

SKRIPSI

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SKI DENGAN
MENGUNAKAN STRATEGI *MOVIE LEARNING* PADA
SISWA KELAS IV MI MA'ARIF MAGERSARI**

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Resta Indrianty
NIM: 17.0401.0057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2023**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu penelitian yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.¹

Dalam prosesnya ini Guru harus memberikan materi pelajaran dengan bantuan media agar dapat merealisasikan berbagai manfaat dari penggunaan media seperti membawa kesegaran dan varian baru bagi pengalaman belajar siswa². Penggunaan media pembelajaran pada proses pengajaran akan merangsang keinginan dan minat baru siswa, siswa menjadi tidak bosan, memberikan dampak psikologis bagi siswa, dan bahkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar³. Selain meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, menggunakan media juga dapat menciptakan kondisi dan situasi yang menyenangkan dan tanpa tekanan⁴.

¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Jogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013),4.

² Ibid.

³ Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.2 (2018): 103-114

⁴ Ibid.

Permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dalam pembelajaran di madrasah adalah pembelajaran SKI. SKI menjadi pembelajaran yang kurang menarik dibandingkan dengan pelajaran PAI yang lainnya (Qur'an Hadist, Fiqih, Akidah Akhlak) bahkan siswa dan guru pun mengetahuinya. Dari tingkat keefektifan, hasil, dan semangat belajar, terlihat belum mencapai indikator keberhasilan yang sesuai dengan KKM⁵.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran SKI mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran⁶. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran SKI akan menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan gambar bahkan video yang dapat meningkatkan daya tarik siswa ketika pembelajaran berlangsung⁷.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Bahwasanya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat siswa kurang aktif, slow respon, cepat bosan, mengantuk, terhadap materi dari guru, kurangnya sikap tanggung jawab, dalam setiap pemberian tugas, dan banyak yang tidak memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi. Pada pelaksanaan pembelajaran masih memanfaatkan bahan ajar cetak berupa buku paket dan masih menerapkan model dan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana

⁵ Nurlaeli, Acep. "Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah, Dalam Menghadapi Era Milenial. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 4.02 (2020).

⁶ Ibid.

⁷ Mulyani, Siti, and Oking Setia Priatna. "Upaya meningkatkan Prestasi belajar siswa dengan menggunakan media Audio visual dalam pembelajaran kebudayaan Islam. *Annual Conference on Madrasah Studies*. (1). 1 (2018), 302.

proses pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan serta menggunakan metode ceramah secara terus-menerus dalam pembelajaran yang menyebabkan rasa jenuh dan bosan pada diri siswa, sehingga tidak memunculkan rasa berpikir kritis dan kurangnya interaksi antar siswa, dan interaksi siswa dengan guru menjadi pasif .

Permasalahan yang diperoleh peneliti disebabkan oleh proses kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang kurang variatif sehingga siswa tidak mencapai batas KKM yang diinginkan. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang dialami di MI Ma'arif Magersari diantaranya sebagai berikut:

Pertama hasil belajar SKI kelas IV di MI Ma'arif Magersari Magersari masih belum mencapai ketuntasan yaitu 80%, kedua siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran SKI pelajaran yang sulit dan membosankan karena materi yang sangat banyak dan faktor lainnya beberapa siswa masih belum lancar membaca, ketiga guru kurang variatif dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah dan berdasarkan sesuai dengan pengalaman, keempat guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dengan baik terkhusus multimedia karena guru belum menguasai IT.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), bahwasanya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat siswa kurang aktif, slow respon,

cepat bosan, mengantuk, terhadap materi dari guru, kurangnya sikap tanggung jawab, dalam setiap pemberian tugas dan banyak yang tidak memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi.

Dilihat dari hasil belajar siswa melalui penilaian ulangan harian rata-rata pencapaian siswa yang tuntas dalam pembelajaran SKI khususnya materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW rata-rata siswa hanya mencapai 29%, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SKI di MI Ma'arif Magersari belum mencapai kriteria atau jauh dari pencapaian KKM yaitu minimal 85%. Masih banyak yang harus ditingkatkan mulai metode yang digunakan oleh guru, media pembelajaran, meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran SKI, dan memotivasi siswa supaya bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan penelitian lebih fokus dan terarah. Adapun penelitian ini berfokus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan strategi *movie learning* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW kelas IV MI Ma'arif Magersari.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi *movie learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Ma'arif Magersari?

2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Ma'arif Magersari?
3. Adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi *movie learning* di kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi kepribadian Nabi Muhammad SAW di Ma'arif Magersari?

D. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah memperoleh informasi mengenai penggunaan strategi *movie learning* pada pembelajaran SKI di MI Ma'arif Magersari, sebagai berikut:

- a) Mengetahui penerapan strategi *movie learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Ma'arif Magersari ?
- b) Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Ma'arif Magersari?
- c) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi *movie learning* di kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi kepribadian Nabi Muhammad SAW di MI Ma'arif Magersari?

2. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a) Bagi Peneliti

Sebagai acuan memperluas pemikiran dan pengalaman penulis dalam bidang Pendidikan Islam terutama pada mata pelajaran SKI dan dapat menambah pengetahuan penulis tentang penggunaan strategi *movie learning* dalam proses pembelajaran serta melatih diri untuk bersikap kritis.

b) Bagi Instansi Sekolah atau Madrasah

Sebagai sumbangan dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan sekolah, sebagai masukan agar lebih meningkatkan kembali pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti strategi *movie learning* khususnya pada mata pembelajaran SKI pada kegiatan belajar mengajar menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk membantu para pengajar dalam mengatasi permasalahan Pendidikan yang ada dengan menggunakan strategi *movie learning* sebagai media pembelajarannya. Dengan demikian mampu menciptakan pembelajaran yang baik di dalam sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

c) Bagi Tenaga Pendidik (Guru)

Menjadi motivasi dalam melaksanakan tugas pendidik sehingga terus mengembangkan dan mengkombinasikan dengan media terutama penggunaan strategi *movie learning* pada pembelajaran SKI yang sesuai dengan materi pelajaran sebagai

motivasi dan pengalaman dalam proses pembelajaran untuk keberhasilan dalam mencapai kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan strategi *movie learning* di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

d) Bagi Universitas Muhammadiyah Magelang

Hasil penelitian ini dapat menambahkan koleksi bahan pustaka yang ada di perpustakaan utama dan perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang, sehingga dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa mahasiswi. Dan sebagai wacana dalam mengembangkan Ilmu Pengetahuan untuk mempersiapkan para calon pendidik yang profesional serta memberikan kontribusi untuk mengembangkan teori tentang metode pembelajaran dan media pembelajaran yang selama ini diterapkan di lembaga-lembaga Pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Rahmathias Jusuf dengan judul Penanaman Nilai-Nilai Moral Melalui Metode *Movie Learning* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas IX MTs N 2 Kotamobagu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa berbagai isu dan permasalahan dalam ruang lingkup pendidikan terutama mengurai tentang fenomena degradasi moral siswa. Penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penyebaran angket dilakukan sebagai identifikasi penilaian skala kecenderungan perubahan nilai moral siswa pada tahapan pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data mengukur tingkat kecerdasan moral yang terdiri dari *moral knowing*, *moral feeling* dan *moral acting*. Hasil penelitian menunjukkan perubahan secara signifikan pada tahapan pre-test dan post-test dengan tingkat kecenderungan nilai moral siswa pada presentasi 66,675 % menjadi 80,425% sering berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral dalam proses sosial-pendidikan⁸.

Hasil penelitian Rahmathias Jusuf memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah pada variabel penerapan strategi *Movie Learning*, sedangkan perbedaannya adalah pada penanaman nilai-nilai moral dalam

⁸ Rahmathias Jusuf, Penanaman Nilai-Nilai Moral Melalui Metode *Movie Learning* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas IX MTs N 2 Kotamobagu, *Journal of Islamic Education Policy* Vol. 5 No. 2 Juli - Desember 2020.

pembelajaran aqidah akhlak, subjek penelitian pada siswa MTs, dan penelitian tersebut tergolong penelitian kuantitatif. Penelitian yang akan dilakukan tergolong penelitian tindakan kelas (PTK) dan difokuskan pada peningkatan hasil belajar PAI dengan menggunakan strategi *movie learning* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Magersari.

2. Hasil penelitian Munif Chatib dengan judul Pengembangan Strategi *Movie Learning* pada Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kelas 2 di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi dan SDIT Al Fikri Bekasi. Penelitian ini berusaha memberikan solusi dari rumusan masalah belum populernya strategi *movie learning* dalam pembelajaran yang bertemakan karakter. Model pengembangan yang digunakan adalah model rancangan Dick & Carey dengan 9 tahap dan menggunakan model uji triangulasi. Subjek penelitian adalah para peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar, dengan ditambah data dari 2 (dua) pihak yang terkait, yaitu pihak ahli media dan pihak tenaga pengajar. Dari hasil uji coba di lapangan (di kelas), diperoleh temuan yang cukup menggembirakan bahwa strategi *movie learning* sangat efektif untuk mengajar tema karakter. Produk ini jika dikembangkan lebih luas menjadi revolusi pembelajaran karakter. Pemahaman peserta didik tentang tema karakter sangat maksimal⁹.

Hasil penelitian Munif Chatib memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah pada variabel penerapan strategi *Movie Learning* dan subjek penelitian

⁹ Munif Chatib, Pengembangan Strategi Movie Learning pada Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kelas 2 di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi dan SDIT Al Fikri Bekasi, Education and Human Development Journal Volume 4. Nomor 1 April 2019.

siswa SD, sedangkan perbedaannya adalah pada pendidikan karakter dan penelitian tersebut tergolong penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian yang akan dilakukan tergolong penelitian tindakan kelas (PTK) dan difokuskan pada peningkatan hasil belajar PAI dengan menggunakan strategi *movie learning* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Magersari.

3. Skripsi Sri Pita dengan judul Pengaruh Strategi *Movie Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Mas Muhammadiyah 1 Medan. Penelitian ini dilakukan di menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan *stratified cluster sampling* dalam pengambilan sampelnya. Hasil penelitian yaitu diketahui motivasi belajar siswa kelas XI MAS Muhammadiyah 1 Medan sangat tinggi (pada taraf 87,5%) dan strategi *Movie Learning* telah diterapkan dengan sangat baik (pada taraf 89 %). Dari pengujian hipotesis ternyata thitung tabel yakni $0,913 \geq 0,505$ dengan demikian H_a diterima H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi *Movie Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAS Muhammadiyah 1 Medan.¹⁰

Hasil penelitian Sri Pita memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya adalah pada strategi *Movie Learning*, sedangkan perbedaannya adalah pada variabel motivasi belajar, mata pelajaran Akidah Akhlak, subjek siswa kelas XI Mas

¹⁰ Sri Pita, Pengaruh Strategi *Movie Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Xi Di Mas Muhammadiyah 1 Medan, 2018.

Muhammadiyah 1 Medan, dan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian yang akan dilakukan tergolong penelitian tindakan kelas dan difokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar PAI dengan menggunakan strategi *movie learning* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Magersari.

Semua penelitian di atas merupakan penelitian dengan memanfaatkan strategi *movie learning* di sekolah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pengambilan sampel, fitur, dan penelitian pengembangan yang sama-sama menggunakan strategi *movie learning*. Adapun keterkaitan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah menguji kembali pemanfaatan strategi *movie learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa utamanya peneliti ingin menguji pada mata pelajaran SKI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Tujuan dari pengujian kembali pemanfaatan strategi *movie learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah : apakah masih efektif dan dalam tingkatan sangat baik untuk diterapkan kembali. Oleh sebab itu penulis menganggap penting untuk meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar SKI Dengan Menggunakan Strategi *Movie Learning* Pada Siswa kelas IV Mi Ma'arif Magersari”. Penelitian ini merupakan pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga memberikan sumbangan bagi peningkatan keterampilan membaca.

B. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan.¹¹ Untuk lebih memperjelas pengertian tentang belajar, Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
- 2) Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
- 3) Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
- 4) Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
- 5) Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu

¹¹ Muhammad Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 5.

membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.

- 6) Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olahraga, bidang kesenian, bidang teknik dan sebagainya.¹²

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.¹³ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.¹⁴ Salah satu indikator tercapai proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran

¹² Mardianto, Psikologi Pendidikan, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 39-40.

¹³ Mardianto, Psikologi Pendidikan, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 39-40.

¹⁴ Catharina Tri Anni, Psikologi Belajar (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), h. 4.

yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.¹⁵

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.¹⁶

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (aspek

¹⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), h. 3.

¹⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Sinar Baru, 2015), hlm. 45.

psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk dapat jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep (Ranah Kognitif)

Pemahaman menurut Bloom dalam buku Ahmad Susanto adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.¹⁷ Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu:

- a) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan mendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

¹⁷ Susanto, Teori Brlajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hlm. 6.

2) Ranah Afektif (Sikap Siswa)

Ranah afektif terdiri dari lima jenis perilaku, yaitu:

- a) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan suatu nilai, menghargai, mengakui, dan membentuk sikap.
- d) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

3) Ranah Psikomotorik (Keterampilan Proses)

Ranah psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik, yaitu:

- a) Persepsi, yang mencakup kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- b) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.

- c) Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- d) Gerakan terbiasa, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- e) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan.
- f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- g) Kreatifitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakasa sendiri.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah yang terdiri dari ranah kognitif yaitu perilaku pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Ranah afektif yaitu perilaku penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik yaitu terdiri dari perilaku persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan pola, dan kreativitas.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

¹⁸ Samino, *Layanan Bimbingan Belajar*, (Fairuz Media, Surakarta:2011), hlm. 50-55.

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Contoh dari faktor tersebut adalah:

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.¹⁹

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.²⁰

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi:
 - a) Kesehatan

¹⁹ Susanto, *Opcit*, 12.

²⁰ Dalyono, M. 2009. Psikologi Pendidikan. Jakarta. Rineka Cipta.

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.

b) Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai bila dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

c) Minat dan motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yang besar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat,

akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh – sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar. Minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi siswanya.

d) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda – beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan – jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi:

a) Keluarga

Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang

perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar.

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode pengajaran guru yang inovatif dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode mengajar dengan model kooperatif misalnya, dengan siswa belajar secara kelompok dapat merangsang siswa untuk mengadakan interaksi dengan temannya yang lain. Teknik belajar dengan teman sebaya pun dapat mengaktifkan keterampilan proses yang dimiliki oleh anak.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang – orang yang berpendidikan, akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar. Tetapi jika di sekitar tempat tinggal siswa banyak anak – anak yang nakal,

pengangguran, tidak bersekolah maka akan mengurangi semangat belajar sehingga motivasi dan hasil belajar berkurang.

d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah siswa dalam belajar. Tempat yang sepi dan beriklim sejuk akan menunjang proses belajar siswa.

Jadi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal, seperti kondisi fisik atau jasmani siswa sedangkan eksternal dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial dan non sosial. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom, yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.²¹

²¹ Nana Sudjana, *Opcit*, hlm. 22.

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu sebagai berikut.

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari

kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. Keterampilan intelektual terdiri dari belajar diskriminasi, belajar konsep dan belajar aturan.

- a) Belajar diskriminasi, yaitu pembedaan terhadap berbagai rangkaian. Seperti membedakan berbagai bentuk wajah, waktu, binatang, atau tumbuh-tumbuhan.
 - b) Belajar konsep. Konsep merupakan simbol berpikir. Hal ini diperoleh dari hasil membuat tafsiran terhadap fakta.
 - c) Belajar aturan. Hukum, dalil atau rumus (rule). Setiap dalil atau rumus yang dipelajari harus dipahami artinya.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
 - 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
 - 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan indikator hasil belajar penelitian ini adalah informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

e. Hasil Belajar Dilihat dari Pencapaian Nilai KKM

Setiap materi pelajaran yang diajarkan dalam suatu proses pembelajaran untuk mengetahui kompetensi yang diajarkan sudah dikuasai atau belum diukur melalui nilai setelah diadakan uji terhadap kompetensi yang dimaksud. Pengertian KKM dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2007 tertanggal 11 Juni 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan adalah singkatan dari Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM adalah kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir satuan pendidikan merupakan ambang batas kompetensi²². KKM menjadi standard penentuan kualitas sekolah sekaligus siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru kepadanya. KKM yang tinggi akan menunjukkan kualitas sekolah, sedang KKM yang rendah akan menunjukkan rendahnya kualitas peserta didik dan pendidiknya.

KKM harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran dimulai. Seberapapun besarnya jumlah peserta didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak mengubah keputusan pendidik dalam menyatakan lulus dan tidak lulus pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil

²² BSNP. Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar, Jakarta: BSNP, (2008), 96.

musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama.

Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Satuan pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap.

Penetapan nilai kriteria ketuntasan minimal dilakukan melalui analisis ketuntasan belajar minimal pada setiap indikator dengan memperhatikan kompleksitas, daya dukung, dan intake peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar dan standar kompetensi. Tingkat kompleksitas merupakan kesulitan setiap indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah berarti bahwa daya dukung untuk Indikator ini tinggi apabila sekolah mempunyai sarana prasarana yang cukup. Tetapi daya dukungnya rendah apabila sekolah tidak mempunyai sarana yang cukup untuk proses pembelajarannya. Sedangkan Tingkat kemampuan (intake) rata-rata peserta didik di sekolah yang bersangkutan didasarkan pada hasil seleksi pada saat penerimaan peserta didik baru, Nilai Ujian Nasional/Sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah nilai minimal yang harus dicapai oleh siswa dapat mata pelajaran tertentu yang dihitung dalam setiap indikator dengan memperhatikan kompleksitas, daya dukung, dan intake peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar dan standar kompetensi. Hasil siswa dikatakan baik apabila siswa dapat mencapai nilai sama dengan KKM atau melebihi nilai KKM. Apabila siswa tidak memiliki nilai minimal sama dengan KKM maka siswa dikatakan tidak tuntas.

2. Pengertian Pembelajaran SKI

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar²³.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang lebih

²³ Sania, Sania. "Efektivitas Teknik Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kualitas Pembelajaran PAI di SD INP. 12/79 Jeppe'e Kecamatan Ternate Riattang Barat Kabupaten Bone." *Al-Qayyimah: Jurnal Pendidikan Islam* 2.1 (2019), 76.

dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa²⁴.

Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung²⁵.

Trianto dalam bukunya pane & Dasopang menjelaskan pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar diri seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai²⁶.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang

²⁴ Amin, Moh Nasrul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI.” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Islam* 2.2 (2019), 24-25.

²⁵ Ibid.

²⁶ Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar dan Pembelajaran.” *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2 (2017), 233.

berlangsung dalam suatu lingkungan belajar²⁷. Menurut Hamalik Fakhurrizi menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran²⁸.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi pengetahuan melalui interaksi dari guru kepada peserta didik, juga merupakan suatu proses memberikan bimbingan yang terencana serta mengkondisikan atau merangsang peserta didik agar dapat belajar dengan baik, dan kegiatan pembelajaran dapat ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu guru kepada peserta didik atau peserta didik kepada guru secara pedagogi²⁹. Selain itu guru juga harus menyiapkan pembelajaran secara inovatif yang mampu merangsang siswa untuk semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran³⁰.

²⁷ Putria, Hilna, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun. "Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar". *Jurnal Basicedu* 4.4 (2020), 869

²⁸ Kamayanthi, Devi Yulia. *Analisis pembelajaran menggunakan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XII DPIB di SMKN 1 majalengka tahun ajaran 2020-2021*. Diss. FKIP UNPAS, (2020), 8.

²⁹ Ibid.

³⁰ Ibid., h.29

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan. Pembelajaran juga merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya berisi pemberian materi pembelajaran, informasi pengetahuan, kegiatan membimbing siswa, serta pemberian rangsangan agar siswa dapat termotivasi sampai akhirnya mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pembelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah³¹. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian umat.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah sekumpulan kejadian atau peristiwa penting dari tokoh muslim³². Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik dapat memperoleh pelajaran yang berharga dari perjalanan dari seorang tokoh atau generasi zaman dulu. Peserta didik juga dapat meneladani sifat-sifat yang baik dari tokoh-tokoh islam zaman dulu³³.

Sejarah menurut bahasa berarti riwayat atau kisah. Sedangkan menurut istilah, sejarah ialah proses perjuangan manusia untuk

³¹ *Ibid.*, h.42

³² Muhammad, M. P. I. (2020), *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Sanabil., I.

³³ *Ibid.*

mencapai penghidupan kemanusiaan yang lebih sempurna dan sebagai ilmu yang berusaha mewariskan pengetahuan tentang masa lalu suatu masyarakat tertentu. Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal)³⁴.

Kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia di masyarakat. Apabila dikaitkan dengan islam, maka Kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran islam yang bersumber hukum dari al-Qur'an dan sunnah nabi³⁵.

Sejarah kebudayaan islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam hal beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh aqidah³⁶.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah catatan lengkap tentang segala sesuatu yang dihasilkan oleh umat islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ialah

³⁴ Safitri, R. L. (2018). *Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Pule Trenggalek. iain. Tulung Agung.* 26-28.

³⁵ Sa'adiyah, Syifa, and Oman Farhurohman. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi)." *Ibtida'i Jurnal Kependidikan Dasar* 7.1 (2020), 41-42.

³⁶ Nani Suwarti, Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas, (Purwokerto: *Skripsi IAIN Purwokerto*, 2016), hlm. 9.

mempelajari kebudayaan yang berkembang pada masa lampau yang dimiliki oleh masyarakat Islam pada waktu dahulu³⁷

Menurut Daulay dalam bukunya menjelaskan Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu rumpun dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang wajib dipelajari oleh siswa yang menempuh pendidikan di sekolah berbasis islam³⁸. Berdasarkan peraturan kementerian Agama bahwa “Sejarah kebudayaan Islam (SKI) ialah mata pelajaran yang berisi mengenai catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah, serta berakhlak dalam mengembangkan Agama Islam yang dilandasi oleh akidah³⁹”.

Sedangkan SKI adalah singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan⁴⁰.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat islam

³⁷ Imanullah, Deni Fajar, and Ahmad Sobari. “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SKI Kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Jannah”. *E-Jurnal Mitra Pendidikan* 3.6 (2019), 799.

³⁸ Daulay, H. P., & Pasa, N. (2016). *Pendidikan Islam dalam Lintasan Sejarah*. Kencana.

³⁹ Aprilia, Imelda, et al. “Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyyah.” *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 6.1 (2020), 54-55.

⁴⁰ *Ibid.*

yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai islam. SKI adalah salah satu pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian seseorang. Khususnya peserta didik pada tingkat dasar. Selain itu nilai sejarah menjadi salah satu pondasi dasar dalam pembentukan pendidikan di suatu Negara yang bertujuan untuk mengembangkan pendidikan secara optimal.

Tujuan mempelajari Sejarah Indonesia (SKI) antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam.
- 2) Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam
- 3) Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan islam dari satu periode ke periode berikutnya⁴¹.

Selain tujuan ada juga manfaat yang diperoleh dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) antara lain sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- 2) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.

⁴¹ .Aslan, Aslan. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." *Cross-border* 1.1 (2018): 76-94.

- 3) Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia islam.
- 4) Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi islam pada masa yang akan datang⁴².

Pentingnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam pendidikan formal untuk menciptakan dan membangun generasi yang meneladani perjuangan dan pencapaian para pahlawan islam dalam membela dan menyebarkan agama islam⁴³.

Dengan kita mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam berarti kita telah belajar bagaimana kehidupan masyarakat muslim dahulu, sehingga kita sebagai manusia yang hidup di zaman sekarang dapat mengambil hikmah dari kejadian masa lalu untuk menapak kehidupan yang akan datang⁴⁴.

Tujuan mempelajari Sejarah Indonesia (SKI) antara lain adalah sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam.

⁴² *Ibid.*

⁴³ Dewi, Tri Ratna, Nesi Anti Andini, and Miftakhur Rohmah. "Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pembelajaran SKI di MI NU Rawa Bening." *Jurnal Indonesia Mengabdi* 1.1 (2019). 31.

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Sofi, Euis. "Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri." *Tanzhim* 1.01 (2017). 51.

- 2) Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam.
- 3) Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan islam dari satu periode ke periode berikutnya⁴⁶.

Selain tujuan ada juga manfaat yang diperoleh dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) antara lain sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- 2) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia islam.

Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi islam pada masa yang akan datang.

3. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ *Ibid.* h. 52.

didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁴⁸ Kem menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat diatas, Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.⁴⁹

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan dihubungkan dengan belajar mengajar maka strategi adalah pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.⁵⁰ Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya arah dari semua keputusan penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Sebelum menentukan strategi perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.⁵¹

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu susunan rangkaian kegiatan belajar

⁴⁸ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 293.

⁴⁹ *Ibid*, hlm. 294.

⁵⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 5.

⁵¹ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 26.

mengajar dengan tahapan-tahapan yang akan dilakukan guru dan siswa bersama-sama untuk mewujudkan segala tujuan yang diharapkan terlaksana dengan hasil yang baik.

b. Indikator Strategi Pembelajaran

Elemen strategi pembelajaran dapat dimulai dari kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu strategi pembelajaran juga dapat membantu guru membuat perencanaan dalam proses pembelajaran agar dapat proses pembelajaran lebih maksimal. Ada beberapa unsur-unsur dalam strategi pembelajaran, yakni:

1) Pendidik

Pendidik merupakan salah faktor yang sangat menentukan dalam implementasi strategi pembelajaran.

2) Peserta didik

Peserta didik atau siswa atau mahasiswa adalah individu yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya.

3) Sarana dan prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain-lain, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan sebagainya.

4) Lingkungan

Lingkungan yang ada di sekitar peserta didik adalah salah satu sumber yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar secara optimal.⁵²

Menurut Ngilimun menyatakan bahwa terdapat beberapa unsur-unsur dalam strategi pembelajaran yaitu:

1) Faktor guru

Hal ini disebabkan karena guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa, maka dari itu keberhasilan dalam suatu strategi pembelajaran akan dipengaruhi oleh guru.

2) Faktor peserta didik

Peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran, maka dari itu pengajar harus dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat serta memperhatikan karakteristik peserta didik

3) Faktor sarana dan prasarana

Media pembelajaran merupakan konsep-konsep yang masih konkrit dalam sebuah pembelajaran. Konsep yang masih abstrak dan sulit yang dijelaskan kepada siswa secara langsung harus disederhanakan dengan menggunakan media pembelajaran

4) Faktor Lingkungan

⁵² Uno, Hamzah B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar. Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi strategi pembelajaran seperti jumlah siswa dalam satu kelas dan tingkat pengetahuan siswa dalam satu kelas.⁵³

Berdasarkan teori para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur dalam strategi pembelajaran adalah guru, siswa, sarana dan prasarana dan proses pembelajaran.

4. Strategi *Movie Learning*

a. Pengertian Strategi *Movie Learning*

Strategi pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Atau strategi pembelajaran itu adalah satu rancangan materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Untuk merealisasikan strategi yang telah direncanakan dan ditetapkan salah satunya adalah menggunakan metode. Strategi sendiri pada intinya adalah langkah-langkah terencana yang bermakna luas dan mendalam yang dihasilkan dari sebuah proses pemikiran dan perenungan yang mendalam berdasarkan pada teori dan pengalaman tertentu.⁵⁴

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan mengajar, strategi bisa

⁵³ Ngalmun. 2014. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja. Pressibdo.

⁵⁴ Abuddin Nata, Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran (Jakarta: Kencana Prepada Media Grup, 2009), hlm 206.

diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.⁵⁵

Movie Learning sendiri berasal dari kata *Movie* yang dalam kamus bahasa Inggris artinya adalah gambaran atau film. Film Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop) lakon (cerita) gambar hidup. film atau movie atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.⁵⁶ Film atau *movie* secara sederhananya dapat didefinisikan sebagai cerita yang dirangkai dengan gambar bergerak dan bersuara. *Learning* sendiri artinya adalah pembelajaran.

Berdasarkan pengertian masing-masing di atas dapat disimpulkan bahwa Strategi *Movie Learning* adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan tayangan film atau *movie*. Dan tentunya target yang ada dalam pembelajaran sudah terangkum di film atau *movie* tersebut.

b. Pemanfaatan Strategi *Movie Learning*

Pemanfaatan strategi *Movie Learning* harus memperhatikan hal-hal berikut. Film atau movie harus dipilih, agar sesuai dengan

⁵⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm.5.

⁵⁶ Arsyad Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada,2015), hlm 90.

pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film atau movie yang tersedia dan lebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. Sesudah film atau movie dipertunjukkan perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disiapkan sebelumnya. Ada kalanya film atau movie tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu, agar anak-anak tidak memandang film atau movie itu sebagai hiburan, sebelumnya mereka ditugaskan untuk memperhatikan hal-hal tertentu, sesudah itu dapat dites berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari film atau *movie* itu.⁵⁷ Penggunaan film atau movie dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna atau bermanfaat, terutama untuk :⁵⁸

- 1) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- 2) Menambah daya ingat pada pelajaran.
- 3) Mengembangkan daya fantasi anak didik.
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

c. Langkah-langkah Penerapan Strategi *Movie Learning*

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan film atau movie sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:⁵⁹

- 1) Langkah Persiapan Guru

⁵⁷ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h. 104

⁵⁸ *ibid*

⁵⁹ Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 97-98.

Di awal guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu. Kemudian baru memilih film atau movie yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Juga perlu diketahui panjangnya film atau movie, tingkat rekomendasi, tahun produksi serta deskripsi dari film atau movie tersebut. Selain itu film atau movie tersebut diujicobakan memuat rencana secara eksplisit cara menghubungkan film atau movie tersebut dengan kegiatan-kegiatan lainnya.

2) Mempersiapkan Kelas

Siswa dipersiapkan terlebih dahulu supaya mereka mendapat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikiran mereka sewaktu menyaksikan film atau movie tersebut. Untuk itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: menjelaskan maksud pembuatan film atau movie, menjelaskan secara ringkas isi film atau movie, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film atau movie. Harus dijelaskan mengapa terdapat ketidakcocokan pendapat dengan bagian isi film atau movie bila ditemui ketidaksesuaian.

3) Langkah penyajian

Setelah siswa dikondisikan barulah film atau movie diputar. Dalam penyajian ini harus disiapkan perlengkapan yang diperlukan antara lain: proyektor, layar, penguat suara,

disk film atau movie dan tempat proyektor. Guru harus memperhatikan keadaan ruangan gelap atau tidak dan juga guru dapat menghubungkannya dengan berbagai alat lainnya.

4) Aktivitas lanjutan

Aktivitas lanjutan ini dapat berupa tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Kalau masih terdapat kekeliruan bisa dilakukan dengan pengulangan pemutaran film atau movie tersebut. Pengertian yang diperoleh siswa dari melihat film atau movie akan lebih banyak manfaatnya bila diikuti dengan aktivitas lanjutan. Aktivitas tersebut dapat berupa: membaca buku tentang masalah yang ditonton jika buku tersebut tersedia, membuat karangan tentang apa yang telah ditonton, mengunjungi lokasi di mana film atau movie tersebut dibuat, jika dipandang perlu adakan tes atau ujian tentang materi yang disajikan lewat film atau movie tersebut.

C. Hipotesis Tindakan

Situasi dalam penelitian ini adalah kelas yang peserta didiknya belum mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan analisis masalah, peneliti menyimpulkan bahwa guru yang mengajar belum menggunakan media apapun, sehingga pencapaian kompetensi pembelajaran peserta didik belum maksimal. Hipotesis tindakannya adalah : bila guru

mengajar dengan menggunakan strategi *movie learning* sebagai media pembelajarannya, maka peserta didik akan mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan. Dalam masalah evaluasi guru dapat melakukan tindakan untuk meningkatkan cara-cara evaluasi yang dapat memberikan dampak pada peningkatan pencapaian kompetensi pembelajaran peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif Magersari beralamat di Dusun Magersari Desa Magersari Kecamatan Ngablak Kabupaten Magelang. Terletak di jalan Dusun Magersari arah Dusun Banaran dan termasuk salah satu Madrasah unggulan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024 yaitu bulan Agustus 2023. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV MI Ma'arif Magersari tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 31 siswa 17 laki-laki dan 14 perempuan. Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru yang menyampaikan materi dengan menggunakan LCD proyektor, speaker dan menyiapkan tayangan berupa video. Guru kelas bertindak sebagai observer yang mengamati seluruh aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dan guru/peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan proses dan hasil belajar yang diperoleh dari strategi *movie learning* pada pembelajaran SKI siswa kelas IV Mi Ma'arif Magersari.

C. Desain Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran⁶⁰. Penelitian jenis ini dirasa sangat cocok digunakan, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul dalam kelas, guna untuk memperbaiki pembelajaran dan peningkatan proses belajar mengajar yang lebih efektif.

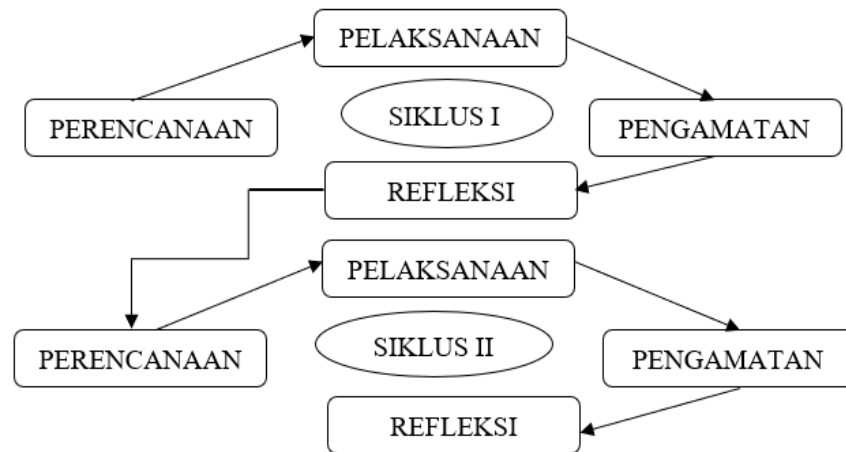
Penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan. Prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK). Siklus penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi⁶¹.

Rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh John Elliot, pelaksanaan penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Pengamatan

⁶⁰ Paizaluddin and Ermalinda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis*, 2nd edn (Bandung: Alfabeta, 2014).

⁶¹ Paizaluddin and Ermalinda.

atau observasi (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*). Desain PTK model John Elliot dapat digambarkan pada bagan berikut ini⁶².



Gambar 1. Model PTK John Elliot

Berdasarkan model yang dikemukakan John Elliot, dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan:

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan ini disusun berdasarkan identifikasi masalah yang terlihat dari hasil observasi pendahuluan. Sebelum dilakukan perlakuan kepada peserta didik, peneliti melakukan observasi pendahuluan untuk mengamati situasi dan kondisi awal peserta didik, cara guru mengajar dan proses pembelajaran. Hal ini agar peneliti mengetahui akar permasalahan dan mencari bentuk tindakan yang tepat untuk memberikan solusi terhadap suatu permasalahan. Peneliti merumuskan tindakan sebagai solusi dengan

⁶² Taufiqur Rahman, *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*, ed. By Khamim Saifuddin (Semarang : CV. Pilar Nusantara, 2018).

menggunakan strategi *movie learning*, menyiapkan lembar observasi aktifitas guru dan siswa, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan materi yaitu kepribadian Nabi Muhammad SAW, dan peneliti menyusun soal tes (*uji kompetensi*) sebanyak 15 soal.

2. Mengobservasi Tindakan (*observation*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini peneliti dibantu oleh observer mengamati aktivitas dan respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan lembar observasi dan observer mengamati peserta didik menggunakan lembar catatan lapangan. Selain itu, observasi berupa kegiatan mengamati, mencatat dan mendokumentasikan segala aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

3. Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dikumpulkan dan dianalisis bersama peneliti dan observer, sehingga dapat diketahui kegiatan yang dilakukan mencapai tujuan yang diharapkan atau masih perlu perbaikan. Refleksi ini dilakukan untuk memperoleh masukan bagi rencana tindakan siklus selanjutnya.

Penelitian ini berlangsung minimal dua siklus. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Tahapan-tahapan penelitian dimulai dari tahapan prapenelitian, perencanaan yang sesuai dengan latar belakang masalah dan tujuan, tindakan dalam penelitian,

pengamatan yang dilaksanakan bersamaan dengan tindakan, dan refleksi pada siklus I. Tahapan-tahapan intervensi siklus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Kegiatan Pra penelitian

- a. Melaksanakan observasi di kelas IV MI Ma'arif Magersari yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas serta kepala sekolah untuk mendiskusikan maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan.
- b. Mengurus surat izin penelitian.
- c. Mengobservasi proses belajar mengajar SKI di kelas.
- d. Melakukan diagnosis mengenai timbulnya permasalahan.
- e. Membuat instrumen dan perencanaan tindakan
- f. Mensosialisasikan hasil observasi kepada guru kelas (observer)

2. Prosedur Kegiatan pada Siklus I

- a. Tahap Perencanaan
 - 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - 2) Menyiapkan materi ajar SKI
 - 3) Menyiapkan pedoman observasi proses pembelajaran siswa
 - 4) Menyiapkan soal evaluasi tes akhir siklus I
 - 5) Menentukan indikator keberhasilan siklus I.
- b. Tahap Pelaksanaan
 - 1) Melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi *movie learning*.
 - 2) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP

- 3) Tindakan 1 (menjelaskan perlengkapan yang dibutuhkan seperti proyektor, layar, pengeras suara, laptop, disk film atau movie dan tempat proyektor)
- 4) Tindakan 2 (menjelaskan secara ringkas isi film atau movie)
- 5) Tindakan 3 (mencoba mengkondisikan siswa kemudian film atau movie di putar)
- 6) Memberikan soal evaluasi tes akhir siklus I
- 7) Mewawancarai peserta didik pasca siklus I.

c. Tahap Observasi

Observer melakukan observasi 1 selama pembelajaran siklus 1 berlangsung dengan menggunakan pedoman lembar observasi keaktifan belajar siswa , serta lembar catatan lapangan. Observer juga dapat memberitahukan kelemahan atau kesalahan yang terjadi selama proses pengajaran yang telah di praktekkan demi perbaikan penerapan model pembelajaran selanjutnya.

d. Tahap Refleksi

Menuliskan masalah-masalah pada siklus I kemudian menentukan tingkat keberhasilan, selanjutnya menentukan langkah langkah untuk siklus selanjutnya berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I. Refleksi ini berfungsi untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I telah sesuai dengan hasil yang telah dicapai dalam penggunaan strategi *movie learning*. Pemberian refleksi dilaksanakan di akhir penerapan model

pembelajaran siklus I melalui analisis keseluruhan semua instrumen yang telah digunakan dan kemudian disimpulkan secara general.

3. Prosedur Kegiatan pada Siklus II

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Menyiapkan materi ajar SKI
- 3) Menyiapkan pedoman observasi proses pembelajaran peserta didik
- 4) Menyiapkan soal evaluasi tes akhir siklus II
- 5) Menentukan indikator keberhasilan siklus II.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi *movie learning*
- 2) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP
- 3) Tindakan 1 (melakukan tanya jawab guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.)
- 4) Tindakan 2 (siswa diarahkan untuk membuat karangan tentang apa yang telah di tonton)
- 5) Tindakan 3 (siswa diminta untuk mengerjakan tes atau ujian tentang materi yang disajikan lewat film atau movie tersebut)
- 6) Memberikan soal evaluasi tes akhir siklus II
- 7) Mewawancarai peserta didik pasca siklus II.

c. Tahap Observasi

Observer melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung dengan menggunakan pedoman lembar observasi keaktifan

siswa, serta lembar catatan lapangan. Observer juga dapat memberitahukan kelemahan atau kesalahan yang terjadi selama proses pengajaran yang telah dipraktekkan demi perbaikan penerapan model pembelajaran selanjutnya.

d. Tahap Refleksi

Menentukan keberhasilan dan kekurangan pelaksanaan siklus II yang akan dijadikan dasar pelaksanaan siklus berikutnya. Bila permasalahan terselesaikan, maka penelitian tindakan kelas ini selesai. Tetapi bila permasalahan belum selesai, maka penelitian ini dilanjutkan ke penelitian selanjutnya.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif (pengetahuan), efektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) yang terdapat dalam mata pelajaran SKI yang berkaitan dengan sejarah islam.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI yaitu : Menggunakan strategi *movie learning* sebagai media ketika pembelajaran berlangsung siswa mampu memahami materi melalui film atau movie yang ditampilkan peneliti, siswa mampu bekerja sama mendiskusikan tugas secara berkelompok serta mempresentasikannya di depan teman sekelasnya, dan siswa mampu memberi tanggapan tentang materi yang ada dalam movie atau film tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk keperluan peneliti ini, penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yaitu :

1. Observasi

Observasi ini dilakukan secara langsung oleh peneliti terhadap MI Ma'arif Magersari tentang kondisi atau keadaan sekolah, fasilitas, guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung di Mi Ma'arif Magersari. Data hasil observasi dicatat dalam lembar observasi. Lembar observasi presentasi belajar siswa atau hasil belajar siswa disusun dengan menggunakan indikator. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *movie learning*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap kegiatan tindakan kelas pada setiap siklus yang sekaligus untuk mengetahui gambaran umum proses pembelajaran dan masalah-masalah pada tindakan setiap siklus. Wawancara setelah tindakan dilakukan untuk mengetahui penggunaan strategi *movie learning* dalam pembelajaran SKI terhadap peningkatan kemampuan pemahaman siswa. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto hasil kegiatan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berlangsung pada setiap siklus dengan menggunakan LCD dan speaker berupa film atau movie.

4. Tes Tertulis

Soal tes diberikan pada saat tes akhir. Tes ini bersifat individu dan diberikan pada akhir tindakan tiap siklus. Skor individu pada saat tes akhir setelah pemberian tindakan akan dibandingkan dengan nilai ulangan sebelum pemberian tindakan untuk menentukan poin peningkatan individu yang akan menunjukkan peningkatan presentase belajar siswa.

F. Tehnik Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif maupun deskriptif kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data tes siklus I dan siklus II. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisa hasil observasi saat pembelajaran berlangsung, serta dokumentasi untuk mendapatkan data tentang daftar siswa, jumlah siswa, data nilai siswa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan data lain yang akan digunakan dalam penelitian ini.

1. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa pada hasil belajar SKI. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan nilai akhir berdasarkan skor teoritis

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai seluruh siswa didapat, kemudian dihitung rata-rata dari tes tersebut. Nilai rata-rata dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

- b. Menghitung mean

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

Setelah menghitung rata-rata nilai seluruh siswa, data kuantitatif yang dibutuhkan lainnya berupa persentase ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

- c. Menghitung ketuntasan belajar secara klasikal

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

Hasil perhitungan dikonsultasikan melalui kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan kedalam dua kategori , yaitu tuntas dan tidak tuntas. Adapun kriterianya sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 75	Tuntas
≤ 75	Tidak Tuntas

Tabel 2. Keberhasilan Siswa dalam Hasil belajar PAI

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Kategori
86-100	Sangat baik
76-85	Baik
56-75	Cukup
10-55	Kurang

2. Analisis Data Kualitatif

Data diperoleh dari pengamatan siswa pada saat pembelajaran berlangsung sesuai indikator pada lembar observasi yang telah disusun. Kemudian hasil pengamatan tersebut dideskripsikan sesuai dengan keadaan selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan sesuai dengan indikator pada lembar observasi yang telah disusun. Hasil dari pengamatan tersebut berupa deskripsi keadaan selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dokumentasi berupa pengambilan foto pada saat proses pembelajaran menggunakan strategi *movie learning*, nilai ulangan harian, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang membuktikan bahwa penelitian benar-benar berlangsung dan digunakan sebagai dokumentasi penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pembelajaran dengan memanfaatkan *strategi movie learning*, pembelajaran ini mengedepankan siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar pentingnya sejarah pada zaman islam terdahulu, dengan penampilan yang modern yaitu dengan memanfaatkan *strategi movie learning*. Selain itu siswa dapat belajar IT dengan mudah meningkatkan sikap saling bekerja sama antar siswa, serla mampu menjadikan siswa berperilaku dan berakhlak baik dalam kehidupan sosial dan masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV MI Ma'arif Magersari meningkat dengan menggunakan strategi movie learning. Hasil belajar meningkat dari pra tindakan dengan akumulasi ketuntasan 29% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 58%, pada siklus I] mendapatkan 77% dan siklus III akumulasi ketuntasan sebesar 96%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata pada pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan strategi movie learning bisa dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi kepribadian Nabi Muhammad SAW di MI Ma'arif Magersari.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan aktif dalam pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang hidup. Selain itu, siswa juga diharapkan untuk sering mencari informasi mengenai sejarah kebudayaan islam terutama kepribadian Nabi Muhammad SAW agar siswa dapat kepribadian sang dimiliki Nabi Muhammad SAW menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti *strategi movie learning* dalam pembelajaran SKI. Hal ini dilakukan supaya siswa tidak bosan dan kesulitan dalam mempelajari materi yang guru berikan, dan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Serta meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memberikan motivasi kepada guru agar menggunakan model pembelajaran yang inovatif supaya siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran konvensional. Misalnya, dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti *Strategi movie learning*.

4. Bagi Sekolah

Memberikan dukungan kepada guru untuk melaksanakan kegiatan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara mengirimkan guru untuk mengikuti pelatihan tentang pemanfaatan model pembelajaran dan media pembelajaran supaya guru termotivasi untuk meningkatkan pembelajaran yang kondusif.

5. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mendalami cara yang paling efektif dalam penggunaan strategi movie learning, bukan hanya memanfaatkan power point atau video saja tetapi bisa membuat animasi yang menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran SKI, mengarahkan siswa untuk dapat memanfaatkan waktu dengan baik serta mendampingi siswa secara mendalam agar materi yang disampaikan dapat diterima secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2009. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prepada Media Grup.
- Amin, Moh Nasrul. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI.” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Islam* 2.2. 2019.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidik*, (Jakarta : Raja Grafinda Persada, 2011), h. 43
- Aprilia, Imelda, et al. “Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyyah.” *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 6.1. 2020.
- Aqib, Zaenal, dkk.(2010), *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung : CV Yrama Widya.h41
- Arsyad Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Aslan, Aslan. “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyyah.” *Cross-border* 1.1. 2018.
- Basyaruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Catharina Tri Anni. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Darwyan Syah dan Supardi. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Diadit Media.
- Daulay, H. P., & Pasa, N. (2016). *Pendidikan Islam dalam Lintasan Sejarah*. Kencana.
- Dewi, Tri Ratna, Nesi Anti Andini, and Miftakhur Rohmah. “Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pembelajaran SKI di MI NU Rawa Bening.” *Jurnal Indonesia Mengabdi* 1.1 2019.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3.
- Hujair AH Sanaky, (2013), *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Jogyakarta: Kaukaba Dipantara,4

- Imanullah, Deni Fajar, and Ahmad Sobari. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SKI Kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Jannah". *E-Jurnal Mitra Pendidikan* 3.6. 2019.
- Kamayanthy, Devi Yulia. *Analisis pembelajaran menggunakan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XII DPIB di SMKN 1 majalengka tahun ajaran 2020-2021*. Diss. FKIP UNPAS, 2020.
- Mahdaliyah, Mahdaliyah. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends Di kelas X Mia 2 Man Palopo*. Diss. Institut Agama Islam Negeri Palopo,.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Muhammad Uzer Usman. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, M. P. I. (2020), *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Sanabil., I.
- Mulyani, Siti, and Oking Setia Priatna. (2018). "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan media Audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. "Annual Conference on Madrasah Studies". (1).1,302
- Munif Chatib. 2016. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Munif Chatib. 2019. "Pengembangan Strategi Movie Learning pada Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kelas 2 di SD Silaturahim Islamic School Bekasi dan SDIT Al Fikri Bekasi". *Education and Human Development Journal* Volume 4. Nomor 1 April 2019.
- Nana Sudjana. 2015. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru.
- Nani Suwarti, Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas, (Purwokerto: *Skripsi IAIN Purwokerto*. 2016.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja. Pressibdo.
- Nurlaeli A.(2020). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Dalam Menghadapi Era Milenial. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 4.02

- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar dan Pembelajaran." *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2. 2017.
- Permendikbud Nomor 20, 21, 22, dan 23 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses dan Standar Penilaian Kurikulum 2013.
- Poerwanti, Endang, dkk, *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pensisikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. (2008) h.78
- Purwanto, Ngalim. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. (2008). H 102
- Putria, Hilna, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun. "Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar". *Jurnal Basicedu* 4.4. 2020.
- Rahmathias Jusuf. 2020. "Penanaman Nilai-Nilai Moral Melalui Metode *Movie Learning* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas IX MTs N 2 Kotamobagu". *Journal of Islamic Education Policy* Vol. 5 No. 2 Juli - Desember 2020.
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- S. Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sa'adiah, Syifa, and Oman Farhurohman. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi)." *Ibtida'i Jurnal Kependidikan Dasar* 7.1. 2020.
- Safitri, R. L. (2018). *Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Pule Trenggalek. iain. Tulung Agung.*
- Samino. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Sania, Sania. "Efektivitas Teknik Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kualitas Pembelajaran PAI di SD INP. 12/79 Jeppe'e Kecamatan Ternate Riattang Barat Kabupaten Bone." *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 2.1 2019.
- Sofi, Euis. "Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri." *Tanzhim* 1.01 (2017).

- Sri Pita. 2018. "Pengaruh Strategi Movie Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Xi Di Mas Muhammadiyah 1 Medan". *Jurnal Pendidikani* Vo 1 (2) April 2018.
- Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tafonao, T (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*,2 (2), 103-104
- Trimarsiah, Yunita, and Jum Dapi Okta.(2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Research and Development." *INTECTH* 1(1),38.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 20.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, Elsa May. (2016) *Pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs An-Nur Bululawang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim,.
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.