

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sejarah merupakan peristiwa ataupun kejadian yang telah terjadi di masa lalu. Peristiwa yang unik yang akan dikenang sepanjang waktu. Waktu menjadi konsep penting dalam sejarah. Sehubungan dengan konsep waktu Siska mengungkapkan bahwa waktu mempunyai keterkaitan yang erat dengan peristiwa di masa lampau meliputi, perkembangan, kesinambungan, pengulangan dan perubahan. Mengalami perkembangan maksudnya kehidupan masyarakat mengalami perubahan dari satu titik ke titik yang lain secara bertahap. Maksud kesinambungan artinya peristiwa sejarah dimasa lampau yang selalu berkaitan dengan jaman sekarang. Bersifat pengulangan ialah apabila peristiwa sejarah yang pernah terjadi dimasa lampau terulang kembali dimasa sekarang. Dikatakan mengalami perubahan apabila masyarakat mengalami pergeseran secara besar-besaran dalam waktu yang relatif singkat.<sup>1</sup>

Keberadaan peristiwa sejarah dapat dibuktikan dengan adanya hasil peninggalan sejarah. Hasil peninggalan berupa peristiwa-peristiwa unik dan artefak-artefak di masa lampau. Keberadaan artefak-artefak menjadi bukti adanya peristiwa-peristiwa yang unik di masa lampau. Peristiwa masa lampau dapat menjadikan landasan berpijak untuk membangun masa depan.

Mempelajari sejarah akan memberikan fikiran yang kritis bagi yang pembaca. Mempelajari sejarah akan membuka cakrawala dunia akan peristiwa di masa lampau. Mempelajari sejarah akan membuat seseorang menemukan

---

<sup>1</sup> Yulia Siska, *Manusia dan Sejarah: Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Garudhawaca, ), 42-43, [https://books.google.co.id/books?id=3LhCCwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=3LhCCwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

fakta yang terjadi di masa lampau. Menemukan fakta peristiwa di masa lampau membuat seseorang tidak akan mudah dibodohi oleh orang lain.

Mempelajari sejarah akan memberikan inspirasi, motivasi, dan *value* positif bagi seseorang untuk bergerak yang lebih maju di masa yang akan datang. Disisi lain mempelajari sejarah juga perwujudan dari tanggung jawab manusia untuk mendapatkan keinginan hidup yang lebih mulia dimasa mendatang. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Dalam dunia pendidikan Indonesia sejarah telah menjadi disiplin ilmu yang telah mulai diajarkan dari jenjang sekolah dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi. Pembelajaran sejarah di Indonesia pada umumnya terbagi menjadi pembelajaran sejarah yang bersifat umum dan bersifat islami. Pembelajaran sejarah yang membahas keislaman biasanya dikenal dengan sejarah kebudayaan islam (SKI) dalam dunia pendidikan. Sejarah kebudayaan islam merupakan salah satu cabang pelajaran pendidikan agama islam (PAI) yang membahas mengenai kejadian-kejadian umat islam dimasa lampau dari zaman nabi hingga sekarang.<sup>2</sup>

Pembelajaran sejarah kebudayaan islam tidak terlepas dari permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam jurnal Fauziah mengungkapkan bahwa permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam banyak ditemui di sekolah yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti faktor jasmani dan faktor psikis. Faktor jasmani meliputi keletihan atau kelelahan siswa dalam proses belajar, kelesuan dalam mendengarkan memperhatikan guru. Adapun faktor psikis

---

<sup>2</sup> Haris Firmansyah dan Wartu-Wartu, Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak, *Jurnal Agastya* 2, no.1, (2014), 20, <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/35691/Analisis-Pembelajaran-Sejarah-Kebudayaan-Islam-Di-Madrasah-Aliyah-Negeri-2-Pontianak>

meliputi rasa kebosanan yang ditimbulkan akibat pembelajaran yang kurang menarik.<sup>3</sup>

Guru sebagai pengendali pembelajaran harus dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Upaya peningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus dapat merancang pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode pembelajaran merupakan salah satu contoh upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran demi mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai kebutuhan pembelajaran akan menyebabkan kualitas pembelajaran yang baik. Sebaliknya pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat dengan pembelajaran dapat menyebabkan kualitas pembelajaran yang kurang baik.

Peningkatan kualitas dalam pembelajaran SKI tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan. Media juga dapat menunjang keberhasilan dalam proses SKI. Mengingat fungsi media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan informasi kepada siswa agar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.<sup>4</sup> Media pembelajaran dapat memberikan manfaat, seperti menarik perhatian siswa dalam belajar, bahan pengajaran menjadi jelas, siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.<sup>5</sup> Sanjaya juga

---

<sup>3</sup> Ni'matul Fauziah, "Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman", *Jurnal Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga*, no. 1 (2013): 104, [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=faktor+siswa+malas+belajar+SKI&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3D1hBvj\\_p7KEQJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=faktor+siswa+malas+belajar+SKI&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D1hBvj_p7KEQJ)

<sup>4</sup> Asnawir, dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

<sup>5</sup> Nana Sudjana, dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Pembuatan dan Penggunaannya)*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 2

mengungkapkan bahwa manfaat dari media pembelajaran mampu menambah semangat belajar siswa.<sup>6</sup>

Permasalahan-permasalahan sebagaimana yang dipaparkan diatas juga terjadi di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus khususnya dalam sejarah kebudayaan islam. Permasalahan yang terjadi di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus dilatarbelakangi karena guru SKI tidak menggunakan metode yang variatif dalam pelaksanaan pembelajaran dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan, sehingga menyebabkan banyaknya siswa yang bermain sendiri, merasa jenuh dan tidak memperhatikan penjelasan guru saat berlangsungnya pembelajaran. Dampak yang ditimbulkan ialah banyaknya hasil belajar siswa yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimum yakni 70. Sebagaimana yang dipaparkan oleh guru SKI di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus.<sup>7</sup>

Dari permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran yang mempunyai karakteristik yang sama dengan siswa, yaitu permainan kartu kwartet. Mengingat siswa di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus mempunyai kebiasaan bermain sendiri saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung. Media permainan kartu kwartet merupakan media pembelajaran yang mempunyai sifat menyenangkan seperti bermain. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Nergiz Ercil Cagiltay dkk menyebutkan bahwa bahwa permainan dalam lingkungan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.<sup>8</sup> Pembelajaran dengan bermain akan

---

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), 72

<sup>7</sup> Nur Salim, Wawancara oleh penulis, 20 Juni 2020

<sup>8</sup> Nergiz Ercil Cagiltay dkk, "The Effect of Competition on Learning in Games", *Elsevier* 87, (2015): 40, [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=benefit+games+learning&oq=benefit+games+lear#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DBLpm b2GCXuUJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=benefit+games+learning&oq=benefit+games+lear#d=gs_qabs&u=%23p%3DBLpm b2GCXuUJ)

membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Manfaat dari pembelajaran dengan bermain ialah dapat meningkatkan kemampuan siswa dari segi motorik, afektif, kognitif, spiritual, dan keseimbangan.<sup>9</sup>

Media permainan kartu kuartet merupakan permainan yang menggunakan sejumlah kartu. Media kartu kuartet dapat menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran bagi siswa. Hal ini karena kartu kuartet terdapat gambar yang tertera. Media permainan kartu kuartet merupakan media yang termasuk media cetak yang berbasis 2 dimensi. Hal ini karena kartu kuartet menghasilkan berupa teks, gambar dan ringkasan materi.<sup>10</sup> Manfaat dari penggunaan media ini adalah mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan, bisa digunakan pada kelompok yang berskala besar maupun kecil, kemampuan berbicara dan menyimak siswa mengalami peningkatan, dan memberikan kemudahan guru dalam mengembangkan minat dan motivasi belajar siswa.<sup>11</sup>

Disamping media permainan kartu kuartet media gambar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen Kaliwungu Kudus. Mengingat media gambar merupakan media yang dapat menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang identik tulisan-tulisan

---

<sup>9</sup> Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik", *Jurnal Al-Ta'lim*, 1, no. 3 (2012): 211, <http://journal.tarbiyahainib.ac.id/index.php/attalim/article/view/55>.

<sup>10</sup> Yulia Eka Prasetya, "Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat", *Math Edunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, no. 5 (2016): 97, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/16673>

<sup>11</sup> Rahmat Insan Kamil, "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit", *Jurnal FKIP UNS*, no.8 (2013): 3, <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/2277>

cerita. Disisi lain media gambar juga mudah untuk didapatkan dan disukai oleh siswa.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik ingin menerapkan media permainan kartu kwartet dan media gambar pada pembelajaran SKI di kelas V MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus. Melalui media permainan kartu kwartet dan media gambar diharapkan siswa dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran SKI sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif yang baik. Dengan demikian, peneliti tertarik mengangkat menjadi judul skripsi "**Studi Komparasi Media Permainan Kartu Kwartet dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.**"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka terdapat beberapa pokok permasalahan yang dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media permainan kartu kwartet pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus?
3. Adakah perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara menggunakan media permainan kartu kwartet dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus?

## **C. Tujuan**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media permainan kartu kwartet pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus
2. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus
3. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara menggunakan media permainan kartu kwartet dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus

#### **D. Manfaat**

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis, yakni dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam dunia pendidikan terutama untuk penerapan media permainan kartu kwartet.
  - b. Menjadi bahan masukan dalam pengembangan ilmu bagi pihak yang berkepentingan, untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum terpenuhi dalam penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru  
Diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa.
  - b. Bagi Madrasah  
Diharapkan dapat digunakan sebagai hasil masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja dan kualitas guru dalam mengajar.

## E. Sistematika Penulisan

Secara garis besar urutan sistematika skripsi adalah sebagai berikut:

- BAB I** : Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II** : Landasan teori yang meliputi pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, permainan sebagai media pembelajaran, pengertian media kartu kuartet, fungsi dan manfaat media kartu kuartet, karakteristik media kartu kuartet, cara memainkan media kartu kuartet, kelebihan dan kekurangan media kartu kuartet, pengertian media gambar, prinsip penggunaan media gambar, manfaat media gambar, kelebihan dan kekurangan media gambar, hasil belajar kognitif, ruang lingkup hasil belajar kognitif, pengertian sejarah kebudayaan islam, tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MI, ruang lingkup sejarah kebudayaan islam di MI kelas V, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.
- BAB III** : Metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, tata variabel penelitian, desain dan definisi operasional, penelitian, desain dan definisi operasional variable, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji keseimbangan data, uji prasarat analisis, dan teknik analisis data.

- BAB IV : Hasil penelitian meliputi gambaran obyek penelitian, analisis data, analisis uji hipotesis dan pembahasan.
- BAB V : Penutup yang meliputi simpulan dan saran.

