

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Dalam undang-undang No. 2 tahun 2003 pasal 3, pengertian Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Beberapa hal yang harus kita kritisi dari konsep pendidikan menurut undang-undang tersebut. Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses pelaksanaan secara asal-asalan dan untung-untungan, akan tetapi proses yang bertujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan. Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Kegiatan belajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pikiran. Dalam komunikasi tersebut sering kali terjadi penyimpangan-penyimpangan, sehingga komunikasi yang

---

<sup>1</sup> Depag RI, *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang SISDIKNAS*, (Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag, 2003), hal.37

terjalin tidak efektif dan efisien. Penyimpangan yang terjadi bisa berupa ketidaksiapan siswa, kurangnya minat belajar siswa, kurang efisiannya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar dan sebagainya.<sup>2</sup>

Selain itu, peran guru dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh, karena guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa untuk dapat belajar dan mengembangkan keterampilannya dalam belajar secara optimal baik ketika belajar sendiri maupun belajar di dalam kelas. Sebab, guru adalah fasilitator dan pembimbing yang berkewajiban untuk menuntun peserta didik berinteraksi dengan sumber ajar yang ada agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran mencakup pemilihan penyusunan, dan penyampaian informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai. Dengan demikian, pembelajaran semestinya dirancang menggunakan rancangan sistem agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dikatakan proses pembelajaran itu berhasil jika sebuah proses pembelajaran itu berlangsung dengan optimal dan menggunakan metode yang baik. Hal ini terjadi ketika proses pendidikan berujung kepada pembentukan sikap, dan perkembangan kecerdasan atau intelektual (Kognitif).<sup>3</sup> Kecerdasan kognitif atau kognisi adalah dasar

---

<sup>2</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013) hal. 15

<sup>3</sup> Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 131

bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif atau kognisis berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar. Perkembangan kognitif juga merupakan suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.<sup>4</sup> Perkembangan kognitif terdiri dari beberapa tingkat kemampuan yaitu siswa dapat mengetahui atau dapat mengingat sesuatu hal yang sudah dipelajari. Kemudian, siswa mempunyai kemampuan untuk memahami dan mempelajarinya kembali dan juga dapat menceritakan kembali apa yang sudah dipelajari.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan semakin mengembangkannya IPTEK, dalam proses pembelajaran menuntut siswa untuk lebih aktif, maka teknologi bisa dijadikan sebagai salah satu media dalam pembelajaran yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Salah satunya dengan penggunaan media video animasi pembelajaran siswa bisa termotivasi dan keterampilan kognitif anak menjadi berkembang dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar haruslah menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh karena itu, media yang digunakan harus tepat

---

<sup>4</sup> Husdarta dan Nurian, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 169.

sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik dan jelas oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan minat, perhatian siswa dan juga minat siswa sehingga berpengaruh terhadap kognitif siswa. Pandangan anak bisa saja muncul ketika pembelajaran yang tidak menggunakan video animasi, namun dengan menggunakan media video ini unsur dari menghafal dapat dikurangi bahkan dihilangkan dengan memberikan penjelasan dan konsep apa yang dipelajari.

Rusman mengungkapkan manfaat penggunaan media audio visual meliputi, siswa dapat memperoleh persepsi yang sama dan benar dalam menerima materi pelajaran. Guru membuat siswa fokus pada pembelajaran dan membantu mengingat kembali materi sehingga lebih mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

Penggunaan media video atau audio visual dipandang tepat untuk memberikan pemahaman yang bersifat konkret, sehingga mempermudah siswa menyerap materi yang disampaikan. Materi yang diserap selanjutnya akan disampaikan kembali oleh siswa berdasarkan apa yang siswa peroleh.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan kepada ibu Sukrotin selaku guru mata pelajaran SKI di MIN 14 Magetan

---

<sup>5</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 201.

ditemukan bahwa,<sup>6</sup> kemampuan kognitif siswa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bisa dikatakan hampir mencapai standart kemampuan siswa pada mata pelajaran agama islam lainnya. Berdasarkan penuturan guru yang mengajar SKI di kelas V, dulu sebelum dikenalkan dengan LCD atau proyektor untuk memudahkan pembelajaran SKI dan pelajaran lainnya anak-anak belum sepenuhnya bisa menguasai dan memahami materi SKI disebabkan karena kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran dan guru hanya menjelaskan materi SKI dengan menggunakan metode ceramah dan pembelajaran seperti itu membuat anak merasa jenuh, sehingga tidak ada minat ataupun kemajuan pengetahuan anak dalam pembelajaran SKI.

Padahal dalam kenyataannya sekarang di sekolah ini sudah terdapat sarana proyektor dan guru sudah memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dengan efektif. Pembelajaran dengan media video sudah biasa dilakukan di sekolahan ini dengan video power point dan juga video tentang materi yang membuat siswa tertarik dengan pembelajaran SKI.

Dengan demikian, penggunaan media animasi dalam pembelajaran SKI memungkinkan timbulnya interaksi edukatif yang efektif antara guru dan siswa, dan antara siswa dengan siswa. Hal ini

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sukrotin, S.Pd guru mata pelajaran SKI MIN 14 Magetan Janggan Poncol Magetan, Pada tanggal 17 Mei 2021. Jam 09.00 WIB sampai selesai.

sangat mempengaruhi proses belajar mengajar lebih efektif dan segala aktifitas belajar.

Dalam penelitian, penulis menggunakan MIN 14 Magetan Poncol Magetan sebagai tempat penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan di MIN 14 Magetan ini tentu menarik untuk meneliti bagaimanakah pengaruh kognisi atau perkembangan pengetahuan siswa dalam menggunakan media video animasi dalam pelajaran Sejarah kebudayaan islam (SKI) di MIN 14 Magetan Janggan kecamatan Poncol Magetan dengan judul **“Kognisi Siswa Dalam Penggunaan Media Video Animasi Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 14 Magetan Janggan Poncol Magetan”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka fokus penelitian ini adalah kondisi pengetahuan (kognitif) siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran SKI, dan pengaruh terhadap kognisi siswa dalam belajar SKI di MIN 14 Magetan Janggan Poncol Magetan. Dari fokus penelitian tersebut, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan islam (SKI) di MIN 14 Magetan Janggan Poncol Magetan ?

2. Bagaimana Kognisi siswa selama penggunaan media video animasi dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat meningkatkan kognisi siswa di MIN 14 Magetan Janggan Poncol Magetan?

### **C. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memaparkan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 14 Magetan Janggan Poncol Magetan.
2. Untuk memaparkan bagaimana kognisi siswa selama penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) dapat meningkatkan kognisi (perkembangan otak) siswa di MIN 14 Magetan Janggan Poncol Magetan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini untuk pengembangan khazanah ilmu pengetahuan, yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran khususnya terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terutama dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan atau kognitif siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Kepala MIN 14 Magetan

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya akan mendatangkan manfaat bagi kepala sekolah sebagai seorang pengawas para guru dan para siswa sehingga kemampuan siswa dalam proses kegiatan belajar meningkat, yang pada akhirnya berimbas pada peningkatan mutu lembaga pendidikan pendidikan yang didampinginya.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas untuk menarik perhatian siswa dan mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran SKI.

### c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa akan lebih mudah memahami berbagai macam materi yang disampaikan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran, dan sebagai masukan agar lebih tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

### d. Bagi peneliti selanjutnya atau pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya yang berkenaan dengan

penelitian mengenai kognisi siswa dalam menggunakan media video animasi dalam pembelajaran SKI.

#### **E. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah bertujuan untuk kesamaan pemahaman mengenai konsep yang termuat dalam judul ini, maka penulis perlu menegaskan istilah yang menjadi kata kunci dalam tema ini baik secara konseptual maupun secara operasional yaitu:

##### **1. Secara Konseptual**

###### **a. Kognisi/kognitif**

Kognisi/kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif adalah teori Piaget.<sup>7</sup> Jadi, kemampuan kognisi adalah proses berfikir pada diri manusia sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta penerapan dan pemahaman serta penerapan atas segala sesuatu di lingkungan sekitarnya. Atau pada intinya kemampuan kognisi/kognitif adalah sebagai pemahaman terhadap pengetahuan atau kemampuan untuk memperoleh pengetahuan. .

---

<sup>7</sup> Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 131

## b. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>8</sup>

## c. Video animasi

Video merupakan sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Sejalan dengan pengertian diatas, media pembelajaran merupakan segala sesuatu seperti alat , lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.<sup>9</sup>

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam aktivitas pergerakan. Pada awal penemuannya video animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul

---

<sup>8</sup> Azhar Rasyad, *Media Pembelajaran*, cet. 14. (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011), hal. 3

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, *Media komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), Hal. 61

efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer video animasi menjadi sangat mudah dan cepat.<sup>10</sup>

#### d. Sejarah kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah Sejarah adalah studi tentang riwayat hidup Rosulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah.<sup>11</sup> Sejarah merupakan jembatan yang menghubungkan masa lalu dan masa kini, yang merupakan tempat belajar bagi para generasi penerus agar dapat memandang ke masa lalu, melihat ke masa kini, dan menatap ke masa depan.<sup>12</sup>

## 2. Secara Operasional

### a. Kognisi / Kognitif

Kognisi/ kognitif adalah proses berfikir pada diri manusia sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan dan

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, hal. 213

<sup>11</sup> Daradjat Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hal. 45

<sup>12</sup> Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), Hal. 1

pemahaman serta penerapan atas segala sesuatu di lingkungan sekitarnya.

Jadi, kognisi merupakan sesuatu yang merujuk pada proses mental dalam menyerap ilmu pengetahuan dan informasi dan pemahaman terhadap ilmu tersebut. Kognisi melibatkan proses berpikir, mengenal, mengingat suatu informasi, memahami pengalaman yang dialami serta dalam pembuatan keputusan. Kognisi ini dipelajari karena memiliki fokus pada cara manusia berfikir dan proses yang terlibat dalam kognisi.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang akan disampaikan dari seorang pengirim atau guru kepada penerima atau siswa.

c. Video Animasi

Video animasi adalah media audio visual yang dapat menarik perhatian siswa sebab tampilan gambar dan teks yang bergerak menjadikan pembelajaran yang menarik apalagi disertai dengan suara, sehingga media video animasi tidak hanya sekedar menggunakan panca indera penglihatan saja tetapi juga pendengaran.

d. Sejarah kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam. Dalam mempelajari SKI juga dapat membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran Islam, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam. Dan kita memperoleh pengetahuan tentang sejarah islam dan peradabannya di masa lalu.

Jadi, kognisi siswa dalam penggunaan media video animasi pada pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam ini yaitu mengkaji tentang pelaksanaan perkembangan kognisi siswa dalam penggunaan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan kognisi siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 14 Magetan Janggan Poncol Magetan.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Peneliti membagi dalkam beberapa bab dan sub bab, agar mempermudah dalam memahami dan mengkaji skripsi ini. Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian skripsi ini meliputi halaman sampul depan, halaman sampul dalam, halaman persetujuan, halaman

pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi. Untuk dapat melakukan pembahasan secara sistematis, maka dalam pembahasan ini peneliti menggunkan langkah-langkah sebagaimana sistematis pembahasan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN** : Pada bab ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

**BAB II KAJIAN PUSTAKA** : Pada bab ini terdiri atas kajian pustaka mengenai pengertian kemampuan kognitif, fase perkembangan kognitif, faktor-faktor yang mempengaruhi kognitif, pengertian media video animasi, fungsi media video animasi, kriteria video animasi, kelebihan dan kelemahan video animasi, pengertian Sejarah kebudayaan Islam, tujuan pembelajaran Sejarah kebudayaan islam, ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam.

**BAB III METODE PENELITIAN** : Pada bab ini memuat secara rinci tentang metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu tentang: pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

**BAB IV HASIL PENELITIAN** : Berisi tentang paparan data atau temuan penelitian yang disajikan dalam topik dengan pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan penelitian dan analisis data. Paparan data

tersebut diperoleh melalui pengamatan atau hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data sebagaimana yang disebutkan diatas.

**BAB V PEMBAHASAN** : Bab ini membahas tentang temuan pada saat penelitian dengan dikuatkan teori sebelumnya.

**BAB VI PENUTUP** : Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjadikan secara singkat seluruh penemuan penelitian yang berhubungan dengan masalah penelitian dari penelitian-penelitian terdahulu. Kesimpulan ini dapat diperoleh dari hasil analisis data yang diuraikan dalam bab-bab yang telah dibahas.