

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Madrasah merupakan salah satu bagian penting dari sistem pendidikan di Indonesia yang memiliki ciri khas tersendiri dalam pembagian materi agama yang sangat besar, dengan kata lain Madrasah adalah tempat membentuk siswa menjadi pribadi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki pribadi yang terhormat.<sup>1</sup> Selain sebagai tempat berkembangnya etika dan keyakinan, Madrasah merupakan tempat untuk memperoleh informasi, baik pendidikan umum maupun pengajaran agama. Maka tidak heran jika lulusan Madrasah memiliki ilmu agama yang lebih mendalam.

Sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 tentang Program kurikulum Madrasah 2013, terdapat tiga rumpun mata pelajaran, yaitu rumpun mata pelajaran umum, mata pelajaran agama Islam dan mata pelajaran Bahasa Arab. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah terbagi menjadi beberapa kelompok mata pelajaran, diantaranya: Al-Qur'an Hadist, Akidah Akhlak, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Bahasa Arab.<sup>2</sup> Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagian dari kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam di Madrasah dijabarkan lebih detail menjadi suatu satuan mata pelajaran.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam melakukan ibadah, muamalah, dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau memperkuat ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.<sup>3</sup> Sejarah Kebudayaan Islam menekankan beberapa kemampuan

---

<sup>1</sup>Departemen Agama, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia*, Jakarta, 2013, hlm 34.

<sup>2</sup>Departemen Agama, .....hlm. 35.

<sup>3</sup>Departemen Agama, .....hlm. 36.

mengambil hikmah dari sejarah Islam misalkan dari segi budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni.

Adanya mata pelajaran SKI digunakan untuk meningkatkan kebudayaan dan peradaban Islam pada zaman sekarang dan zaman yang akan datang. Selain itu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan ilmu pengetahuan yang dapat mempengaruhi cara berpikir.<sup>4</sup> Sejarah Kebudayaan Islam dapat memberikan pengetahuan tentang perilaku nabi dan kebudayaan Islam pada zaman nabi yang menanamkan penghayatan dan kemauan untuk mengamalkan ajaran Islam.<sup>5</sup> Sesuai dengan dalil Quran Surat Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ  
اللَّهَ كَثِيرًا ۗ

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah”. (QS. Al-Ahzab [33]:21).<sup>6</sup>

Pada lafad tersebut mengajarkan sikap dan perilaku Nabi sehari-hari terdapat suri tauladan yang dapat dicontoh oleh anak-anak. Hadirnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat mengenalkan kehidupan Nabi Muhammad SAW.

Pelajaran SKI yang ada di Madrasah Ibtidaiyah sangat penting untuk membentuk kepribadian yang luhur berdasarkan tokoh-tokoh teladan didalam cerita Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>7</sup> Adanya mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah memiliki tujuan

---

<sup>4</sup>Mujamil Qomar, *Menejemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Emir, Jakarta, 2018 , hlm. 128.

<sup>5</sup>Dandan Nurulhaq, *Menejemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Cendikia Centra Muslim, Bandung, 2020, hlm. 19.

<sup>6</sup>*Al-Quran Terjemah*..... hlm. 418.

<sup>7</sup>Dandan Nurulhaq, *Menejemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Cendikia Sentra Muslim, Bandung, 2020, hlm. 18.

agar peserta didik memiliki tekad dalam menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya mendalami landasan ajaran Islam, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang usai dibangun Rasulullah dengan tujuan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam, menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses perubahan dari zaman dahulu, masa sekarang, dan zaman yang akan datang, dapat melatih peserta didik berpikir logis untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan landasan pada pendekatan ilmiah, dan dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di zaman dahulu. Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan teladan kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, dan meghayati sejarah nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Berdasarkan observasi di salah satu sekolah Madrasah Ibtidaiyah di Bojonegoro, MI Falahiyah Kandangan menjadi tempat survei untuk melakukan penelitian dengan sampel siswa kelas III. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III jarang disukai oleh siswa.<sup>8</sup> Menurut Bapak Afif sebagai guru mata pelajaran SKI di MI Falahiyah Kandangan, minat belajar siswa kelas III masih tergolong rendah. Namun siswa kelas III MI Falahiyah Kandangan memiliki antusias dalam mendengarkan sebuah cerita, apalagi cerita yang belum pernah didengar, pada mata pelajaran SKI terdapat banyak materi tentang kisah-kisah Nabi, terutama Kisah Masa Kecil Nabi Muhammad SAW. Materi tersebut dapat disampaikan melalui cerita, namun kendala yang dialami oleh guru mata pelajaran SKI adalah anak-anak mudah bosan dan jenuh ketika cerita yang dibawakan memakan waktu banyak. Sehingga pembelajaran menjadi monoton. Hal itu disebabkan belum ada media yang ditemukan untuk membantu dalam menyajikan materi dengan baik untuk meningkatkan kualitas

---

<sup>8</sup>Wawancara dengan Faishal Afif, 6 Juni 2022 di MI Falahiyah Kandangan.

pembelajaran. Jika ada inovasi baru media pembelajaran SKI maka akan ada peningkatan pembelajaran pada siswa, terutama pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Apalagi ini pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah memiliki ciri khas mata pelajaran rumpun pendidikan agama lebih banyak dari pada pelajaran umum lainnya.

Tugas dan tanggung jawab sebagai seorang pendidik adalah mengatur pembelajaran agar lebih efektif, dan efisien.<sup>9</sup> Seorang pendidik yang mampu melakukan manajemen pembelajaran secara efektif dan efisien akan mampu memotivasi dan membawa semua peserta didik pada pencapaian tujuan dan target-target yang telah ditetapkan. Peningkatan belajar pada siswa juga dipengaruhi oleh ada tidaknya media pembelajaran.<sup>10</sup>

Menurut bapak Afif selaku guru SKI kelas III MI Falahiyah Kandangan, dampak dari tidak adanya media pembelajaran sebagai penunjang tujuan pembelajaran adalah tidak ada peningkatan belajar siswa, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil *pre-test* pada tanggal 6 Juni 2022. Sebab seiring berjalannya waktu selalu ada hal-hal baru yang tumbuh dari perkembangan zaman, misalnya terdapat media pembelajaran berbasis modern dan tradisional, sikap yang dilakukan sebagai pendidik adalah mempelajari media pembelajaran modern agar tidak tertinggal arus zaman dan tetap mengenalkan media tradisional berbasis budaya agar siswa mengenal budaya di daerahnya sendiri dan tidak melupakan kebudayaan yang ada di Indonesia, selain itu belajar Sejarah Kebudayaan Islam sangat penting dimulai dari pendidikan tingkat dasar. Media pembelajaran menjadi kunci utama bagi pendidik untuk membantu menyampaikan suatu informasi dan ilmu pengetahuan.

Menurut penjelasan di atas, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Wayang Tengul Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas III”, dengan adanya inovasi baru media

---

<sup>9</sup> Nurulhaq.....hal. 9.

<sup>10</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Umsida Pres, Sidoarjo, 2019, hlm.58.

pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Budaya Wayang tengul milik Kabupaten Bojonegoro menjadi pusat perhatian peneliti untuk mengembangkan wayang tengul, wayang tengul yang awal mulanya dimaikan disebuah pertunjukan dengan alur cerita tentang kerajaan dan karakter penampilan wayang juga berbusana kerajaan, kini peneliti akan membawa wayang tengul tersebut ke dalam suasana pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam. Peserta didik akan tertarik mendengarkan penjelasan pendidik, tidak merasa bosan dengan metode pembelajaran ceramah karena hadirnya media Wayang Tengul Karakter Muslim tersebut dapat membuat pembelajaran semakin berkesan dan anak-anak mudah mengingat ibrah yang terkandung dalam isi cerita yang telah disampaikan. Selain itu berkisah menggunakan media Wayang Tengul Karakter Muslim dapat mengenalkan kebudayaan lokal. Tidak hanya Tari Tengul saja yang sudah dikenal oleh anak-anak, melainkan Wayang Tengul akan dikenal oleh anak-anak madrasah yang ada di daerah Bojonegoro, sehingga anak akan menyukai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## **B. Rumusan Masalah**

Konsentrasi permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran SKI menggunakan Wayang Tengul di kelas III di MI Falahiyah Kandangan?
2. Bagaimana validitas Wayang Tengul Karakter Muslim sebagai media pembelajaran SKI kelas III di MI Falahiyah Kandangan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai rencana masalah yang digambarkan sebelumnya, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran Wayang Tengul Karakter Muslim.

2. Mendeskripsikan hasil validasi desain media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan Wayang Tengul Karakter Muslim.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan karena peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang bisa menunjang kompetensi dasar yang akan gapai. Oleh sebab itu, keuntungan akan mengalir baik secara hipotetis maupun pada dasarnya. Terdapat manfaat pada penelitian ini di antaranya sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Secara Teoritik

- a. Untuk memberikan kontribusi pemikiran dalam ilmu pendidikan agar menuju tujuan pendidikan nasional maupun Pendidikan Agama Islam.
- b. Untuk menambah ilmu pengetahuan yang ada kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran di lembaga madrasah.
- c. Untuk memberikan tambahan data karya ilmiah pada bidang pendidikan bagi Fakultas Tarbiyah.
- d. Untuk memberikan manfaat bagi peneliti agar memfokuskan penelitiannya dalam bidang pendidikan.

##### 2. Manfaat Secara Praktis

- a. Peneliti memberikan wawasan kepada diri sendiri yang dapat digunakan untuk menambah informasi dan persiapan sebagai pendidik khususnya dalam pendidikan.
- b. Universitas Nahdatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, sebagai tambahan literatur dan referensi yang ingin menambah kajian tentang media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan religius.

- c. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi pertimbangan bagi lembaga untuk meningkatkan kualitas pendidikannya serta sebagai pemahaman baru dalam pelaksanaan pendidikan yang berhubungan dengan media pembelajaran.

### **E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk merupakan spesifikasi media/produk, biasanya dalam bentuk dokumen tersendiri yang dibaca oleh tim pengembangan. spesifikasi media perlu dibuat untuk membantu memahami semua spesifikasi dan persyaratan yang diharapkan peneliti untuk produk media pembelajaran yang sedang dikonsep. Wayang Tengul Karakter Muslim merupakan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang dikembangkan dari Wayang Tengul khas daerah Bojonegoro.

Desain Wayang Tengul yang akan diteliti adalah desain karakter penokohan pada wayang tersebut, awal bentuk Wayang Tengul sebelum dikembangkan adalah boneka kayu bulat dan tebal, yang dibalut dengan kain yang memberikan konsep bentuk karakter kerajaan dengan atas kepala boneka diukir membentuk mahkota, sedangkan bentuk ayang tengul setelah dikembangkan adalah konsep bentuk karakter muslim dengan atas kepala yang diukir membentuk surban kepala layaknya tokoh ulama dan kepala wayang dapat dilepas yang sewaktu-waktu dapat diganti dengan karakter lainnya sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, karakter muslim pada desain Wayang Tengul tersebut juga sebagai simbol anak muslim yang mendalami ilmu tentang Sejarah Kebudayaan Islam, dan menambah militansi dalam karakter wayang tersebut. Media Wayang Tengul Karakter Muslim ini dibuat dari bahan dasar kayu yang diukir dan dipahat berbentuk wajah dan anggota tubuh seperti manusia. Selain itu untuk menambah kelengkapan dari karakter muslim wayang tersebut dibuatlah pakaian yang menghiasi wayang tersebut.

### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa ruang lingkup dan batasan pengembangan yaitu:

1. Media pembelajaran SKI dengan media tradisional Wayang Tengul pada siswa kelas III Mi Falahiyah Kandangan
2. Media Wayang Tengul Karakter Muslim digunakan dalam materi SKI Kelas III yaitu Masa Kanak-kanak Nabi Muhammad SAW
3. Penelitian ini tidak berfokus pada uji teori tetapi fokus dalam menghasilkan produk pendidikan yaitu media pembelajaran Wayang Tengul Karakter Muslim

## G. Definisi Operasional

Salah satu upaya untuk mempermudah pemahaman dan untuk mengatasi perbedaan pemahaman dalam penelitian ini, adapun hal-hal yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut :

### 1. Pengembangan Media

Pengembangan merupakan suatu proses peningkatan, cara, perbuatan mengembangkan.<sup>11</sup> Penelitian ini tidak berfokus pada uji teori tetapi fokus dalam menghasilkan produk pendidikan yaitu media pembelajaran Wayang Tengul Karakter Muslim.

### 2. Wayang Tengul

Wayang Tengul merupakan boneka kecil yang terbuat dari kayu, ada yang menyebutkan boneka kecil ini disebut Wayang Menak.<sup>12</sup> Menurut peneliti Wayang

---

<sup>11</sup>*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, Jakarta, 2004, hlm. 162.

<sup>12</sup>Solichin, *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, PT Sarana Pancakarya Nusa, Bandung, 2016, hlm. 169.

Tengul adalah boneka yang terbuat dari kayu membentuk benda tiga dimensi dengan ciri khas memakai pakaian layaknya manusia.

### 3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan rangkaian fatwa petualangan hidup umat muslim dari perubahan masa ke masa dalam melakukan ibadah, muamalah, dan akhlak serta dalam menumbuhkan bentuk kehidupan atau menanamkan ajaran Islam yang berlandaskan akidah.<sup>13</sup>

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berisikan teladan dari kisah-kisah manusia muslim pada masa lampau seperti zaman Nabi Muhammad SAW.

### H. Originalitas Penelitian

Dengan melihat beberapa penelitian terdahulu yang pernah mengangkat tema pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, diharapkan mampu memberikan inovasi baru sebagai media pembelajaran dalam materi mata pelajaran tertentu. Berikut ini penelitian terdahulu baik model media pembelajaran SKI maupun model penelitiannya ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Elsa May Wijaya, 2016	Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs	1. Menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE.	1. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia 2. Ruang lingkup di MTs	peneliti menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil

<sup>13</sup>Departemen Agama, .....hlm. 40

1.1

		An-Nur Bululawang <sup>14</sup>			belajar siswa
2.	Choiro Ummatin, 2017	Peningkatan Pemahaman Materi Peristiwa Akhir Hayat Rasulullah SAW Mata Pelajaran SKI Menggunakan Media Wayang Kertas di Kelas V MI Raudlatul Muta'allimin 1 Wonoayu Sidoarjo. <sup>15</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.</li> <li>2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis kebudayaan.</li> <li>3. Ruang lingkup di MI.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian tindakan kelas (PTK).</li> <li>2. Model penelitian Kurt Lewin.</li> </ol>	peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media wayang kertas untuk membantu pemahaman materi SKI.
3.	Syamsul Arifin, 2017	Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Manarul Islam Malang. <sup>16</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang lingkup di Mi.</li> <li>2. Menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan media animasi</li> <li>2. Menggunakan pendekatan <i>Reaserch and Developmen</i></li> </ol>	peneliti menghasilkan suatu produk software berupa animasi pembelajaran.

### I. Sistematika Pembahasan

Untuk menemukan gambaran yang jelas dalam tata penulisan penelitian pengembangan ini, penulis akan menjelaskan tentang sistematika pembahasan, di antaranya adalah :

<sup>14</sup>Elisa May, *Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs AN-NUR Bululawang*. (Skripsi, 2016).

<sup>15</sup>Choiro Mumatin, *Peningkatan Pemahaman Materi Peristiwa Akhir Hayat Rasulullah SAW Mata Pelajaran SKI Menggunakan Media Wayang Kertas di Kelas V MI Raudhatol Muta'allimi Wonoayu Sidoarjo*, (Skripsi, 2017).

<sup>16</sup> Syamsul Arifin, *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Manarul Islam Malang*, (Thesis, 2017).

BAB I pada bab ini peneliti menuliskan beberapa bagian-bagian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, komponen dan spesifikasi produk pengembangan, ruang lingkup pengembangan, definisi operasional, originalitas pengembangan, dan sistematika pembahasan.

BAB II pada bab ini berisikan tentang beberapa kajian teori mengenai pengembangan media pembelajaran, Wayang Tengul Karakter Muslim, SKI, perencanaan desain produk, teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran Wayang, dan kerangka berpikir.

BAB III pada bab ini memaparkan tentang desain penelitian, model penelitian pengembangan, prosedur penelitian, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV pada bab ini menjelaskan tentang data temuan penelitian dan hasil penelitian data serta menyajikannya dengan merujuk pada pertanyaan rumusan masalah, desain, penyempurnaan produk, dan pembahasan produk.

BAB V pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan harapan dapat bermanfaat bagi perkembangan media pembelajaran di sekolah.

UNUGIRI