

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi kian eksis dikalangan masyarakat baik dari kalangan pemuda hingga orangtua juga sudah memakai teknologi tersebut. Kegunaan teknologi juga beragam mulai dari ranah pendidikan hingga hiburan. Perkembangan teknologi inilah yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, dengan teknologi ini guru akhirnya menemukan media digital yang dapat memudahkan pembelajaran di kelas. Association of Education and Communication Technology (AECT), mengatakan bahwa “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi”.¹ Sebagaimana media pembelajaran umumnya, media pembelajaran digital juga bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.²

Manfaat perkembangan teknologi sangatlah luas bagi para guru dan siswa apabila digunakan sesuai dengan kegunaannya seperti halnya untuk pendidikan. Optimalisasi teknologi ini dapat menjadikan pendidikan lebih dinamis, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Teknologi informasi adalah studi atau penggunaan peralatan elektronika, terutama komputer, untuk menyimpan, menganalisis, dan

¹ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, Laksita Indonesia (Serang: Laksita Indonesia, 2019).

² Hamdan Husein Batubara, *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL*, ed. oleh Nur Asri, 1 ed. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2021).

mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata, bilangan, dan gambar. Alter mengemukakan pendapatnya sebagai, ujarnya;

Teknologi informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, atau menampilkan data.³

Sebagaimana mestinya penggunaan media di sekolah merupakan suatu hal yang sering digunakan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Media digital sendiri sangat berpengaruh terhadap mutu pembelajaran. Salah satu alasan rasional mengapa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran adalah karna media pembelajaran dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alat indra siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarnakan kemampuan daya serap manusia lebih berfungsi ketika disuguhkan oleh berbagai macam media.

Istilah media pembelajaran berasal dari dua kata, menurut Chávez Arcega yaitu media sebagai kata pertama berasal dari kata medium dan bermakna perantara, atau sebagaimana yang disebutkan oleh Bastian “segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya”. Adapun menurut Garne pembelajaran sebagai kata kedua berarti peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Sedangkan menurut Suparman “istilah pembelajaran juga sering diartikan dengan kegiatan belajar dan mengajar (KBM)”.⁴

³ Ani Cahyadi, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Berbasis multimedia*, ed. oleh Aulia Rahmawati (DI Yogyakarta: CV Mahata (Magna Raharja Tama), 2021).

⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Praktis* (Semarang: CV Graha Edu, 2022).

Pembelajaran SKI sendiri sangat jarang sekali diterapkan dengan penggunaan media walaupun ada biasanya guru hanya memakai media *powerpoint*. Media digital sendiri sangat jarang digunakan di sekolah guru cenderung memakai metode ceramah. Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika pembelajaran Ski dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Karna menurut para guru metode ceramah lebih praktis digunakan ketika sedang dilakukannya proses pembelajaran dan tidak memakan banyak waktu. Tetapi kelemahan metode ceramah sendiri diantaranya membosankan, kurang mendapat perhatian dari siswa dan membuat siswa mengantuk. Hal ini yang mengakibatkan siswa menjadi kurang semangat dalam belajar khususnya dalam pembelajaran SKI. Pembelajaran SKI pada kelas 5 di MIN 2 Hulu Sungai Tengah hanya memakai metode diskusi maupun ceramah, sehingga peserta didik merasa kurang tertarik untuk belajar. Adapun faktor lain yang mempengaruhi terhambatnya penggunaan media di sekolah seperti pengajar yang kurang memahami penggunaan media sehingga guru hanya menampilkan media atau bahan seadanya dalam suatu proses pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik belajar SKI.

Media *google art & culture* merupakan perangkat yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kelas 5 di MIN 2 Hulu Sungai Tengah. Media *google art & culture* ini bisa menjadi salah satu *alternative* yang tepat untuk permasalahan berkaitan dengan sejarah kebudayaan Islam dengan cara memaparkan aplikasi sudah dapat mengakses berbagai macam media hanya dengan sebuah aplikasi saja tanpa perlu repot mencari ke situs lain. Hanya dengan

mengetik dipencarian *google art & culture* tentang materi sejarah kebudayaan Islam dengan aplikasi ini siswa akan lebih tertarik mempelajari materi pembelajaran SKI.

Data hasil observasi di MIN 2 Hulu Sungai Tengah pada kelas 5 menunjukkan bahwa guru hanya 3 kali menerapkan media pembelajaran dalam satu semester menggunakan media digital seperti aplikasi *google art & culture*. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa karna mereka kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang diakibatkan oleh minimnya penggunaan media di kelas. Dampak yang terjadi jika hasil belajar siswa menurun maka akreditasi sekolah pun akan menurun.

Berdasarkan pentingnya pelaksanaan pembelajaran yang baik juga telah mendukung implementasi dalam Surah An-Nahl ayat 125, yaitu:⁵

أذْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ
هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Ayat tersebut menjelaskan bahwa ajakan ke jalan Allah Swt, sebaiknya dilakukan dengan cara yang bijak, berdasarkan ilmu yang benar, model pembelajaran yang baik, dan menyanggah dengan cara yang baik. Dengan ayat ini pula yang memberi pemahaman bahwa dalam menggunakan media haruslah dengan metode dan cara yang baik agar pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik lagi. Sebagaimana tujuan yang akan dilakukan pada penelitian adalah untuk

⁵ Abd Basir, *Ayat-ayat AlQuran Dalam Perspektif Pendidikan Islam* (IAIN Antasari Press, 2013).

memperoleh wawasan mengenai media digital yang akan dilakukan dalam penelitian.

Melihat seberapa pentingnya pengaruh penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran, maka penulis bermaksud melaksanakan penelitian yang berjudul : Pengaruh Penggunaan Media Digital (*Google Art & Culture*) pada Pembelajaran SKI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di MIN 2 Hulu Sungai Tengah.

B. Definisi Oprasional

1. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital terdiri dari tiga kata, “media”, “pembelajaran”, dan “digital”. Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar atau saluran. Sementara dalam bahasa Arab, sinonim kata media adalah *wasa'il* yang berarti sarana ataupun jalan.⁶

Secara linguistik, kata digital berasal dari bahasa Yunani digitalus.

Artinya jari. Secara konseptual, digital adalah data atau sinyal yang diwakili oleh angka 0 dan 1 yang disebut bilangan biner. Perangkat yang dapat mengakses, menghasilkan, dan memanipulasi data digital biasa disebut dengan perangkat digital atau media digital.

Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai media pembelajaran yang dapat memanipulasi data digital atau

⁶ Batubara, *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL*.

membuat gambar digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan dengan menggunakan perangkat digital. Contoh perangkat digital yang paling umum termasuk komputer, tablet, ponsel pintar, kamera digital, jam tangan digital, dan televisi digital. Beberapa perangkat ini biasa digunakan untuk membuat dan memanipulasi media digital.

2. *Google Art & Culture*

Google Art & Culture adalah *platform* online yang memberikan akses publik ke gambar dan video beresolusi tinggi mulai dari karya seni hingga artefak budaya dari beragam organisasi budaya mitra kami di seluruh dunia. Hal ini memungkinkan masyarakat untuk mengunjungi secara virtual berbagai koleksi galeri organisasi mitra dan mengeksplorasi informasi fisik dan kontekstual tentang karya tersebut. *Platform* mencakup kemampuan pencarian lanjutan dan alat pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas *Google Art & Culture* merupakan sebuah perangkat aplikasi yang dapat digunakan secara online untuk memudahkan pembelajaran. *Google Art & Culture* memiliki berbagai kegunaan yang sangat lengkap untuk menunjang pembelajaran. *Google Art & Culture* memiliki kegunaan yang beragam mulai dari gambar, audio, video dan penjelasan mengenai sejarah, kebudayaan bahkan museum-museum yang ada di dunia.

3. Pembelajaran SKI

Pembelajaran adalah suatu usaha pendidikan yang di dalamnya “tujuan ditetapkan sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya dikendalikan dan disadari”. Sedangkan menurut Soumyaty dan Asra, “pembelajaran merupakan

suatu kompleks yang dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang selaras dengan tujuan proses pembelajaran”.

Secara etimologis dan linguistik, cerita ini berasal dari bahasa Melayu dari kata “Al Shajarah”. Kata "Arab" aslinya berarti pohon. Bahkan bagi para sejarawan sendiri, kini terdapat perbedaan terminologi.

“Sejarah memberikan informasi bahwa sesuatu telah terjadi,” jelas Al Makiri.

Menurut E. Bernheim mengemukakan sejarah kebudayaan sebagaimana katanya:

Ilmu sejarah saat ini sudah mempelajari dan mengkaji fakta-fakta tentang hubungan dan perkembangan manusia itu sendiri, yang terjadi melalui aktivitasnya. Sejarah tidak dapat dipisahkan dari makna dan nilai. Dengan nilai-nilai ini, masyarakat dapat menulis sejarahnya sendiri, dan sejarah dapat membentuk masyarakat.⁷

Penjelasan selanjutnya adalah tentang kebudayaan. “Kebudayaan berasal dari kata Sansekerta Buddhaya, yang merupakan bentuk jamak dari Buddhi atau akal. Dalam hal ini, kebudayaan mengacu pada “pikiran dan akal”.

Menurut Sidi Ghazalba, kebudayaan adalah “suatu cara berpikir dan perasaan yang diungkapkan dalam segala aspek kehidupan sekelompok orang yang membentuk suatu kesatuan sosial (masyarakat) dalam ruang dan waktu.” Dalam bahasa Arab, kebudayaan disebut “Al-Zakafa”. “Kebudayaan adalah ekspresi dari semangat mendalam suatu masyarakat.” “Kebudayaan tercermin dalam seni, sastra, agama, dan moralitas.” Islam, sebaliknya, berasal dari kata Arab, “Aslama Yuslim Islam.” Artinya, “Islam adalah agama suci yang

⁷Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, ed. oleh Razka Pustaka Tim (Pontianak: CV Razka Pustaka, 2018).

diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagai petunjuk bagi umat manusia agar kehidupannya menjadi berkah bagi seluruh alam”. Telah menular ke semua orang. Kemanusiaan diwahyukan Nabi Muhammad Saw.⁸

Dari penjelasan di atas, sejarah kebudayaan Islam dapat diartikan sebagai catatan tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar ada pada masa lalu serta bentuk-bentuk perkembangan yang terjadi pada masa lalu dan dialami umat Islam.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar atau pembelajaran juga dapat dijadikan pengaruh yang dapat memberikan ukuran nilai metode alternatif (strategi) dalam kondisi yang berbeda. Juga secara khusus menyebutkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang disebut keterampilan yang diperoleh. Catherine Tworney Fosnot mengemukakan definisi belajar menurut perspektif konstruktivis, yaitu:

Suatu proses pengaturan dalam diri seseorang yang berjuang dengan konflik antara model pribadi yang telah ada dan hasil pemahaman yang baru tentang dunia ini sebagai hasil konstruksinya, manusia adalah makhluk yang membuat makna melalui aktivitas sosial, dialog, dan debat diskusi.⁹

Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) dan tindakan (kinerja). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah pelajaran selesai, yang diukur dari prestasi siswa dalam ulangan atau ujian semester. Secara umum, Benjamin Bloom mengategorikan hasil belajar menjadi tiga bidang: kognitif, afektif, dan psikomotor.

⁸ Syamsul Bakri, *Sejarah Kebudayaan Islam*, ed. oleh M. Agus Wahyudi (Jogja: EFUDEPRESS, 2022).

⁹ Cahyadi, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Berbasis multimedia*.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar adalah usaha yang dicapai siswa berupa pengetahuan (kognitif), sikap (emosional), dan keterampilan setelah menyesuaikan diri dengan proses belajar mengajar (psikomotor) yang diukur hasilnya adalah dengan alat penilaian pembelajaran.

C. Fokus Masalah

Adapun rumusan pada penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media digital (*Google Art & Culture*) pada pelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di MIN 2 Hulu Sungai Tengah?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan dari media digital (*Google Art & Culture*) pada pelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MIN 2 Hulu Sungai Tengah.

E. Signifikansi Penelitian

Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini akan menguji dan membuktikan teori tentang efektivitas penggunaan media digital *Google Art & Culture* pada pendidikan SKI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di MIN 2 Hulu Sungai Tengah.

2. Praktis

a. Untuk Sekolah

Sebagai masukan informasi mengenai media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa seiring berkembangnya

teknologi pendidikan. Sebagai imbalannya, sekolah yang terkena dampak akan memberikan panduan kepada guru tentang penggunaan media Google Seni & Budaya dalam mata pelajaran seni.

b. Untuk Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru khususnya mengenai berbagai hasil belajar siswa. Kami memiliki siswa yang cepat dan lambat sehingga Anda dapat menyelesaikan penilaian dengan benar dan akurat.

c. Untuk Siswa

Untuk siswa menggunakan Google Art & Culture sebagai bahan masukan untuk meningkatkan pemahaman materi SKI sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

d. Bagi orang tua,

Digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pendidikan anak sebagai salah satu cara keterlibatan orang tua untuk meningkatkan keinginan belajar anak.

F. Penelitian Terdahulu

1. Regina Rolinda Simanjuntak.

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE ARTS & CULTURE TERHADAP PEMBELAJARAN SENI RUPA. Hasilnya, aplikasi Google Arts & Culture memenuhi kriteria pemilihan media dan sangat layak dijadikan media pembelajaran. Selain itu juga, penelitian ini menyajikan cara penggunaan aplikasi Google Arts & Culture dalam pembelajaran tentang batik di kelas 5 SD dan disajikan dalam bentuk diagram alir serta mendeskripsikannya.

2. Sa'idah, Imam Hambali.

PENGARUH PENGGUNAAN MUSIUM VIRTUAL DI GEOGLE ARTS AND CULTURE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA PELAJARAN SKI DI MTs DARUSSALAM KOTA LUBUKLINGGAU. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan virtual museum Google Seni Budaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII Darussalam Lubuklingau. Hal ini dibuktikan dengan hasil thitung = 4,278 > ttabel (53-1=52) = 1,674 dan diperoleh nilai signifikan. 0,000 < 0 xss=dihilangkan > ttabel (53-1=52) = 1,674 dan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 < 0,05.¹⁰

3. Tito Tri Kadafi

Integrasi *Google Art andCulture* dan *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran Widyawisata pada Pembelajaran Penulisan Puisi, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Google Art and Culture sebagai media pembelajaran widyawisata di sekolah, terutama dalam keadaan pandemi yang diintegrasikan dengan Google Sites. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi literatur deskriptif serta teknik baca-catat, terutama saat mengumpulkan informasi terkait media tersebut. Hasil

¹⁰Sa'idah, "PENGARUH PENGGUNAAN MUSIUM VIRTUAL DI GEOGLE ARTS AND CULTURE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA PELAJARAN SKI DI MTs DARUSSALAM KOTA LUBUKLINGGAU," *Tekno Aulama*, 2021, 139–49, <http://e-journal.iai-al-azhaar.ac.id/index.php/teknoaulama/article/view/445%0Ahttps://e-journal.iai-al-azhaar.ac.id/index.php/teknoaulama/article/download/445/350>.

penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ini tergolong sebagai media widyawisata (study tour) dalam bentuk daring. Fungsi lain dari media ini juga digunakan untuk menunjang pembelajaran penulisan puisi. Perwujudan media widyawisata ini juga perlu didukung oleh integrasi aplikasi lain seperti Google Sites. Penulisan puisi menggunakan media ini sebagai alat bantu juga perlu ditunjang dengan penerapan metode pencatatan kata kunci oleh pengajar, untuk mewujudkan efektivitasnya.¹¹

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹² Hipotesis-hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ha : Ada pengaruh penggunaan media digital (*google art & culture*) pada pembelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di MIN 2 Hulu Sungai Tengah.
2. Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media digital (*google atr & culture*) pada pembelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di MIN 2 Hulu Sungai Tengah.

H. Sistematika Penelitian

Bagian pertama meliputi halaman sampul, halaman judul, lembar bebas plagiasi, halaman persetujuan, slogan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar

¹¹ Tito Tri Kadafi, "Integrasi Google Art and Culture dan Google Sites sebagai Media pembelajaran Widyawisata pada pembelajaran Penulisan Puisi," *Jurnal Pendidikan* 30, no. 1 (2021): 23–28.

¹² Moch Bahak Udin By Arifin dan Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*, ed. oleh M Tanzil Multazam dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, *Forum Statistika dan Komputasi*, vol. 8 (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021).

tabel (jika ada), dan daftar foto (jika ada/opsional), daftar lampiran, dan pedoman literasi.

Bagian pokoknya (BAB I) Bagian pembuka memuat judul penelitian, latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Selanjutnya untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas, akan kami paparkan penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis yang diperoleh dalam pembahasan mengenai dampak penggunaan media digital (Google Art & Culture) terhadap pembelajaran SKI, V termasuk siswa MIN 2 Hulu Sungai Tengah.

Bagian Selanjutnya (BAB II) membahas kajian teori yang berisikan tujuan umum tentang penelitian media digital Google Art & Culture terhadap hasil belajar siswa.

Dilanjutkan (BAB III) dengan pembahasan mengenai metodologi penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Selanjutnya (BAB IV) bagian hasil penelitian terdiri atas gambaran umum tempat penelitian, uraian data, serta pembahasan dan interpretasi analisis data (uji hipotesis).

Bagian akhir berisi kesimpulan dan saran yang bertujuan untuk memudahkan mencapai inti tulisan ini. Bagian akhir berisi tentang daftar pustaka, lampiran, daftar riwayat hidup, persetujuan penelitian, sertifikat hasil penelitian, dan pernyataan kredibilitas penulis.