

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan sebuah aspek dalam kurikulum Pendidikan Islam. SKI memiliki kandungan nilai kearifan yang dapat digunakan untuk membentuk sikap, melatih kecerdasan, membentuk kepribadian dan watak siswa. Sejarah mempunyai konsekuensi yang logis mengenai runtutan kronologi fakta sejarah di masa lalu. Hal ini yang dapat memberi kesan “membosankan” terhadap pembelajaran SKI. Perlu adanya manajemen yang sesuai untuk mengatasi hal tersebut¹

Agar pembelajaran bisa berlangsung efektif, pendidik perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang diungkapkan Dede Rosyada sebagai berikut: menguasai bahan ajar, memahami tujuan pendidikan, memahami prinsip-prinsip mengajar, memahami teori-teori belajar, memahami metode-metode mengajar.² Hal tersebut supaya perencanaan yang disusun bisa berjalan baik serta dapat meminimalisir kesulitan yang akan ditemui. Adanya upaya pendidik untuk mengelola pembelajaran juga mempengaruhi efektifitas dan materi yang diterima oleh peserta didik.

¹Sufirmansyah, "Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", Jurnal Al-Makrifat Vol 1, No 1, April 2016, hlm. 127

²Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004), hlm. 112.

Media *Hand Puppet* sendiri merupakan metode bercerita yang menyajikan materi dan penyampaian secara lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan metode ini digunakan perkenalan untuk memberi penjelasan mengenai materi yang akan disampaikan guna membangun kemampuan peserta didik.³

Nana Sudjana menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang dan tangannya dimasukkan ke dalam boneka tersebut. Boneka biasanya disukai oleh semua golongan dari anak-anak sampai orang dewasa, oleh karena itu boneka tangan dirasa tepat dan menarik sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu pembuatan boneka tangan sangat mudah dan sederhana yang dapat dibuat sehingga guru dengan mudah dalam mencarinya.⁴

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Daryanto yang menyatakan kelebihan dari boneka tangan yaitu: efisiensi terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan, tidak memerlukan keterampilan yang rumit, mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak dalam suasana yang menyenangkan.⁵

Tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa serta memberikan gambaran manusia Indonesia, yaitu manusia yang memiliki iman, bertaqwa pada Tuhan YME, Mempunyai pekerti yang luhur, berketerampilan, berpengetahuan luas, mempunyai kesehatan rohani dan

³Syahraini Tambak dan Nurbiana Dhieni, et al., *Materi pokok pengembangan bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), cet. 8, hlm. 6.6.

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hlm. 188

⁵ Daryanto. *Inovasi pembelajaran efektif*, (Bandung: Yrma Widya). Hlm. 33

jasmani, mempunyai kepribadian baik, mempunyai tanggung jawab pada masyarakat dan Bangsa.

Pendidikan harus bisa menjadikan warga negara agar mempunyai peran aktif di seluruh aspek kehidupan, aktif, cerdas, kreatif, jujur, terampil, bermoral, disiplin, toleran, demokratis yang mengutamakan persatuan. Motivasi belajar teramat penting guna mencapai tujuan pendidikan. Apabila siswa mempunyai motivasi belajar, maka siswa akan belajar dan berusaha sebaik mungkin sampai bisa mencapai tujuan pendidikan.

Motivasi ialah kekuatan atau dorongan yang berada di diri seseorang guna melaksanakan tujuan tertentu. Motivasi belajar sangat berperan penting, dikarenakan dipandang sebagai cara-cara pikiran berfungsi yang berkaitan dengan pemahaman materi yang diajarkan. Hal ini menjadikan menjadikan penguasaan siswa para bahan ajar yang digunakan lebih efektif dan mudah.

Motivasi yang didapatkan siswa akan menjadikan siswa memiliki tanggung jawab pada sikapnya, di bidang sosial dan akademis. Berdasarkan kegiatan pembelajaran, motivasi disebut sebagai penggerak yang memberi arahan kegiatan belajar dan juga memberikan jaminan berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar bagi siswa. Dalam mengajar, guru tidak sekedar menerangkan dan menyampaikan sejumlah materi pelajaran kepada siswa, namun guru juga harus memberikan rangsangan dan dorongan agar pada diri siswa terjadi proses belajar yang

baik. Oleh sebab itu, setiap guru perlu menguasai berbagai metode mengajar dan dapat mengelola kelas secara baik sehingga mampu menciptakan iklim kelas yang kondusif.

Dalam setiap kegiatan mengajar, pada dasarnya meliputi tiga kegiatan, yaitu kegiatan sebelum pembelajaran, kegiatan pelaksanaan pembelajaran, dan kegiatan sesudah pembelajaran. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif, maka guru harus mampu memilih metode mengajar yang paling sesuai. Proses pembelajaran akan efektif jika berlangsung dalam situasi dan kondisi yang kondusif, hangat, menarik, menyenangkan, dan wajar. Oleh karena itu guru perlu memahami berbagai metode mengajar dengan berbagai karakteristiknya, sehingga mampu memilih metode yang tepat dan mampu menggunakan metode mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan maupun kompetensi yang diharapkan.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, antara lain: Ceramah, Diskusi, demonstrasi, simulasi, tanya jawab, pemberian tugas, metode latihan dan lain sebagainya. Guru perlu memiliki pengetahuan tentang macam-macam metode pembelajaran, agar pada saat mengajar di kelas guru dapat menggunakan metode yang sesuai dan bervariasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat mendorong minat belajar siswa. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat-alat sederhana sampai modern agar kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik dan efisien.

MTs Hasyim Asy'ari merupakan salah satu Madrasah Tsanawiyah yang berada di Desa Jompong Kecamatan Kradenan Kabupaten Blora yang masih dihadapkan dengan persoalan dalam prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yang masih kurang dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam khususnya masih banyak siswa yang mengeluhkan tentang kegiatan belajar mengajar yang membosankan sehingga siswa sering tidak fokus dalam belajar. Rendahnya minat siswa untuk datang ke perpustakaan, dan lebih dari 50% siswa tidak mau memberikan pendapatnya ketika diskusi di kelas, tidak adanya pertanyaan terkait materi ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, serta siswa kurang memahami materi yang diberikan terlihat dari jawaban siswa yang kurang sesuai apabila diminta untuk menjelaskan oleh guru.

Metode ceramah masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran dan jarang sekali guru yang menggunakan metode lain. Metode Penyampaian materi yang belum bervariasi mengurangi motivasi belajar siswa sehingga siswa akan cenderung mencari kegiatan yang asik dan tidak menghiraukan penjelasan dari guru. Oleh karena itu perlu dicoba metode media *Hand Puppet* (boneka tangan).

Setiap lembaga pendidikan tentu menginginkan lembaga yang berhasil mencetak generasi yang berprestasi dan inovasi. Dengan begitu lembaga sekolah bagaimanacara yang tepat yang untuk dapat prestasi belajar siswa. Sehingga dalam proses belajar mengajar ini siswa dapat mengembangkan dayapikir siswa.

Sesuai yang tertuang dalam Hadis yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah r. a. Rasulullah SAW. Berkata:

أَطْبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى الْوَلَدِ

Artinya:“Tuntutlah ilmu mulai dari buaian hingga lianglahat”. (H.R. Bukhari Muslim)⁶.

Hadist diatas menjelaskan bahwa pendidikan tidak mengenal usia. Mulai dari buaian atau ayunan (bayi atau anak-anak) pendidikan sudah diberikan hingga dewasa. Berakhirnya masa dewasa bukan berarti berakhirnya pendidikannya. Karena Islam sudah berprinsip bahwa pendidikan manusia akan berakhir setelah berpisahannya roh dari jasadnya. Hal ini dipahami dari hadis di atas yang mengatakan pendidikan dimulai dari ayunan hingga ke lianglahat.

Berdasarkan uraiandi atas, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut yang hasilnya akan penulis tulis dalam bentuk skripsi dengan tema“ **EFEKTIFITAS MEDIA *HAND PUPPET* DALAM PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs HASYIM ASY’ARI KRADENAN KABUPATEN BLORA.**

⁶ Muslim Ibn Hajjaj Al-Qusyairi. *Shahih Bukhari*. Hlm.1318

B. Fokus Penelitian

Dilihat dari latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Hand Puppet* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hasyim Asy'ari Kradenan Blora?
2. Bagaimana prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hasyim Asy'ari Kradenan Blora?
3. Bagaimana efektifitas media *Hand Puppet* dalam prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hasyim Asy'ari Kradenan Blora?

C. Tujuan Penelitian

Agar dalam penulisan kripsi ini mempunyai arah tujuan yang jelas, maka penulis merumuskan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *Hand Puppet* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hasyim Asy'ari Kradenan Blora.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hasyim Asy'ari Kradenan Blora.
3. Untuk mengetahui efektifitas media *Hand Puppet* dalam prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hasyim Asy'ari Kradenan Blora.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dapat dilihat dari aspek teoritis dan aspek praktis:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini digunakan untuk menambah pengetahuan serta wawasan para guru untuk mendidik anak dan tidak lupa sebagai dorongan untuk penulis dan pembaca sebagai pendidik yang harus siap dengan perkembangan dan kemajuan zaman.

b. Manfaat Praktis

Selain dari manfaat teoritis adapun manfaat praktisnya sebagai berikut:

1) Guru

Penelitian ini diharap dapat dijadikan sebagai masukan dan informasi yang positif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pendidik untuk mencari alternatif metode belajar yang lebih menarik bagi siswa terutama pada mata pelajaran SKI.

2) Siswa

Penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam menerima materi SKI sehingga siswa mudah memahami materi yang telah disampaikan.

3) Peneliti

Sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti yang lain dalam menyusun rancangan penelitian yang diharapkan relevan.

4) Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan wacana untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan metode hand puppet dalam proses pembelajaran. Serta sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah dan mencari pemecahan terhadap hasil belajar.

E. ORISINILITAS PENELITIAN

Orisinalitas penelitian ini untuk menyajikan perbedaan dan persamaan penelitian yang pernah dikaji pada para peneliti-peneliti sebelumnya. Adapun keaslian penelitian ini untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama, sehingga akan diketahui dari sisi-sisi yang membedakan antara penelitian penulis dengan penelitian terdahulu. Keaslian penelitian dan posisi penelitian penulis disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

UNUGIRI
BOJONEGORO

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Tema dan tempat Penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Aqodiah, 2019	Penggunaan media boneka tangan dalam kemampuan menyimak siswa, Mataram	Penggunaan media boneka tangan dalam kemampuan menyimak siswa	Kuantitatif	Pokok pembahasannya mengenai peningkatan ketrampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui media boneka tangan, dalam hal ini siswa mampu menyimak dengan baik mengenai materi yang disampaikan
2	Wuri Maulani, Ruli Hafidah, Adriani Rahma Pudyaningtyas. 2016	Peningkatan kemampuan mengingat cerita melalui boneka tangan. Surakarta	Kemampuan mengingat cerita melalui boneka tangan	Kuantitatif	Dalam hal ini dapat dilihat kemampuan anak mengingat cerita meningkat melalui kegiatan bercerita dengan media boneka tangan pada anak kelompok B

					TK Masyitoh IV Surakarta tahun ajaran 2015/2016
--	--	--	--	--	--

Posisi Penelitian

Nama Peneliti dan Tahun Peneliti	Tema dan tempat Peneliti	Variabel penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Siti Nilna Qusumal Khoir, 2021	Efektifitas media <i>Hand Puppet</i> dalam prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hasyim Asy'ari Kradenan Blora.	Efektifitas media <i>Hand Puppet</i> dalam prestasi belajar matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	Kualitatif	-	-
Aqodiah, 2019	Penggunaan media bonekatangan dalam kemampuan	Media boneka tangan dalam kemampuan	Kuantitatif	Sama-sama menggunakan media yang sama yaitu media <i>Hand</i>	Difokuskan dalam kemampuan menyimak siswa

	menyimaksi siswa, Mataram	menyimak siswa		<i>Puppet</i> atau bisa di sebut juga media Boneka Tangan.	
<i>Wuri Maulani, Ruli Hafidah, Adriani Rahma Pudya ningtyas. 2016</i>	Peningkatan kemampuan mengingat cerita melalui boneka tangan. Surakarta	Kemampuan mengingat cerita melalui boneka tangan	Kuantitatif	Sama-sama menggunakan media yang sama yaitu media <i>Hand Puppet</i> atau bisa di sebut juga media Boneka Tangan.	Difokuskan pada Peningkatan kemampuan mengingat cerita

F. DEFINISI OPERASIONAL

Penelitian ini berjudul “Efektifitas Media Hand Puppet Dalam Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah. Kebudayaan Islam diMTs Hasyim Asyi’ari Kradenan Blora”. Adapun makna istilah yang terkandung dalam judul ini adalah:

1. Media

Cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud (dalam ilmu pengetahuan) cara menyelidiki mengajar”.⁷

2. Media *Hand Puppet*

Hand Puppet biasa disebut juga dengan boneka tangan, boneka tangan lebih besar ukurannya dibandingkan dengan boneka jari dan bisa dimasukkan kedalam tangan.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Arab. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata sejarah (ilmuan) diartikan sebagai “pengetahuan atau uraian tentang peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi di masa lampau”.⁸

Kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta “buddayah” yaitu bentuk jamak dari buddi yang berarti budi atau akal. Kebudayaan adalah hasil kegiatan dan pencapaian batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat-istiadat.⁹

Islam adalah agama yang mengimani satu Tuhan yaitu Allah SWT. Lebih dari satu seperempat miliar orang mengikuti diseluruh dunia menjadikan islam sebagai agama terbesar kedua setelah Kristen. Islam memiliki arti “penyerahan” atau penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah SWT. Pengikut islam dikenal sebagai Muslim dan Muslimah yang berarti “seorang yang tunduk dan patuh kepada Tuhan”.

⁷ W.J.S Purwadarminto, *kamus Umum Indonesia*, cet XIII, (jakarta, Balai Pustaka 1993). Hlm. 649

⁸ Departemen Pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm.794.

⁹*Ibid.* Hlm.131.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebuah mata pelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa lampau yang berupa perkembangan hasil pemikiran dan perasaan manusia yang terjadi pada masa islam atau dipengaruhi oleh islam mulai sejak zaman Nabi Muhammad SAW sampai sekarang.

Jadi Sejarah Kebudayaan Islam adalah peradaban agama islam yang dimulai dari turunnya wahyu pertama pada tahun 610 M yang diturunkan kepada Rasul yang terakhir yaitu Nabi Muhammad SAW di gua Hira.

