

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No. 20/2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional, tercantum pengertian bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup>

Untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikan maka perlu adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Seorang pendidik sendiri tentunya harus mampu membawa perubahan baik dalam psikologis, sosial dan moral terhadap peserta didik. Tugas pendidik sebagai seorang pembimbing adalah memiliki pemahaman yang seksama tentang para siswanya, memahami segala potensi dan kelemahannya, masalahnya dan kesulitan-kesulitannya dengan segala latar belakangnya.<sup>2</sup>

Kesulitan-kesulitan yang dialami pada materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah teks bacaan yang sulit untuk dihafalkan, bahkan dimengerti.

---

<sup>1</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : kalam Mulia, 2008), hal.13.

<sup>2</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 252-254.

Untuk itu motivasi sangat diperlukan untuk menstimulus siswa agar tertarik untuk mempelajari materi sejarah kebudayaan islam. Oleh karenanya, guru sangat butuh sekali berinovasi tentang bagaimana cara-cara untuk memotivasi siswa.

Tidak hanya itu saja, seorang guru harus bisa menjadi suri tauladan yang baik yang antara lain dengan memiliki pengalaman akan wawasan, cara berinteraksi dengan mausia yang baik, cara berfikir yang baik, dan memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Hal demikian bisa didapatkan melalui belajar.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap.<sup>3</sup> Karenanya sebagai pendidik dituntut harus bisa menciptakan suasana kelas yang menggugah semangat siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan memiliki hasil berbeda dengan proses hasil belajar yang monoton. Suatu pembelajaran yang menyenangkan akan mampu membawa perubahan terhadap diri pembelajar.<sup>4</sup>

Salah satu proses belajar adalah belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), kesulitan yang dialami peserta didik dalam belajar SKI pun bermacam-macam, antara lain menghafalkan nama dan tanggal peristiwa sejarah, kemudian konsep atau materi yang bersifat naskah. Sedangkan pendidikan SKI sendiri bertujuan antara lain untuk membangun kesadaran peserta didik dalam mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, norma-norma Islam, fakta sejarah, menumbuhkan apresiasi dan penghargaan terhadap peninggalan sejarah Islam,

---

<sup>3</sup> Bahrudin dan Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2012), hal. 11.

<sup>4</sup> Ngaiun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.178.

kemudian membangun kemampuan dalam mengambil *ibrah* melalui peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya politik, ekonomi, iptek, seni dan lain sebagainya. Hal demikian bertujuan untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>5</sup>

Mengenai aneka ragam tujuan yang ditentukan, maka pembelajaran sejarah kebudayaan Islam tersebut sudah seharusnya menjadi suatu kegiatan yang bermakna, disenangi, menantang dan ditunggu-tunggu oleh peserta didik. Sebab di dalam suatu proses belajar mengajar terdapat konteks interaktif, dan terjadi interaksi yang edukatif, sehingga tercipta perubahan dalam diri siswa, baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan atau sikap.

Hasil belajar yang baik akan ditunjang dengan adanya media. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’<sup>6</sup>. Dalam konteks yang akan dibahas kali ini adalah media dalam dunia pendidikan saja, kemudian dapat dilansir media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>7</sup> Penggunaan media dalam pembelajaran SKI bertujuan untuk memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Apabila dengan adanya media dapat

---

<sup>5</sup> Abdullah H. Marifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hal.144.

<sup>6</sup> Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 3.

<sup>7</sup> Asnawir dan M. Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11.

mengatasi masalah dalam pembelajaran SKI maka siswa akan merasakan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran SKI.

Kemudian juga sebaliknya, penggunaan media yang tidak inovatif dan kreatif juga berpengaruh dengan materi yang disampaikan sehingga dapat menyebabkan siswa kurang tertarik akan materi yang disampaikan. Demikian juga penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat akan mengurangi juga ketertarikan siswa akan materi pembelajaran SKI yang disampaikan pendidik. Solusi dari kurangnya media pembelajaran ini sebenarnya ada di hadapan kita, yaitu salah satunya dengan menggunakan media 3 (tiga) dimensi.

Media 3D (tiga dimensi) ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional.<sup>8</sup> Media 3D merupakan media yang dapat menyuguhkan bentuk atau keadaan semirip mungkin dengan yang sebenarnya, sehingga media 3D diharapkan dapat mempermudah guru dalam pembelajaran dan memvisualkan pengemasan materi agar menarik. Media 3D yang digunakan dalam penelitian ini adalah diorama dan boneka tongkat. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media 3D pun bisa didapatkan dari lingkungan sekitar sehingga pendidik juga dapat memproduksinya sendiri.

Penggunaan media pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar masih terkesan monoton, sehingga siswa masih sering merasakan kurang rileks dan bosan terhadap pembelajaran SKI implikasinya tidak ada ketertarikan dari siswa untuk belajar SKI, mereka lebih suka bermain sendiri sehingga berdampak pada hasil belajar. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui

---

<sup>8</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal. 29.

seberapa berpengaruh penggunaan media 3D terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar? Hal ini akan penulis coba uraikan pada skripsi ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Melihat permasalahan diatas, maka nampak beberapa permasalahan yang kompleks dan saling berkaitan antara satu dengan lainnya. Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kurangnya variasi dan inovasi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran SKI, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diberikan.
2. Kurangnya motivasi belajar peserta didik, sehingga dibutuhkan stimulus yang dapat mendongkrak semangat belajar peserta didik.
3. Kurangnya penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran SKI karena kurangnya motivasi pemahaman materi yang disampaikan tanpa menggunakan media sehingga hasil belajar masih rendah.
4. Belum adanya pembelajaran SKI dengan menggunakan media diorama dan boneka tongkat.

## **C. Pembatasan Masalah**

Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media 3D sebagai upaya untuk menarik perhatian peserta didik agar bisa konsentrasi sehingga dapat menangkap materi SKI yang disampaikan.

2. Motivasi belajar yang dimaksud ialah motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Hasil belajar peserta didik berupa nilai tes dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas IV di MIN 14 Blitar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh media diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar?
2. Adakah pengaruh diorama dan boneka tongkat terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar?
3. Adakah pengaruh penggunaan diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.
2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.

3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>9</sup> Hipotesis ini menjelaskan atau jawaban sementara bahwa ada dan tidaknya peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam penggunaan media 3D khususnya diorama dan boneka tongkat.

Hipotesis yang akan diajukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )
  - a. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.
  - b. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan diorama dan boneka tongkat terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.
  - c. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.

---

<sup>9</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar metode penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 87.

## 2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

- a. Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.
- b. Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan diorama dan boneka tongkat terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.
- c. Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.

## G. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan atau manfaat pada berbagai pihak, antara lain:

### 1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, serta memberikan gambaran tentang media 3D (tiga dimensi) yang dapat diterapkan pada pembelajaran SKI, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman pada peserta didik. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan dasar untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Kepala MIN 14 Blitar

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan evaluasi dalam mengupayakan peningkatan hasil belajar serta meningkatkan efektifitas pembelajaran dikelas, terutama dalam hal pemilihan media pembelajaran.

### b. Bagi guru MIN 14 Blitar

Sebagai masukan terutama penggunaan media 3D dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### c. Bagi siswa MIN 14 Blitar

Sebagai tolak ukur untuk mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih bermakna, sehingga siswa lebih menyukai materi Sejarah Kebudayaan Islam dan meningkatkan hasil belajarnya.

### d. Bagi sekolah MIN 14 Blitar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di MIN 14 Blitar.

### e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran. Selain itu juga sebagai refrensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut

untuk berbagai media pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

f. Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dan informasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan guna mengatasi permasalahan yang ada.

## H. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman atau terjadi kesalahan penafsiran istilah terhadap judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah yang akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>10</sup> Dapat disimpulkan bahwa pengaruh itu ialah sesuatu yang dapat mempengaruhi manusia dalam bertingkah laku.

b. Media 3D (tiga dimensi)

Media 3D (tiga dimensi) merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional.<sup>11</sup> Jadi media 3D adalah sesuatu yang tampak dan dapat dilihat berbagai arah

---

<sup>10</sup> Nailil Faroh, *pengaruh Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematika Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pokok Himpunan Pada Peserta Didik Semester Dua kelas VII MTs NU Nurul Huda Mekang Semarang Tahun Ajar 2010/2011*, (semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2011), hal.4.

<sup>11</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 29.

pandang, dan memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi, contoh kecil dari benda 3D adalah patung, boneka dan juga diorama.

c. Diorama

Diorama merupakan alat peraga yang sangat menarik. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil.<sup>12</sup> Dapat juga disimpulkan bahwa diorama merupakan miniatur atau bentuk kecil dari suatu pemandangan atau adegan yang seolah-olah dapat menyuguhkan keadaan sesungguhnya.

d. Boneka Tongkat

Boneka tongkat merupakan media yang seperti wayang-wayangan.<sup>13</sup> Jadi dapat juga dikatakan bahwa boneka tongkat adalah pengembangan dari wayang yang dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa karangan cerita yang menyerupai manusia atau hewan, yang cara memainkannya dengan menggunakan tongkat.

e. Motivasi

Menurut Mc. Donald, sebagaimana yang dikutip oleh Angkowo dan Kosasih bahwa motivasi adalah perubahan energy dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan (feeling) dan didahului dengan adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. Sedangkan menurut Martin Handoko sebagaimana juga yang dikutip

---

<sup>12</sup> Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.97.

<sup>13</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal.33.

oleh Angkowo dan Kosasih bahwa motivasi ialah suatu tenaga atau faktor yang terdapat dalam diri manusia, yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah lakunya.<sup>14</sup> Maka penumbuhan motivasi belajar sangat penting untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>15</sup> Dapat juga disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki siswa setelah ada perlakuan pembelajaran.

g. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah yang secara substansial 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 juga kepribadian siswa.<sup>16</sup> Dengan belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa dapat mengenal dan mengetahui keadaan Islam pada masa lalu sebelum mereka lahir.

---

<sup>14</sup> Robertus Angkowo dan A. Koasasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hal. 34-35.

<sup>15</sup> Nana sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010) hal. 22.

<sup>16</sup> M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departmen Agama Republik Indonesia: 2009), hal.14.

## 2. Penegasan Operasional

Media tiga dimensi merupakan suatu media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional kemudian dikelompokkan dalam wujud *unmodified real thing* (benda asli yang tidak dimodifikasi), dapat pula berwujud *modified real things* (benda asli yang telah dimodifikasi), dan juga *specimen* (sampel).

Media tiga dimensi yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain diorama dan boneka tongkat. Diorama merupakan miniatur atau bentuk kecil dari suatu pemandangan atau adegan yang seolah-olah dapat menyuguhkan keadaan sesungguhnya. Sedangkan boneka tongkat adalah pengembangan dari wayang yang dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa karangan cerita yang menyerupai manusia atau hewan, yang cara memainkannya dengan menggunakan tongkat.

Dengan adanya media tiga dimensi yang digunakan sebagai pembelajaran SKI, maka materi akan lebih bisa diterima siswa dengan baik. Oleh karenanya siswa dapat termotivasi untuk belajar, sehingga tingkat dari minat peserta didik meningkat dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah ia memperoleh perlakuan dari seorang pendidik.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian yang terikat satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagian Awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: a) Latar belakang masalah, b) Identifikasi masalah c) Pembatasan masalah, d) Rumusan masalah, e) Tujuan penelitian, f) Hipotesis penelitian, g) Kegunaan penelitian, h) Penegasan istilah dan i) Sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: a) Tinjauan media pembelajaran 3D (tiga dimensi) b) Tinjauan motivasi belajar c) Tinjauan hasil belajar d) Tinjauan mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) e) Penelitian terdahulu dan f) Kerangka konseptual/kerangka berfikir penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: a) Rancangan penelitian, b) Variabel penelitian, c) Populasi, Sampel dan sampling Penelitian, d) Kisi-kisi Instrumen, e) Instrumen penelitian, f) Sumber Data g) Teknik pengumpulan data dan h) Teknik analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: a) Deskripsi data, b) Pengujian hipotesis dan c) Rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: a) Pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar, b) Pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar dan c) Pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar.

Bab VI Penutup, terdiri dari: a) Kesimpulan dan b) Saran

Bagian Akhir, terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian skripsi dan biografi penulis.