

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi sebagian peserta didik merupakan mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Penyebab pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak berjalan efektif dan dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, disebabkan oleh keterbatasan penggunaan metode guru dalam menyampaikan materi, yakni masih terbatas pada metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher centered*).¹ Menurut Wina Sanjaya dalam Sri Solati berpendapat bahwa guru sering memposisikan peserta didik sebagai objek bukan sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Guru lebih sering berceramah ketika menyampaikan materi yang terdapat dalam LKS dan buku paket, tanpa menggunakan media lain yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.²

Menurut Sheal dalam Depdiknas, bahwa peserta didik dapat belajar dengan baik yakni 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.³ Namun kenyataannya, hasil observasi proses

¹ Istiqomah Fifi Munawir, "Analisis Problematika Guru Dalam Pembelajaran SKI di MI Beserta Solusinya," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. Analisis Problematika Guru Dalam Pembelajaran SKI di MI Beserta Solusinya (2024): 2808–24, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

² Sri Solati, "Peningkatan Hasil Belajar Ski Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Word Square Pada Kelas V Mi Al-Falah Jakarta Barat," *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)* 2, no. 1 (2023): 105–12, <https://journals.eduped.org/index.php/intel/article/view/198>.

³ Depdiknas, *Kegiatan Belajar Mengajar Yang Efektif*, 2003, 13.

pembelajaran yang peneliti lakukan di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Pusat Cibeber menunjukkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar (KBM) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya terbatas pada penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini menjadikan peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Perilaku peserta didik yang menunjukkan ketidaktertarikan terhadap mata pelajaran di antaranya adalah mengantuk, tidur di kelas, bercanda saat guru menjelaskan, bahkan sering izin ke kamar mandi hanya untuk menghindari kejenuhan belajar. Informasi dari hasil wawancara dengan peserta didik yang kerap menunjukkan sikap tersebut menyatakan bahwa metode dan media yang digunakan guru membosankan dan kurang menarik perhatian. Selain itu, mereka kesulitan dalam menangkap isi materi yang disampaikan, yang membuat mereka pusing dan jenuh di dalam kelas.⁴

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan metode pengajaran yang bervariasi serta media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif yang mudah dipakai guru adalah media *genially*. Media ini merupakan platform berbasis *web* yang mampu menghidupkan konten pembelajaran dengan mencakup tiga modalitas belajar peserta didik, yaitu visual, auditori, dan kinestetik.⁵ *Genially*

⁴ Wawancara, M Nizam, Maulidan Arif, dkk., Peserta Didik Kelas VII A MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber, pada hari Senin, 15 Juli 2024.

⁵ Stefanni Viga Gracia Permatasari, Pujayanto Pujayanto, dan Ahmad Fauzi, "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Genially* Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning," *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika* 11, no. 2 (2021): 96, <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>.

menyediakan berbagai fitur seperti *power point*, *education games*, video pembelajaran, animasi, infografis, serta *quiz* dan *games*.⁶

Dengan menggunakan media *genially*, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara interaktif dan menarik. Fitur-fitur yang bervariasi tersebut menjadi alasan bagi peneliti untuk memilih *genially* dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan. Adanya audio, gambar, dan teks yang menarik di dalamnya dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam menyimak pembelajaran serta menekan rasa bosan di dalam kelas.⁷

Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dalam penelitian Siti Muna Arfada Rifda tahun 2024 yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.*” Penelitiannya menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 75% setelah penerapan media *genially*. Selain itu, penelitian Meli Miranda dan Elly Prihasti pada tahun 2024 dengan judul “*Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan Web Genially pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya.*” Menunjukkan hasil penelitiannya yang efektif untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran dengan skor rata-rata 83,5%.⁸

⁶ Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*,” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 101–9, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.

⁷ Nur Afifah, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.

⁸ Meli Miranda dan Elly Prihasti Wuriyani, “Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya Development of Anecdotal Text Teaching Materials With Web Genially for Class X Students At Budi Satrya Private School,” *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1 No: 4 Juni (2024): 326–328, <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.

Di sisi lain, idealnya pembelajaran di abad ke-21 menekankan keterampilan 4 C yakni *critical thinking* (berpikir kritis), *creative thinking* (berpikir kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (berkomunikasi).⁹ Paradigma ini dimaksudkan agar peserta didik mampu menghadapi tantangan global dengan keterampilan sosial dan wawasan luas.¹⁰ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi landasan utama dalam pengembangan pembelajaran abad ini.¹¹

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 menyebutkan bahwa salah satu kompetensi guru adalah mampu memanfaatkan TIK dalam pengembangan pembelajaran.¹² Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensi pedagogik dan kemampuan mendesain pembelajaran yang menarik.¹³ Guru yang mahir dalam desain pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.¹⁴ Dengan demikian, materi abstrak dapat dijelaskan secara konkret melalui integrasi teks, animasi, grafik, audio, dan visual.¹⁵

⁹ Ika Nurhayati, Karso Satum Edi Pramono, dan Amalina Farida, "Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 36–43, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>.

¹⁰ Lydiah Nganga, "Preservice teachers' perceptions and preparedness to teach for global mindedness and social justice using collaboration, critical thinking, creativity and communication (4cs)," *Journal of Social Studies Education Research* 10, no. 4 (2019): 26–57, <https://doi.org/https://jsser.org/index.php/jsser/article/download/1262/407>.

¹¹ Yayu Sri Rahayuningsih dan Tatang Muhtar, "Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6960–66, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>.

¹² Mendiknas, "Permendiknas No. 16 Tahun 2007" 7, no. 3 (2007): 1–31.

¹³ Aulia Akbar, "Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru," *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 2, no. 1 (2021): 23, <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, Cetakan I (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), v.

¹⁵ Yuyun Asnawati dan Sutiah Sutiah, "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 64–72, <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.

Media pembelajaran menurut Hamka adalah alat bantu guru dan peserta didik untuk memahami materi secara efektif dan efisien.¹⁶ Media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹⁷ Oleh karena itu, guru sebagai pendidik profesional harus menciptakan proses pembelajaran yang bermutu agar *output*-nya berupa peserta didik yang cakap dan siap bersaing di dunia global.¹⁸

Penggunaan media dalam pembelajaran juga diisyaratkan dalam Al-Qur'an. Allah SWT berfirman dalam Q.S. An-Nahl [16]: 125: "*Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik...*". Menurut Quraish Shihab dalam tafsir Al-Misbah, ayat ini menjelaskan pentingnya menyesuaikan metode dakwah dengan objeknya. Hal ini relevan dalam konteks pembelajaran bahwa media dan metode harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik.¹⁹

Dengan melihat realita di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Pusat Cibeber, guru belum terbiasa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, meskipun sarana dan prasarana sudah memadai. Belum adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

¹⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, ed. oleh Resa Awahita (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021). H. 13.

¹⁷ Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020): 31, <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.

¹⁸ Surahman et al., "The Role of Driving Teachers in Independent Learning Education in Kubu Raya," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 04 (2022): 2746–1920, <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/667>.

¹⁹ Gunawan Gunawan dan Selamat Pasaribu, "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah," *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

Khusus untuk peserta didik kelas VII, yang sedang berada dalam fase transisi dari pendidikan dasar ke menengah, dibutuhkan pendekatan pembelajarn yang lebih menarik dan interaktif. Usia mereka sudah masuk tahap perkembangan kognitif operasional formal, yang artinya mereka sudah mampu berpikir sistematis dan logis.²⁰ Kelas VII juga merupakan jenjang awal dalam memahami materi dasar yang menjadi fondasi untuk tingkat selanjutnya yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* sangat sesuai dan strategis.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif *genially* berbasis *game* yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Dengan harapan, media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Berbasis *Game* Pada Mapel Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain sebagai berikut.

1. Belum adanya inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru dan berdampak pada kurangnya fokus dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Media pembelajaran yang dipakai oleh guru dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih terbatas pada penggunaan LKS

²⁰ Alon Mandimpu Nainggolan dan Adventrianis Daeli, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran,” *Journal of Psychology “Humanlight”* 2, no. 1 (2021): 31–47, <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.

(Lembar Kerja Siswa) yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

3. Guru belum mampu memaksimalkan pemanfaatan sarana prasarana yang tersedia di Madrasah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dan hanya di fokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif *genially* berbais *game* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Pusat Cibeber. Selain itu, penelitian ini juga difokuskan untuk mengukur validitas media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *Genially* berbasis *game*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Berbasis *Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber” di antaranya:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Pusat Cibeber?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber.
4. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber.

F. Manfaat Penelitian

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Genially* berbasis *game* yang peneliti kembangkan diharapkan dapat berfungsi sebagai fasilitator pendukung antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah ataupun di rumah. Selain itu pula, dengan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* ini peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam yang pada penelitian ini dibatasi pada materi dakwah Rasulullah periode Makkah, serta dapat meneledani sikap Rasulullah dalam aktivitas sehari-hari.

Secara garis besar, manfaat dari penelitian ini dapat diklasifikasikan dalam dua jenis, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini, diharapkan menjadi bahan referensi dan evaluasi bagi peneliti selanjutnya dalam memanfaatkan media *Genially* pada pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi dan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dan mempunyai kepentingan di dalamnya.

Dengan demikian, pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan media *Genially* adalah sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* dapat memberikan pengalaman dan nuansa belajar interaktif, menarik serta inovatif, sehingga suasana pembelajaran di kelas tidak membosankan yang dapat berpengaruh pada peningkatan semangat dan hasil belajar peserta didik.
- 2) Media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital peserta didik di era perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih.

- 3) Alokasi waktu yang cukup banyak untuk memahami dan mengingat kembali materi yang sudah dipelajari di kelas, dengan cara mengakses kembali materi-materi yang disediakan pada media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game*.

b. Bagi Tenaga Pendidik

- 1) Membantu proses pembelajaran yang digunakan sebagai media untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran.
- 2) Menjadi inovasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
- 3) Menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam menciptakan suasana belajar aktif, menarik, serta kreatif melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game*.

c. Bagi Lembaga

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi dan bahan evaluasi bagi guru dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga prestasi yang diharapkan melalui optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif bisa tercapai secara maksimal.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau bahan evaluasi bagi peneliti selanjutnya untuk terus berkarya dan berinovasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman modern ini.

G. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Hasil produk yang peneliti kembangkan berupa media pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan *platform Genially*. Adapun spesifikasi dari produk media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara *online* melalui platform *Genially*.
2. Konten media pembelajaran interaktif terbatas pada materi Dakwah Rasulullah Periode Makkah.
3. Media pembelajaran interaktif materi dakwah Rasulullah periode Makkah ini berupa presentasi, audio, gambar, teks, video, serta quis interaktif.
4. Media pembelajaran interaktif juga dilengkapi dengan soal-soal yang dapat menstimulus kemampuan menganalisis dan keterampilan abad 21 peserta didik.