

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara aktif guna menciptakan peserta didik yang memiliki pola pribadi berakhlak mulia, spiritual yang baik, serta mampu mengembangkan potensi diri. Pentingnya mata Pelajaran SKI bukan sekedar hafalan tahun dan nama tokoh, melainkan pengambilan ibrah (Pelajaran) dari sejarah peradaban Islam. Namun, sifatnya yang naratif seringkali dianggap membosankan oleh siswa jika disampaikan hanya melalui media ceramah. Kesenjangan di MTs PSA Husnul Hidayah ditemukan bahwa ketergantungan pada buku cetak membuat imajinasi visual siswa terhadap peristiwa Sejarah menjadi terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya retensi informasi.

Urgensi pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah terletak pada tujuannya untuk membangun kesadaran peserta didik mengenai pentingnya landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW. Selain itu, SKI bertujuan melatih berpikir kritis dalam memahami fakta sejarah, menumbuhkan apresiasi terhadap peninggalan masa lalu, serta mengembangkan kemampuan mengambil hikmah dari peristiwa sejarah untuk diaplikasikan di masa kini dan masa depan. Pembelajaran SKI dirancang sebagai instrumen untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam membedah dan memahami fakta sejarah secara objektif. Melalui pemahaman yang komprehensif, diharapkan tumbuh apresiasi yang mendalam terhadap peninggalan serta kegemilangan peradaban Islam di masa lampau. Esensi dari pembelajaran ini

adalah mengembangkan kompetensi peserta didik dalam menggali *ibrah* atau hikmah di balik setiap peristiwa sejarah. Hikmah tersebut bukan hanya menjadi pengetahuan statis, melainkan menjadi kompas nilai yang dinamis untuk diaplikasikan dalam menjawab tantangan di masa kini serta memproyeksikan tatanan kehidupan yang lebih baik di masa depan.

Namun, di era digital saat ini, tantangan utama muncul pada bagaimana menyampaikan materi yang memiliki ruang lingkup luas mulai dari periode Mekkah hingga perkembangan Islam di Indonesia agar tetap relevan dan menarik bagi siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan transfer informasi searah tanpa sentuhan teknologi akan membuat nilai-nilai historis yang bernilai luhur menjadi sulit terserap secara maksimal oleh generasi yang terbiasa dengan arus informasi visual yang cepat.

Pada realitanya, banyak pendidik yang belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran sukar dicapai. Di lapangan, ditemukan bahwa proses pembelajaran seringkali terkesan membosankan jika tidak menggunakan metode dan strategi yang tepat. Dominasi metode konvensional seperti ceramah yang tidak dipadukan dengan media yang variatif mengakibatkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa.

Masalah spesifik yang teridentifikasi adalah adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan kondisi psikologis siswa di kelas. Kurangnya variasi media mengakibatkan pembelajaran tidak efektif, yang ditandai dengan munculnya perilaku pasif, siswa yang sering izin keluar kelas, hingga rasa bosan yang memicu ketidakkondusifan suasana belajar.

Di sinilah peran media pembelajaran menjadi sangat vital. Media pembelajaran, baik berupa video maupun gambar, berfungsi sebagai alat raga yang sanggup menambah wawasan dan memicu gairah belajar siswa. Video animasi pembelajaran interaktif memiliki potensi besar karena mampu menghadirkan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan terperinci. Media ini memberikan pengalaman belajar yang tak terduga dan memacu kognitif yang tanggap melalui tayangan yang terlihat hidup.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan perangkat lunak yang mumpuni dalam menciptakan media yang atraktif. *Adobe Animate* muncul sebagai solusi perangkat lunak yang mampu menggabungkan konsep pembelajaran dengan teknologi audio visual secara mutakhir. Sebagai pengembangan dari *Adobe Flash*, software ini memiliki keunggulan berupa ketersediaan *tools* yang lengkap, kontrol animasi yang kuat, serta fleksibilitas untuk dimainkan di berbagai platform seperti video HD, HTML5, hingga aplikasi seluler.

Relevansi *Adobe Animate* dengan karakteristik siswa MTs terletak pada kemampuannya menyajikan unsur animasi yang bergerak dan suara yang melengkapi, sehingga materi yang awalnya dianggap berat—seperti sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah—menjadi lebih menarik untuk diperhatikan. Penggunaan media hasil pengembangan *Adobe Animate* terbukti dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar karena memberikan respon yang sangat baik terhadap efektivitas pembelajaran di kelas.

Kondisi pembelajaran yang belum optimal tersebut secara nyata ditemukan di **MTs PSA Husnul Hidayah**. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SKI di

sekolah tersebut, terungkap bahwa guru masih sangat bergantung pada media konvensional berupa papan tulis dan LKS. Guru mengalami kesulitan dalam pembuatan media yang inovatif karena tidak adanya pelatihan yang berkesinambungan.

Pihak sekolah, khususnya Ibu Fatmawati, menyatakan kebutuhan mendesak akan media berupa video animasi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa kelas VIII yang cenderung mudah bosan dan mengantuk pada materi-materi sejarah yang bersifat naratif. Guru mengharapkan adanya media yang mampu membantu menyampaikan materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah secara lebih lugas dan optimal.

Berlandaskan pada permasalahan dan kebutuhan di lokasi tersebut, maka peneliti memfokuskan pada pengembangan media melalui penelitian yang berjudul: **“Penerapan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Pada Mata Pelajaran SKI di MTs Pesantren Satu Atap Husnul Hidayah”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar tidak menjadi kesalahan penafsiran dalam memahami hasil dari penulisan ini, maka peneliti perlu menjelaskan batasan pembahasannya, adapun pembatasan masalah dalam peneliti ini yaitu :

1. Penerapan video animasi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate* pada materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Pesantren Satu Atap Husnul Hidayah.

2. Respon siswa terhadap penerapan video animasi pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* pada materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah pada materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah mata pelajaran SKI di kelas VIII MTs Pesantren Satu Atap Husnul Hidayah.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka timbul suatu permasalahan yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan video animasi pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* pada materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah dalam pembelajaran SKI kelas VIII di MTs Pesantren Satu Atap Husnul Hidayah?
2. Bagaimana Kesan siswa terhadap video animasi pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* pada materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah dalam pembelajaran SK kelas VIII di MTs Pesantren Satu Atap Husnul Hidayah?

D. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas istilah-istilah dan memudahkan dalam menghadapi masalah yang ada,serta menghindari kesalahpahaman arti dari judul penelitian tersebut,maka peneliti menegaskan beberapa istilah yang di gunakan dalam skripsi ini adalah “ Penerapan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* Pada Mata pelajaran SKI di MTs PSA Husnul Hidayah.”

Untuk memahami judul dengan baik,maka peneliti akan menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Video Animasi

Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai karakter. jadi dalam kegiatan pembelajaran jika menggunakan video animasi siswa lebih cepat menangkap materi yang dijelaskan oleh guru dan pembelajaranpun lebih efektif. Adapun yang dimaksud dengan Guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam penelitian ini adalah Ibu Fatmawati, S.Pd.

3. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran Interaktif adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui komunikasi dua arah, interaksi dengan guru dan sesama siswa, serta penggunaan berbagai sumber belajar. Adapun pembelajaran interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu siswa tidak hanya menjadi pendengar yang pasif tetapi juga berpartisipasi aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan pertanyaan dalam pembelajaran di kelas di MTs PSA Husnul Hidayah Karangtanjung Alian Kebumen.

4. *Adobe Animate*

Adobe animate adalah software yang digunakan untuk membuat animasi terutama yang berbasis *grafik vector*. Dengan *adobe animate* kita bisa membuat animasi menarik dan interaktif untuk berbagai platform. Jika dipembelajaran menggunakan media *adobe animate* bisa membuat semangat belajar dan aktif dalam melakukan pembelajaran.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran interaktif dalam Sejarah Kebudayaan Islam pada materi sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah di MTs PSA Husnul Hidayah dengan beberapa sasaran yang akan dicapai dalam penelitian, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan video animasi pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* pada materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Pesantren Satu Atap Husnul Hidayah.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan video animasi pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* pada materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Pesantren Satu Atap Husnul Hidayah.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pemikiran yang luas terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan

bagi peserta didik sehingga tujuan afektif, kognitif, dan psikomotor dapat tercapai dengan maksimal.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman, pengetahuan, dan wawasan. Serta dapat mengaplikasikan teori-teori yang didapat terhadap produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam masa pendidikan yang akan datang.

b. Bagi Guru Sejarah Kebudayaan Islam

Media video animasi pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Daulah Abbasiyah yang dikembangkan dapat menjadi inovasi baru dalam mengoptimalkan keefektifan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Agar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Daulah Abbasiyah bisa diaktualisasikan dalam bentuk kehidupan sehari-hari dalam penayangan media video animasi pembelajaran interaktif. Sehingga bisa memunculkan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami dalam maksud dan tujuannya yang akan dicapai.

c. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

Media Sejarah Kebudayaan Islam berbentuk video animasi pembelajaran interaktif yang dikembangkan nantinya, dapat menjadi salah satu media alternatif terhadap keefektifan penyalur informasi terkait materi ajar yang diberikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran pun dapat dicapai dengan mudah.