

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kata sejarah secara etimologi dapat diungkapkan dalam bahasa Arab disebut tarikh, yang bermakna ketentuan masa atau waktu, sedang ilmu tarikh berarti ilmu yang mengandung atau yang membahas penyebutan peristiwa dan sebab-sebab terjadinya peristiwa tersebut.¹ Sejarah Kebudayaan Islam merupakan kisah tentang evolusi kehidupan umat Islam dari masa ke masa, dalam upaya menegakkan syariat dan akhlak, serta dalam pengembangan sistem kehidupan berbasis keimanan. Aspek sejarah kebudayaan Islam adalah mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa sejarah (Islam), meniru tokoh-tokoh sukses, dan menerapkannya pada bidang sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, Kami menekankan pada kemampuan untuk terhubung dengan fenomena seni.

Tentunya sebagai seorang muslim wajib mempelajari dan memahaminya. Sebagai lembaga pendidikan Islam, Sekolah Tsanawiyah tentu saja memperkenalkan mata pelajaran sejarah budaya Islam sebagai mata pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada siswa. Secara umum Madrasah Tsanawiyah telah menjadi salah satu pelopor kajian sejarah kebudayaan Islam bagi generasi umat Islam.

¹ Din Muhammad Zakariya, *Sejarah Peradaban Islam Klasik*, (Malang : CV. Intrans, 2018), 8.

Sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiya merupakan salah satu pokok bahasan yang mengkaji asal usul, perkembangan dan peranan kebudayaan/peradaban Islam pada masa lalu, dimulai dari dakwah Nabi Muhammad SAW pada masa Mekkah dan Madinah. Perkembangan Ajaran Islam pada Tahun 650 hingga 1250 M setelah wafatnya Rasulullah, Abad Pertengahan (1250 hingga 1800 M), Zaman Modern (1800 hingga sekarang), dan Islam di Indonesia dan masa kini. Secara substansial mata pelajaran sejarah kebudayaan islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.²

Tujuan mempelajari sejarah kebudayaan Islam adalah untuk mempersiapkan peserta didik memahami sejarah dan menggunakannya sebagai perspektif dalam kehidupan. Hasil dari tujuan tersebut nantinya dapat menjamin keberhasilan hasil pembelajaran mata pelajaran ini, namun tidak lepas dari peran guru yang profesional. Sedangkan tujuan khusus mata kuliah sejarah kebudayaan Islam adalah sebagai berikut. Pertama, memberikan pengetahuan tentang sejarah dan budaya Islam kepada siswa.

² Departemen Agama, *Standar Kompetensi Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta : Departemen Agama, 2004), 49.

Pengetahuan yang dipertaruhkan di sini adalah pada ranah kognitif, sehingga memungkinkan siswa menggunakan hati nuraninya untuk membedakan perbuatan baik dan buruk.

Selanjutnya kita bahas adalah Ibra, nilai dan makna yang terkandung dalam ceritanya. Banyak hikmah yang bisa dipetik dari kisah sejarah ini. Namun tujuan utama ibra ini adalah untuk membentuk perilaku siswa melalui pesan dan kesan yang terkandung dalam cerita dan dapat dijadikan pelajaran.

Kedua, Pesan tersebut disampaikan melalui cerita sejarah, yang membekas dalam diri siswa dan guru dalam menceritakan kisah sejarah tersebut. Ketiga, menanamkan kesadaran dan kemauan yang kuat terhadap akhlak mulia, berdasarkan refleksi fakta sejarah yang ada. Sebagaimana kisah nyata yang disampaikan guru, guru menjadi cermin bagi siswanya.

Keempat, hendaknya siswa memperoleh pengembangan karakter melalui karakter keteladanan sehingga muncul karakter yang mulia. Tokoh adalah peran orang-orang dalam sebuah cerita. Guru harus bisa menceritakan dengan sebaik mungkin dan seoptimal mungkin, agar tokoh yang baik menjadi teladan bagi siswa yang mendengarnya.³

Dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam, Dalam format perkuliahan, banyak hafalan yang perlu dipahami sehingga dapat menimbulkan rasa bosan saat

³ Suhari and Aslan, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Kalimantan Barat: CV. Razka Pustaka, 2018). 41-42.

belajar. Kebosanan ini tentunya mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sama dengan yang terjadi dilapangan. Berdasarkan hasil observasi di MTs Syi'ar Islam Maibit juga dalam mengimplementasikan pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang masih menggunakan buku lembar kerja siswa (LKS) sebagai penugasan dalam pembelajaran, setelah melakukan wawancara kepada beberapa siswa di kelas VII MTs Syi'ar Islam Maibit Tuban, peneliti mendapatkan informasi permasalahan pembelajaran yaitu media, metode, dan strategi yang digunakan guru selama kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan hanya menekankan pada metode ceramah, sehingga para siswa mudah bosan dan kurang minat tentu saja untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu dikuasainya materi dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, namun belum maksimal. Pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik dan efektif apabila hubungan interaksi tersebut dapat saling mendukung.⁴

Ketika minat dilibatkan maka proses belajar mengajar berjalan lancar dan dapat meningkatkan minat siswa dengan menghubungkan masalah yang dihadapi, memberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil positif, dan menggunakan berbagai bentuk kegiatan pembelajaran. Tugas dan tanggung jawab guru Sejarah Kebudayaan Islam menjamin pembelajaran yang efektif dan bermanfaat, yang biasanya ditandai dengan partisipasi dan kesadaran siswa.

⁴ Hilna Putra and others, "Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19 pada Guru Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 861–70 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>>.

Perlu diketahui bahwa tugas siswa adalah menanamkan rasa tanggung jawab pada dirinya dengan cara belajar, menyelesaikan tugas, disiplin, menaati peraturan, dan lain-lain. Disini peran seorang guru dalam memilih sebuah media, metode, maupun strategi suatu media pembelajaran yang harus kreatif dan inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang akan disampaikan. Supaya tidak terkesan membosankan.

Allah SWT memuji hamba-Nya yang selalu berusaha menuntut ilmu dan dalam hadits Nabi Muhammad SAW dijelaskan hakikat dan keutamaan ilmu sebagai berikut: Menuntut ilmu adalah kewajiban seluruh umat Islam, baik laki-laki maupun perempuan, dan tidak lengkap amalan seseorang jika tidak didasari oleh ilmu. Hal ini menunjukkan bahwa Islam adalah agama yang sangat memandang ilmu pengetahuan sebagai sesuatu yang berharga. Tidak hanya itu saja, Allah meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Allah ta'ala berfirman dalam surah Al-Mujadalah [58] ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانشُزُوا فَانشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ

الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِينَ أوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-

orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Qs al-mujadalah [58] : 11)⁵

Dalam ayat ini, Allah memerintahkan umat Islam untuk berperilaku sedemikian rupa sehingga menimbulkan rasa persaudaraan dalam semua pertemuan. Wahai orang-orang yang beriman, ketika di berbagai forum dan kesempatan diberitahu, “Beri ruang bagi jamaah untuk orang masuk ke ruangan tersebut,” bukanlah jalan bagi jamaah. Tuhan pasti memberi kamu ruang di berbagai forum dan kesempatan. pertemuan. dan di berbagai tempat, ketika kamu diminta untuk "berdiri untuk menunjukkan rasa hormat", berdirilah sebagai tanda kerendahan hati. Maka Allah pasti akan menambah derajat orang-orang beriman di antara kamu karena keimanan mereka yang benar, dan Allah akan melakukan hal yang demikian. Begitu pula dengan memperbanyak orang yang memberi ilmu karena pengetahuan mencerahkan orang berkali-kali lipat dibandingkan orang tanpa pengetahuan dan Tuhan sangat berhati-hati dengan maksud, cara, dan akhir tindakan, baik di kehidupan ini maupun di masa yang akan datang.

Dalam pembelajaran, guru merupakan unsur penting dan sangat dominan dalam proses pembelajaran, artinya guru telah merencanakan tanggung jawab dan tugas dalam pembelajaran di sekolah. Guru berada di garis depan, bekerja langsung dengan siswa, guru adalah orang yang berinteraksi langsung dengan siswa di kelas

⁵ Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya*, (Jakarta : CV. Karya Insan Indonesia, 2002), 793.

dan berperan penting dalam membekali siswa dengan keunggulan akademik, keterampilan, serta kematangan emosi, moral, dan spiritual.

Guru tentunya mempunyai peranan yang sangat penting sebagai fasilitator proses pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, proses pembelajaran akan lebih efektif jika guru dapat terlibat aktif dengan siswa dan bersama-sama mendukung mereka. Dalam pembelajaran, guru merupakan unsur penting dan sangat dominan dalam proses pembelajaran. Guru memegang peran sebagai sutradara dan sekaligus aktor.⁶ Artinya guru telah merencanakan tanggung jawab dan tugas dalam pembelajaran di sekolah.

Guru berada di garis depan, bekerja langsung dengan siswa, guru adalah orang yang berinteraksi langsung dengan siswa di kelas dan berperan penting dalam membekali siswa dengan keunggulan akademik, keterampilan, serta kematangan emosi, moral, dan spiritual. Guru tentunya mempunyai peranan yang sangat penting sebagai fasilitator proses pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, proses pembelajaran akan lebih efektif jika guru dapat terlibat aktif dengan siswa dan bersama-sama mendukung mereka. Proses pembelajaran perlu dilakukan dengan cara yang mudah dan menyenangkan agar para siswa tidak merasa bosan dan

⁶ Usman, "Sikap Profesional Guru dalam Perspektif Pendidikan Islam", *Inspiratif Pendidikan*, 12.1 (2023), 78–92 <<https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37220>>.

tertekan secara psikologisnya dengan apa yang terjadi di kelas. Kita memasuki era baru peningkatan kreativitas, mengasah keterampilan, dan meningkatkan kualitas pribadi dengan mengubah sistem, perspektif, dan pola interaksi kita dengan teknologi.

Dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, pengajar harus mampu mewujudkan perilaku mengajar dengan tepat, agar mampu mewujudkan perilaku belajar siswa melalui interaksi belajar yang efektif dalam proses pembelajaran yang kondusif.⁷ Serta menjadi guru tidak bisa berlandaskan cinta dengan profesi guru tetapi juga harus mengerti, menguasai, dan mampu mengimplementasi metodologi pembelajaran.⁸

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan guru supaya lebih aktif dan efektif dalam sebuah pembelajaran sejarah kebudayaan islam, misalnya : media pembelajaran berbasis quiziz, media pembelajaran berbasis ict, media berbasis powerpoint, media pembelajaran berbasis liveworksheet, media pembelajaran berbasis gamifikasi ‘ular tangga’. Dari beberapa media pembelajaran peneliti ingin berfokus pada media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga secara offline.

⁷ Zubaedi and others, “Learning Style and Motivation: Gifted Young Students in Meaningful Learning”, *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9.1 (2021), 57–66 <<https://doi.org/10.17478/jegys.817277>>.

⁸ Zulhafizh, “Peran dan Mutu Pelaksanaan Pembelajaran Oleh Guru di Satuan Pendidikan Tingkat Atas”, *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7.2 (2021), 328 <<https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3344>>.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, peneliti ingin fokus pada media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga, alasan menggunakan media pembelajaran ini yaitu untuk memberikan pengalaman belajar yang langsung dan menyenangkan sehingga memungkinkan kreativitas anak tumbuh dan berkembang melalui pendidikan yang menyenangkan dan bebas dari tekanan yang mana telah dijelaskan di atas tadi bahwasanya memakai metode ceramah kurang ampuh dalam pembelajaran SKI yang mengakibatkan turunya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Sedangkan untuk kebaruan penelitian ini adalah menggunakan media yang bersifat offline sehingga anak-anak ini merasakan permainan secara langsung dan bermain bersama-sama tentu dengan digunakannya media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga siswa lebih aktif dalam belajar.

Fokus utama dari jenis gamifikasi ini adalah memotivasi minat belajar siswa untuk mengakses dan mempelajari materi pembelajaran serta melibatkan mereka dalam proses pembelajaran dengan mengakui pencapaian mereka setelah mengakses materi pembelajaran yang disediakan.⁹Adanya gejala tersebut menandakan adanya masalah yang harus di selidiki dan dicari solusinya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI ‘ULAR

⁹ Diana Ariani and others , "Inovasi Gamifikasi pada Pembelajaran Mata kuliah Pengembangan Media Sederhana", *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5.1 (2022), 41–48 <<https://doi.org/10.21009/jpi.051.05>>.

TANGGA' DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SKI KELAS VII DI MTS SYIAR ISLAM MAIBIT TUBAN

B. Rumusan Masalah

Mengingat permasalahan di atas, peneliti ingin mengetahui seberapa efektif model pembelajaran gamifikasi berbasis ular dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII.pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Syi'ar Islam Maibit Tuban, disebabkan banyaknya materi sejarah kebayaan islam peneliti mengambil materi Sikap dan Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz sebagai materi penelitian, jadi rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga ?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi Sikap dan Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz di kelas VII MTs Syiar Islam Maibit Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah penggunaan dari media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga?

2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga terhadap peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran SKI materi Sikap dan Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz di kelas VII MTs Syiar Islam Maibit Tuban!

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil penelitian akan berguna untuk hal sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Kami berharap kajian ini dapat dijadikan referensi dan bacaan untuk meningkatkan pemahaman dalam segala bidang ilmu, baik pendidikan Islam maupun pendidikan umum, bermanfaat dan dapat dijadikan pedoman untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah,

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menyumbangkan pengetahuan ilmiah yang dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

- b. Bagi Guru

Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat mengurangi kebosanan serta meningkatkan minat belajar siswa yang lebih optimal.

d. Bagi Penelitian

Kami menawarkan pengalaman yang lebih kreatif dan inovatif yang merespon perkembangan dunia pendidikan saat ini. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh para peneliti yang bekerja langsung di dunia pendidikan.

E. Hipotesis

Menurut Gunawan hipotesis adalah suatu asumsi atau anggapan maupun dugaan teoritis yang dapat ditolak maupun diterima¹⁰ hipotesis pada penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Syia'ar Islam Maibit Tuban

Ha : Ada pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Syia'ar Islam Maibit Tuban

¹⁰ Dian Kusuma Wardani, *Pengujian Hipotesis : Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif*, (Jombang : Universitas KH. A Wahab Hasbullah, 2020), 15.

F. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Nurseto, memaparkan tentang klasifikasi media pembelajan, yaitu: Menurut bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak¹¹

2. Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Amin kata sejarah berasal dari bahasa Arab "Syajaratun", artinya pohon. Apabila digambarkan secara sistematis, sejarah hampir sama dengan pohon, memiliki cabang dan ranting, bermula dari sebuah bibit, kemudian tumbuh dan berkembang, lalu layu dan tumbang.¹²

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk menentukan kredibilitas penelitian ini, mencantumkan penelitian terdahulu yang satu tema pembahasan. Penelitian terdahulu dalam bentuk skripsi yang dilakukan oleh mahasiswa dari perguruan tinggi lainnya dibawah ini :

Tabel 1.1. Orisinalitas penelitian

Nama peneliti	Judul skripsi	Perbedaan	Kebaruan	Persamaan
Pristiana (2022)	Implementasi evaluasi pembelajaran	Memakai pendekatan kualitatif	Menggunakan gamifikasi berbasis quiziz dalam	Menggunakan gamifikasi

¹¹ Gunawan and Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. (Depok : PT. Raja Grafindo Persada, 2019), 10.

¹² Din Muhammad Zakariya, *Sejarah Peradaban Islam Klasik*, (Malang : CV. Intrans, 2018), 15.

	model gamification dalam pembelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di smk negeri 2 bengulu utara	dengan jenis deskriptif dan lebih menekankan aspek afektif siswa	evaluasi pembelajaran	
Intan primaniar mumpuni (2018)	Penerapan gamifikasi pembelajaran berbantu aplikasi powtoon pada materi jurnal penyesuaian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X akutansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018	Memakai penelitian tindakan kelas (<i>classroom action research</i>) serta menekankan pada motivasi belajar siswa dan perbedaan yang lain yaitu mengenai lokasi penelitian serta jenis pelajarannya yang berbeda dengan peneliti	Menggunakan gamifikasi berbasis powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas x	Menggunakan gamifikasi
WINARTO (2020)	Pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis contextual teaching learning (CTL) berbantu android siswa kelas VII pada pokok bahasan statistika di MTs Ma'arif 1 punggur	Memakai penelitian (Research and Delelopment) R&D serta menggunakan pre-eksperemen dalam sebuah penelitian dan lebih berfokus ke pengembangan bahan ajar	Menggunakan Gamifikasi berbasis contextual teaching dengan berbantu android siswa	Menggunakan Gamifikasi

Moh. Kholilur rohman (2024)	Evektivitas media pembelajaran berbasis Gamifikasi 'ular tangga' dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Syi'ar Islam Maibit Tuban	Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen murni (<i>true eksperimen</i>).	Menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga dalam bentuk offline dan lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII	Menggunakan gamifikasi
-----------------------------	---	---	--	------------------------

H. Sistematika Pembahasan

Bagian pertama terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman verifikasi, halaman pernyataan keaslian, halaman slogan, halaman dedikasi, abstrak, pendahuluan, daftar isi, daftar tabel, dan daftar angka. Bagian inti terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, keunikan penelitian, kajian metodologi penelitian, hipotesis dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Memuat tinjauan pustaka sebelumnya dan uraian kerangka teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

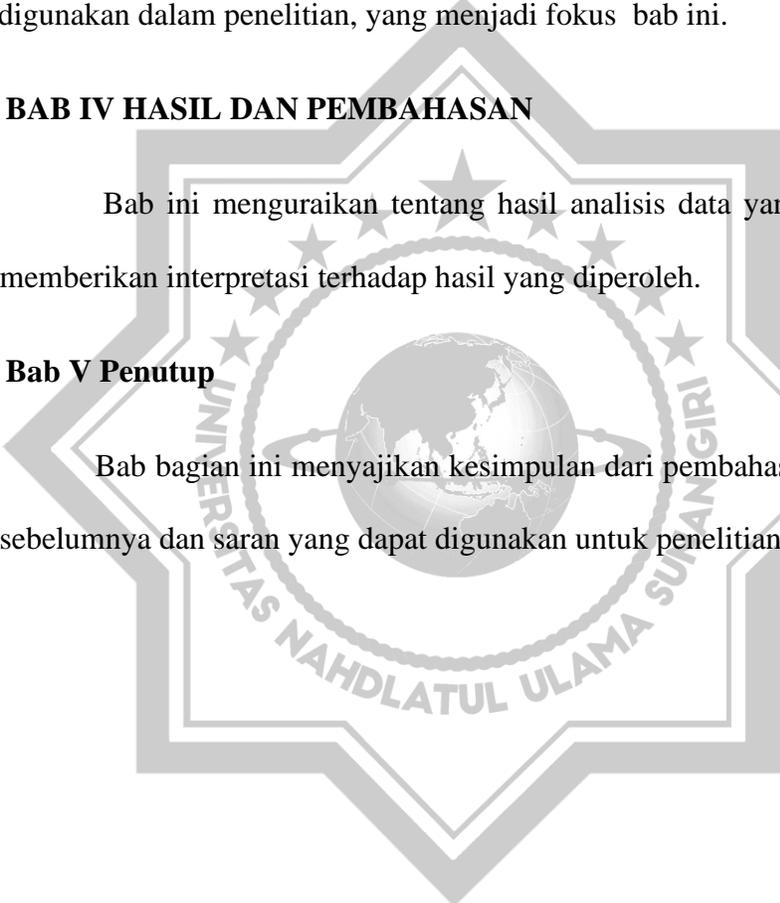
Bab ini memuat tentang prosedur penelitian, populasi, sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian, yang menjadi fokus bab ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil analisis data yang dilakukan dan memberikan interpretasi terhadap hasil yang diperoleh.

Bab V Penutup

Bab bagian ini menyajikan kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.



UNUGIRI