

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.¹

Penggunaan media dalam suatu pembelajaran di tahapan orientasi pada pembelajaran memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran juga menyampaikan misi dan pesan pada pembelajaran tersebut. Disamping dapat membangkitkan minat serta motivasi murid-murid, kehadiran media menjadi bantuan dalam suatu pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman untuk peserta didik, menyajikan data dengan terpercaya dan menarik. Dalam konteks pendidikan, penggunaan media yang tepat dapat membantu mengatasi kejenuhan siswa terutama pada mata pelajaran yang dianggap monoton dan sulit.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ نُزِّلَ مَا لِلنَّاسِ لِيُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَانزَّلْنَا وَالزُّبُرَ بِالْبَيِّنَاتِ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

“Keterangan-keterangan dan zuber. *Qan Kami turunkan kepadamu adz-Dzibr, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka berpikir.*”

Para rasul yang Kami utus sebelum mu itu semua membawa keterangketerangan yakni mukjizat-mukjizat nyata yang membuktikan kebenaran mereka sebagai rasul, dan sebagian membawa pula zuber yakni kitab-kitab yang mengandung ketetapan-ketetapan hukum dan nasihat-

¹ Ani Cahyadi, ‘Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur’, *Laksita Indonesia*, 2019, p. 3.

nasihat yang seharusnya menyentuh hati, dan Kami turunkan kepadamu adz-Dzikir yakni al-Qur'an, agar engkau menerangkan kepada seluruh manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka yakni al-Qur'an itu, mudah-mudahan dengan penjelasanmu mereka mengetahui dan sadar dan supaya mereka senantiasa berpikir lalu menarik pelajaran untuk kemaslahatan hidup duniawi dan ukrawi mereka.

Kata (الذِّكْر) azzubur adalah jamak dari kata (زَبُور) zabor yakni tulisan. Yang dimaksud di sini adalah kitab-kitab yang ditulis, seperti Taurat, Injil, Zabur dan Shuhuf Ibrāhīm as. Para ulama berpendapat bahwa zabor adalah kitab-kitab singkat yang tidak mengandung syariat, tetapi sekadar nasihat-nasihat.²

Salah satu nama al-Qur'an adalah (الذِّكْر) Ad-Dzikir yang dari segi bahasa adalah antonim kata lupa. Al-Qur'an dinamai demikian karena ayat-ayatnya berfungsi mengingatkan manusia apa yang dia berpotensi melupakannya dari kewajiban, tuntunan dan peringatan yang seharusnya dia selalu ingat, laksanakan dan indahkan. Di sisi lain, tuntunan dan petunjuk-petunjuknya harus pula selalu diingat dan dicamkan.³

Kejenuhan belajar adalah keadaan mental seseorang ketika mengalami kebosanan dan kelelahan yang luar biasa sehingga menimbulkan perasaan lamban dan kurang semangat dalam melakukan kegiatan belajar.⁴ Seseorang yang mengalami jenuh belajar, akan merasa pengetahuan dan kecakapan yang diperolehnya dari belajar tidak ada kemajuan. Selain itu, system akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana diharapkan dalam memproses arti-arti informasi / pengalaman baru.⁵

Kejenuhan belajar terjadi ketika guru masih menggunakan media pembelajaran yang tidak variatif, kurang interaktif, dan tidak relevan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media

² M. Quraish Shihab, 'Tafsir Al-Misbah Jilid-07', Jakarta : Lentera Hati, 2002, p. 568.

³ Shihab, 'Tafsir Al-Misbah Jilid-07'.

⁴ Yansen Reba, Albert, Hara Permana, and Sulistianingsih, 'Psikologi Pendidikan', 2023, p. 58.

⁵ Ulfiani Rahman, *Memahami Psikologi Dalam Pendidikan (Teori Dan Aplikasi)*, 2014.

pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa.

Hasil penelitian terdahulu mendukung efektivitas penggunaan media interaktif. Misalnya, penelitian oleh Nurul Chandra Amelia *dkk* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran POE berbantuan game edukasi berbasis aplikasi *educandy* sebesar 70,63 % dengan kategori motivasi belajar baik.⁶ Studi lain oleh Ratna Widiastuti *dkk* menemukan bahwa aplikasi *educandy* meningkatkan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 55% pada siklus I dan meningkat sebesar 86% pada siklus II.⁷ Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lain terdapat pada variable Y yaitu kejenuhan belajar.

Selain itu, hasil observasi oleh peneliti di MTs Salafiyah Kota Cirebon khususnya kelas VIII, menunjukkan bahwa media tradisional yang lebih fokus pada *whiteboard* cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Terbukti dari temuan observasi pada saat belajar mengajar berlangsung, dan hasil perolehan wawancara kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, banyak peserta didik yang lemah dalam belajar dengan menggunakan media *whiteboard*, yakni sekedar mendengarkan penjelasan guru didepan kelas. Hal ini berdampak pada penurunan dalam belajar, kurangnya partisipasi aktif, dan hasil belajar yang tidak optimal.

Penggunaan media interaktif seperti *Educandy* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Educandy* memungkinkan guru menciptakan berbagai aktivitas belajar berbasis game, Sesuai dengan

⁶ Nurul Chandra Amelia and others, 'Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy Di SMPN 25 Pekanbaru', *Diffraction*, 3.2 (2021), pp. 56–61.

⁷ Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani, 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), pp. 2082–89.

slogannya yaitu “*making learning sweeter*” (membuat belajar terasa lebih manis) dan tampilan warna warninya yang beragam dan manis, permainan edukasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, terkesan ceria, tidak membosankan, dan menyenangkan⁸. Adapun dalam permainan *educandy* ini terdapat berbagai fitur permainan yaitu *Words*, *Matching Pairs*, dan *Quiz Question*.⁹ Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tetapi juga merasa terhibur, sehingga kejenuhan dapat diminimalisasi. Media ini juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi.

Dari pembahasan diatas penulis mengusulkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, tetapi juga meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Educandy* Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Siswa Kelas VIII Di Mts Salafiyah Kota Cirebon”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat dikemukakan, antara lain:

1. Guru masih terlihat menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kelas VIII mengalami kejenuhan belajar pada mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran seperti *Educandy*.
4. Era teknologi yang semakin canggih menjadi tantangan besar bagi para guru Indonesia, untuk mengubah cara mendidik serta

⁸ Kharis Sulaiman Hasri, ‘Aplikasi *Educandy* Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik’, *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3.2 (2023), pp. 153–58.

⁹ Yunita Fitri Yaningsih and others, ‘Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Gajahmungkur 03 Semarang Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Media *Educandy* Dan *Wordwall*’, *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1.11 (2023), pp. 283–92

mengimplementasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajarannya.

5. Siswa sering bercanda dengan teman nya dan kurang serius mendengarkan materi yang sedang di jelaskan oleh guru karena siswa bosan dengan metode yang tidak efektif.
6. Keterbatasan fasilitas Teknologi di Sekolah.
7. *Educandy* dapat diterapkan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah mengantisipasi akan terjadinya kesalahpahaman dalam memahami masalah yang diteliti, maka perlu ditentukan batasan-batasan masalah. Berikut beberapa poin yang yang ditentukan penulis dalam membatasi masalah:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII semester 2 MTs Salafiyah Kota Cirebon.
2. Penelitian diaplikasikan kepada 1 kelas yaitu kelas VIII B dengan 27 responden.
3. Penelitian hanya terbatas pada penggunaan aplikasi *Educandy* sebagai media pembelajaran interaktif, sehingga tidak membahas media pembelajaran lain.
4. Fokus pada mengukur tingkat kejenuhan belajar siswa dan bagaimana penggunaan *Educandy* mempengaruhi motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas melalui penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Educandy* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VIII di Mts Salafiyah?

2. Apa saja bentuk-bentuk kejenuhan belajar dalam Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VIII di Mts Salafiyah?
3. Apa saja Kelebihan dan Kekurangan media pembelajaran *Educandy* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VIII di Mts Salafiyah?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Penggunaan media pembelajaran *Educandy* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VIII di Mts Salafiyah.
2. Untuk mengetahui bentuk-bentuk kejenuhan belajar dalam Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VIII di Mts Salafiyah
3. Untuk mengetahui Kelebihan dan Kekurangan media pembelajaran *Educandy* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VIII di Mts Salafiyah.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan temuan pada penelitian mengenai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat. Kegunaan penelitian dibagi menjadi teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Penelitian Secara Teoritis.

Dilihat dari segi teori, hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh aplikasi *Educandy* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Salafiyah Kota Cirebon.

2. Kegunaan Penelitian Secara Praktis

- a. Untuk Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk menerapkan aplikasi *Educandy* pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

b. Untuk Guru

Pendidik menjadi lebih kreatif, pendidik juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien, utamanya dalam menjelaskan mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih interaktif dan personal.

c. Untuk Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi dan berhasil lulus dengan baik dengan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis game.

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON