

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang sekolah dasar, menengah, dan atas merupakan komponen penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia.<sup>2</sup> Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dirancang untuk mempersiapkan peserta didik agar mereka dapat mengetahui, memahami serta menanamkan nilai sejarah Islam dalam diri mereka sebagai fondasi hidup mereka. Untuk mewujudkannya dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya dengan bimbingan, pengajaran, pelatihan, memberi teladan serta pembiasaan. Mata pelajaran ini berpusat pada kisah Rasulullah Saw dan para sahabatnya yang menjadi teladan moral bagi umat Islam. Terutama mengingat semakin menurunnya moral di kalangan pelajar saat ini, mata pelajaran SKI dianggap sangat relevan dalam membentuk karakter dan perilaku peserta didik.<sup>3</sup>

Namun, realita di lapangan menunjukkan hal yang sebaliknya. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih menghadapi tantangan yang cukup signifikan terutama terkait rendahnya minat belajar siswa. Proses pembelajaran SKI umumnya

---

<sup>2</sup> Supardi, "Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi," *Researchgate.Net* 8, no. 2 (2018): 105–12, Hlm 19.

<sup>3</sup> Ainun Mardiah et al., "Narasi Mengenai Kisah Teladan Khulafaurrasyidin Di Buku SKI MI," *Penelitian* 3, no. 1 (2023): 173–90. Hlm.174.

konvensional dan didominasi oleh ceramah dan hafalan. Akibatnya siswa merasa pelajaran SKI membosankan karena hanya berisi cerita-cerita masa lampau tanpa kegiatan yang menarik, menantang, atau langsung melibatkan siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat siswa terhadap pelajaran SKI. Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang ditunjukkan melalui perhatian dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar ini terlihat dari beberapa gejala, antara lain: a. Banyak siswa masih bermain, tertidur, mengobrol dengan teman sebangku, atau keluar masuk kelas selama pembelajaran berlangsung. b. Kegiatan belajar siswa kurang efektif karena pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa hanya mendengarkan dan mencatat tanpa berpartisipasi aktif. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kurang menyenangkan. c. Kurangnya sarana dan prasarana di sekolah, seperti terbatasnya buku teks cetak dan kondisi kelas yang kurang memadai.<sup>4</sup>

Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan beragam juga menjadi salah satu penyebab utama rendahnya minat siswa terhadap pelajaran SKI. Sebagian besar proses pembelajaran masih mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber tanpa penggunaan media visual, audio, dan interaktif. Padahal kemajuan teknologi telah menyediakan beragam media pembelajaran alternatif yang dapat membuat pembelajaran

---

<sup>4</sup> Gresela Via Lorensa, Nahwiyah Sopiatus, and Akbar Helby, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV Di Hubbul Wathan Petai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Singingi* 2, no. 2 (2021): 18–30.

sejarah lebih menarik, hidup, dan bermakna bagi siswa. Media pembelajaran berperan penting sebagai jembatan antara materi abstrak dan pemahaman konkret siswa. Media yang digunakan secara efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Selain beberapa gejala yang telah dipaparkan di atas ada pula anggapan bahwa mengajar hanya sebatas berada di dalam ruang kelas serta dengan cara berceramah dan siswa hanya mendengarkan guru. Sedangkan tidak semua siswa memiliki gaya belajar auditori. Oleh sebab itulah perlu dilakukan variasi mengajar agar keberagaman gaya belajar dapat terpenuhi serta inovasi pembelajaran yang mampu mengubah pandangan peserta didik terhadap pembelajaran SKI dari sekedar ceramah cerita masa lalu menjadi pengalaman belajar yang bermakna, aktif dan kontekstual. Salah satu contoh pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran *outdoor learning*. Model *Outdoor learning* merupakan salah satu model pembelajaran dengan upaya untuk lebih mengaktualisasikan materi dengan menggabungkan aktivitas dan pengalaman di luar kelas<sup>5</sup>.

*Outdoor learning* menawarkan pendekatan alternatif yang potensial untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran SKI. Melalui

---

<sup>5</sup> Muhamad Suhardi Suprapti, "Implementasi Model *Outdoor learning* Dalam Meningkatkan Perilaku Moderat Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Mas Said Surakarta" 4, no. 2 (2021), hlm 56.

pendekatan ini, peserta didik berkesempatan untuk bereksplorasi dan bergerak bebas. Model pembelajaran ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa MI yang cenderung aktif dan membutuhkan pengalaman belajar konkret. Kombinasi media pembelajaran inovatif dengan pendekatan pembelajaran di luar ruangan berpotensi signifikan untuk meningkatkan minat belajar SKI. Ketika pembelajaran SKI disajikan dalam bentuk permainan yang menantang, seperti berburu harta karun dengan petunjuk berupa jejak sejarah, siswa akan menganggap proses pembelajaran sebagai petualangan yang menyenangkan dan tidak merasa terbebani. Elemen gamifikasi dalam pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi intrinsik, karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan misi, menemukan informasi, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran “Jejaksi” (Jejak Karun Sejarah Interaktif) yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan inovasi yang menggabungkan konsep berburu harta karun dengan materi sejarah dalam konteks pembelajaran di luar ruangan. Media ini dirancang untuk mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi sejarah dari mendengarkan dan menghafal secara pasif menjadi aktif mencari, menemukan, dan memecahkan teka-teki sejarah. Atas dasar tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis pembelajaran luar ruangan yaitu Jejak Karun Sejarah Interaktif (JEJAKSI) diharapkan bisa menjadi terobosan inovatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam

pembelajaran, tetapi juga sebagai pergeseran ke arah pembelajaran yang mengutamakan partisipatif peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penerapan konsep permainan berburu harta karun dan pembelajaran luar ruang dalam pendidikan. Temuan penelitian ini menjadi dasar empiris pengembangan media pembelajaran Jejaksi dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Nina Nuriyah dkk., berjudul "Pengembangan Media Peta Harta Karun: Pengenalan Simbol Angka dan Huruf pada Kelompok B di RA NU 251 Al-Fattah Gresik"<sup>6</sup>, mengembangkan media "Peta Harta Karun" untuk pendidikan anak usia dini dan terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Lebih lanjut, penelitian oleh Mochammad Naufal dkk., berjudul "Pengembangan Media Permainan Peta Harta Karun Luffy Untuk Mengatasi Burnout Belajar Siswa SMK"<sup>7</sup>, menunjukkan bahwa permainan berbasis peta harta karun dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kolaborasi antar siswa.

Beberapa studi ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas perburuan harta karun dan pembelajaran di luar ruangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, masih terdapat kesenjangan penelitian karena belum ada studi yang mengintegrasikan kedua konsep ini ke dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat

---

<sup>6</sup> Ma'arif Nina Nuriyah, "Pengembangan Media Peta Harta Karun Mengenalkan Lambang Bilangan Dan Huruf Pada Kelompok B Di RAM NU 251 Al-Fattah Gresik," *Atthifilah* 10, no. 2 (2023), hlm 24.

<sup>7</sup> Mochammad Naufal and Nora Yuniar Setyaputri, "Pengembangan Media Permainan Peta Harta Karun Luffy Untuk Mengatasi Burnout Belajar Siswa," 2025, hlm 1997.

Madrasah Ibtidaiyah (MI), yang umumnya melibatkan materi yang lebih kompleks serta banyak narasinya. Oleh karena itu, studi ini berupaya mengisi kesenjangan ini dengan mengembangkan media pembelajaran Jejaksi, yang dirancang khusus untuk pelajaran SKI kelas V MI.

Urgensi penelitian ini bermula dari situasi nyata di SDI Miftahul Huda Plosokandang. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil observasi tidak langsung dan konfirmasi melalui teman yang melaksanakan kegiatan magang di sekolah tersebut, diketahui bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih minim media dan didominasi dengan metode ceramah serta buku sebagai sumber utama dalam penyampaian materi. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan kurang antusias terhadap pembelajaran SKI. Situasi ini berimplikasi pada rendahnya minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar ini berdampak pada sulitnya mencapai tujuan pembelajaran SKI yang tidak hanya menekankan aspek kognitif tetapi juga aspek afektif dan pembentukan karakter.

Lebih lanjut, urgensi penelitian ini juga didorong oleh tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan berpusat pada siswa. Pengembangan media Jejaksi sejalan dengan kurikulum ini, karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis di bidang pengembangan media

pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran SKI di mana penelitian pengembangan media masih minim dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Oleh karenanya penelitian tentang pengembangan media Jejaksi (Jejak Karun Sejarah Interaktif) berbasis *outdoor learning* ini tidak hanya relevan untuk mengatasi permasalahan spesifik di SDI Miftahul Huda Plosokandang, tetapi juga memiliki makna yang lebih luas dalam mendorong inovasi pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah secara umum. Penelitian ini diharapkan menjadi langkah awal dalam mengubah pembelajaran SKI dari monoton dan membosankan menjadi pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang menjadi dasar dari penelitian ini yaitu:

### **a. Rendahnya Minat Belajar Siswa**

Mayoritas peserta didik menganggap pelajaran SKI adalah mata pelajaran yang membuat bosan karena materinya terkait cerita masa lampau yang disampaikan dalam bentuk ceramah tanpa adanya kegiatan yang menarik atau menantang.

b. Perilaku Siswa yang Kurang Terlibat

Beberapa gejala seperti siswa bermain, mengobrol dengan teman, mengantuk serta keluar masuk kelas menunjukkan kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran

c. Keterbatasan Media Pembelajaran

Sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti buku cetak dan media lainnya mengakibatkan pembelajaran SKI kurang efektif dan kurang menyenangkan

### C. Batasan Masalah

Berikut batasan masalah Pengembangan Media Pembelajaran Jejaksi (Jejak Karun Sejarah Interaktif) Berbasis *Outdoor learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar SKI Siswa Kelas V di SDI Miftahul Huda Plosokandang meliputi:

1. Fokus Penelitian: penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Jejak Karun Sejarah Interaktif (Jejaksi) berbasis pembelajaran luar ruang sebagai bentuk upaya untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik terlebih dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Subjek penelitian: subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V A di SDI Miftahul Huda Plosokandang
3. Aspek yang diteliti: penelitian ini tidak meneliti semua faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa melainkan hanya menguji prosedur

pengembangan, kelayakan (validasi) serta efektivitas media jejaksi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

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

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran JEJAKSI (Jejak Karun Sejarah Interaktif) Berbasis *Outdoor learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar SKI Siswa MI Kelas V di SDI Miftahul Huda Plosokandang”. Agar lebih spesifiknya masalah dalam penelitian ini dirumuskan melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “JEJAKSI” (Jejak Karun Sejarah Interaktif) berbasis *outdoor learning* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah kelas V di SDI Miftahul Huda Plosokandang?
2. Bagaimana kelayakan media “JEJAKSI” (Jejak Karun Sejarah Interaktif) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
3. Bagaimana efektivitas media “JEJAKSI” (Jejak Karun Sejarah Interaktif) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran JEJAKSI (Jejak Karun Sejarah Interaktif) berbasis *outdoor learning* sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V A di Madrasah Ibtidaiyah. Adapun tujuan khususnya yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran “JEJAKSI” berbasis *outdoor learning* untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran SKI di kelas V MI di SDI Miftahul Huda Plosokandang.
2. Mendeskripsikan kelayakan media “JEJAKSI” dalam membantu peserta didik meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Mendeskripsikan efektivitas media “JEJAKSI” dalam membantu peserta didik meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### **F. Spesifikasi Produk**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran JEJAKSI (Jejak Karun Sejarah Interaktif). Penelitian ini terinspirasi dari salah satu produk media pembelajaran peta harta karun matematika yang sudah ada sebelumnya. Media Jejak Karun Sejarah Interaktif merupakan media grafis berbasis permainan edukatif serta

interaktif luar ruangan yang melibatkan aktivitas eksploratif, tantangan dan gerak motorik. Secara garis besar media ini terdiri dari peta, kartu tantangan, harta karun dan penghargaan simbolik. Lebih jelasnya lagi media ini terdiri dari:

1. Peta: peta bergambar dengan alur yang jelas dari titik start hingga pos 4 dengan rute yang ditandai dengan garis putus-putus.
2. Empat pos petualangan: terdapat empat pos yang harus dilalui pemain, masing-masing dengan tantangan atau instruksi yang berbeda.
3. Kartu tantangan: berisi soal sejarah yang berhubungan dengan materi SKI.
4. Instruksi tantangan: setiap pos memiliki instruksi singkat dan jelas yang harus dilakukan oleh pemain. Contohnya: Pos 1: lompat ke depan 3x, berdiri satu kaki 5 detik. Pos 2: Jalan penguin 5 langkah, Putar badan 2x. Pos 3: jalan jinjit 5 langkah, jongkok 3 detik. Pos 4: lompat sambil angkat tangan 4x, berdiri tegak, miringkan badan kanan-kiri.
5. Penghargaan Simbolik: reward berupa kartu ucapan.
6. Harta Karun: berisi penggalan materi.
7. Legenda Lokasi: dilengkapi dengan legenda yang menjelaskan lokasi fisik dari setiap pos, seperti: pos 1: di dekat perpustakaan, pos 2: di sekitar parkir sepeda, pos 3: di dekat tiang bendera, pos 4: di dalam kelas V A.
8. Komponen media JEJAKSI dibuat menggunakan bahan sederhana untuk kegiatan pembelajaran luar ruangan menggunakan kertas cetak.

Seluruh peta, kartu tantangan, kartu ucapan dan harta karun didesain menggunakan template dari Canva, lalu dicetak berwarna di atas kertas bufallo dan art paper agar hasilnya lebih jelas dan menarik. Bahan-bahan ini dipilih karena mudah ditemukan, murah, dan memungkinkan replikasi yang fleksibel oleh guru lainnya jika ingin mengadaptasi media ini.

### **G. Kegunaan Penelitian**

Secara teoritis penelitiannya ini menyumbang kemanfaatan sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis *outdoor learning* di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.
2. Menambah referensi tentang media pembelajaran interaktif untuk pelajaran SKI.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya:

#### **a. Bagi Pendidik**

Memberikan alternatif media dan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran SKI.

#### **b. Bagi Peserta Didik**

Meningkatkan minat, motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi SKI, serta menanamkan nilai-nilai karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Mendukung terciptanya suasana pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan serta meningkatkan kualitas pendidikan karakter di Madrasah Ibtidaiyah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini untuk memperluas wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam proses pengembangan kompetensi diri sebagai calon pendidik terutama dalam bidang pengembangan media pembelajaran serta penerapan model *outdoor learning*.

e. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan sumber inspirasi untuk pengembangan penelitian serupa di bidang pendidikan, khususnya inovasi media dan model pembelajaran SKI serta memberikan informasi baru, solusi praktis dan membuka peluang penelitian lanjutan untuk mengembangkan atau menguji efektivitas media pembelajaran berbasis *outdoor learning* di konteks dan jenjang pendidikan lain.

## H. Penegasan Istilah

Penelitian ini memuat beberapa istilah kunci yang perlu dijelaskan secara jelas agar tidak terjadi perbedaan penafsiran dan untuk memberikan pemahaman yang utuh mengenai konsep yang digunakan. Penegasan istilah ini memberikan arah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Adapun judul yang digunakan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran

JEJAKSI (Jejak Karun Sejarah Interaktif) Berbasis *Outdoor learning* untuk meningkatkan Minat Belajar SKI Siswa MI kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang” penegasan istilah tersebut meliputi:

1. Penegasan Konseptual

- a. Pengembangan

Pengembangan merupakan cara untuk mengoptimalkan kemampuan yang ada menjadi sesuatu yang bernilai lebih tinggi, sedangkan penelitian dan pengembangan merujuk pada serangkaian kegiatan yang tujuannya untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk hingga kualitasnya dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya<sup>8</sup>. Selaras dengan hal tersebut, Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang mengarah pada penciptaan dan penyempurnaan produk, seperti halnya media pembelajaran agar dapat digunakan secara maksimal dan memberikan manfaat nyata dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah Jejak Karun Sejarah Interaktif (Jejaksi).

- b. Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi dari pendidik sebagai komunikator

---

<sup>8</sup> Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Ikmalah, “Pengembangan Bahan Ajaran Media,” *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–48, hlm 345.

kepada peserta didik sebagai penerima. Ketika lingkungan belajar dikelola secara sistematis dan terencana dengan baik maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal dan efektif.<sup>9</sup> Media pembelajaran sangatlah beragam seperti media visual, audio serta audio-visual, interaktif.

c. *Outdoor Learning*

*Outdoor learning* adalah atau bisa disebut juga pembelajaran di luar ruangan adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dengan cara melibatkan siswa secara langsung dengan lingkungan sekitarnya sehingga memungkinkan mereka untuk lebih memahami alam sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan luar ruangan ini berfungsi sebagai salah satu strategi untuk membantu calon guru memahami konsep pendidikan lingkungan, sekaligus mencegah peserta didik mengalami kebosanan dan pembelajaran yang monoton, serta memperluas pemahaman mereka bahwa pembelajaran tidak harus terbatas di dalam kelas<sup>10</sup>. Sehingga pembelajaran outdoor menarik untuk diterapkan untuk materi SKI agar peserta didik tidak merasa jenuh jika hanya berada di dalam kelas.

d. Minat Belajar

---

<sup>9</sup> M. S Saleh et al., "Media Pembelajaran," 2023.hlm 6.

<sup>10</sup> Clementin Juni Antari, Triyogo Agus, and Sukenda Asep, "Penerapan Model Outdoor Learning Pada Pembelajaran Tematik Siswa Dii Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021). hlm 2212.

Minat atau bisa disebut rasa ingin tahu adalah dorongan terhadap sesuatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya keinginan dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan<sup>11</sup>. Minat belajar sendiri dapat dilihat ketika peserta didik menunjukkan perasaan senang yang direpresentasikan ketika mereka aktif mengikuti proses pembelajaran, menunjukkan ketertarikan selama kegiatan belajar mengajar, serta tetap fokus dalam proses pembelajaran tersebut. Kegiatan belajar sendiri dapat tercipta ketika peserta didik tertarik untuk belajar. Oleh karena itu pendidik harus berusaha untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan berbagai cara, sehingga peserta didik merasa sangat tertarik untuk belajar.<sup>12</sup> Sedangkan mata pelajaran SKI sendiri memiliki label mata pelajaran membosankan karena Sebagian besar berisi kisah masa lampau. Namun, ada sesuatu yang perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik tertarik untuk belajar.

---

<sup>11</sup> and Amrullah Amrullah Sridana, Nyoman, Nani Kurniati, "Pengaruh Minat Belajar Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2, no. 4 (2022): 885–92. hlm. 886.

<sup>12</sup> Sridana, Nyoman, Nani Kurniati. Hlm. 886

e. Sejarah Kebudayaan Islam

Perkembangan dan kemajuan peradaban Islam dapat dipahami sebagai Sejarah Kebudayaan Islam. Definisi ini mencakup beberapa aspek: pertama, sejarah peradaban Islam menggambarkan kemajuan intelektual dan pencapaian yang diraih selama masa pemerintahan Islam, mulai dari zaman Nabi Muhammad SAW sampai perkembangannya saat ini. Kedua, sejarah peradaban Islam mencakup pencapaian umat Islam di bidang sastra, ilmu pengetahuan, dan seni. Ketiga, sejarah peradaban Islam mendokumentasikan kemajuan politik dan pemerintahan Islam, yang berperan dalam menjaga nilai-nilai Islam khususnya dalam hal ibadah, penggunaan bahasa, dan kehidupan bermasyarakat.

Sejarah Kebudayaan Islam, sebagai rumpun mata pelajaran pendidikan agama Islam bertujuan untuk mengajarkan peserta didik mengenali, memahami dan menanamkan nilai sejarah Islam sebagai dasar pandangan dunia mereka melalui berbagai pendekatan pendidikan.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Dwi Muthia Ridha Lubis et al., "Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Islamic Education* 1, no. 2 (2021). hlm. 890-891.

## 2. Penegasan operasional

Pengembangan penelitian ini berupa media pembelajaran JEJAKSI (Jejak Sejarah Interaktif). Media JEJAKSI (Jejak Sejarah Interaktif) adalah media pembelajaran berbentuk sebuah permainan petualangan edukatif berbasis peta yang menggabungkan unsur gerak motorik untuk meningkatkan keinginan peserta didik belajar tentang Sejarah Kebudayaan Islam. Media JEJAKSI dapat digunakan secara individu maupun kelompok di luar kelas. Terinspirasi dari konsep peta harta karun, Jejaksi menghadirkan pengalaman belajar interaktif melalui peta petualangan dengan beberapa pos tantangan yang berisi soal serta aktivitas fisik sederhana seperti melompat, berjalan jinjit, dan memutar badan.

Media ini dilengkapi dengan peta bergambar, kartu tantangan, legenda lokasi, dan penghargaan simbolik semuanya didesain menarik menggunakan Canva dan dicetak di kertas sederhana agar mudah digunakan maupun direplikasi oleh guru. Dengan demikian, Jejaksi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga alat yang memungkinkan pembelajaran SKI menjadi lebih aktif, menyenangkan dan bermakna.

Minat belajar siswa diukur melalui observasi dan angket berdasarkan indikator antusiasme, perhatian, keaktifan, dan partisipasi selama pembelajaran menggunakan media JEJAKSI. Materi SKI yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada salah satu kepemimpinan

Khulafaur Rasyidin yaitu Usman bin Affan untuk siswa kelas V  
Madrasah Ibtidaiyah.