul Arqom Al-Islami”.

Berdasarkan rumusan masalah umum tersebut, secara lebih spesifik di rumuskan masalah khusus yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek motiv kognitif (*cognitive motives*) antara yang menggunakan media *powtoon* dengan media *prezi* dalam mata pelajaran SKI di MTs Baitul Arqom Al-Islam?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek penampilan diri (*self-expression*) antara yang menggunakan media *powtoon* dengan media *prezi* dalam mata pelajaran SKI di MTs Baitul Arqom Al-Islam?
3. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek kemajuan diri (*self-enhancement*) antara yang menggunakan media *powtoon* dengan media *prezi* dalam mata pelajaran SKI di MTs Baitul Arqom Al-Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Peningkatan Motivasi Belajar Siswa antara yang menggunakan media

Powtoon dan media *Prezi* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Mts Baitul Arqom Al-Islami .

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan motivasi belajar pada aspek motif kognitif (*cognitive motives*) antara yang menggunakan media *powtoon* dengan media *prezi* dalam mata pelajaran SKI di MTs Baitul Arqom Al-Islami.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan motivasi belajar pada aspek aspek penampilan diri (*self-expression*) antara yang menggunakan media *powtoon* dengan media *prezi* dalam mata pelajaran SKI di MTs Baitul Arqom Al-Islam.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan motivasi belajar pada aspek kemajuan diri (*self-enhancement*) antara yang menggunakan media *powtoon* dengan media *prezi* dalam mata pelajaran SKI di MTs Baitul Arqom Al-Islam.

1.4 Manfaat Teoritis Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, secara lebih spesifiknya akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi dalam mengajar mata pelajaran SKI oleh guru ataupun pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Pendidik

Dapat menjadi referensi bagi pendidik di sekolah dalam mengajar sehingga pembelajaran tidak monoton serta membantu pendidik dalam mengkondisikan kelas

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan minat belajar bagi siswa , meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI

c. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya mengenai Efektivitas Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya Penelitian penggunaan media pembelajaran *Powtoon* ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi yang dapat membantu peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran *Powtoon* pada aspek lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab sesuai dengan Pedoman Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2018, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II Kajian Teori, dalam bab ini membahas mengenai topik atau pembahasan yang akan dibahas seperti konsep teori, model, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, dalam bab ini berisikan kerangka berpikir, asumsi, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, dalam bab ini membahas mengenai procedural yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui peneliti merancang alur penelitiannya yaitu berisi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, dalam bab ini ada dua hal yang disampaikan yaitu pertama, temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data. Kedua, pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Dalam bab ini sesuai dengan judul babnya, bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian penting hasil analisis penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian tersebut.