

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.¹

Media adalah sarana yang dimanfaatkan oleh guru yang mengajar di kelas, seperti papan tulis, buku, dan alat-alat belajar lainnya. Semua sarana yang digunakan guru dalam memberikan ilmu dan pengetahuan serta mengajarkan nilai-nilai kepada siswa disebut

¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah dan Tarbiya* 03 (2018): h. 173.

dengan media. Secara umum media pembelajaran itu terdiri dari manusia, benda-benda, ataupun kegiatan yang mendukung terjadinya interaksi pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan sikap bagi siswa.²

Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut *AECT* tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.³

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat dipilih oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran yang dilaksanakan pada hari tersebut. Media yang digunakan sebaiknya sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga media berfungsi dengan tepat.⁴

² Sartika, Desriwita, and Ritonga, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah," h. 119.

³ Ibid., h. 173.

⁴ Achmad Baihaqi, Amaliya Mufarroha, and A. Ilham Tsabit Imani, "Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di SMK Nurul Yaqin Sampang," *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 07, no. 01 (2020): h. 78, <http://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berarti segala sesuatu yang digunakan oleh guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran, berupa perangkat dan bahan yang memfasilitasi, memudahkan, dan meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas untuk menyampaikan ilmu, pengetahuan, serta makna dan nilai-nilai kepada siswa.

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, sangat membantu dan mempercepat proses pembelajaran, karena siswa akan lebih aktif berinteraksi dengan media pembelajaran, dan penggunaan media juga dapat mengaktifkan lebih dari satu indera siswa.⁵

2. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Agar peran sumber dan media belajar tersebut

⁵ Sartika, Desriwita, and Ritonga, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah," *Jurnal Humanika*, 20 no. 2 h. 119.

menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokkan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.

Selain memiliki peran yang penting media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka,
- 2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran,
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Media pengajaran ini meliputi perangkat keras *Hardware* dan perangkat lunak *Software*. *Hardware* adalah alat-alat yang mengantar pesan seperti LCD Projector, komputer radio dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang

mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada file atau buku atau bahan cetak lainnya.⁶

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sangatlah strategis dalam kegiatan pembelajaran. Sering kali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa fungsi media pembelajara di antaranya :

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi Pelajaran kepada peserta didik, sehingga materi Pelajaran secara utuh dapat disampaikan kepada peserta didik.
- b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan statu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan subkomponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.

⁶ Baihaqi, Mufarroha, and Imani, "Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di SMK Nurul Yaqin Sampang," Edusiana, Volume 7 No. 1.

- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar siswa dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat atau yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar.
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus memerhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
- f. Mengurangi terjadi Verbalisme. Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami Verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada lustrasi nyata atau salah satu contoh, sehingga siswa

hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek. Dengan demikian, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan.

- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekati pada objek yang dimaksud.⁷

4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih baik tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak jauh menyimpang dari tujuan pembelajaran. Ada beberapa prinsip yang dijelaskan oleh Miarso sebagai pakar teknologi yakni sebagai berikut :

- a. Tidak ada satu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih akan mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

⁷ C Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta : Rajawali Pers., 2012, h. 175-177.

- b. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
 - c. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan yang dilaksanakan, seperti secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar secara mandiri.
 - d. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup, seperti mempersiapkan media yang dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum Pelajaran dimulai dan sebelum peserta didik masuk.
 - e. Peserta didik perlu dipersiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal penting selama penyajian dengan media langsung.
- 2) Penggunaan media diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta didik.⁸

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan interaksi yang berbentuk proses komunikasi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Indikator utama dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah adanya perubahan yang lebih baik dari sisi kapabilitas dan sikap yang dimiliki setelah mengalami pengalaman belajar. Untuk mencapai keberhasilan dalam

⁸ Suryani and Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, h. 32-33.

kegiatan pembelajaran, proses komunikasi dalam pembelajaran tentunya harus diperhatikan dengan serius, dengan memperhatikan komponen komunikasi dalam kegiatan pembelajaran maka diharapkan proses komunikasi akan berjalan dengan baik sehingga kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan optimal.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, di mana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri. Dari hal ini, kemudian timbul usaha-usaha penataannya yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya. Ciri-ciri umum dari media pembelajaran adalah:

Pertama, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera.

Kedua, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.

Ketiga, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.

Keempat, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.

Kelima, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar.

Keenam, Media pembelajaran

mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.⁹

Dengan perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran di antaranya :

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*).

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikn materi pelajaran tentang mendengarkan.¹⁰

⁹ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 93–97.

¹⁰ Ibid.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media yang lain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik . Sementara media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama, dinamakan media audio-visual murni, seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi dan video. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (*sound slide*).¹¹

Media audio visual mampu menampilkan gambar-gambar yang membangun nalar siswa. Serta *background* yang mengiringi gambar dapat merangsang emosi siswa dalam memahami suatu peristiwa. Media ini sangat cocok untuk menceritakan materi kompleks seperti SKI. Teknologi mesin elektronik yang dapat menyajikan pesan audio dan visualisasi gambar merupakan ciri utama media audiovisual. Selain itu terdapat ciri lain dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran, diantara lain; (1) bersifat dinamis, (2) visualisasi dinamis, (3) penggunaan sesuai dengan aturan pakai, (4) media presentasi fisik dari suatu gagasan, (5)

¹¹ Umar Manshur and Maghfur Ramdlani, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai," *Al Murabbi* 5, no. 1 (2020): 1–8.

kurang kooperatif bagi siswa sebab cenderung berorientasi pada guru.¹²

4. Media Animasi

Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.¹³

5. Multimedia

Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

¹² La'ali Nur Aida et al., "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual," *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 43-44.

¹³ Fikri Husnul and Madona Ade Sri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), h. 9.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa banyak sekali media yang dapat dipakai dalam pembelajaran seperti media auditif, media visual, dan media audio visual. Lebih daripada itu, bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini berkembang media pembelajaran yang bersifat multimedia, yang menggabungkan media auditif, visual, dan audio visual dengan berbasiskan komputer.

6. Komponen Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Arsyad menjelaskan bahwa Media pembelajaran secara umum adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Komponen-komponen media pembelajaran meliputi beberapa bagian, di antaranya:¹⁴

1. Orang

Orang (Manusia) termasuk dalam media pembelajaran. Dalam pendidikan orang yang menjadi unsur dalam media seperti; guru, orang tua, tenaga ahli dan sebagainya. Manusia sebagai media dapat menggunakan dua teknik, yaitu: rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya. Rancangan yang berpusat pada masalah harus dipecahkan oleh pelajar dengan langkah-langkah sebagai berikut:

¹⁴ Relis Agustien, Nurul Umamah, and S Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS," *Jurnal Edukasi* 5, no. 1 (2018): 19.

- a. Merumuskan masalah yang relevan
- b. Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait.
- c. Menjelaskan mengapa pengetahuan itu penting
- d. Menuntut siswa untuk melakukan eksplorasi.

Sedangkan Tugas guru disini adalah:

- a. Membiarkan siswa melakukan eksplorasi,
- b. Membantu siswa meghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang terdahulu,
- c. Membantu siswa merepresentasi tugas dan masalah
- d. Membantu siswa mengidentifikasi persamaan masalah baru dengan masalah terdahulu.
- e. Memberi umpan balik pada siswa tentang benar atau salahnya jalan pikiran siswa.

B. Bahan

Bahan terdiri dari perangkat lunak (software). Bahan atau material sering disebut dengan istilah perangkat lunak (software) yang terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan alat penyaji atau tidak. Seperti Modul, Film Bingkai, audio dan sebagainya. Contoh perangkat lunak yang terdapat dalam computer yakni : *Microsoft office, Adobe Photoshop, corel draw, paint*, buku paket, teks, handbook, modul, program video, audio, film, *OHT (Over Head Transparency), program slide*, alat peraga dan lain sebagainya.

C. Alat (*device*) perangkat keras

Alat yang dimaksud disini ialah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai sarana atau alat bantu untuk menyajikan bahan-bahan ketiga point yang sudah disebutkan sebelumnya. Berbagai macam peralatan ini dapat dijadikan sebagai bahan-bahan atau sumber pembelajaran. Misalnya, multimedia, *projector*, *slide projector*, *OHP*, *film*, *tape recorder*, dan sebagainya

D. Lingkungan

Lingkungan merupakan tempat terjadinya proses penyaluran media, seperti tempat terjadinya proses penyaluran media, seperti gedung sekolah, kelas, perpustakaan dan lainnya.¹⁵

A. Sintak pengembangan media pembelajaran

Menurut Joice & Weil dalam Lefudin sintaks adalah urutan atau langkah-langkah kegiatan pengembangan sesuai dengan startegi dan metode yang dipilih. Istilah sintaks umum digunakan dalam ilmu bahasa, tetapi disini dimaknai sebagai suatu sistem atau penyusunan yang teratur berdasarkan urutan-urutan yang semestinya harus dilakukan.¹⁶ Dalam penelitian ini sintaks atau langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan Thiagaranja. Menurut Thiagarajan yang digunakan

¹⁵ Arifannisa et al., *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Jambi: PT. Sanpedia Publishing Indonesia, 2023), h. 46-49.

¹⁶ Lefudin, *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h. 174.

dalam penelitian 4D yaitu *define, design, development, dan disseminate*.¹⁷

1) Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan dianggap sebagai suatu kegiatan yang vital dalam merencanakan program pendidikan dan sebagai bagian dari pengembangan. Menurut Brown (1995) menjelaskan bahwa analisis kebutuhan bermakna pengumpulan informasi secara sistematis dan menganalisis semua informasi yang relevan yang diperlukan untuk memenuhi persyaratan belajar bahasa pembelajar dalam konteks lembaga tertentu yang terlibat dalam kegiatan belajar.¹⁸ Analisa kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan serta harapan terhadap media pembelajaran yang akan dibuat.¹⁹

2) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Menurut Percival dan Ellington dalam Uno 2008 tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sedangkan Daryanto (1999:58) menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu tujuan

¹⁷ Dian Kurniawan and Sinta Verawati Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan," *Jurnal Siliwangi* 3, no. 1 (2017).

¹⁸ Siti Khasinah and Elviana Elviana, "Need Analysis Dalam Pengembangan Kurikulum," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 12, no. 4 (2022): h. 841.

¹⁹ Sri Ana Tambunan, "Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan," *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 3, no. 1 (2021): 23–27.

yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.²⁰

3) Menentukan Sistematisa dan Strategi Pembelajaran

Menurut Dick dan Carey (1990) dalam buku Siti menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.²¹

4) Pengumpulan sumber

Pengumpulan sumber merupakan informasi/materi pelajaran yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa belajar sebagai perwujudan kurikulum. Ada beberapa sumber belajar dapat berupa cetakan, video, perangkat lunak/ kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan guru atau siswa. Sumber belajar juga diartikan sebagai

²⁰ Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran, Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), h. 66-67.

²¹ Siti Nurhasanah et al., "Strategi Pembelajaran," *Cv. Reka Karya Amerta*, 2019.

tempat/ lingkungan sekitar, benda dan orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku (Abdul Majid, 2006).²²

B. Media Berbasis Video Animasi

1. Pengertian Media Video Animasi

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara.²³ Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Video animasi merupakan video hasil kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Komputer/PC memegang peranan penting dalam penggunaan media video animasi. Animasinya sendiri dihasilkan melalui grafik 3D atau 2D. Banyak sekali keuntungan menggunakan animasi berbantuan komputer/pc sebagai media pembelajaran. Dampak positifnya adalah meningkatkan rasa realisme dan mendorong siswa bereaksi dengan warna dan grafik.²⁴ Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga

²² Starlet Gerdi Julian, "Pengembangan Materi Pembelajaran," *Education Science and technology* 1, no. 1 (2018): 1–12, <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JEST>.

²³ Agustien, Umamah, and Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS."

²⁴ Alimni Alimni, Alfauzan Amin, and Meri Lestari, "The Effectiveness of Animation Video Media on Learning Outcomes of Fiqih Lessons for Madrasah Ibtidaiyah Students in the New Normal Time," *Journal of Primary Education (JPE)* 1, no. 2 (2021): 51.

menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi Pelajaran.²⁵

Definisi kata animasi berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna roh, jiwa, atau hidup. Pada masyarakat kuno, *Animisme* adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa atau hidup. Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terkait dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak.²⁶

Media video animasi merupakan film yang berasal dari pengolahan gambar tangan dengan audio yang sesuai sehingga menjadi gambar yang bergerak dengan bantuan komputer dan grafika

²⁵ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.

²⁶ Gunawan and Ritonga Asnil Aidah, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), h. 154.

komputer.²⁷ Menurut Tia Irawan dalam jurnalnya media video animasi adalah media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan suara, tujuannya untuk menciptakan rasa hidup dan menyimpan pesan dari pembelajaran, video animasi juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran tertentu.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran yang berupa video dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Tampilan dalam video animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat video. Pengaturan tata suara, tata gerak dapat menjadi penunjang kelengkapan tampilan media video animasi yang lebih menarik

2. Prinsip-prinsip Animasi

Terdapat 12 prinsip animasi merupakan prinsip dasar animasi yang diciptakan oleh animator Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston. 12 prinsip animasi ini sebagai berikut :²⁹

1. *Squash & Stretch* yaitu gerakan yang diterapkan untuk memberikan kesan kelenturan yang membuat animasi menjadi lebih alami.

²⁷ Rahmayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo."

²⁸ Tia Irawan, Taufiqulloh Dahlan, and Fina Fitrianisah, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP* 07, no. 01 (2021): 212–225.

²⁹ Nadya and Yulia Purnama Sari, "Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga : The Twilight Animated Series Episode 1," *Jurnal Titik Imaji* 2, no. 2 (2019): 80–86.

2. *Anticipation* yaitu gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang berikutnya.
3. *Staging* adalah tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah di mengerti oleh *audience*.
4. *Straight ahead action & Pose to Pose*, Ada 2 metode dalam melakukan gerakan animasi yaitu:
 - *Straight ahead action* merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti.
 - Pendekatan kedua yaitu *Pose to Pose* dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu *pose – pose* seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan.
5. *Follow Through & Overlapping Action* merupakan gerakan susulan pada si karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut.
6. *Slow In & Slow Out* yaitu gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan sangat kaku.

7. *Arcs* merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan, animasi akan terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja.
8. *Secondary Action* merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama.
9. *Timing* ditentukan dari jumlah *frame in between* yang ada di antara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin cepat sedikit jumlah *frame* maka gerakan menjadi semakin cepat dan sebaliknya.
10. *Exaggeration* merupakan gerakan atau ekspresi yang dilebih-lebihkan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan.
11. *Solid Drawing* pada animasi tradisional, *Solid drawing* berarti gambar yang mempunyai kedalaman perspektif.
12. *Appeal* merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat.

3. Jenis-jenis Animasi

Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi

mengutip dari jurnal Carlo Marcellino ada beberapa jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dikelas yaitu :³⁰

1. *2D Cartoon Animation*, jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk 2 dimensi, biasanya gambar-gambar 2D ini berbentuk kartun dan dibuat menggunakan vector.
2. *3D Animation*, animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dalam 3D animation, animasi yang ditampilkan tidak datar halnya 2D dalam 3D animasi dapat dilihat dari sudut pandang mana saja sehingga animasi 3D lebih baik jika dibandingkan 2D.
3. *Motion Graphics*, jenis animasi ini dapat juga disebut dengan *capture*. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. *Motion graphic* juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat.
4. *Infographic Animation*, animasi yang mempresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. *Infographic animation* dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik.
5. *Stop Motion*, animasi yang menggabungkan beberapa potongan gambar yang saling terkait satu dan lainnya sehingga seolah-olah gambar tersebut menjadi bergerak.

³⁰ Carlo Marcellino Guritno, Arief Agung, and Jacky Cahyadi, "Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun," *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 10 (2017): 1–15.

6. *Whiteboard Animation*, animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis.

4. Kelebihan Video Animasi

Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir dalam jurnal Delila yaitu :

1. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi,
2. Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan,
3. Video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata,
4. Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret,
5. Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang,
6. Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi,
7. Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa.

8. Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.³¹

Salah satu teknik inovatif untuk mengajarkan gagasan abstrak kepada siswa yang dapat diubah menjadi konkret adalah dengan menggunakan media video animasi untuk mengajarkan sejarah kebudayaan Islam. Manfaat penggunaan teknologi resolusi tinggi untuk menghasilkan materi pembelajaran video animasi adalah mengubah cara pandang siswa terhadap matematika yang biasanya dianggap tidak menarik menjadi menyenangkan. Gambar bergerak digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit diungkapkan oleh guru secara lisan.

5. Kekurangan Video Animasi

Selain memiliki kelebihan, video animasi juga memiliki kekurangan. Berikut beberapa kekurangan dari video animasi :³²

1. Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
2. Memerlukan kreatifitas dan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran.

C. Peserta didik

Pengertian siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah

³¹ Mashuri and Budiyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V."

³² Andriana Johari, Syamsuri Hasan, and Maman Rakhman, "Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 1 (2016): 8.

anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Dengan demikian peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.³³

Sedangkan menurut Abu Ahmadi (1991) dikutip dari buku Rahmat juga menjelaskan tentang pengertian peserta didik yaitu “Peserta didik adalah orang yang belum dewasa, yang memerlukan usaha, bantuan, bimbingan orang lain untuk menjadi dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai suatu pribadi atau individu”.³⁴

Sudarwan Danim (2010) menambahkan bahwa terdapat hal-hal essensial mengenai hakikat peserta didik, yaitu:

1. Peserta didik merupakan manusia yang memiliki diferensiasi potensi dasar kognitif atau intelektual, afektif, dan psikomotorik.
2. Peserta didik merupakan manusia yang memiliki diferensiasi periodisasi perkembangan dan pertumbuhan, meski memiliki pola yang relatif sama.
3. Peserta didik memiliki imajinasi, persepsi, dan dunianya sendiri, bukan sekedar miniatur orang dewasa.

³³ Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Sistem Pendidikan Nasional,” *Demographic Research* 49, no. 0 (2003): 1-33 : 29.

³⁴ Rahmat Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori Dan Aplikasinya)* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), h. 91-92.

4. Peserta didik merupakan manusia yang memiliki diferensiasi kebutuhan yang harus dipenuhi, baik jasmani maupun rohani, meski dalam hal-hal tertentu banyak kesamaan.
5. Peserta didik merupakan manusia bertanggung jawab bagi proses belajar pribadi dan menjadi pembelajar sejati, sesuai dengan wawasan pendidikan sepanjang hayat.
6. Peserta didik memiliki adaptabilitas didalam kelompok sekaligus mengembangkan dimensi individualitasnya sebagai insan yang unik.
7. Peserta didik memerlukan pembinaan dan pengembangan secara individual dan kelompok, serta mengharapkan perlakuan yang manusiawi dari orang dewasa termasuk gurunya.
8. Peserta didik merupakan insan yang visioner dan proaktif dalam menghadapi lingkungannya.
9. Peserta didik sejatinya berperilaku baik dan lingkunganlah yang paling dominan untuk membuatnya lebih baik lagi atau menjadi lebih buruk.
10. Peserta didik merupakan makhluk Tuhan yang memiliki aneka keunggulan, namun tidak akan mungkin bisa berbuat atau dipaksa melakukan sesuatu melebihi kapasitasnya.³⁵

Dari beberapa pengertian diatas dapat kita simpulkan bahwa pengertian peserta didik atau siswa adalah individu atau kelompok orang yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di berbagai tingkatan

³⁵ Ibid., h. 93.

pendidikan. Mereka memiliki tujuan pendidikan yang beragam dan berasal dari latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya yang berbeda-beda.

Dalam melihat kebutuhan siswa kita harus memperhatikan karakteristik siswa. Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran. Winkel mengaitkan karakteristik siswa dengan penyebutan keadaan awal, dimana keadaan awal itu bukan hanya meliputi kenyataan pada masing-masing siswa melainkan pula kenyataan pada masing-masing guru. Cruickshank mengemukakan beberapa karakteristik umum siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu:³⁶

- a. Kondisi sosial ekonomi,
- b. Faktor budaya,
- c. Jenis kelamin,
- d. Pertumbuhan,
- e. Gaya belajar dan
- f. Kemampuan belajar.

Semua karakteristik yang bersifat umum perlu dipertimbangkan dalam menciptakan proses belajar yang dapat membantu individu mencapai kemampuan yang optimal. Analisis karakteristik awal siswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh

³⁶ Hani Hanifah, Susi Susanti, and Aris Setiawan Adji, "Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran," *Manazhim* 2, no. 1 (2020): 105–117.

pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan siswa, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; siswa, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan/pembelajaran tertentu yang akan diikuti siswa.

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam atau biasa disingkat SKI adalah salah satu kelompok dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan dalam kurikulum di madrasah.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang di era sekarang ini karena dengan belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) banyak pelajaran, hikmah, dan ibrah yang dapat diambil bagi kita. Seperti yang tertuang dalam QS. Hud ayat 120, yang berbunyi :

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقِّ وَمَوْعِظَةٌ
وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

“Semua kisah rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu (Nabi Muhammad), yaitu kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu. Di dalamnya telah diberikan kepadamu (segala) kebenaran, nasihat, dan peringatan bagi orang-orang mukmin”.

Dari ayat di atas telah dijelaskan bahwa dalam kehidupan manusia sejarah memiliki peran penting, dimana sejarah bisa dijadikan kaca perbandingan untuk kehidupan manusia di masa

depan. Sejarah menjadi pelajaran yang mengandung banyak hikmah dan ibrah didalamnya untuk kehidupan manusia.

Pada hakekatnya fungsi sejarah adalah untuk meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai masa lalu dan masa sekarang dan interelasinya dengan masa depan. Sedangkan fungsi dan manfaat sejarah ada 4, yaitu bersifat edukatif bahwa mata pelajaran sejarah membawa kebijaksanaan dan kearifan; kedua, bersifat inspiratif dimana mata pelajaran sejarah membawa ilham; ketiga, bersifat instruktif dimana mata pelajaran sejarah membantu dalam penyampaian pengetahuan atau keterampilan dan yang keempat, bersifat rekreatif dimana mata pelajaran Sejarah memberikan pelajaran yang menarik yang dialami manusia.³⁷

Dapat disimpulkan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan suatu mata pelajaran yang menenkankan pada kemampuan mengambil hikmah dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), seni, dan sebagainya dengan tujuan mengembangkan kebudayaan dan peradaban pada masa kini dan masa yang mendatang.

³⁷ Erlina Wiyanarti, "Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Pengembangan Pembelajaran Sejarah," *Journal Pendidikan Sejarah*, 2017, <https://file.upi.edu>.

2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah sejarah tentang agama Islam dan kebudayaannya. Secara khusus ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah kelas X meliputi:

1. Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Makkah.
 2. Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah.
 3. Penaklukan Kota Makkah (*Fathu Makkah*).
 4. Perkembangan Islam Masa Khulafaurasyidin.
 5. Peradaban Islam Daulah Umayyah Di Damaskus.
 6. Peradaban Islam Daulah Umayyah Di Andalusia.
- ### 3. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Secara substansial mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:

1. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur- unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakiniya dan merupakan sumber syariah yang besar,
3. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotism dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
4. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul,
5. Untuk pendidikan akhlak, selain mengetahui perkembangan agama Islam seluruh dunia.³⁸

E. Adobe Premiere

Adobe merupakan salah satu perusahaan *software* paling besar di dunia yang berdiri di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. *Adobe Premiere* adalah suatu program editing video yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*.³⁹ *Adobe Premiere* adalah salah satu *software* yang populer dan digunakan secara luas dalam pengeditan video.

Ada antarmuka yang sama dengan *Adobe PhotoShop*, *Adobe Premiere* dan

³⁸ Alfauzan Amin and Alimni, *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking Dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah* (Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021), h. 36-37.

³⁹ Dyan Yuliana and Riza Alfiatin, "Peningkatan Nilai Agama Dan Moral Pada Raudhatul Athfal Ibnu Kholdun Al Hasyimi Melalui Pengembangan Video Dengan Adobe Premiere Pro," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 01 (2023): 35–40.

Adobe After Effects adalah untuk memberikan kemudahan penggunaan, gambar-gambar dapat dibuat dengan *Adobe Photoshop* dan efek-efek khusus juga dapat disiapkan dari *adobe* setelah efek.⁴⁰

Produk-produk dari *Adobe Systems* memang sengaja dibuat agar dapat saling berintegrasi, sehingga mempermudah pemisahan fungsi aplikasi bagi para user (pengguna). *Adobe Premiere* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengedit video. Program ini dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan audio serta memberikan efek sehingga video yang dibuat menjadi lebih baik hasilnya. *Adobe Premiere* banyak dipilih sebagai aplikasi editor video karena kemampuan mengeditnya lebih baik dan hasil video lebih halus.⁴¹

B. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti:

1. Jurnal Penelitian, Achmad Munib dan Nugroho Budi Utomo tahun 2022, *Development of 2D Animation Learning Media Akhlakul Karimah Materials (Ukhuwah and Husnudzon)*, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran, pengembangan mediapembelajaran, dan

⁴⁰ Thoha Nurhardian, Riyan Ferdiansyah, and Saleh Dwiayatno, "Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tertib Berlalu Lintas Di Kota Rangkas Bitung Dengan Menggunakan Adobe Premiere Dan Adobe After Effect," *Jurnal Sistem Komputer* 2, no. 1 (2015): 76–92, <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/98/157>.

⁴¹ Ari Aprilia, Nurul Aini, and Sri Eko Puji Rahayu, "The Development of Adobe Premiere-Based Learning Media in Moodboard Making Material in SMKN 3 Malang" 406, no. Iconhomecs 2019 (2020): 245–247.

efektivitas media pembelajaran animasi 2D untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 12 Semarang.⁴²

Penelitian terdahulu relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan yaitu sama-sama ingin mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang terletak pada fokus kajian yaitu untuk pembelajaran akhlakul kharimah.

2. Tesis Siswati (2022), Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis video animasi infografis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Banjar Agung. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk mengetahui efektifitas produk, dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media berbasis video animasi infografis yang dikembangkan.⁴³

Penelitian terdahulu relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan yaitu sama-sama ingin mengetahui pengembangan media

⁴² Achmad Munib and Nugroho Budi Utomo, "Development of 2D Animation Learning Media Akhlakul Karimah Materials (Ukhuwah and Husnudzon)," *Edukasi* 16, no. 2 (2022): 134–141.

⁴³ siswati, "Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta," *PASCASARJANA UNIVERSITAS LAMPUNG* (UNIVERSITAS LAMPUNG, 2022).

pembelajaran berbasis video animasi. Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang terletak pada fokus kajian yaitu untuk pembelajaran IPS.

3. Tesis Iskandar Zulkarnain (2022), Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa MTsN 2 Bima, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Jam, menguji Tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, mengetahui ke tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dan mengetahui Tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 2 Bima.⁴⁴ Penelitian terdahulu relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan yaitu sama-sama ingin mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang terletak pada fokus kajian yaitu untuk materi pembelajaran Bahasa Arab.
4. Jurnal Penelitian Kurniawan Hamidi,dkk (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah, Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video animasi interaktif untuk melatih kecakapan

⁴⁴ Iskandar Zulkarnain, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Mtsn 2 Bima," *PASCASARJANA UIN ALAUDDIN MAKASSAR*, 2023.

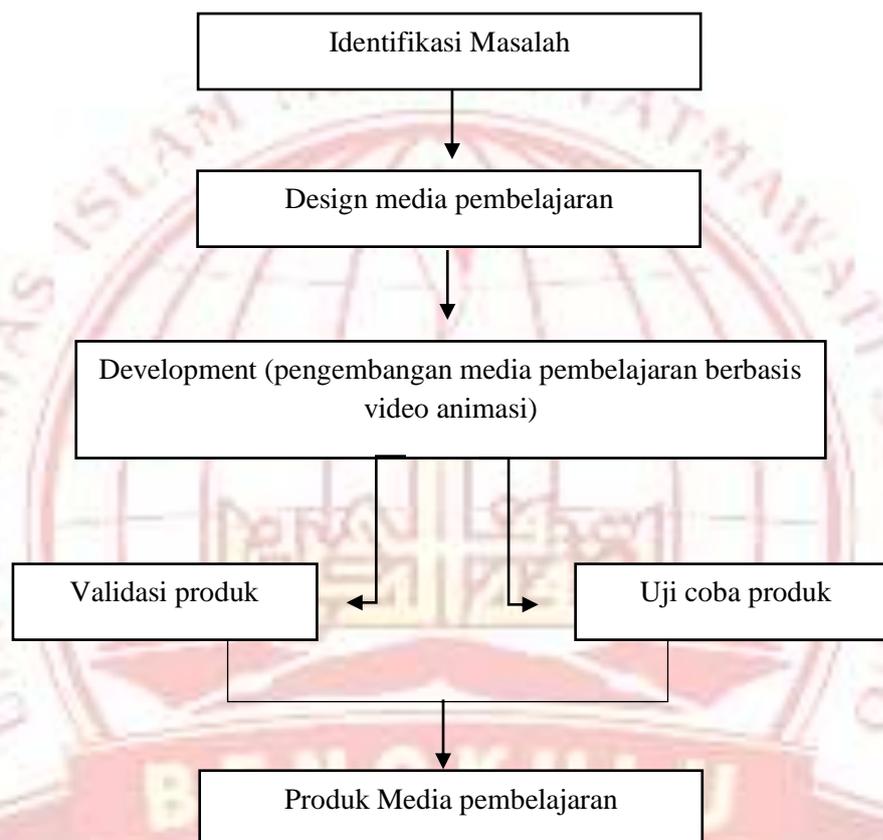
bahasa arab siswa. Tahap validasi diperoleh hasil hasil kelayakan media sebesar 92,5 %, Kelayakan materi diperoleh presentase sebesar 96,9 %, Kelayakan program diperoleh presentase sebesar 96,4%. Berdasarkan hasil tersebut maka media video animasi interaktif layak digunakan. Uji efektifitas diperoleh hasil berdasarkan hasil uji t menunjukkan hasil nilai Sig dari table $.000 < \text{dari } 0.05$. Hasil hitung menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($74.061 > 2.021$) maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan Media video animasi interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran kecakapan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif sangat baik digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas khususnya melatih kecakapan berbicara.⁴⁵ Penelitian terdahulu relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan yaitu sama-sama ingin mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang terletak pada fokus kajian yaitu untuk materi pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas yang sudah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Tetapi dalam penelitian tersebut belum ada yang mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam siswa kelas X Madrasah Aliyah.

⁴⁵ Kurniawan Hamidi et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 5289–5296.

C. Kerangka Berpikir

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti Menyusun kerangka berpikir sesuai dengan Langkah-langkah pada metode pengembangan yang ada yakni :



Bagan 2.1 Kerangka Bepikir peneliti

Kerangka berpikir tersebut menjelaskan bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan

pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.⁴⁶

Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan temuan masalah yang selanjutnya akan di desain dan dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini. sehingga mendapatkan hasil akhir yakni produk yang valid, praktis dan efektif yang dapat digunakan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Agar anak mempunyai lingkungan belajar yang menyenangkan dan mudah belajar, maka penting untuk merancang media pembelajaran yang unik, menarik, kreatif, dan inovatif yakni dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Pada hasil observasi beberapa guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku cetak dan power point yang isinya hanya point-point dalam pembelajaran

⁴⁶ Febrita and Ulfah, *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, vol. 08, p. .