

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata pendidikan tentu tak lepas dari kata pembelajaran, pembelajaran dalam pasal 1 ayat 20 UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2006: 6). Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Salah satu muatan dalam kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah yang disebutkan dalam pasal 37 ayat 1 UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat. Dalam hal ini kita akan membahas tentang sejarah.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Daryanto (2014: 19) menyatakan bahwa siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi khususnya komputer ini bisa dimanfaatkan dalam pendidikan.

Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran interaktif berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut Deni Darmawan (2012: 55-56) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena

ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.

Sejarah islam adalah sejarah yang dimulai dengan diturunkannya wahyu kepada Nabi terakhir, Nabi Muhammad SAW. Pada tahun 610 M hingga saat ini. Dalam sejarahnya banyak peristiwa-peristiwa yang terjadi, dan tentunya sejarah telah mencatatnya. Dalam masanya, Sejarah Islam pernah mencapai masa keemasannya atau yang disebut dengan *Golden Age*.

Masa kejayaan Islam ditandai dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan, kebudayaan dan pendidikan Islam. Perkembangan yang pesat ini didukung oleh adanya lembaga-lembaga yang mewadahi perkembangan tersebut. Pada masa itu didirikan lembaga-lembaga keilmuan sebagai pusat pembelajaran ilmu pengetahuan, kebudayaan dan pendidikan Islam (Riyadi, 2015). Dimulai dari Dinasti Umayyah (620 M -711 M) (Anwar, 2016). Kemudian Dinasti Abbasiyah di Baghdad (atau yang disebut Irak saat ini) pada tahun 711 M – 1258 M (Muksin, 2016). Dan yang terakhir Dinasti Utsmaniyyah di Turki pada tahun 1258- M 1924 M.

Rentang waktu sejarah islam yang panjang ini tentu tidak bisa dipelajari dalam waktu yang singkat. Berdasarkan Model Silabus Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), menunjukkan bahwa kurangnya pemberian materi sejarah islam kepada anak didik khususnya pada tingkat sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Dari tingkat Sekolah Dasar, pelajaran Agama Islam memang menjelaskan sejarah islam, akan tetapi hanya pada kisah Nabi (mulai dari Nabi Adam hingga Nabi Muhammad). Selama 6 tahun pembelajaran, mereka hanya mendapat materi seputar nabi saja, tidak mendapatkan materi bagaimana sejarah islam setelah wafatnya Nabi Muhammad.

Kemudian pada tingkat Sekolah menengah Pertama, silabus menunjukkan terdapat pemberian materi sejarah islam setelah wafatnya Nabi Muhammad, hingga dinasti Abbasiyah. Meskipun mereka mendapatkan materi sejarah tersebut, tetapi mereka tidak mempelajari sejarah tersebut secara keseluruhan, pembahasan mereka hanya berputar pada biografi ilmuwan-ilmuwan islam, para pemimpin dari setiap dinasti. Padahal sejarah menunjukkan banyak peristiwa yang terjadi pada rentang waktu sejarah tersebut, seperti pembebasan Al-Quds (Yerusalem) -oleh Salahuddin Al- Ayyubi, pembebasan Gilbratar (Spanyol) oleh Thariq bin Ziyad, dan masih banyak lagi peristiwa yang lain, yang tentu tidak dipelajari oleh mereka. Kemudian pada tingkat Sekolah menengah Atas, silabus menunjukkan diajarkannya materi kemajuan islam, akan tetapi hanya dari faktor penyebab kemajuan nya (dan juga penyebab kemunduran islam). Padahal kita tahu, setelah dinasti Abbasiyah, berdiri Dinasti Utsmaniyyah, yang tentunya juga memiliki banyak peristiwa yang terjadi di masanya, dan ini tidak diajarkan di Sekolah- Sekolah.

Peneliti melihat perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk materi sejarah islam karena materi ini masih disajikan dengan media buku teks saja, sementara siswa kurang mempunyai waktu yang cukup untuk mempelajari materi sehingga kesulitan untuk dapat memahami. Solusi yang peneliti tawarkan yaitu mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan multimedia interaktif materi sejarah islam dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian siswa. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan penguasaan materi siswa, sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian “Multimedia Interaktif I-HE (Islamic History Education) Solusi Pembelajaran Sejarah Islam masa *Golden Age* Bagi Generasi Muda”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengenalkan Sejarah Islam pada generasi muda pada saat ini?
2. Apa itu *Golden Age* dalam sejarah Islam ?
3. Bagaimana membuat multimedia interaktif sejarah islam yang baik dan bisa diterima oleh peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dibuatnya Multimedia Interaktif ini adalah :

1. Mengenalkan Khazanah Sejarah Islam pada generasi Saat ini.
2. Mengimplementasikan ilmu yang di pelajari di kampus.
3. Sebagai terobosan baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa didapatkan adalah :

1. Sebagai alat bantu ajar bagi guru-guru di bidang sejarah khususnya.
2. Generasi muda bisa mengetahui lebih banyak Sejarah Islam.
3. di harapkan mampu menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam pembinaan karakter islami bagi generasi saat ini. Sehingga mampu memberikan manfaat baik di Dunia maupun di Akhirat..

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Materi sejarah hanya pada rentang waktu *Golden Age* sejarah Islam
2. Aplikasi multimedia ini dirancang dalam bentuk 3D.
3. Aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi *Unity & Blender* sebagai Desain & animasi program, dengan Java sebagai bahasa pemrograman
4. Multimedia pembelajaran ini diterapkan untuk siswa Sekolah Menengah