

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan tentunya tidak asing di kalangan civitas akademik. Seiring dengan derasnya laju waktu, era semakin berkembang sementara teknologi juga semakin canggih. Bahkan, menjadi kebutuhan vital di berbagai lingkaran sosial. Sejalan dengan kemajuan teknologi di era disrupsi, dunia pendidikan saat ini telah ditantang untuk dapat menjawab berbagai perubahan global yang fundamental. Keadaan demikian, kian menyadarkan akan pentingnya pembelajaran sebagai langkah siswa untuk belajar secara efektif sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi sebuah kesatuan yang penting.¹

Secara normatif, Islam telah memberikan landasan kuat bagi pelaksanaan pendidikan. Pertama, Islam menekankan bahwa pendidikan adalah kewajiban agama di mana proses pembelajaran dan transmisi ilmu sangat bermakna bagi kehidupan manusia. Kedua, seluruh rangkaian pelaksanaan pendidikan merupakan ibadah kepada Allah. Sebagai suatu ibadah, maka pendidikan merupakan kewajiban individu dan kolektif. Ketiga, Islam memberikan derajat tinggi bagi kaum terdidik, sarjana, dan ilmuwan. Keempat, Islam memberikan landasan bahwa pendidikan merupakan aktivitas sepanjang hayat.

Hal ini sebagaimana hadis Nabi tentang menuntut ilmu dari buaian ibu sampai liang kubur.²

أَطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

¹ Septiana Purwaningrum and Dewi Trisna Wati, 'Pengembangan Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Berbasis Higher Order Thinking Skills', *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 7.1 (2023), 43–57 <<https://doi.org/10.30762/ed.v7i1.867>>.

² Minarti Sri, *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta teoritis-filosofis dan aplikatif-normatif*, (Jakarta: Amzah, 2018), hal 79-80.

“Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi individu muslim.” Ilmu akan menjadi keberkahan dan amal jariyah jika diamalkan dan dibagikan. Maka dari itu seorang guru harus mengembangkan kompetensinya, belajar sebanyak-banyaknya, dan belajar seluas-luasnya.

Untuk itu khusus bagi kaum Muslim, pembelajaran sejarah itu memiliki kegunaan yang terkait erat dengan keberagaman. Menurut Wilfred Catwell Smith dalam bukunya *Islam In Modern History*, sejarah lebih bermakna bagi kaum muslim dari pada kelompok umat lainnya. Sebab, sejarah bagi kaum muslim bukan sekedar cabang ilmu atau sebagai seni, tetapi sejarah juga diperlukan untuk memahami maksud al-qur'an melalui *asbabul al-nuzul* (latar belakang turunya al-qur'an) dan *asbabul wurud* (latar belakang kemunculan) dan hadis sebagai sumber pokok ajaran islam.³

Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas perlunya kreatifitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang efektif, inovatif dan juga interaktif agar minat belajar siswa meningkat. Menurut Syafitri media pembelajaran perlu digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong proses pembelajaran siswa. Proses penyampaian informasi materi pembelajaran dari guru kepada siswa membutuhkan media pembelajaran digital.⁴

Penerapan media pembelajaran yang tepat akan menentukan tercapaian kompetensi dan juga hasil belajar siswa dalam pelaksanaan belajar mengajar. Selain itu, penerapan pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan minat belajar siswa

³ Wilaela, Sejarah Islam Klasik. Pekanbaru:Fakultas Usuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2016

⁴ Mata Pelajaran, Ppkn Di, and Mtsn Mataram, 'A n a z h i M', 4, 308–18.

yang menarik dan menyenangkan.⁵ Berdasarkan wawancara dengan Farida, seorang guru SKI, mengatakan bahwa pelajaran SKI sering diabaikan karena pelajaran yang menceritakan peristiwa masalalu dan guru beralasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, kurangnya fasilitas untuk mengajar dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru membekali diri dengan pengetahuan yang luas dan keterampilan dalam hal media pembelajaran.⁶

Keberadaan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting guna membantu guru memperjelas konsep dari materi yang di ajarkan. Penerapan media pembelajaran juga bisa di gunakan sebagai alat untuk menggambarkan dan memperjelas konsep yang bersifat objektif ,seperti mata pelajaran SKI. Salah satu mata pelajaran yang tidak banyak diminati karena mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berisi cerita masa lalu dan hanya di pandang sebagai mata pelajaran pelengkap oleh siswa.

Dari penjelasan di atas, menunjukkan guru mempunyai peran penting dalam menciptakan pembelajaran aktif secara luring dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Guru perlu memanfaatkan media teknologi seperti sebuah platfrom yang dianggap efektif untuk melakukan pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Media pembelajaran dalam segala peralatan yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Kem dan Dayton mengemukakan

⁵ Mita Nurmiati, Wikanengsih, and Aditya Permana, 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pada Materi Menulis Teks Biografi Kelas X Sman 1 Batujajar', *Batujajar*, 5.2 (2022), 145–60.

⁶ Hasil Wawancara Guru SKI, Tanggal 22 Maret.

tiga tinjauan dalam pemanfaatan media, yaitu menyampaikan informasi, memotivasi, dan menciptakan aktifitas belajar.⁷

Dalam penelitian ini guru menggunakan media sebagai sarana belajar yaitu aplikasi *Nearpod*, siswa bisa dengan mudah menggunakan, juga memudahkan guru dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam, karena dalam aplikasi *Nearpod* terdapat fitur *live lesson*, *live lesson + zoom* sehingga siswa bisa memilih akses terhadap materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Menurut hasil penelitian Nur Hamidah, penggunaan aplikasi *Nearpod* sangat disarankan, karena mudah digunakan dimana secara leluasa guru bisa memantau kemajuan setiap siswa, tidak hanya itu kognitif siswa akan lebih mudah terangsang, sehingga mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa.⁸

Nearpod merupakan sebuah aplikasi berbasis web dan mobil yang dapat digunakan pada berbagai platform dan menggunakan sistem teknologi. Fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi *Nearpod*, seperti papan kolaboratif, video, blanko, soal terbuka, dan gambar, dapat membantu guru memberikan materi. Papan kolaboratif memudahkan guru dan siswa untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan mengisi pertanyaan terbuka secara bebas. Fitur soal guru memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan menggunakan gambar dan tulisan tangan. Yang sangat berguna untuk pembelajaran. Menurut Sangmungan dan Mckay & Ravenna melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa *Nearpod* dapat digunakan dalam keterlibatan, partisipasi, dan reputasi siswa dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penemuan Mckay & Ravenna yang menyatakan bahwa siswa akan

⁷ Discovery Learning, '©JP-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan Media', 5.3 (2023), 1043–50.

⁸ Nindah Nispiah, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Hasil Belajar Karena Bisa Diakses Secara Online Dan', 2023, 9–18.

termotivasi untuk terus belajar meskipun diluar jadwal pelajaran.⁹ Dalam penelitian ini sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Mita Nurmiati yang menggunakan aplikasi *nearpod* pada materi menulis teks biografi yang hasilnya menjadikan siswa lebih efektif dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Nearpod* dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar yang efektif bagi siswa. Selain itu, dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Nearpod* dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk mempelajari hal baru dan menumbuhkan rasa kreatif dalam upaya melakukan inovasi pembelajaran di era digital ini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi berkaitan dengan penerapan aplikasi *Nearpod* dalam mendukung proses belajar mengajar dikelas. Maka dari itu, dilakukan penelitian dengan judul“ Penerapan Penggunaan *Nearpod* sebagai Media Pembelajaran Efektif Mata Pelajaran SKI”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas,maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Penerapan Aplikasi *Nearpod* sebagai Media Pembelajaran Efektif Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Mts Islahiyyah Kalitidu Bojonegoro?
2. Bagaimana Ketercapaian Penerapan Aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran Efektif Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Mts Islahiyyah Kalitidu Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas,dapat diketahui tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

⁹ Putri Indri Aryani, Hetty Patmawati, and Satya Santika, ‘Penerapan *Nearpod* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web’, 07.November (2023), 2966–76.

1. Untuk mengetahui bagaimana Penerapan Aplikasi *Nearpod* sebagai Media Pembelajaran Efektif Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Mts Islahiyyah Kalitidu Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui bagaimana Ketercapaian Penerapan Aplikasi *Nearpod* sebagai Media Pembelajaran Efektif Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Mts Islahiyyah Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran efektif mata pelajaran SKI kelas VIII Mts Islahiyyah Kalitidu Bojonegoro.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bacaan tentang penerapan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran efektif mata pelajaran SKI kelas VIII Mts Islahiyyah Kalitidu Bojonegoro.
2. Manfaat praktis
 - a. Siswa

Memberikan motivasi belajar dengan proses pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan pemahaman dan memperjelas konsep mata pelajaran SKI, serta dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi dan internet.

- b. Guru

Memberikan informasi mengenai manfaat dari aplikasi *nearpod* berbasis teknologi dan memberikan sebuah alternatif penggunaan media

pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran dalam perspektif pendidikan, media diartikan sebagai sebuah instrumen yang strategis untuk turut menentukan dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas mata pembelajaran yang bersifat abstrak. Sehingga, dalam pelaksanaannya media pembelajaran diharapkan dapat menjadi sarana yang mempermudah siswa untuk memahami dan menangkap pelajaran yang sifatnya abstrak atau sulit dipahami tersebut.
2. Pembelajaran efektif sesungguhnya terkait dengan aspek – aspek pembelajaran seberapa kemampuan guru menentukan suatu pengalaman belajar yang mengarah pada pencapaian hasil (belajar) yang diharapkan.
3. Aplikasi *Nearpod* merupakan media pembelajaran berbasis internet yang dapat diakses melalui *website* atau diunduh melalui *playstore* dan perangkat lain yang mendukung. *Nearpod* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran multimedia. *Nearpod* dapat mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif di kelas. Didalam aplikasi *nearpod* terdapat fitur-fitur yang menarik untuk merancang pembelajaran yang efektif. Pilihan menu tersebut adalah konten dan aktivitas. Konten merupakan bahan yang dapat ditambahkan oleh guru untuk membuat slide, video, konten web, *nearpod* 3D (bahan terbentuk 3D), simulation (simulasi), VR Field Trip (konten virtual reality), menambahkan bahan *sway* (microsoft office), dan audio. Menu aktivitas dapat digunakan pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif dengan fitur yang tersedia berupa *time of climb* (kuis), open

ended responses (pertanyaan terbuka), fill-in-the-blank activities (mengisi bagian kosong), dan a memory test game (permainan tes memori).

- Sejarah Kebudayaan Islam menurut Kuntowijoyo, sejarah adalah rekonstruksi masa lalu yang meliputi apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dilami oleh orang. Sedangkan pengajar sejarah adalah bagaimana agar peserta didik mau belajar sejarah, melalui belajar sejarah yang dipelajari diharapkan siswa mampu memahami berbagai peristiwa sejarah.

F. Orisinalitas Penelitian

Terdapat perbedaan antara peneliti dengan peneliti terdahulu, sebagai berikut:

Tabel 1. Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Haetami”Munggunakan Vidio Sparkol Sebagai Media Pembelajaran Reaksi Redoks “.	Sama-sama menggunakan media <i>nerpod</i> . Bertujuan untuk meningkatkan minat belajar materi redoks.	Pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif aplikasi <i>nerpod</i> digunakan meteri redoks sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif tentang mata pelajaran SKI.
2.	Lestari dan Lambok “Menjelajahi Alat Digital Nerpod untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Menulis”	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>nerpod</i> .	Pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan mata pelajaran SKI.
3.	Powa & Murniati.”Anilisis Penggunaan <i>Nearpod</i> dalam Pembelajaran Matematika Online dikejuaruan Sekolah”.	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>nerpod</i> .	Pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif bertujuan pembelajaran interaktif. Sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk menegetahu pembelajaran efektif.
4.	Anugrah “Evektifitas Media <i>Nearpod</i> Terhadap Minat Belajar Siswa”.	Sama – sama menggunakan aplikasi <i>nerpod</i> , yang bertujuan untuk mengetahui efektif .	Pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif untuk menegetahui keefektivan siswa dalam mata pelajaran MTK, sedangkan penelitian ini

			menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui pembelajaran efektif pada mata pelajaran SKI.
--	--	--	--

G. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini secara teknis mengacu pada buku pedoman penulisan skripsi yang mana tekniknya dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu pertama bagiana awal skripsi yang memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman pengesahan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman, halaman keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak. Kedua bagian utama (inti) yaitu terdiri dari lima bab diantaranya:

Bab I pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, fokus penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian teori, tentang paparan beberapa teori aplikasi nerpod sebagai media pembelajaran efektif mata pelajaran SKI kelas VIII Mts Islahiyyah Kalitidu Bojonegoro.

Bab III metode penelitian berisi jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, analisis data dan pengecekan keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

Bab IV berisi pemaparan mengenai gambaran umum tentang lembaga Mts Islahiyyah Kalitidu dan pembahasan hasil penelitian dan analisis, yang memuat pembahasan terhadap temuan-temuan selama penelitian di lapangan dengan dikaitkan dengan teori yang ada.

Bab V merupakan bab terakhir berupa penutup, yang berisi kesimpulan serta saran-saran atau rekomendasi.



UNUGIRI