

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan bagaikan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia pasti di satu sisi mempunyai andil yang besar untuk pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi tersebut, tetapi di sisi lain pendidikan pula butuh menggunakan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi supaya sanggup menggapai tujuannya secara efisien dan efektif. Pendidikan pada revolusi industri 4. 0 memiliki karakteristik khas ialah pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan ataupun diketahui dengan sistem siber (cyber system) yang membuat pendidikan bisa berlangsung secara berkepanjangan tanpa terbatas ruang serta waktu. Salah satu produk pendidikan dengan cyber system merupakan pendidikan elektronik ataupun electronic learning (E- Learning). ELearning ialah pendidikan jarak jauh (distance learning) yang menggunakan teknologi pc, jaringan pc, ataupun internet baik secara online ataupun didistribusikan secara offline semacam memakai CD/ DVD.

Pemakaian teknologi dalam pendidikan telah menggambarkan sesuatu tuntutan. Meski perancangan media berbasis teknologi membutuhkan kemampuan spesial, bukan berarti media tersebut dihindari serta ditinggalkan. Perihal ini di dukung pula dengan keadaan dikala saat ini, dimana penyebaran Wabah Virus Corona yang mencapai 188 negara, dengan jumlah permasalahan positif sudah menembus angka 14, 3 juta.¹ Dalam rangka memutus mata rantai penyebaran Covid- 19, pemerintah sudah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) serta menjaga jarak fisik (*physical distancing*), mengenakan masker serta senantiasa mencuci tangan. Segala elemen dilibatkan untuk ikut serta

¹ Siti Fathimah, Sangputri Sidik, dkk, "Google Docs Sebagai Solusi Pengerjaan Tugas Kelompok Dalam Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid 19", *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 4, No. 3 (2013) : 272-273

dalam menghindari penyebaran virus ini. Salah satunya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, lewat kementerian ini pemerintah sudah melarang sekolah-sekolah untuk melangsungkan perkuliahan tatap muka (konvensional) serta memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Sekolah dituntut untuk bisa menyelenggarakan pembelajaran secara daring ataupun *online*.² Saat ini virus corona tengah jadi pokok ulasan isu terbaru di seluruh golongan orang didunia. Sebabnya, virus yang berakar dari kota Wuhan, Tiongkok ini sudah menewaskan ribuan apalagi belasan ribu orang dari beragam negara, tercantum Indonesia. Organisasi Kesehatan Dunia maupun World Health Organization (WHO) memberi tahu virus corona bagaikan pandemik. Status ini naik berganti dari semulanya epidemik jadi pandemik. World Health Organization menyebut virus corona bagaikan pandemik yang amat merisaukan golongan orang banyak. Pihak World Health Organization menarangkan serta membeberkan jikalau mereka ataupun suatu negara belum pernah memandang serta mencermati pandemi yang dipicu oleh virus corona telah menyebar dengan sangat cepat.³ Dan saat ini saya belum pernah mencermati, memandang, serta memperhatikan pandemi yang bisa dan dapat dikendalikan dengan alat ataupun obat yang telah di uji cobakan, meski katanya saat ini telah terdapat uji klinis tentang vaksin dari virus ini.

Permasalahan Covid-19 yang merupakan pandemik dunia jelas memunculkan kerisauan dari bermacam- macam golongan, khususnya dalam bidang pendidikan. Kekhawatiran warga semakin terasa dengan melihat lonjakan permasalahan positif yang lumayan cepat, serta memandang minimnya kesiapan sebagian elemen guna mengatasi virus corona. Memandang tingginya tingkatan persebaran di bermacam daerah yang mewajibkan pemerintah untuk lekas mengambil langkah strategis. Dengan menetapkan kebijakan- kebijakan

² Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020

³ Aprista Ristyawati, "Efektifitas Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Masa Pandemi Corona Virus 2019 oleh Pemerintah Sesuai Amanat UUD NRI Tahun 1945", *Administrative Law & Governance Journal*, Vol 3, No. 2 (2020): 241

prediksi buat menanggulangi akibat dari Covid-19. Salah satu anitispasi yang di jalani yakni karantina kesehatan, Karantina kesehatan ialah suatu peraturan yang sudah diatur dalam undang- undang. Termaktub serta tercantum jelas kalau karantina kesehatan sendiri ialah metode yang efisien di dikala terjalin kedaduratan musibah semacam wabah yang bisa memunculkan dampak serta kerugian besar untuk negeri. UU Nomor 6 Tahun 2018 Tentang Keekarantinaan Kesehatan dengan jelas menerangkan tentang adanya pembatasan masuk-keluarnya orang ke suatu wilayah yang sudah dinyatakan sumber wabah, termasuk mengendalikan pula tentang adanya perintah untuk melaksanakan isolasi, karantina daerah, vaksinasi serta lain sebagainya untuk menghentikan penyebaran wabah yang terjalin di Indonesia.⁴

Munculnya wacana Keekarantinaan Kesehatan disebabkan adanya pandemic yang terjadi di dunia saat ini yaitu sebuah penyakit yang dinamai *Coronavirus Disease* (Covid) 19. Penyakit ini disebabkan oleh virus *Systemic Acute Respiratory Syndrome* (SARS) Coronavirus-2 (SARS-COV2). Virus yang terdeteksi pertama kali di Wuhan, yaitu di pasar seafood Hunan, mengakibatkan pada awal Desember ditemukan 50 kasus infeksi pernafasan (pneumonia). Hal ini salah satunya disebabkan karena penyakit ini dapat dibawa oleh hewan-hewan yang dijual di pasar tersebut seperti kelelawar, anjing, ular dan lain sebagainya. Namun lambat laun, ternyata banyak ditemukan kasus seseorang yang tidak makan-makanan dari Pasar Hunan di Wuhan terinfeksi virus ini. Saat itulah disimpulkan bahwa virus ini dapat menyebar melalui partikel, ketika manusia saling melakukan kontak (komunikasi) satu sama lain. Perlahan-lahan, virus ini mengakibatkan 8.000 kematian dan ratusan ribu individu terinfeksi dalam 50 (lima puluh) hari pertama pasca ditetapkannya infeksi tersebut oleh pemerintah China. Akhirnya, dalam waktu sekejap saja, infeksi virus ini

⁴ Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 Tentang Keekarantinaan Kesehatan.

menyebarkan ke lebih dari 100 (seratus) negara di dunia.⁵ Salah satu dampak pandemi Corona virus ialah terhadap pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas, dan pondok pesantren. UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) semenjak 4 Maret 2020 menganjurkan penggunaan pendidikan jarak jauh serta membuka platform pembelajaran yang bisa digunakan sekolah serta guru untuk menjangkau peserta didik dari jarak jauh serta membatasi kendala pendidikan. Sehubungan dengan pertumbuhan tersebut, Kementerian Pendidikan serta Kebudayaan (Kemendikbud) ikut mengambil kebijakan sebagai panduan dalam mengalami penyakit tersebut di tingkatan satuan pendidikan.

Selama masa pandemi Covid-19 untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi WhatsApp dan google form untuk digunakan secara menyeluruh serta tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan berbagai media lainnya. Penggunaan ekspresif, memberdayakan, berbagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar bermakna selama masa pandemi. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan hasil belajar. Berbagai media pembelajaran yang dilakukan secara daring memanfaatkan berbagai *platform* dalam jaringan internet, interaksi dan fasilitasi untuk mendukung pelayanan belajar bagi siswa sehingga pola sistem pembelajaran ini dapat dimengerti oleh tiap peserta belajar. Namun era pandemi covid-19 yang merubah kebiasaan pembelajaran dari luring terpaksa daring ini menjadi penting untuk dikenali kesulitannya dalam memanfaatkan teknologi digital yang baik.⁶ Hal ini disebabkan karena penggunaan media digital untuk belajar mengajar telah lama tidak konsisten dan sangat berbeda dalam setiap mata pelajaran

⁵ Sheereen, M., Khan, S., Kazmi, A., et al. 2020. Covid-19 Infection: Origin, Transmission and Characteristics of Human Coronaviruses. *Journal of Advanced Research: Elsevier*.

⁶ Adib Rifqi Setiawan dan Arij Zulfi Mufassaroh, "Lembar Kegiatan Siswa untuk Pembelajaran Jarak Jauh Berdasarkan Literasi Sainifik pada Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)", (2020): 2

dalam cara penyampaiannya. roses KBM memerlukan bahan ajar yang gampang dimengerti oleh peserta didik. Uraian modul pendidikan tersebut bisa jadi modal kedunia kerja ataupun kejenjang yang lebih besar, dengan terdapatnya sesuatu media yang bisa tingkatkan sistem kerja alat indra yang hendak menaikkan penjelasan peserta didik. Media tersebut bisa berbentuk cetak, audio, visual, serta audio visual.⁷ Pertumbuhan belajar telah membawa pengaruh terhadap pembelajaran.

Proses belajar mengajar siswa mengharapkan terdapatnya media pembelajaran yang baru yang diberikan oleh seorang guru, keterbatasan media pembelajaran yang diberikan seorang guru terhadap siswa membuat siswa kerap kali bermalasan, sebab siswa cuma terpaksa kepada bahan ajar yang berbentuk buku paket ataupun LKS. Pada saat proses pembelajaran diawali guru cuma membagikan siswa membaca materi yang terdapat di buku LKS sesuai dengan materi yang di informasikan, setelah itu dilanjutkan dengan guru menarangkan dengan tata cara ceramah yang dibantu dengan media WhatsApp, keterbatasan media pembelajaran guru cuma menggunakan WhatsApp yang terdapat di grup kelas. Sehabis guru menerangkan guru langsung membagikan tugas kepada siswa buat mengerjakan latihan soal- soal yang terdapat dibuku LKS. Perihal ini yang kerap membuat siswa jadi bosan terhadap mata pelajaran SKI. Pemakaian buku paket serta LKS membuat proses pembelajaran kurang efisien, masih banyak siswa yang Mengobrol didalam kelas dikala proses pendidikan diawali, serta siswa bermalas- malasan buat membaca buku paket serta LKS yang diberikan oleh sekolah, siswa merasa bosan terhadap media pembelajaran yang cuma sebatas buku paket serta LKS. Sehingga siswa bakal merasa kesusahan bila belajar cuma memakai buku paket serta LKS.

Terdapatnya multimedia (software) dalam proses belajar jadi sangat berguna. Multimedia tersebut bertujuan untuk membuat waktu belajar lebih efisien, serta efektif, memudahkan uraian materi yang memerlukan kejelasan suara,

⁷ Oktavianingrum, "Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Pertemuan Di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta."

menarik buat dicermati serta penggunaannya gampang baik secara oprasional. Siswa lebih sering memperoleh media pembelajaran hanya berbentuk LKS serta buku paket, sedikit memperoleh media pembelajaran software yang memudahkan siswa belajar mandiri. Perihal ini butuh dicermati siswa senantiasa merasa bahagia dengan media pembelajaran yang dikira baru. Terdapatnya multimedia software dalam proses pembelajaran jadi sangat berguna. Buku cetak memiliki kelemahan dalam proses pembuatannya yakni membutuhkan waktu yang cukup lama, tidak cuma itu buku cetak bisa membosankan dan mematikan atensi membaca peserta didik, tidak cuma itu buku cetak akan lebih mudah sobek. Tidak hanya itu, atensi peserta didik terhadap buku cetak ataupun LKS jadi kurang sehingga peserta didik malas buat menekuni mata pelajaran SKI khususnya pada materi Sejarah Dinasty Abbasiyah. Buat menaikkan atensi peserta didik dalam belajar dibutuhkan update terpaut media pebelajaran yang digunakan, ialah berbentuk media yang menarik.

Dari hasil pra penelitian yang dicoba oleh peneliti, sehingga peneliti menawarkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* ialah whitebord animation vidio ataupun kerap diucap dengan sketch vidios, doodle vidios, video scribing, ataupun explainer vidios, tetapi mayoritas kita nyaman mengatakan dengan whitebord animation (animasi papan tulis). Papan tulis ini digunakan buat menggambarkan narasi ataupun skrip serta media ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dialami oleh siswa dikala ini dijadikan kemampuan oleh peneliti dengan mencari data lewat internet berikut dengan metode penggunaannya. Kemampuan tersebut berbentuk media pembelajaran SKI berbasis *Sparkol Videoscribe*. Kompetensi keahlian dalam melakukan tugas akhir maka peneliti mengembangkan materi SKI. Nanti siswa siswi sanggup memakai media pembelajaran yang baik dan sanggup menerima pembelajaran secara efisien serta jadi generasi yang bermutu.

Berawal dari hal tersebut penulis terdorong untuk mengangkat sebuah judul Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Yasi Kronggen”**

B. Rumusan masalah

Untuk membatasi agar lebih terpusat pada pokok permasalahan yang sesuai dengan judul, maka akan peneliti kemukakan permasalahan dalam judul ini, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Sparkol VidioScribe* ?
2. Bagaimana respon Pendidik serta peserta didik terhadap media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Sparkol VidioScribe*?

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran SKI berbasis *sparkol videoscribe*.
2. Mengetahui respon Pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran SKI berbasis *sparkol videoscribe*.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu dengan memakai media *Sparkol Videoscribe* sebagai pembelajaran diharapkan dapat menaikkan pengetahuan keilmuan serta pola pikir peneliti serta pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peneliti

Sebagai pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran SKI di MTs.

- b. Untuk Pendidik serta Peserta Didik
Sebagai fasilitas serta rujukan dalam pemakaian media pembelajaran serta penelitian ini jadi tolak ukur pemakaian media dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Sistematika penulisan

Skripsi ini disusun dari tiga bagian yaitu:

1. Bagian awal

Pada bagian awal ini memuat yang terdiri dari, halaman, sampul, judul, halaman nota persetujuan bimbingan, halaman pengesahan, surat pernyataan, motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, abstrak, halaman daftar isi, daftar table, daftar gambar dan yang terakhir lampiran.

2. Bagian isi

bagian isi terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua ini berisi tentang landasan teori dari penulisan skripsi yang terdiri dari: Pengertian media pembelajaran, Ciri- ciri media pembelajaran, Fungsi/Peranan serta manfaat media pembelajaran, Pengertian *Sparkol videoscribe*, Tampilan *Sparkol videoscribe*, Pengertian SKI, tujuan pembelajaran SKI, Manfaat pembelajaran SKI, Ruang lingkup pembelajaran SKI

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga ini berisi tentang metode atau cara penulisan penelitian skripsi yang meliputi: Jenis penelitian, Setting penelitian, Prosedur penelitian, Jenis data, Teknik analisis data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini berisi tentang gambaran umum subjek yang diteliti yang meliputi: Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dan Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

BAB V PENUTUP

Bab kelima ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian. Yang meliputi : Kesimpulan dan Saran

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir ini meliputi: daftar pustaka, lampiran-lampiran.

