

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Wabah covid-19 yang berawal dari Wuhan, China telah menjadi pandemi global. *World Health organization* (WHO) secara resmi mengumumkan kasus tersebut pada pertengahan Maret 2020. Di Indonesia, keadaan pandemi tersebut direspon dengan keluarnya Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nomor 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19). Inti dari peraturan dalam surat edaran ini adalah larangan pembelajaran tatap muka di sekolah dan diwajibkannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) dari rumah. Proses PJJ yang dilakukan diatur dalam Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus. Pedoman tersebut mengkategorisasi PJJ menjadi dua jenis, yaitu Belajar Mandiri dan Belajar Terbimbing. Teknis pelaksanaan dua jenis pembelajaran tersebut adalah dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring). Lebih lanjut, jenis PJJ tersebut dikelompokkan menjadi tiga moda, yaitu luring sepenuhnya, *blended learning*, dan daring sepenuhnya (Widodo, Fauzi, Susanty, Triyanto, & T. Simorangkir, 2020).

Dari hasil wawancara dengan kepala Madrasah Tsanawiyah (MTs) Persatuan Islam (Persis) 68 Warudoyong, kota Sukabumi, di tahun pelajaran 2019-2020, Madrasah ini menggunakan moda *blended learning*. Materi pembelajaran disampaikan kepada siswa melalui *Learning Management System* (LMS) sederhana berupa grup *chat* Whatsapp. Siswa kemudian mempelajarinya secara mandiri, dan apabila ada izin untuk tatap muka, dilaksanakan tutorial di Madrasah. Persoalannya, tidak setiap siswa memiliki *gadget* pribadi. Dari hasil survey yang peneliti lakukan, 30% siswa menggunakan *gadget* dari orang tuanya. Untuk menggunakannya, mereka harus menunggu orangtuanya pulang bekerja. 10% lainnya bahkan tidak memiliki *gadget*, sehingga perlu dilayani secara luring. Dampaknya, penyampaian

materi tidak bisa dilaksanakan secara serempak. Hanya 60% siswa saja yang bisa menerima materi tepat waktu.

Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) juga mengalami penurunan rata-rata. Hasil PAS mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada tanggal 08 Juni 2020 menunjukkan dari 33 siswa kelas 7, terdapat 22 siswa (66,67%) yang nilainya di bawah KKM, sedangkan sisanya 11 sisanya (33,33%) nilainya melampaui KKM, tetapi tidak signifikan.

Persoalan lainnya adalah karakteristik mata pelajaran SKI identik memiliki banyaknya data sejarah. Penyampaian materi pembelajaran lewat media cetak secara utuh setiap pekan memerlukan halaman yang banyak. Hal ini berkontradiksi dengan kebijakan Madrasah yang membatasi penyampaian *print out* materi maksimal dua halaman per pekannya, dengan alasan penghematan anggaran. Dari hasil wawancara dengan para guru di MTs Persis 68 Warudoyong, rata-rata mereka meniasati keperluan materi dengan kebijakan tersebut dengan menyampaikan materi kepada siswa berupa media teks konvensional, yaitu *handout* yang berisi teks materi, dengan *font* calibri ukuran 9pt, spasi 1, yang diketik pada kertas ukuran A4 dengan margin halaman *narrow*. Dari hasil wawancara dengan para siswa kelas 7, teks dengan spesifikasi tersebut kurang menarik minat para siswa untuk dibaca. Akibatnya, minat siswa untuk mengerjakan tugas pun menjadi turun. Dari hasil wawancara dengan para guru, rata-rata penyampaian *feedback* tugas dari siswa tidak pernah lebih dari 50% saja.

Data tersebut menunjukkan, media berdampak signifikan pada keberhasilan penyampaian materi. Media yang tepat, jika diterapkan dalam pembelajaran dapat membantu penyampaian materi dengan baik. Pikiran, perhatian perasaan dan minat siswa dapat terangsang untuk menerima materi lebih baik, jika media yang digunakannya menarik (Sadiman dkk, 2002:6). Selain itu, Pemakaian media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi yang diinginkan (Elpira & Ghufron, 2015). Dengan kata lain, Media yang menarik dari segi tampilan dan tersusun rapi dari sisi kontennya, dapat membuat proses mengajar belajar menjadi lancar. Kelancaran penyampaian tersebut dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pilihan media yang dapat menjawab dua permasalahan tersebut adalah *leaflet*. Gabungan teks dan gambar pada *leaflet* akan menarik siswa untuk membaca, dan menghindari kejenuhan. Untuk menjelaskan pointer dan gambar tersebut, dapat digunakan penjelasan langsung dari guru melalui tatap muka. Namun, karena tatap muka di kelas yang sulit dilaksanakan, *leaflet* ini dapat dilengkapi dengan video pembelajaran. Video dapat membantu proses siswa memahami materi pembelajaran, karena memuat konten audio dan visual, yang dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan lebih baik (Sholikhah, 2015). Penelitian Wahyudi menunjukkan konten audio visual tersebut dapat membantu penyerapan materi, karena 50% daya ingat berasal dari apa yang dilihat, dan pengetahuan diperoleh dari 11% pendengaran dan 83% dari penglihatan, (Wahyudi, 2010).

Untuk mengkoneksikan *leaflet* dengan video pembelajaran tersebut, dapat digunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi, atau ICT. Dengan *ICT*, video yang berisi penjelasan materi dapat disimpan di internet. Untuk dapat mengakses video tersebut, diperlukan *link* akses. Model link akses yang sederhana dan mudah digunakan adalah *Quick Respon Code (QR code)*.

Penggunaan media leaflet ini pada kelas 7a dan 7b MTs Persis 68 Warudoyong pernah diuji coba pada tanggal 21 September 2020. Dalam eksperimen ini, Siswa diberikan *pretest* (tes awal), kemudian diberikan *treatment*, dan ditugaskan untuk mengerjakan *posttest* (tes akhir) di rumah masing-masing. Hasilnya, dari 30 orang siswa yang mengikuti tes akhir, 9 orang mengalami kenaikan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata 35,5 poin. 7 siswa tidak mengalami kenaikan, dan 14 sisanya tidak mengerjakan post test. Adapun rata-rata hasil *pretest* sebelum siswa diberikan *treatment* menggunakan media leaflet ini adalah 24 poin. Adapun rataan tes akhir setelah diberikan *treatment*, naik menjadi 58 poin.

Dari data tersebut terlihat, peningkatan rataan tes akhir dan tes awal cukup signifikan, yaitu 34 poin. Akan tetapi, rata-rata nilai tes akhir tersebut masih di bawah KKM. Selain itu minat siswa menggunakan media ini juga belum merata, ditunjukkan dengan 46,6% siswa tidak mengerjakan post test di rumahnya.

Ada tiga masalah pokok yang dapat teridentifikasi dari paparan di atas, yaitu: a) Pembelajaran SKI dengan media leaflet berbasis ICT, belum berhasil menarik minat siswa secara merata, b) kegiatan mengajar menggunakan media leaflet berbasis ICT, terbukti dapat menaikkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan, namun belum semua merata melampaui KKM c) pemanfaatan media pembelajaran baik cetak (*leaflet*) maupun digital (video pembelajaran) dalam penyampaian materi mata pelajaran SKI belum maksimal dalam menarik minat siswa dan hasil belajar kognitif siswa secara merata.

Atas dasar itulah, penelitian mengenai Penerapan Media *Leaflet* berbasis *ICT* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MTs Persis 68 Warudoyong Kota Sukabumi ini dilaksanakan. Dalam penelitian ini, materi pembelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah pada Kompetensi Dasar ke 3.5.1. di kelas 7, yang diamanatkan Keputusan Menteri Agama no 183 tahun 2019, yaitu tentang Biografi Khulafaur Rasyidin. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat menemukan desain media pendidikan *leaflet* berbasis *ICT* yang meningkatkan minat seta hasil belajar kognitif siswa terhadap mata pelajaran SKI.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini memfokuskan untuk mengukur efektifitas penerapan media pembelajaran *leaflet* berbasis *ICT* (terkoneksi dengan video pembelajaran) pada mata pelajaran SKI materi Biografi Khulafaur Rasyidin untuk meningkatkan minat siswa kelas 7 MTs dan hasil belajar kognitifnya,. Pertanyaan penelitian berdasarkan fokus penelitian di atas adalah:

1. Bagaimana minat siswa terhadap mata pelajaran SKI materi biografi Khulafaur Rasyidin dengan menggunakan media pembelajaran *leaflet* berbasis ICT pada kelas eksperimen dan media teks konvensional *handout* berbasis teks pada kelas kontrol di MTs Persis 68 Warudoyong, kota Sukabumi?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran SKI materi biografi Khulafaur Rasyidin dengan menggunakan media pembelajaran *leaflet* berbasis ICT pada kelas eksperimen dan media teks konvensional

handout berbasis teks pada kelas kontrol di MTs Persis 68 Warudoyong, kota Sukabumi?

3. Bagaimana peningkatan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI materi biografi Khulafaur Rasyidin dengan menggunakan media pembelajaran *leaflet* berbasis ICT pada kelas eksperimen dan media teks konvensional *handout* berbasis teks pada kelas kontrol di MTs Persis 68 Warudoyong, kota Sukabumi?

C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi minat siswa terhadap mata pelajaran SKI materi biografi Khulafaur Rasyidin dengan menggunakan media pembelajaran *leaflet* berbasis ICT pada kelas eksperimen dan media teks *handout* pada kelas kontrol di MTs Persis 68 Warudoyong, kota Sukabumi
2. Mengidentifikasi hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran SKI materi biografi Khulafaur Rasyidin dengan menggunakan media pembelajaran *leaflet* berbasis ICT pada kelas eksperimen dan media teks *handout* berbasis teks pada kelas kontrol di MTs Persis 6/8 Warudoyong, kota Sukabumi
3. Menganalisis peningkatan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI materi biografi Khulafaur Rasyidin dengan menggunakan media pembelajaran *leaflet* berbasis ICT pada kelas eksperimen dan media teks konvensional *handout* berbasis teks pada kelas kontrol di MTs Persis 68 Warudoyong, kota Sukabumi

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diarahkan untuk dapat merancang konsep media pembelajaran *leaflet* berbasis ICT dan algoritma penerapannya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa terhadap mata pelajaran SKI.

2. Manfaat Praktis

- a) Sekolah, dapat memfasilitasi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang tepat agar minat dan hasil belajar siswa meningkat.
- b) Guru, dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa.
- c) Siswa, penerapan media pembelajaran *leaflet* berbasis *ICT* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran SKI.
- d) Orang tua, dapat mendampingi dan mengarahkan anak-anaknya dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui mata pelajaran SKI bagi anaknya.
- e) Peneliti lain, dapat dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan atau pun pembuatan dalam penelitiannya pada topik yang sama..

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan (bahan ajar) dari sumber pesan (pengajar) kepada penerima pesan (siswa). Media dan kemampuan guru dalam menggunakan media, sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan suatu kegiatan mengajar belajar. Media yang tepat dengan penggunaan yang tepat dapat merangsang siswa untuk berfikir cerdas, untuk menghadapi masa depan (Ruswandi & Badrudin, 2008). Artinya, media memiliki peran penting dalam pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, guru harus mempertimbangkan 8 aspek, yaitu: tujuan, materi, kemampuan guru, kematangan siswa, kualitas tekniknya, situasi dan kondisinya, efektifitas dan efisiensinya, serta kemudahan memperolehnya (Ruswandi & Badrudin, 2008).

Menurut Muzakki Adilla dan Sani Safitri, *leaflet* merupakan bahan cetak tertulis yang tidak dimatikan/dijahit, hanya dilipat saja. Jika digunakan untuk pembelajaran, maka isinya adalah materi pembelajaran. Media *leaflet* terdiri dari kalimat singkat (teks) dan ilustrasi (gambar). Gabungan teks dan gambar tersebut lebih mudah dimengerti peserta didik, bentuknya menarik, dan tidak menjenuhkan. Dari penelitian tersebut disimpulkan, *leaflet* sangat layak menjadi media

yang berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Adila & Sani Safitri, 2003).

Teks yang dapat dimuat dalam Media *leaflet* adalah kalimat padat yang berbentuk pointer, disertai dengan gambar. Untuk itu *leaflet* perlu dibantu penjelasan dari guru. Agar dapat diakses berulang kali, penjelasan tersebut dapat direkam dalam video pembelajaran. Agar lebih mudah diakses, video tersebut diupload ke internet dengan memanfaatkan *ICT*.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *leaflet* berbasis *ICT* yang pernah dilakukan pada observasi awal, *pertama*, menyusun file persentasi materi pembelajaran dan evaluasi berdasarkan buku ajar menggunakan Microsoft PowerPoint, yaitu software pembantu dalam menyusun presentasi yang efektif, profesional, dan mudah (Bimo, 2016). *Kedua*, guru merekam video pembelajaran yang bersumber dari file power point tersebut dengan fasilitas *screen recording*, dalam penelitian ini, software yang dipakai adalah *open broadcast software* yang dikenal dengan OBS (Admin, 2020) dan menguploadnya di internet. *Ketiga*, guru menyiapkan media pembelajaran *leaflet* dari materi power point, yang dilengkapi dengan *QR code* link video pembelajaran. *Keempat*, siswa membaca *leaflet* dengan seksama, sambil mengakses video pembelajaran dengan *QR code* untuk mengetahui penjelasan rinci dari materi tersebut. *Kelima*, Saat pembelajaran berlangsung, guru membiarkan siswa bereksplorasi untuk mengerjakan tugas, dan menjadi fasilitator saja.

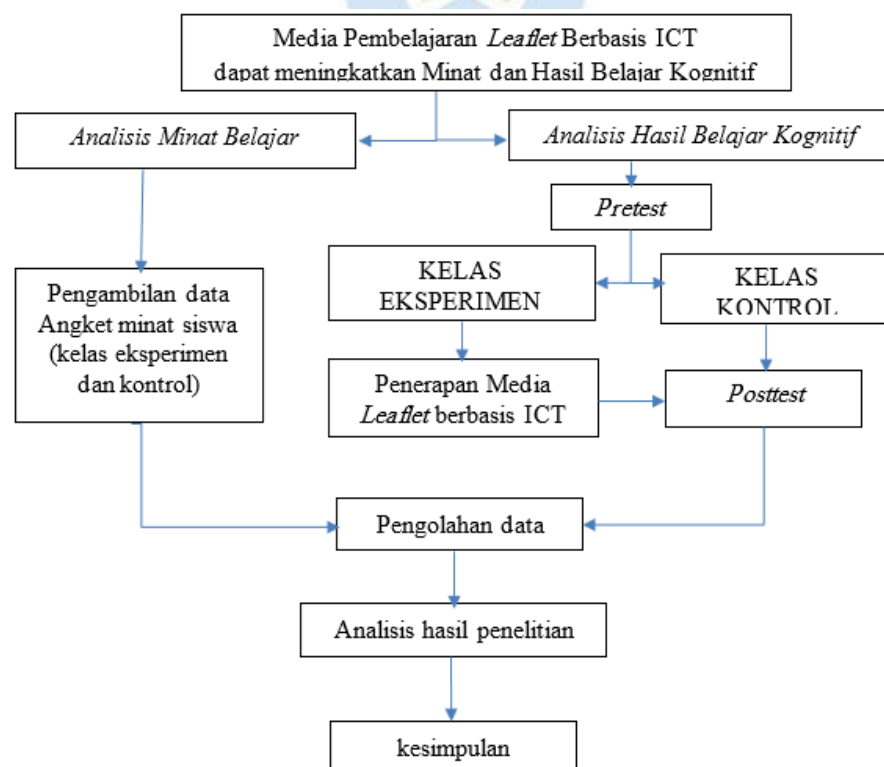
Penggunaan media ini, menurut hasil penelitian Sadiman dkk. dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, karena dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dengan baik (Sadiman Dkk. 2002:6). Secara sederhana, minat (interest) siswa dapat diartikan kecenderungan. Minat yang besar dapat membuat perhatian siswa terpusat pada materi pembelajaran. Pemusatan perhatian yang intensif ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, dan akhirnya, minat juga dapat memengaruhi tingkat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. (Syah, 2010). Dari penjelasan tersebut minat sebagai aspek psikologis, sangat signifikan pengaruhnya untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran.

Ditinjau dari perilaku manusia, ada empat indikator yang dapat dijadikan ukuran Minat, yaitu perasaan senang, Keterlibatan, Ketertarikan, dan Perhatian. Perasaan senang dapat diartikan tidak adanya beban pada diri siswa pada saat belajar. Perasaan senang mengerjakan atau mempelajari sesuatu akan mempengaruhi baiknya pekerjaan tersebut. Ada keriangannya tersendiri ketika mengerjakan atau mempelajari materi tersebut, disertai kepuasan yang tinggi saat materi tersebut berhasil dipelajari. Rasa senang ini akan mendorong siswa untuk mempelajari materi tertentu, sampai dia merasa berhasil, ditandai dengan kepuasan diri melihat hasilnya. Adapun Keterlibatan adalah perilaku siswa saat proses belajar berlangsung yang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan dan aktif dalam menyampaikan respon dari penjelasan tersebut (Kartika, Husni, & Millah, 2019). Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran terwujud dalam perilaku rajin belajar dan terus berusaha memahami semua ilmu yang berhubungan dengan pembelajaran tersebut. Siswa yang memiliki ketertarikan akan penuh antusias dan tanpa beban mengikuti pelajaran. Adapun perhatian merupakan memusatkan pikiran pada suatu hal dan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Aktivitas jiwa ini menghasilkan konsentrasi, yaitu hidupnya aktivitas jiwa seseorang untuk mengamati hal yang menjadi objek perhatiannya. Jika objek yang menjadi perhatian jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari, maka siswa tersebut memperhatikan pelajarannya (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Hasil belajar kognitif diukur setelah proses belajar. Hasil ini adalah ukuran kemampuan siswa setelah melewati proses pembelajaran, yang dikenal dengan tujuan pembelajaran dari segi kognitifnya. Hasil belajar kognitif ini ada enam tingkatan, yaitu level kognitif C1, tingkatan mengingat (*remember*), C2 tingkatan memahami (*understand*), C3, mengaplikasikan (*apply*), C4, menganalisis (*analyze*), C5, mengevaluasi (*evaluate*), dan C6 mencipta (*create*). Untuk mengukur tingkatan hasil belajar kognitif yang dicapai setelah pembelajaran, digunakan evaluasi. Evaluasi dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan dianalisis untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi tersebut, dalam aspek kognitifnya (Susanto, 2013). Dalam penelitian ini, media pembelajaran *leaflet* berbasis *ICT* dipilih untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar

kognitif siswa pada materi perkembangan Islam pada masa khulafaur Rasyidin. Media *leaflet* sebagai bagian dari media cetak, dipilih karena a) informasi yang banyak dapat disajikan dalam satu lembar saja; b) Siswa dapat mempelajari materi dalam leaflet sesuai dengan masing-masing kecepatan membaca, kebutuhan akan materi, dan minat terhadap pembelajaran; c) Ukurannya yang ringkas memungkinkan leaflet bisa di bawa kemanapun, sehingga dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja d) Mudah diperbaiki atau direvisi. (Indriana, 2011).

Untuk penjelasan rincinya, *leaflet* ini dilengkapi dengan link menuju video pembelajaran. Video adalah media yang komponennya terdiri dari gambar dan suara, yang ditampilkan dalam waktu yang bersamaan. Menurut penelitian Ana Zuhraotus Solikah, salah satu kelebihan video adalah dapat terdeteksi oleh banyak indra saat ditampilkan. Keistimewaan tersebut membuat video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu/perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan/isi materi pembelajaran. (Sholikhah, 2015). Untuk memperjelas kerangka berpikir penelitian ini, akan penulis simpulkan dalam sebuah skema sebagaimana tampak pada gambar 1.1:



Gambar 0.1: Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti sebetulnya telah memiliki dugaan sementara dari rumusan masalah penelitian. Jawaban berupa dugaan sementara itu disebut hipotesis (Sugiyono, 2017). Hipotesis dari kerangka berfikir di atas, sebagai jawaban sementara dari penelitian ini adalah “Penerapan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis *ICT* Berpengaruh Signifikan secara Positif terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa terhadap Mata Pelajaran SKI Materi Biografi Khulafaur Rasyidin”

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran peneliti, ada tiga tesis yang relevan dengan kajian penelitian ini, yaitu:

a. Sulastri. Tesis “Penggunaan Media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Meningkatkan Akhlak dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna”. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.2018.

Hasil Penelitian ini mendapati adanya peningkatan akhlak siswa sebesar 20,5 %, juga peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 25,6 % pada kelas yang memakai media pembelajaran berbasis TIK. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran berbasis TIK terindikasi berpengaruh positif dalam meningkatkan akhlak dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMAN 2 Singaparna.

b. E. Wahyudi. Tesis “Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang”. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.2016.

Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan aplikasi berbasis Android untuk dijadikan media pembelajaran PAI berhasil meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran PAI siswa kelas sepuluh SMA Negeri 1 Tumpang, Kabupaten Malang.

c. Hatusupy. Tesis: “Pengaruh Informasi Melalui *Leaflet* terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Kesehatan Reproduksi Remaja di SMKN 8

dan SMK PGRI Kota Ambon Tahun 2017”. Pascasarjana Universitas Hasanudin Makassar.2017.

Hasil penelitian mengindikasikan perbedaan tingkat pengetahuan pada kelompok Eksperimen dengan mengukur selisih antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, juga terdapat perbedaan pengetahuan sebelum intervensi *leaflet* pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Sehingga disimpulkan penggunaan *leaflet* sebagai media informasi, terhadap pengetahuan kesehatan reproduksi remaja di kalangan siswa SMK.

Perbedaan Rencana penelitian ini dengan penelitian yang telah lalu, terletak pada media pembelajarannya, yang menggabungkan video pembelajaran berbasis *ICT* dan media pembelajaran cetak *leaflet* dengan perantara *QR code*.

