

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman telah membawa perubahan yang besar di bidang teknologi, terutama *handphone*. Munculnya berbagai variasi tipe hp telah mengundang minat masyarakat untuk membelinya, bahkan tidak jarang kita menemukan para pelajar dari sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah telah memiliki hp. Namun, penggunaannya belum mampu dimaksimalkan dengan baik untuk kegiatan positif. Banyak di antara pelajar yang menggunakannya untuk bermain *game online*, bahkan sampai ada yang mengalami gangguan kejiwaan.¹ Pendidik dapat meminimalisir penggunaan negatif tersebut dengan menjadikan *handphone* sebagai alat pembelajaran.

Pendidik saat ini secara tidak langsung dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman karena adanya kemajuan teknologi yang pesat. Kreatifitas sangat diperlukan untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Kreatifitas tersebut salah satunya dapat diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran sangat dibutuhkan agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Kreatifitas merupakan salah satu bagian yang dapat meningkatkan kompetensi guru. Guru memang memiliki kewajiban untuk senantiasa

¹ <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191017105052-20-440267/dua-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-hp> diakses pada 9 Juli 2020, pukul 08.37WIB

melakukan pengembangan dalam menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan. Hal ini telah dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 40 ayat 2. "Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis."²

Pengembangan media pembelajaran penting untuk dilakukan dalam proses pembelajaran. Namun, pengembangan media pembelajaran tentunya harus memperhatikan latar belakang peserta didik, materi yang akan diajarkan, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan hal-hal lainnya yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat, tidak harus berbasis teknologi. Akan tetapi media yang tepat adalah media yang mampu untuk menunjang proses pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Salah satu bentuk media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran adalah *website*. *Website* yang telah tersedia di internet dapat digunakan manusia untuk menelusuri berbagai informasi dengan cepat di manapun dan kapanpun mereka berada. *Website* juga dapat digunakan untuk mencari materi pelajaran, mengunduh *ebook* dan jurnal, serta dapat digunakan untuk bertukar informasi melalui media sosial.

Pendidik yang mampu mengoperasikan *website* dapat mempermudah siswa untuk mengakses materi pelajaran. Apabila siswa sudah dapat mengakses *website*, nantinya siswa mampu mendalami materi pelajaran

² Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

secara mandiri. *Website* penyedia layanan pendidikan misalnya cozora.com, bimbel.ruangguru.com, belajar.kemdikbud.go.id, dan lain-lain. Adanya *website-website* ini tentunya mempermudah siswa untuk mendapatkan materi pelajaran dengan mudah dan cepat.

Website dapat digunakan untuk mengunduh *ebook* pelajaran. Apabila sudah mengunduh *ebook*, siswa dapat mengakses buku hanya dengan membawa *handphone* atau *gadget*. Hal ini lebih mudah bagi siswa karena bentuknya yang fleksibel. *Website* yang menyediakan layanan *download* buku misalnya ebookdirectory.com, openlibrary.org, getfreebooks.com, dan lain-lain.

Website dapat dimanfaatkan sebagai media jejaring sosial untuk bertukar informasi antar wilayah maupun negara. Penyedia *website* jenis ini misalnya twitter.com dan facebook.com. Layanan ini memungkinkan para pelajar untuk berinteraksi satu sama lain dengan mudah tanpa terhalang oleh tempat dan waktu. Pelajar dapat berteman dengan orang Amerika atau Inggris untuk melatih kemampuan bahasa Inggris, berteman dengan orang China untuk melatih bahasa mandarin, dan sebagainya.

Penggunaan *website* mampu memberikan banyak hal positif dalam kehidupan para pelajar. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa ada juga pelajar yang menyalahgunakan penggunaan *website*. Bentuk penyalahgunaan *website* misalnya untuk menyebarkan berita hoax atau informasi yang tidak benar, melakukan plagiarisme dalam mengerjakan tugas, dan menyontek ketika ujian.

Saat ini banyak *website* yang disalahgunakan untuk melakukan plagiarisme. Plagiarisme adalah tindakan menggunakan karya orang lain yang seolah-olah dianggap karya sendiri baik sebagian atau seluruhnya.³ Adanya *website* memberi kemudahan bagi para pelajar untuk mengutip tulisan atau karya ilmiah sehingga mereka dapat menyelesaikan tugas dengan cepat tanpa perlu memiliki keterampilan menulis.

Pada dasarnya, *website* dirancang untuk mempermudah pekerjaan manusia mulai dari pendidikan, pelayanan publik, bisnis, maupun penyebaran informasi. Dalam pendidikan *website* dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang materi pelajaran dan pendidikan. Namun, banyaknya informasi tentang materi pelajaran yang ada di *website* malah membuat siswa malas untuk belajar dan mengandalkan kecanggihan teknologi. Mereka lebih suka mencari jawaban pada *website* daripada membaca buku dan lebih suka *browsing* daripada harus belajar sebelum ujian.

Salah satu penyebab siswa melakukan *browsing* saat ujian adalah tidak adanya rasa percaya diri yang menyebabkan ketidaknyamanan secara emosional.⁴ Siswa tidak percaya terhadap kemampuan yang dimiliki dalam menguasai materi pelajaran. Rendahnya percaya diri dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa tertekan. Rasa tidak percaya diri dan tertekan membuat materi pelajaran sulit untuk dipahami oleh siswa.

³ Etty Indriati, *Strategi Hindari Plagiarisme*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2015), hal. 2

⁴ Anugrahing Kushartanti, *Perilaku Menyontek Ditinjau dari Kepercayaan Diri*, Jurnal Indigenous, Vol. 11, No. 2, Nopember 2009, hal. 39

Penyebab siswa melakukan plagiarisme ketika mengerjakan tugas adalah kurangnya penguasaan dan pemahaman materi pelajaran sebagaimana yang dipaparkan oleh Delly berikut ini:

Penguasaan materi kami terhadap materi pelajaran terkadang masih sangat kurang dikarenakan jam pelajaran yang terbatas dan materi yang cukup banyak untuk dipelajari sehingga saya memerlukan bantuan website untuk menyelesaikan tugas makalah.⁵

Siswa juga membutuhkan media yang lebih menarik agar memiliki minat untuk belajar. Selama ini, guru lebih banyak mengajar dengan metode ceramah dengan media papan tulis sebagaimana yang dipaparkan oleh Alfiah berikut ini :

Pelajaran dengan metode ceramah seringkali membuat saya dan teman-teman merasa bosan di dalam kelas. Apalagi kami sebagai siswa berada di sekolah dari jam 07.00-14.00 WIB untuk menerima pembelajaran terus menerus.⁶

Dari hasil wawancara yang dilakukan, dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat diakses oleh siswa kapanpun sehingga mereka dapat belajar setiap waktu. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang memiliki materi lengkap untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam selama ini masih menggunakan metode ceramah dan bercerita sebagaimana pernyataan Umi Hanik berikut ini :

Selama ini, selama saya mengajar sejarah kebudayaan Islam saya masih menggunakan metode ceramah dan bercerita. Bagaimanapun,

⁵ Delly, wawancara dengan siswa kelas 8 MTsN 2 Tulungagung, 2 Juni 2020, pukul 09.17 WIB.

⁶ Alfiah, wawancara dengan siswa kelas 8 MTsN 2 Tulungagung, 2 Juni 2020, pukul 09.17 WIB.

pelajaran SKI itu tidak dapat dipisahkan dari metode ceramah karena menceritakan masa lalu dan metode bercerita saya gunakan untuk mengetahui ketrampilan siswa. Apabila mereka mampu bercerita, sebenarnya secara tidak langsung mereka membangun kognitif juga.⁷

Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* ini diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran melalui menggunakan teknologi yang lebih inovatif. Pada jenjang sekolah Madrasah Tsanawiyah sudah banyak siswa yang memiliki *handphone* sendiri untuk dapat membuka *website*. Apabila siswa dapat memahami materi yang telah tersedia pada *website* dengan baik, maka siswa dapat lebih percaya diri ketika mengerjakan tugas apapun. Mereka tidak perlu menyontek untuk mendapatkan nilai yang bagus.

Penggunaan *website* yang lebih interaktif dengan siswa dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. *Website* dirancang dengan desain-desain yang menarik agar siswa tidak mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran. Apabila siswa dapat menikmati proses pembelajaran, maka siswa akan terhindar dari perasaan tertekan dan lebih mudah menerima materi pelajaran.

Selama ini masih banyak siswa yang memiliki *handphone* atau laptop tapi masih belum dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh siswa dalam proses pembelajaran. Laptop atau Hp masih sering digunakan oleh siswa untuk mengakses *game*, *youtube*, media sosial dan lain-lain. Mereka hanya menggunakan untuk mengakses pelajaran apabila ada intruksi dari guru.

⁷ Umi Hanik, wawancara dengan guru mata pelajaran SKI MTsN 2 Tulungagung, 11 Juni 2020, pukul 09.30 WIB,

Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* ini di desain menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Dalam media pembelajaran akan diberikan materi yang berbasis visual, audio, dan audio visual. Siswa dapat memilih menu sesuai dengan gaya belajar mereka dengan harapan mereka akan lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga nilai hasil belajar mereka dapat meningkat.

Pada jenjang MTs kelas VIII, materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terdiri atas jejak peradaban dinasti Abbasiyah, cemerlangnya ilmuwan Dinasti Abbasiyah. Materi sejarah adalah materi yang sering menjadi kendala bagi peserta didik. Mereka kesulitan memahami tokoh-tokoh beserta pemikiran dan kemajuan peradabannya. Adanya pengembangan *website* untuk pembelajaran diharapkan dapat memberikan keefektifan selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran memang dapat membuat suasana kelas lebih hidup dan meningkatkan minat belajar siswa apabila dikemas dengan menarik. Radar semarang pernah memberitakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri.

Hasil penelitian Rini Wulandari terhadap mata pelajaran matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Semarang memberikan hasil belajar dan kepercayaan diri peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan IPC (*Interesting Problem Card*). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar meningkat 7 persen dan kepercayaan diri sebesar 4 persen.⁸

⁸ <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2019/12/03/peningkatan-hasil-belajar-matematika-dengan-media-ipc/>, diakses pada 3 Juli 2020, pukul 21.57 WIB

Penggunaan media pembelajaran memang penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian terkait dengan "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Tulungagung."

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *website* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Jejak Peradaban Dinasti Abbasiyah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Tulungagung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a) Kurikulum 13 menghendaki guru untuk menggunakan media pembelajaran, sedangkan sebagian besar guru belum mampu menggunakan media pembelajaran.
- b) Perlu adanya kreatifitas yang ada pada guru untuk mengimbangi proses belajar Kurikulum 13
- c) Hasil belajar siswa yang masih rendah pada materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- d) Siswa yang mudah merasa bosan dengan metode ceramah tanpa adanya media.
- e) Penggunaan *handphone* dan laptop yang kurang dimaksimalkan pemanfaatannya oleh siswa.

2. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Penelitian ini membatasi masalah pada media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
- b. Materi sejarah kebudayaan Islam yang akan digunakan adalah jejak peradaban Dinasti Abbasiyah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti Abbasiyah kelas VIII MTsN 2 Tulungagung?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *website* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti Abbasiyah kelas VIII MTsN 2 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui desain media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti Abbasiyah kelas VIII MTsN 2 Tulungagung.

2. Mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti Abbasiyah kelas VIII MTsN 2 Tulungagung.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

Produk merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*. *Website* yang dikembangkan adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti Abbasiyah. Menu yang ada pada *website* adalah : 1) KI dan KD, yang menjelaskan tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar. 2) Tujuan pembelajaran, yang menjelaskan kemampuan apa yang harus dikuasai oleh siswa setelah proses pembelajaran. 3) Peta konsep, yaitu suatu gambar tentang keterkaitan dalam konsep. 4) Materi, yaitu bahan pelajaran tentang jejak peradaban dinasti Abbasiyah, 5) Audio, yaitu bahan pembelajaran berupa suara tentang jejak peradaban dinasti Abbasiyah. 6) video, yaitu bahan pembelajaran tentang jejak peradaban dinasti Abbasiyah melalui suara dan gambar. 7) Ringkasan materi, yang berisi inti dari materi pelajaran. 8) Soal untuk menguji pemahaman siswa setelah proses pembelajaran. Selain itu, dalam *website* juga ditambah dengan animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat mengembangkan teori, menambah wawasan dan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

Pendidik MTsN 2 Tulungagung :

- a. Membantu pendidik untuk menjalani proses belajar mengajar secara kreatif, inovatif, dan produktif.
- b. Memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
- c. Memberikan wawasan tentang media *website* bagi pendidik.

Peserta didik MTsN 2 Tulungagung:

- a. Meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.
- b. Merangsang siswa agar lebih aktif saat proses pembelajaran.
- c. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- d. Mengenalkan siswa pada *website*.

Kepala MTsN 2 Tulungagung:

- a. Menambah variasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- b. Meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
- c. Tolak ukur untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Asumsi

- a) Media pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik bagi siswa.
- b) Media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga siswa memiliki rasa percaya diri untuk mengerjakan ujian sendiri.
- c) Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggunakan kecanggihan teknologi.
- d) Dosen pembimbing, ahli media, dan ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai pemahaman yang sama tentang standar media pembelajaran dan materi yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan

- a) Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* didesain untuk materi pelajaran jejak peradaban dinasti Abbasiyah.
- b) Media pembelajaran ini berisi tentang KI dan KD, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, audio, video, ringkasan materi dan soal tentang materi pelajaran jejak peradaban dinasti Abbasiyah.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk memberikan pemahaman yang sama terkait istilah-istilah yang ada dalam penelitian.

1. Definisi Konseptual

a) Desain Media pembelajaran

Desain menurut Briggs adalah rencana tindakan yang terintegrasi meliputi komponen tujuan dan penilaian untuk memenuhi kebutuhan.⁹

Media pembelajaran adalah wadah dari pesan atau materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.¹⁰ Desain media pembelajaran adalah perencanaan sarana atau prasarana yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

b) Website

Website adalah halaman berisi informasi yang dapat dilihat dengan koneksi internet.¹¹ Penggunaan *website* memungkinkan semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet.

c) Sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran agama yang terdapat di madrasah (sekolah formal).

⁹ Muhammad Ridha Albaar, *Desain Pembelajaran untuk Menjadi Pendidik yang Profesional*, (Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2020), hal. 2

¹⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009), hal. 7

¹¹ Wahana Komputer, *Membangun Website Tanpa Modal*, (Yogyakarta : Andi Offset), hal. 1

2. Definisi Operasional

- a) Desain media pembelajaran adalah perencanaan sarana yang akan digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran
- b) *Website* adalah kumpulan informasi yang tersedia dalam jaringan internet.
- c) Sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang menceritakan tentang peristiwa masa lampau yang berupa perkembangan hasil pemikiran dan perasaan manusia yang terjadi pada masa Islam sejak zaman Nabi Muhammad sampai sekarang.