

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah adalah cerminan perjalanan sebuah peradaban. Islam, sebagai salah satu agama terbesar di dunia, memiliki sejarah panjang dan kaya yang telah membentuk peradaban manusia. Meskipun berawal dari Jazirah Arab, Islam menyebar luas ke berbagai penjuru dunia, termasuk Indonesia. Namun, banyak yang belum memahami secara mendalam sejarah Islam dan peradabannya. Padahal, dengan mempelajari sejarah Islam, seseorang dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang akar budaya, nilai-nilai, dan perkembangan Islam di Indonesia. Al-Qur'an sendiri telah menegaskan pentingnya mempelajari sejarah umat terdahulu dalam surat Yusuf ayat 111: "Sesungguhnya, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. Al-Qur'an bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi orang-orang yang beriman (Shofil & Arta Sanjaya, Juni 2022).

Sejarah Islam dan pendidikan telah saling terkait erat sejak awal perkembangan Islam. Madrasah, sebagai pusat pembelajaran tradisional, telah melahirkan banyak ilmuwan dan cendekiawan Muslim yang memberikan kontribusi besar bagi peradaban dunia. Namun, minat siswa terhadap pembelajaran sejarah Islam, khususnya sejarah Walisongo, cenderung menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang kurang menarik, seperti penyampaian materi yang monoton dan kurangnya keterlibatan siswa. Selain itu, kurangnya pemahaman siswa tentang nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sejarah Islam juga menjadi kendala. (Pratama, 2023)

Sunan Gunung Djati, atau Syarif Hidayatullah, adalah salah satu tokoh dari sejarah Wali Songo yang sangat berpengaruh dalam penyebaran Islam di

tanah Jawa, khususnya di wilayah Jawa Barat. Beliau dilahirkan pada tahun 1448 M di Cirebon sebagai putra dari Syarif Abdullah dan Nyai Rara Santang, putri dari Prabu Siliwangi, raja Kerajaan Pajajaran. Dengan latar belakang keluarga yang kuat, Sunan Gunung Jati memiliki peran penting dalam menyatukan Islam dengan budaya lokal. Dakwahnya yang santun dan bijaksana, serta kemampuannya beradaptasi dengan budaya setempat, membuat Islam semakin diterima luas di masyarakat Sunda. (Nurdyansa, 2024)

Strategi minat pada siswa untuk mengedukasi pembelajaran sejarah Islam Walisongo termasuk Sunan Gunung Djati perlu strategi minat pada siswa dengan cara mengajar materi sesuai kehidupan sehari-hari siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti cerita atau video dakwah tentang Sunan Gunung Djati dan juga bisa mengajak siswa dalam kegiatan kreatifitas seperti membuat gambar dan komik. Selain itu, kunjungan langsung ke makam Sunan Gunung Djati dan diskusi kelas juga dapat memperkaya pemahaman siswa. (Fatmawati, 2023)

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Siswa Madrasah Ibtidaiyah kurang tertarik mempelajari sejarah Walisongo karena materi sejarah yang terkesan kaku dan membosankan membuat mereka kesulitan memahami pentingnya kisah para wali dalam perkembangan Islam di Indonesia, materi sejarah terlalu kompleks jadi harus membuat media pembelajaran dengan materi sejarah yang dikemas secara visual menarik dan menyenangkan.

Siswa Madrasah Ibtidaiyah kurang tertarik mempelajari sejarah Walisongo media pembelajaran buku teks dan ceramah tradisional, kurangnya konten edukasi yang kreatif dan inovatif tentang Walisongo membuat materi sejarah ini menjadi kurang relevan dan menarik bagi mereka.

Banyak sumber daya digital konten edukasi tentang Walisongo yang menarik dan interaktif untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas.

Kesenjangan antara perkembangan teknologi dan preferensi siswa ini mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa terhadap sejarah Walisongo.

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi tokoh Sunan Gunung Djati dalam proses pembelajaran agar diminati dan mudah dipahami bagi siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah?
2. Bagaimana menjaga daya tarik visual dalam penayangan video animasi ke siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran sejarah Islam melalui pengembangan video animasi berkonsep tokoh Sunan Gunung Djati. Dengan menggabungkan elemen animasi yang menarik, diharapkan video animasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah, sekaligus mendorong mereka untuk menggali lebih dalam tentang sejarah dan budaya Islam.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini. Berikut merupakan manfaat-manfaat tersebut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat membantu literatur mengenai perancangan media video animasi sebagai alat penyampaian edukasi tokoh Sunan Gunung Djati, khususnya bagi siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, hasil ini dapat memperkuat teori tentang penggunaan media video animasi dalam media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Sejarah Islam.

#### **1.4.2 Bagi Universitas Pembangunan Jaya**

Perancangan video animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik bagi mahasiswa Universitas

Pembangunan Jaya. Dengan gaya visual dan narasi yang menarik, video animasi ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam memahami sejarah penyebaran Islam. Secara khusus, animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai peran penting beliau dalam menyebarkan Islam di wilayah Cirebon dan sekitarnya. Selain itu, pemahaman akan strategi dakwah Sunan Gunung Djati yang bijaksana dan adaptif dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa dalam menghadapi tantangan sosial dan keagamaan di era modern.

#### **1.4.3 Bagi Peneliti**

Hasil perancangan video animasi ini dapat menjadi sumber data visual yang menarik untuk dianalisis lebih lanjut. Aspek-aspek seperti representasi sejarah, nilai-nilai budaya yang terkandung, serta efektivitas media animasi sebagai sarana edukasi dapat menjadi fokus penelitian. Selain itu, proses perancangan dan produksi animasi ini juga dapat menjadi studi kasus yang berharga dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

#### **1.4.4 Bagi Perusahaan**

Hasil perancangan video animasi ini memiliki potensi sebagai produk konten edukatif dan budaya yang menarik. Perusahaan di bidang media, pendidikan, atau pariwisata dapat memanfaatkan animasi ini sebagai bagian dari strategi pemasaran konten, pengembangan produk pendidikan alternatif, atau promosi wisata religi. Selain itu, dukungan terhadap produksi konten edukatif dan bernilai budaya seperti ini dapat meningkatkan citra positif perusahaan sebagai entitas yang peduli terhadap pelestarian sejarah dan pendidikan.

#### **1.4.5 Bagi Pihak Lain**

Hasil perancangan video animasi ini dapat mendorong anak-anak untuk mempelajari lebih lanjut tentang sejarah Islam dan tokoh penting dalam perkembangan agama di Indonesia.

## **1.5 Sistematika Penelitian**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pendahuluan mengandung latar belakang masalah yang diangkat penulis, yaitu kurangnya media pembelajaran interaktif termasuk video animasi kisah tokoh walisongo. Bab masalah dalam proposal ini akan dibagi menjadi tiga bagian utama. Pertama, penulis akan mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Kedua, penulis akan merumuskan masalah tersebut menjadi pertanyaan penelitian.

### **BAB 2 TINJAUAN UMUM**

Tinjauan umum merupakan bagian penting dalam proposal penelitian. Bagian ini berisi kumpulan referensi yang relevan dengan topik penelitian, seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel. Dengan mengkaji literatur yang ada, peneliti dapat memperoleh landasan teori yang kuat, mengidentifikasi penelitian, dan merumuskan kerangka berpikir yang sistematis.

### **BAB 3 METODOLOGI DESAIN**

Metodologi desain adalah bagian yang menjelaskan secara rinci bagaimana penelitian ini dilakukan. Dalam bagian ini, peneliti akan menjelaskan metode pengumpulan data yang digunakan, seperti wawancara, observasi, atau studi dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis dan disimpulkan untuk menjadi dasar dalam merancang produk atau sistem yang inovatif.

### **BAB 4 STRATEGI KREATIF**

Strategi kreatif video animasi berisi penjelasan mengenai strategi atau pendekatan yang digunakan dalam pengembangan ide-ide kreatif. Penulis akan membahas:

- Strategi Komunikasi: Ide besar atau pesan utama yang ingin disampaikan.
- Analisis Target: Siapa yang ingin dituju oleh strategi kreatif ini.
- Media Strategi: Saluran atau platform apa yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan (misalnya, media sosial, iklan cetak, TV, dll.).

- Analisis SWOT: Bagaimana pesan akan dirumuskan agar efektif dan menarik.
- Tahapan Perancangan Animasi: Elemen visual (warna, tipografi, gambar) dan verbal (tagline, naskah) yang akan digunakan.

