

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Jejak Karun Sejarah Interaktif* Berbasis *Outdoor Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas V A di SDI Miftahul Huda Plosokandang” ini ditulis oleh Popi Kartika Sari, NIM. 1860205222152, dengan pembimbing Dr. Annas Ribab Sibilana, M.Pd.I., NIP. 199210182023211026

Kata Kunci: Media Pembelajaran, JEJAKSI, Outdoor Learning, Sejarah Kebudayaan Islam, ADDIE.

Di jenjang sekolah dasar pengajaran tentang Sejarah Kebudayaan Islam umumnya diajarkan melalui metode konvensional yang didominasi ceramah dan hafalan. Kondisi ini membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik untuk belajar, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman yang mendalam seperti Khalifah Usman bin Affan. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memenuhi karakteristik peserta didik kelas lima yang lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan. Sebagai upaya meningkatkan minat peserta didik dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam di SDI Miftahul Huda Plosokandang, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis luar ruangan bernama JEJAKSI (*Jejak Karun Sejarah Interaktif*).

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Jejak Karun Sejarah Interaktif*, (2) menguji kelayakan media pembelajaran *Jejak Karun Sejarah Interaktif* berdasarkan penilaian ahli, respon peserta didik dan guru, serta (3) mengukur efektivitas media pembelajaran *Jejak Karun Sejarah Interaktif* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V A SDI Miftahul Huda Plosokandang. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket respons peserta didik dan guru, serta soal pre-test dan post-test.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran *Jejak Karun Sejarah Interaktif* dikembangkan tahapan ADDIE menghasilkan media berupa peta petualangan sejarah; (2) media pembelajaran *Jejak Karun Sejarah Interaktif* dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli media (89,1%), ahli materi (83,7%), dan ahli pembelajaran (80,8%), serta respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil (89,5%) dan kelompok besar (95%); (3) media pembelajaran *Jejak Karun Sejarah Interaktif* terbukti efektif meningkatkan minat belajar peserta didik, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pre-test 73,9 menjadi 85,4 saat post-test dengan hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05).

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Interactive *History Treasure Trail Learning Media* Based on Outdoor Learning to Increase the Interest in Learning Islamic Cultural History of Class V A Students at SDI Miftahul Huda Plosokandang" was written by Popi Kartika Sari, NIM. 1860205222152, with the supervisor Dr. Annas Ribab Sibilana, M.Pd.I., NIP. 199210182023211026

Keywords: Learning Media, JEJAKSI, Outdoor Learning, Islamic Cultural History, ADDIE.

At the elementary school level, the teaching of Islamic Cultural History is generally taught through conventional methods dominated by lectures and memorization. This condition makes students bored and not interested in learning, especially in materials that require a deep understanding such as Caliph Uthman bin Affan. Therefore, learning media that can meet the characteristics of fifth grade students who prefer game-based learning is needed. As an effort to increase students' interest in learning Islamic Cultural History at SDI Miftahul Huda Plosokandang, an outdoor-based interactive learning media called JEJAKSI (Interactive History Treasure Trail was developed).

The objectives of this study are: (1) to describe the development process of the Interactive History Treasure Trail learning media, (2) to test the feasibility of the Interactive History Treasure Trail learning media based on expert assessments, student and teacher responses, and (3) to measure the effectiveness of the Interactive Historical Treasure Trail learning media in increasing students' interest in learning.

This research uses a research and development approach (*Research and Development* or R&D) with the ADDIE development model which consists of five stages: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The subjects in this study are students of class V A SDI Miftahul Huda Plosokandang. The data collection instruments include expert validation sheets, student and teacher response questionnaires, and pre-test and post-test questions.

The results of the study showed: (1) the learning media of the Interactive History Treasure Trail was developed in the ADDIE stage to produce media in the form of a historical adventure map; (2) the learning media of the Interactive History Treasure Trail was declared very feasible based on the validation of media experts (89.1%), material experts (83.7%), and learning experts (80.8%), as well as the response of students in small group trials (89.5%) and large groups (95%); (3) the Interactive History Treasure Trail learning media was proven to be effective in increasing students' learning interest, as shown by the increase in the average score from the pre-test of 73.9 to 85.4 when the post-test with the results of the paired t-test showed a significance value of 0.000 (< 0.05).

الملخص

الأطروحة بعنوان "تطوير وسائل تعلم التاريخ التفاعلي ومسار الكنز بناء على التعلم العلمي لزيادة الاهتمام بتعلم التاريخ الثقافي الإسلامي لطلاب الصف الخامس أ في المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح هودا بلوسوكاندانغ" كتبها بوبي كارتিকা ساري، نيم. ١٨٦٠٢٠٥٢٢٢١٥٢، مع مشرفة الدكتور أناس ريباب سييلانا، ماجستير في المعهد الوطني للتنمية الصناعية ١٩٩٢١٠١٨٢٠٢٣٢١١٠٢٦

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، جوجاكسي، التعلم الخارجي، التاريخ الثقافي الإسلامي، أدي.

في المرحلة الابتدائية، يتم تدريس التاريخ الثقافي الإسلامي عادة من خلال طرق تقليدية تهيمن عليها المحاضرات والحفظ. هذا الوضع يجعل الطلاب يشعرون بالملل ولا يهتمون بالتعلم، خاصة في المواد التي تتطلب فهما عميقا مثل الخليفة عثمان بن عفان. لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية تتناسب مع خصائص طلاب الصف الخامس الذين يفضلون التعلم القائم على الألعاب. كجهد لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم التاريخ الثقافي الإسلامي في المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح الهدى بلوسوكاندانغ، تم تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية خارجية تسمى جوجاكسي (مسار كنز التاريخ التفاعلي).

للطلاب. أهداف هذه الدراسة هي: (١) وصف عملية تطوير وسائل التعلم لمسار كنز التاريخ التفاعلي، (٢) اختبار جدوى وسائل التعلم في مسار كنز التاريخ التفاعلي بناء على تقييمات الخبراء وردود فعل الطلاب والمعلمين، و(٣) قياس فعالية وسيلة التعلم في مسار الكنز التاريخي التفاعلي في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. يستخدم هذا البحث نهج البحث والتطوير (البحث والتطوير أو البحث والتطوير) مع نموذج تطوير أدي

الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. المشاركون في هذه الدراسة هم طلاب الصف الخامس أ المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح هودا بلوسوكاندانغ. تشمل أدوات جمع البيانات أوراق التحقق من الخبراء، واستبيانات استجابة الطلاب والمعلمين، وأسئلة ما قبل الاختبار وما بعده.

أظهرت نتائج الدراسة: (١) تم تطوير وسائل التعلم في مسار كنز التاريخ التفاعلي في مرحلة أدي لإنتاج وسائل على شكل خريطة مغامرات تاريخية؛ (٢) تم إعلان وسائل التعلم في مسار كنز التاريخ التفاعلي قابلة للتنفيذ للغاية بناء على التحقق من صحة خبراء الإعلام (٨٩.١٪)، وخبراء المواد (٨٣.٧٪)، وخبراء التعلم (٨٠.٨٪)، بالإضافة إلى استجابة الطلاب في تجارب المجموعات الصغيرة (٨٩.٥٪) والمجموعات الكبيرة (٩٥٪)؛ (٣) ثبت أن وسائل التعلم في مسار كنز التاريخ التفاعلي فعالية في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، كما يتضح من زيادة متوسط الدرجة من الاختبار التمهيدي من ٧٣.٩ إلى ٨٩.٥ عندما أظهر الاختبار التالي مع نتائج اختبار t المزدوج قيمة دلالة (< ٠.٠٥).