

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan, interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan merupakan sumber belajar pada suatu lembaga pendidikan. Yang membahas mengenai materi-materi pembelajaran, sehingga proses atau pesan-pesan dari pembelajaran bisa tersampaikan. Adapun komponen-komponen pembelajarannya adalah sebagai berikut: peserta didik, pendidik, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), evaluasi. Berbicara mengenai proses pembelajaran, diperlukan adanya media pembelajaran yang tepat sasaran untuk membantu efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat menyampaikan pesan, media juga sebagai faktor penunjang supaya tujuan pembelajaran itu bisa tersampaikan, Media diartikan sebagai alat pembantu dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik.

Adapun dalam penggunaan media yang baik, perlu pemahaman ciri-ciri dari media, ciri tersebut sebagai berikut:¹

¹Mahnun . “Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran,(2012) , 1.

1. Ciri media fiksatif yaitu Berupa Media yang menyajikan gambaran-gambaran atas suatu kejadian tertentu yang membuat siswa itu paham mengenai hal tersebut.
2. Ciri Media Manipulatif yaitu Berupa Media yang menyajikan suatu peristiwa, dengan merubahnya dengan mempersingkat suatu kejadian tersebut (Mentransformasikannya).
3. Ciri distributif merupakan media yang digunakan untuk menyajikan sebuah peristiwa yang di tampilkan kepada siswa dengan memberikan masukan-masukan. Adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu mempermudah serta menujung proses pembelajaran agar lebih menarik. Dan untuk meningkatkan minat belajar siswa dari sebelumnya.

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan, kejelasan dan keruntuan pesan. Daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan efektivitas belajar. Media apapun yang digunakan sasarannya adalah untuk memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran. Kemudahan siswa dalam belajar haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.

Dalam memanfaatkan media ini perlu dikuasai oleh seluruh pendidik, agar materi-materi bisa tersampaikan dengan baik. Namun masih ditemukan ada saja sebagian pendidik yang belum menguasai media pembelajaran dan belum menemukan media yang cocok untuk siswanya agar pembelajaran itu bisa lebih menarik.

Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Khususnya di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairiyah Pipitan, kegiatan pembelajarannya memanfaatkan media dengan penggunaan bahan ajar, dengan metode ceramah, diskusi, dan penugasan, pada umumnya masih menggunakan metode yang monoton. guru hanya menerapkan metode diskusi dengan pola biasa tanpa memvariasikan proses diskusi itu dengan sesuatu yang menarik dan guru juga hanya menjelaskan materi yang ada di buku paket, karena keterbatasan sekolah dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran terasa membosankan dan menyebabkan peserta didik mengantuk dan tidak fokus memperhatikan materi yang sedang disampaikan. Jadi belum ada yang menyajikan sebuah media dengan materi yang lengkap, menarik, sistematis, yang mudah dipahami, dan siswa dapat mengulang materi yg disajikan dengan belajar mandiri di luar proses pembelajaran di kelas, dengan melihat efektifitas hasil

belajar siswa mengenai materi sejarah islam dinusantara yang masih belum menyeluruh.

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu media yang menyajikan materi yang lengkap dan menarik sehingga membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait materi sejarah kebudayaan islam, salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah menggunakan media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva*. Dengan pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan pembelajaran lebih menarik. Dari uraian diatas, peneliti tertarik melakukan sebuah riset untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai efektivitas penunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tingkat Madrasah Tsanawiyah Al-Khairiyah Pipitan. Adapun media yang akan di kembangkan adalah pembelajaran menggunakan *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* yang dapat menampilkan materi yang lengkap, tampilan gambar yang menarik sehingga materi pembelajarannya mudah tersampaikan dan memperoleh pengalaman belajar yang maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan-permasalahan yang muncul dalam penerapan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IX di MTs Al-Khairiyah Pipitan dapat

diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran terasa membosankan dan menyebabkan peserta didik mengantuk dan tidak fokus memperhatikan materi yang sedang disampaikan.
2. Adanya keterbatasan sekolah dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam masih monoton dalam menjelaskan materi sejarah islam di nusantara.
4. Siswa bosan dan mengantuk ketika mata pelajaran sejarah kebudayaan islam terutama materi sejarah islam di nusantara.
5. Belum menemukan media pembelajaran yg menarik yang menyajikan materi yang lengkap dan memberikan kemudahan bagi siswa, dengan melihat efektifitas hasil belajar siswa mengenai sejarah kebudayaan islam yang masih belum menyeluruh.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, penulis membatasi permasalahan yang ada. Dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, maka peneliti tidak membahas secara keseluruhan tentang media pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Akan tetapi peneliti lebih fokus dalam lingkup pembelajaran

sejarah kebudayaan islam materi sejarah islam di nusantara kelas IX dan cara mengembangkan media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* MTs Al-Khariyah Pipitan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat di kemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IX di MTs Al-Khairiyah tersebut?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IX di MTs Al-Khairiyah tersebut?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IX di MTs Al-Khairiyah Pipitan tersebut?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* yang telah dikembangkan pada mata

pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IX di MTs Al-Khairiyah Pipitan.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IX di MTs Al-Khairiyah Pipitan.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi yang telah dikembangkan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IX di MTs Al-Khairiyah Pipitan.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, di antaranya sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kajian-kajian selanjutnya yang relevan khususnya pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Serta dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada pengembangan pembelajaran PAI. Sehingga perkembangan Pendidikan Agama Islam akan didukung dengan

semakin banyaknya kajian-kajian tentang pengembangan baik dari media, metode, bahan, perangkat, dan lain sebagainya.

2. Secara praktis

a. Bagi penulis

Dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalaman tentang pengembangan media mind mapping berbasis aplikasi canva, serta menjadi sarana untuk nanti di terapkan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi peneliti lain

Dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi peneliti ketika mengembangkan media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva*.

c. Bagi siswa

Dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi melalui media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien.

d. Bagi guru

Diharapkan media pembelajaran lebih memudahkan guru dalam menginterpretasikan materi dalam menjelaskan materi pembelajaran.

e. Bagi sekolah

Diharapkan media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* ini menjadi pilihan, sebagai masukan dan input proyek pengembangan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

f. Bagi fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Hasil dari Penelitian ini diharapkan menjadi inovasi baru bagi media pembelajaran di fakultas tarbiyah dan keguruan sehingga dapat memberikan pembekalan serta pembinaan bagi para calon guru atau pendidik tentang pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva*.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Berdasarkan spesifikasi produk yang dikembangkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* ini berisi materi sejarah islam di nusantara, dapat digunakan di semua jenis perangkat handphone, komputer maupun laptop.
2. Produknya mudah digunakan, tanpa petunjuk ataupun buku panduan.
3. Media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* didesain/dimodifikasi dengan beberapa kombinasi warna, gambar, dan peta pikiran yang

dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran SKI sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

4. Bisa ditampilkan dalam bentuk presentasi berupa file pdf.
5. Menyajikan materi pelajaran SKI sesuai dengan KI dan KD.
6. produknya berupa soft file dan dapat di copy

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bermaksud untuk memudahkan penulisan-penulisan dan pembaca dalam penelusuran tema-tema pembahasan, sistematika disusun dengan mengurutkan bab dengan tema-tema pembahasan, sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

Bab Kesatu Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk, Sistematika Pembahasan.

Bab Kedua Kajian Teori yang meliputi: Deskripsi Teori (Pengertian Media Pembelajaran, Dalil Tentang Media Pembelajaran, Peran dan Fungsi Media Pembelajaran, Karakteristik Media Pembelajaran, Klasifikasi, Prinsip, dan Pemilihan Media Pembelajaran, Pengertian Mind Mapping, Tujuan Mind Mapping, Pengertian Aplikasi Canva, Fitur-Fitur Aplikasi Canva, Manfaat Aplikasi Canva, Klasifikasi,

Prinsip, dan Pemilihan Media Pembelajaran, Pengertian SKI, Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI, Tujuan SKI, Pengertian Efektivitas Belajar, Konsep Belajar. Jeni-Jenis Aktivitas Belajar, Faktor-Faktor yang Memengaruhi Proses Belajar, Belajar yang Efektif), Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir Produk, Hipotesis Produk.

Bab Ketiga Desain/Prosedur Penelitian meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Sampel/Sumber Penelitian, Metode Penelitian (Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba Produk), Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Model dan Pengembangan.

Bab Keempat Hasil penelitian meliputi: Deskripsi Hasil Penelitian, Prosedur Penelitian, Kelayakan Produk, Efektivitas Media Pembelajaran, dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab Kelima Penutup Terdiri dari: Kesimpulan dan Saran-Saran.