

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan jalan untuk mengembangkan potensi manusia dan mampu terus mengarahkan kehidupan ke arah yang lebih baik seiring berjalannya waktu. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan untuk menciptakan gambaran nilai-nilai kehidupan yang baik, mulia, patut, benar, dan indah.¹

Pendidikan adalah usaha untuk menjadikan manusia yang berakhlak mulia serta dapat menggali dan menggunakan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan juga bisa diartikan sebagai alat untuk memanusiakan manusia. Di era saat modern saat ini kesadaran masyarakat Indonesia makin tinggi akan pentingnya pendidikan. Sehingga sudah banyak generasi muda Indonesia yang sudah menyelesaikan pendidikan sampai jenjang sekolah menengah atas dan kejuruan. Serta tidak sedikit juga yang melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal positif sedemikian harus juga diikuti dengan sistem pendidikan yang baik.

Media pembelajaran mengacu pada media yang digunakan untuk pembelajaran, termasuk alat bagi guru di kelas dan sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran (siswa).² Sebagai penyampai dan penyalur pesan, media pembelajaran dalam

¹ Tirtarahardja dan La Sulo, *Model Pembelajaran Kooperatif*, 2005: 37

² Nurdyansyah, Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 34.

beberapa hal dapat mewakili guru dalam menyajikan informasi pembelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Permainan ular tangga (*Snakes and Ladders*) adalah permainan papan anak-anak yang dimainkan oleh dua pemain atau lebih.³ Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil, dan beberapa kotak memiliki beberapa tangga atau ular yang digambar di atasnya yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Pada pembelajaran kali ini kita akan memodifikasi media Ular Tangga sehingga tercipta suatu konsep berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Proses pembelajaran aktif bagi siswa merupakan tanggung jawab guru untuk memberikan pendekatan pengajaran yang sistematis agar siswa aktif bertanya dan mencari informasi serta data yang diperlukan untuk memecahkan masalah.⁴

Pembelajaran aktif merupakan kegiatan siswa yang menitik beratkan pada proses pembelajaran di kelas dengan mengikuti setiap langkah pembelajaran bersama-sama dengan guru. Siswa aktif belajar

³ Agus N. Cahyo, *Pengembangan Media Pembelajaran Fisi Menggunakan Media Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 1 No. 1. 13. 2011

⁴ Dasim Bumansyah, *PAKEM, Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan*, Bandung, PT.Genesindo, 2010, hlm. 70

ketika ia berpartisipasi dalam segala hal yang berhubungan dengan proses pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun tugas individu.

SKI merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum PAI untuk siswa MI, MT, dan MA. Pembelajaran SKI mengambil inspirasi dari peristiwa sejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh terkemuka, dan mengaitkannya dengan fenomena masyarakat, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, dll, untuk mengembangkan budaya dan peradaban Islam hari ini dan di masa depan. Dengan berkembang dan majunya ilmu pengetahuan, sejarah sebagai suatu disiplin ilmu akan mempunyai kedudukan yang sama dalam kehidupan manusia sekarang dan di masa yang akan datang.. Sebagaimana firman Allah Swt dalam Qur'an Surat Hud ayat 120 :

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَى
لِلْمُؤْمِنِينَ

"Dan segala kisah para rasul yang Kami sampaikan kepadamu adalah kisah-kisah yang Kami kuatkan hatimu. Dan di dalam Surat ini dihadirkan kepadamu kebenaran, dan petunjuk serta peringatan bagi orang-orang yang beriman." (Q.S Hud:120)

Pengalaman yang benar berkembang sangat penting di sekolah. Pengalaman yang mendidik dan berkembang atau sistem pertunjukan adalah tindakan melaksanakan rencana pendidikan dari suatu lembaga pendidikan untuk mempengaruhi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah mengarahkan peserta didik pada perubahan intelektual, moral, dan perilaku sosial yang memungkinkan mereka hidup mandiri sebagai

individu dan makhluk. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan.⁵

Menurut Pak Zeini, seorang guru sejarah budaya Islam di sebuah sekolah MTs mengatakan: Di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang terdapat permasalahan pembelajaran aktif pada siswa. MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang cenderung pasif ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung. Kurangnya konsentrasi mereka terlihat dari sangat sedikitnya reaksi selama proses pembelajaran, baik dalam bentuk jawaban pertanyaan maupun dalam bentuk tanya jawab. Proses pembelajaran di kelas hanya didominasi oleh penjelasan guru terhadap materi. Siswa juga terlihat kurang proaktif dalam mencatat isi penting penjelasan guru di buku catatannya. Sekalipun guru memberikan beberapa soal esai untuk diselesaikan di sekolah, sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu secara mandiri dan harus melanjutkan tugas sekolah di rumah. Salah satu penyebab siswa tidak terlibat di kelas adalah karena guru jarang menggunakan model pembelajaran saat mengajarkan materi sejarah. Peran guru lebih penting dibandingkan peran siswa karena guru pengajar hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam menyampaikan materi..⁶

Oleh karena itu, peneliti memilih lokasi di MTs. Khoirul Ulum Sampang. Penerapan media dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam

⁵ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2013), 1.

⁶ Hasil Wawancara dengan bapak Zaini, Guru Pengampu Mata Pelajaran SKI Kelas VII, Hari Jum'at, 25 Agustus 2023, Pukul 09:20 WIB

sangatlah menarik. Media bermain Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) termasuk dalam media pembelajaran visual.

Dengan kata lain, ini adalah media visual. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas VII di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka peneliti mengajukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan proses media pembelajaran ular tangga (*Snakes and Ladders*) dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa Kelas VII di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang?
2. Bagaimana respon siswa yang diterapkan media pembelajaran ular tangga (*Snakes and Ladders*) dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini penulis mempunyai maksud dan tujuan yang ingin dicapai serta untuk mewujudkan agar lebih jelas dan terarahnya suatu penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan proses media pembelajaran ular tangga (Snakes and Ladders) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang .
2. Untuk mengetahui respon siswa yang diterapkan media pembelajaran ular tangga (*Snakes and Ladders*) dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan fokus kajiannya, maka hasil penelitian tindakan kelas ini mempunyai manfaat umum dan khusus:

1. Manfaat umum

Guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sesuai dengan konsep yang terdapat pada butir pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan ular tangga (*snakes and ladders*).

2. Manfaat khusus.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

- a. Siswa dapat mengembangkan permainan ular tangga (*snakes and ladders*) yang terwujud dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
- b. Guru MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga (*snakes and ladders*).

- c. Kepala MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang diintegrasikan dengan aspek permainan ular tangga (*snakes and ladders*) dalam pembelajaran SKI berlangsung.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Jawaban sementara ini masih berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh dalam pengumpulan data. Dari uraian di atas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini diajukan hipotesis yaitu :

1. Media pembelajaran ular tangga (*snakes and ladders*) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada kelas VII MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang.
2. Media pembelajaran ular tangga (*snakes and ladders*) dapat menimbulkan respon siswa senang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam meningkatkan keaktifan belajar kelas VII di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media dan respon siswa kelas VII dalam keaktifan belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ular tangga (*snakes and ladders*)

kelas VII MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

G. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalah pahaman serta persepsi dari pembaca, maka penulis perlu menjelaskan kata kunci dan istilah-istilah pokok untuk memahami dalam penelitian ini. Sehingga menjadikan penulis dengan pembaca paham. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Ular tangga (*snakes and ladders*)

Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.⁷

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru secara efektif yang berfungsi sebagai pembawa informasi kepada peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Permainan yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam permainan ini terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam(SKI). Permainan ular tangga dapat digunakan pada setiap proses pembelajaran. Kuatnya pola interaksi peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik,

⁷ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

sehingga peserta didik tidak merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran SKI.

2. Keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar adalah kegiatan siswa yang fokus pada proses pembelajaran di dalam kelas dengan mengikuti setiap tahapan dalam pembelajaran dengan gurunya. Siswa dapat dikatakan aktif belajar apabila ia berpartisipasi dalam segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, baik itu berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok maupun tugas perorangan seperti halnya dalam strategi pembelajaran ular tangga (snakes and ladders) untuk meningkatkan keaktifan belajar secara langsung.

3. Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.⁸ Jadi pembelajaran SKI adalah interaksi antara guru dan siswa dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam.

⁸ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, Tentang Stsiswar Kompetensi Lulusan Dan Stsiswar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah, 21

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini akan menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam Penelitian Tindakan kelas ini.

1. Pertama, judul skripsi Penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang yang diteliti oleh Septiananda Rahmadiana tahun 2018. Penelitian ini menghasilkan bahwa Proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Permainan Ular Tangga pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 13 Palembang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada siklus I nilai persentase aktivitas guru yaitu 77,14% pada kategori baik sekali dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,64%. Serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I nilai persentase diperoleh sebanyak 17,64% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 50%. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model Permainan Ular Tangga akan tetapi, perbedaan dalam penelitian ini digunakan pada Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang, dan pada penelitian ini di gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar.⁹

⁹ Septiananda Rahmadiana, *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang*, 2018, 75

2. Kedua, judul skripsi pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar yang diteliti oleh Sri Handayani tahun 2020. Penelitian ini menghasilkan bahwa penerapan model pembelajaran permainan ular tangga (*snakes and ladders*) dapat melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor melatih sikap jujur siswa yang diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar kuisioner pada siklus I memperoleh 88,6% dengan kategori sangat valid. Serta dapat meningkatkan melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI. Persamaan penelitian tersebut sama-sama menggunakan model pembelajaran ular tangga. Perbedaan pada penelitian ini digunakan untuk melatih sikap jujur peserta didik.¹⁰
3. Ketiga, judul skripsi pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN Cicurug 1 Majalengka yang diteliti oleh Neni Sri Nurhayati tahun 2021. penggunaan media permainan ular tangga, kemudian mengetahui minat belajar siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam serta mengetahui besar pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas III pada pembelajaran PAI di SDN Cicurug I Majalengka. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner,

¹⁰ Sri Handayani, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar*, 2020

wawancara dan dokumentasi. Sampel yang diambil adalah sebanyak 41 siswa menggunakan rumus Suharsimi Arikunto. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana untuk mengetahui besaran pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Pengolahan data menggunakan bantuan Microsoft Excel dan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa sebesar 70,7%. Hal ini terbukti dari perolehan skor angket yang tinggi dimana mayoritas siswa menjawab sangat setuju pada pernyataan media permainan ular tangga dan minat belajar. Kemudian untuk uji hipotesis diperoleh hasil thitung > ttabel yaitu $9,073 > 2,022$. Maka, H_a diterima dan H_0 ditolak. Persamaan penelitian tersebut sama-sama menggunakan media ular tangga. Perbedaan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan meningkatkan minat belajar siswa ¹¹

¹¹ Neni Sri Nurhayani, *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Cicurug 1 Majalengka*, (Jurnal Al-Mau'izhoh), Vol.3, No 1, Juni, 2021