

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan semakin menunjukkan perkembangannya dari tahun ke tahun. Hal tersebut menunjang untuk terciptanya inovasi dalam bidang teknologi yang menandai adanya kemajuan suatu zaman. Pada zaman yang serba teknologi ini, manusia dipaksa untuk bisa beradaptasi dalam penggunaan teknologi untuk melanjutkan kehidupan sehari-hari.

Berkembangnya teknologi yang semakin tidak terkendali pastinya memberikan dampak yang besar pada kehidupan, tidak ketinggalan dampak pada dunia pendidikan. Memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah berguna apabila bisa dimanfaatkan dengan baik dan bijak dalam menunjang pembelajaran yang lebih efektif. Namun, ada beberapa manusia yang tidak bisa menggunakan teknologi atau bahkan tidak mau menggunakan teknologi yang ada dengan alasan terlalu sulit untuk digunakan, seperti contoh seorang guru yang enggan untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang baru.

Hal ini sempat menjadi perbincangan Sekretaris Jenderal Pengurus Besar Nahdlatul Ulama (PBNU) dalam diskusi yang berjudul “Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Inovasi Teknologi Pendidikan di Gedung PBNU, Jakarta, pada tanggal 21 Maret 2012 silam. Marsudi menjelaskan bahwa banyaknya pendidik yang masih kurang bisa memahami cara berinovasi, dari situlah rencana pemerintah untuk meningkatkan kualitas Pendidikan terancam gagal. Ia juga menuturkan bahwa minimnya pemahaman seorang pendidik dalam sebuah inovasi Pendidikan pastinya akan memunculkan metode pembelajaran yang konvensional. Pembelajaran tersebut ia nilai terlalu monoton, tidak sesuai dengan perkembangan zaman, dan tidak kreatif.¹

Selain itu, fenomena kurangnya inovasi seorang pendidik di Kabupaten Bekasi juga pernah terjadi. Menurut Saepulloh, Kepala Bidang Pembinaan Sekolah Menengah Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi, kurangnya keinginan untuk berinovasi oleh pendidik yaitu karena belum mampu untuk beradaptasi pada kurikulum yang berubah-ubah, teknologi yang semakin kesini

¹ Indra Akuntono, “Guru Diharapkan Lebih Inovatif Dalam Mengajar,” Kompas, 2012, <https://nasional.kompas.com/read/2012/03/21/12313075/~Edukasi~News>.

semakin canggih sehingga tidak mudah untuk menyesuaikan diri, serta pendidik yang sudah terlanjur nyaman dengan metode mengajar dengan cara guru sebagai satu-satunya yang menyampaikan materi atau biasa dikenal dengan metode ceramah, metode tersebut dinilai terlalu monoton dan terlalu biasa dilakukan oleh pendidik.² Dalam islam ada ayat yang berkaitan tentang inovasi dalam Q.S. Ar-Ra'd ayat 11.

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُم مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۝۱۱

Artinya:

“Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain dia.”(Q.S. Ar-Ra'd: 11)³

Dalam ayat diatas dikatakan bahwa sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum dari yang baik ke yang buruk atau dari buruk menjadi yang baik sehingga mereka mengubah pikiran dan sikap mereka sendiri. Ayat tersebut berisi tentang akal, fikiran dan tenaga yang dianugerahkan kepada kita sehingga dapat berbuat sendiri dan mengandalkan diri sendiri. Manusia memiliki keharusan untuk berusaha dengan kemampuannya sendiri serta menentukan jalan hidupnya sendiri dengan berikhtiar dan diperintahkan untuk tidak mudah menyerah dengan keadaan. Manusia diberikan akal oleh Allah swt. jadi manusia harus bisa memilah sesuatu yang baik dan buruk. Selain itu, manusia memiliki tenaga untuk menggapai sesuatu hal yang lebih baik, dengan tidak melanggar ketetapan Allah SWT.⁴

Dengan demikian tafsir ayat tersebut berkaitan dengan perubahan yang bisa dilakukan oleh manusia salah satunya dalam bidang pembelajaran atau inovasi pembelajaran, yang mana

2 Nur Khayati and Sri Sarjana, “Efikasi Diri Dan Kreativitas Menciptakan Inovasi Guru,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 21, no. 3 (2015): 244, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v21i3.189>.

3 Hamka, *Tafsir Al-Azhar: Jilid 5 Diperkaya Dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra, Dan Psikologi* (Depok: Gema Insani, 2015), 54.

4 Hamka, *Tafsir Al-Azhar: Jilid 5 Diperkaya Dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra, Dan Psikologi* (Depok: Gema Insani, 2015), 54.

inovasi tidak akan pernah terjadi apabila tidak ada kemauan dari diri pendidik untuk melakukan inovasi itu sendiri. Inovasi dalam bidang pembelajaran tersebut merupakan contoh bentuk perubahan menuju hal yang positif karena suatu inovasi pembelajaran dapat membawa perubahan yang positif dalam mendapatkan atau menuju pembelajaran yang lebih baik dengan hasil yang memuaskan.

Proses belajar mengajar yang monoton dan tidak ada suatu inovasi yang dikembangkan oleh guru pada pembelajaran di suatu kelas maka akan menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Penyebab terjadinya hal tersebut yaitu penerapan media dan metode dalam pembelajaran yang kurang sesuai dengan keadaan kelas, ataupun manajemen proses pembelajaran yang tidak dapat membangkitkan motivasi peserta didik dengan maksimal.⁵ Selain itu, seorang pendidik dan peserta didik diharuskan untuk menyesuaikan diri dan mengetahui perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesatnya, baik itu teknologi informasi ataupun teknologi komunikasi. Kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk memanfaatkan teknologi pastinya akan membawa banyak dampak positif bagi kemajuan dunia Pendidikan. Kemajuan teknologi juga dibahas dalam agama Islam dalam Q.S. Al-Anbiya' ayat 80.

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ٨٠

Artinya:

“Dan kami ajarkan (pula) kepada Dawud cara membuat baju besi untukmu, guna melindungi kamu dalam peperangan. Apakah kamu bersyukur (kepada Allah)?” (Q.S. Al-Anbiya': 80)⁶

Menurut bunyi pangkal ayat tersebut kepada Nabi Dawudlah Allah memberi sebuah ilham berupa petunjuk cara untuk menciptakan baju besi yang dikenakan dalam peperangan dengan penggunaan yang lebih fleksibel. Sebelum Nabi Dawud mendapat petunjuk dari Allah tentang cara membuat baju besi, manusia hanya memakai plat besi tipis yang dipasangkan di dada untuk berperang. Plat besi tersebut sulit dan kaku untuk digunakan bergerak. Nabi Dawud mendapat petunjuk dari Allah untuk membuat baju besi dari rantai yang bersambung.

5 Sohibun and Filza Yuliana Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive,” *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 02 (2017): 121.

6 Hamka, *Tafsir Al-Azhar: Jilid 6 Diperkaya Dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra, Dan Psikologi* (Depok: Gema Insani, 2015), 64.

Kepandaian yang diajarkan oleh Allah kepada Nabi Dawud bisa diturunkan untuk umat-umat setelahnya. Adakah atas nikmat yang demikian kamu syukuri? Umat yang datang kemudian mendapatkan ilmu pengetahuan dan warisan dari umat yang terdahulu. Terkadang kemajuan manusia didapatkan ketika Allah memberikan ilham kepada seseorang. Misalnya penemuan roda. Siapakah manusia yang pertama dalam sejarah umat manusia diberi petunjuk oleh Allah untuk menciptakan roda? Begitu melimpahnya kemajuan peradaban yang didapat manusia berkat adanya roda ini, sampai saat ini. Disini diperjelas pada ujung ayat, “maka adakah kamu bersyukur?” Demikian juga petunjuk-petunjuk lainnya yang diberikan Allah dalam hal lain hingga saat ini misalnya penemuan lampu listrik, radio, TV, dan ilmu-ilmu teknologi lainnya.⁷ Hal tersebut juga berkaitan dengan kemajuan teknologi dalam bidang Pendidikan di dunia ini. Teknologi dan Pendidikan tidak mungkin bisa dikaitkan dalam bidang Pendidikan jika bukan dari ilham Allah yang diberikan kepada seseorang.

Pendidikan dan teknologi adalah dua hal yang berbeda, akan tetapi saling berkesinambungan, teknologi bisa dimanfaatkan untuk menjadi sebuah media pembelajaran di dalam ataupun di luar kelas. Teknologi Pendidikan memiliki fungsi untuk menjelaskan Pendidikan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran menggunakan Teknik yang sesuai dan menarik sekaligus canggih. Sedangkan teknologi pembelajaran merupakan bidang keilmuan yang berupa instrument materi dan tidak memiliki batas pada perangkat, implementasinya maupun analisisnya berfungsi untuk mempermudah proses belajar dan memperbaharui keahlian.⁸

Penelitian yang berkaitan dengan pembaruan media pembelajaran berbasis teknologi bukanlah suatu hal yang baru dalam penelitian ilmiah, namun masing-masing sekolah pasti memiliki alasan-alasan tersendiri untuk menerapkan pembaruan dalam media pembelajaran tersebut. Baik dari guru yang kurang minat untuk menggunakan media berbasis teknologi untuk belajar di kelas, kurangnya daya tarik pembelajaran yang terlalu monoton menurut peserta didik dan guru yang tidak mau untuk memperbarui metode dan media pembelajaran berbasis teknologi dengan alasan sulit untuk dilakukan. Beberapa penelitian tidak

7 Hamka, 64–65.

8 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 7.

ada yang secara spesifik meneliti bagaimanakah proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi khususnya pada materi Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini diharapkan bisa membantu guru di sekolah khususnya guru PAI untuk mengetahui dan membuka wawasan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi seperti apa respon yang ditunjukkan peserta didik ketika berada dalam kegiatan belajar mengajar terkhusus pada pelajaran Pendidikan agama Islam menggunakan media berbasis video animasi dalam pembelajarannya. Apakah penggunaan media tersebut efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik atau justru membuat peserta didik kebingungan untuk menangkap materi yang dijelaskan.

Berdasar pada masalah yang telah peneliti uraikan, peneliti mendapat ketertarikan untuk meneliti dan membahas skripsi yang berjudul “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS VIDEO ANIMASI *SPARKOL VIDEOSCRIBE* DI SDN JAMBEAN 03”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ditujukan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan tepat supaya tidak terjadi perluasan terkait permasalahan dalam memahami isi penelitian ini, fokus masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03.
2. Hasil penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang masalah, maka peneliti menyusun rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03?
2. Bagaimana hasil penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03?

3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03.
2. Mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03.
3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini yaitu:

1. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dan menunjukkan pemikiran peneliti dan pembaca terkait penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI.
2. Fungsi Praktis
 - a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti saat menggunakan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI.
 - b. Bagi peserta didik bisa terbantu dalam memahami materi PAI dengan cara yang lebih menarik dan efektif yaitu dengan media yang lebih canggih dan bisa meningkatkan motivasi peserta didik.
 - c. Bagi sekolah, yaitu untuk menjadikan pembelajaran berbasis animasi dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe* sebagai masukan dalam Menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah para pembaca dalam memahami dan mempelajari skripsi ini, peneliti telah membaginya dalam sistematika penulisan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagian Awal

Bagian awal ini berisi: cover luar, cover dalam, lembar pengesahan proposal, daftar gambar, lembar pengesahan pengujian ujian munaqosah, halaman pernyataan keaslian

skripsi, halaman abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar tabel.

2. Bagian Isi

Bagian isi adalah bagian yang memuat isi dari penelitian yang terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian yang berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KERANGKA TEORI

Pada bab kedua berisi tentang kerangka teori yang dikemukakan dalam tinjauan pustaka yaitu media pembelajaran, Pendidikan Agama Islam (PAI), *Sparkol Videoscribe*, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian memuat tentang metode dan langkah-langkah penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data dan pembahasan berisi tentang gambaran umum mengenai objek penelitian untuk menjawab permasalahan yang diteliti sesuai dengan kajian teori dan data yang diperoleh selama dilakukannya penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Dalam penutup berisi tentang simpulan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, dan saran hasil penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini disajikan daftar pustaka, Riwayat hidup peneliti, dan lampiran-lampiran.