

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan berperan penting dalam menghasilkan generasi yang berilmu dan berakhlak mulia. Proses pembelajaran menjadi inti dari pendidikan, di mana interaksi antara guru dan siswa menciptakan peluang untuk transfer ilmu, pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses bertambahnya informasi dan kemampuan baru (Sanjaya, 2014). Dalam suatu pembelajaran, pendidik harus aktif melakukan kegiatan pembelajaran dan siswa aktif melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan pembelajaran salah satunya bergantung pada metode yang digunakan oleh pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung. Karena metode pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi merupakan salah satu hal yang diperlukan dalam kegiatan belajar karena dapat membangkitkan gairah belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Motivasi belajar adalah kondisi keseluruhan daya penggerak yang ada pada diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa dapat tercapai. Dalam konteks pendidikan, terdapat dua jenis motivasi yang terdapat pada siswa, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari diri siswa sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan, nilai akademik, atau harapan dari guru dan orang tua. Motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar dan peran guru.

Motivasi belajar dalam pandangan Islam merupakan aspek penting yang mendorong seseorang untuk terus meningkatkan diri melalui ilmu pengetahuan. Dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 disebutkan:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١٠﴾

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Ayat ini menjadi penguat bahwa ilmu tidak hanya bernilai duniawi, tetapi juga memiliki nilai spiritual yang tinggi. Ayat ini dipandang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar karena semangat belajar yang tumbuh dalam diri merupakan salah satu faktor dari motivasi instrinsik, seperti keinginan untuk meraih ridha Allah dan menjadi pribadi yang bermanfaat yang sangat ditekankan dalam Islam. Maka dapat disimpulkan dari ayat diatas bahwasannya motivasi belajar merupakan suatu hal yang diperlukan dalam menuntut ilmu.

Setiap orang tentu mempunyai tingkat motivasi belajar yang berbeda-beda, terkadang motivasi belajar bisa menaik bahkan seringkali menurun. Motivasi belajar siswa yang menurun dapat dilihat dari beberapa hal seperti; a) sikap siswa, dimana siswa tidak memperhatikan pelajaran, tidak antusias, mengobrol atau mengganggu teman, b) minat siswa, seperti siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran, tidak aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dikelas dan kurangnya keterlibatan dalam diskusi kelompok atau aktivitas lainnya c) mempunyai emosi negatif terhadap pembelajaran seperti mengeluh ketika diberi tugas dan kurangnya percaya diri dalam menyelesaikan tugas.

Mata pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui, memahami dan menghayati sejarah Islam. Akan tetapi mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang agak sulit dipahami oleh siswa dibandingkan mata pelajaran lainnya. Sebab sejarah kebudayaan islam mempelajari sesuatu yang telah terjadi atau lebih tepatnya mempelajari kisah-kisah masa lalu yang tidak dialami langsung oleh siswa. Sejarah sendiri dapat kita pahami sebagai kumpulan peristiwa, kejadian dan

peninggalan yang penting atau berharga. Oleh karena itu, siswa harus benar-benar mempelajari setiap rangkaian pembahasan materi SKI.

Metode mengajar merupakan salah satu komponen penting, salah satunya dalam proses belajar mengajar mata pelajaran SKI. Metode mengajar harus didasarkan pada prinsip-prinsip penggunaan metode pengajaran yang ideal. Dengan menggunakan metode yang tepat tentunya pengalaman belajar akan lebih bervariasi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung, melalui wawancara bersama guru SKI dan beberapa siswa kelas VII di MTs Kifayatul Achyar, dapat diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar mata pelajaran SKI berlangsung selama dua jam pelajaran atau selama 80 menit dalam satu minggu. Kehadiran siswa cukup baik karena rata-rata sebanyak 26 dari 28 siswa selalu hadir dalam pembelajaran. Namun, dalam keaktifan hanya beberapa siswa yang terlihat aktif sedangkan mayoritas siswa cenderung pasif saat pembelajaran.

Mata pelajaran SKI diampu oleh satu orang guru bidang studi di setiap kelasnya. Metode yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Sedangkan media yang biasa digunakan oleh guru adalah papan tulis, spidol dan buku pelajaran saja. Namun dalam prosesnya, tentu guru sudah mempersiapkan segala kebutuhannya dengan matang agar pembelajaran SKI dapat berjalan dengan baik. Dengan persiapan yang sudah maksimal, semestinya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tinggi namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang motivasi belajarnya rendah dan menurun ketika pembelajaran SKI berlangsung.

Maka dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat terlihat bahwa motivasi belajar siswa rendah berdasarkan sikap dan minat siswa selama pembelajaran SKI berlangsung. Menurunnya motivasi belajar siswa ini merupakan sebuah fenomena yang menjadi perhatian penting, karena jika motivasi belajar siswa cenderung menurun akan berdampak pada rendahnya pemahaman materi dan pencapaian akademik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menerapkan metode mengajar yang belum pernah diterapkan

sebelumnya yaitu metode *timeline* dan dibantu dengan penggunaan media *board game*. Penggunaan metode *timeline* berbantu media *board game* ini diasumsikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena metode pembelajaran ini menggabungkan unsur permainan dan materi akademik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode *timeline* atau garis waktu memungkinkan siswa untuk menyusun peristiwa sejarah atau konsep-konsep agama secara kronologis yang sesuai menurut abad, tahun, bulan, minggu, hari dan waktu biasa disajikan secara menarik dengan gambar ataupun simbol-simbol sehingga pembahasan mengenai peristiwa dan tokoh-tokoh pada garis waktu dapat dipahami dengan jelas (Aldila, 2019). Sedangkan *board game* yaitu unsur permainan yang dipadukan dalam metode *timeline* ini merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi dan interaksi yang menarik. Media ini merupakan sarana hiburan sekaligus sarana edukasi yang menyenangkan dimana dan kapan saja (Pratiwi, 2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jumi Wartinah (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *timeline* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, dimana sebelum menggunakan metode ini nilai motivasi belajar berada di tingkat rendah, namun setelah menerapkan metode *timeline*, nilai motivasi belajar meningkat. Sedangkan media *board game* berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Husnud Diana (2019) menunjukkan bahwa media *board games* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tantangan, interaktivitas dan umpan balik. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk secara aktif/interaktif mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap suatu materi pelajaran (Kamarudin, 2020). Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, metode *timeline* berbantu media *board game* tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam tetapi juga

mendorong partisipasi aktif yang esensial dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengangkat pertanyaan penelitian seberapa besar pengaruh penerapan metode *timeline* berbantu media *board game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Kelas VII-A MTs Kifayatul Achyar Bandung. Penelitian ini dituangkan dalam skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Timeline* Berbantu Media *Board Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII-A di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *timeline* berbantu media *board game* pada mata pelajaran SKI di kelas VII-A MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah menggunakan metode *timeline* berbantu media *board game* pada mata pelajaran SKI di kelas VII-A MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *timeline* berbantu media *board game* pada mata pelajaran SKI di kelas VII-A MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa sesudah menggunakan metode *timeline* berbantu media *board game* mata pelajaran SKI di kelas VII-A MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memperluas khasanah ilmu pengetahuan khususnya di bidang Pendidikan dalam pengembangan metode dan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa dengan memberikan pengalaman belajar dalam suasana baru dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran SKI.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru karena dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran SKI khususnya metode pembelajaran *timeline* berbantu media *board game*.

- c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh ilmu dan wawasan secara langsung dalam penelitian dan pengembangan metode pembelajaran SKI.

E. Kerangka Berpikir

Metode dan media merupakan komponen yang diperlukan dalam proses belajar mengajar. Metode adalah cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode mengajar juga merupakan teknik atau strategi yang digunakan oleh pendidik dalam mengelola interaksi belajar-mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Syah, 2010).

Secara umum, media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi agar lebih mudah

dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2013).

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk menggunakan metode *timeline* berbantu media *board game* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode *timeline* merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan menyusun peristiwa-peristiwa secara runtut dan kronologis. Sementara itu, media *board game* merupakan media berbasis permainan yang disusun secara menarik dan menyenangkan, sehingga dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

Metode ini memuat kronologi peristiwa sehingga dianggap cocok untuk mempelajari sejarah. Dengan metode ini, peserta didik melihat rangkaian peristiwa dan pada akhirnya menyimpulkan hukum-hukum seperti sebab akibat serta memprediksi apa yang akan terjadi dengan bantuan penguasaan *timeline* beserta rentetan peristiwanya (Rosyida, 2023). Sedangkan *board game* merupakan alat permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Suyanto & Jihad, 2023). Langkah-langkah penerapan metode *timeline* berbantu media *board game*, yaitu:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi materi.
- b. Membagi siswa ke dalam kelompok.
- c. Membuat *timeline* horizontal dengan penanda kejadian penting.
- d. Guru menjelaskan peristiwa sejarah dan keterkaitannya antar tahun.
- e. Siswa menyusun kartu peristiwa dalam urutan kronologis pada *board game*.
- f. Guru memfasilitasi diskusi dan memberikan klarifikasi.
- g. Siswa merefleksikan pembelajaran.

h. Guru menyimpulkan materi dan memberi motivasi belajar.

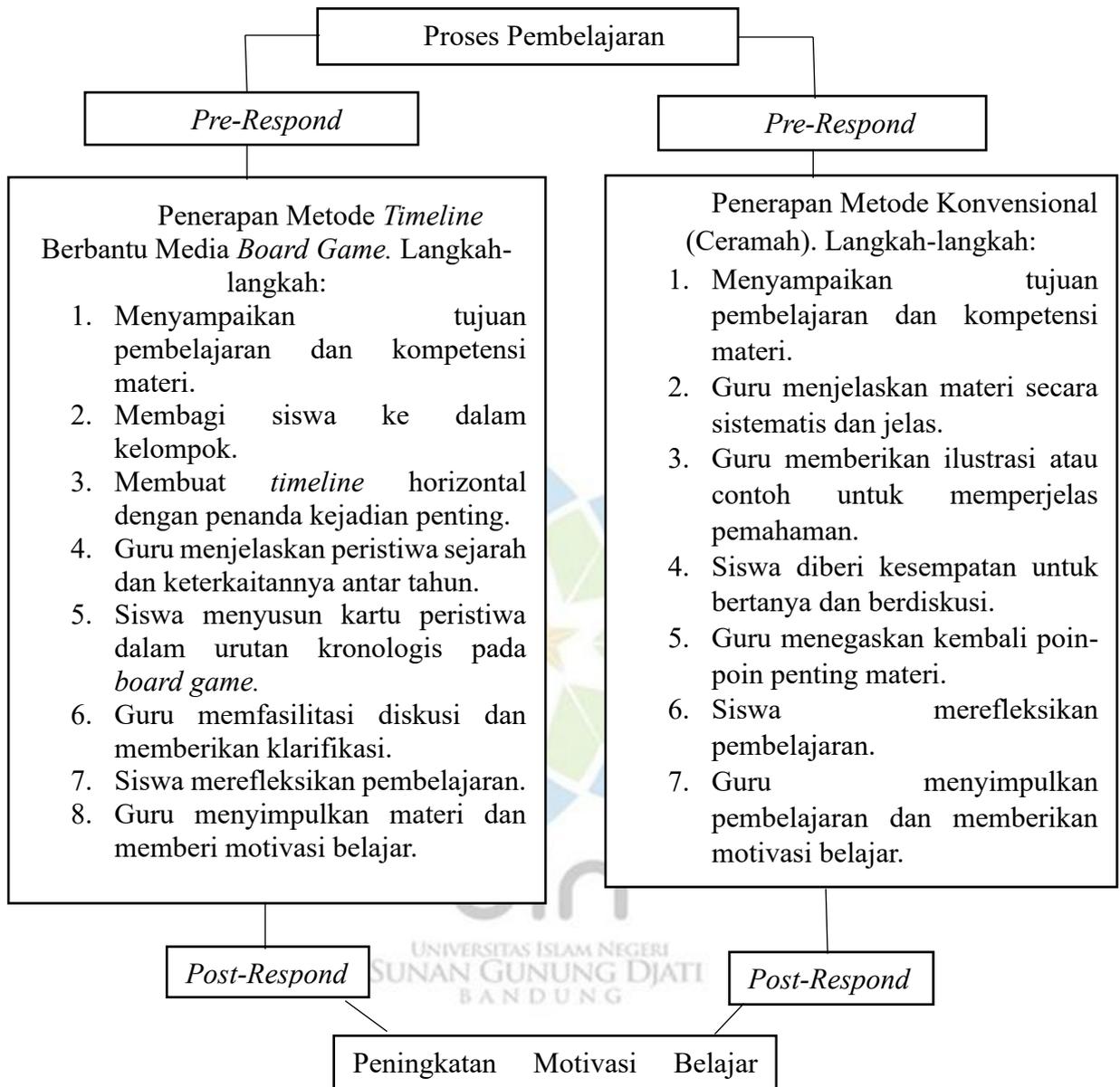
Motivasi sendiri dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang sehingga seorang individu dapat bertindak atau berbuat. Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam menunjang proses pembelajaran karena berperan dalam mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar berperan dalam membuat siswa merasa nyaman mengikuti pembelajaran, memiliki semangat tinggi serta mampu mengontrol emosi ketika mengalami kesulitan belajar (Wafiqni, 2023).

Motivasi belajar siswa dapat timbul karena faktor-faktor yang mempengaruhinya. Perubahan motivasi belajar yang terjadi pada siswa dapat terlihat melalui indikator-indikator motivasi belajar yaitu: a) hasrat dan keinginan untuk berhasil, b) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, c) harapan dan cita-cita masa depan, d) adanya penghargaan dalam belajar, e) lingkungan belajar yang kondusif dan f) kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2011).

Penerapan metode dan media yang tepat tentu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ani, 2019). Maka salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa diperlukan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat karena metode dan media pembelajaran memiliki hubungan yang saling melengkapi karena metode adalah cara penyampaian materi yang dipilih oleh guru, sedangkan media adalah alat bantu yang digunakan untuk mendukung metode tersebut agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena metode menentukan bagaimana media digunakan (Sadiman, 2019). Maka penggunaan metode berbantu media pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat diketahui analisis eksperimen melalui sketsa dibawah ini. Berikut adalah bagan alur dalam penelitian ini:

Tabel 1.1
Kerangka berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan dalam bentuk sederhana dari dugaan relatif peneliti tentang suatu hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010). Hipotesis dirumuskan berdasarkan teori yang kuat, hasil penelitian sebelumnya yang relevan, serta pengalaman peneliti dalam bidang yang sesuai. Secara

umum, hipotesis merupakan dugaan sementara yang dianggap benar, namun tetap perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran *timeline* berbantu media *board game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara positif dan signifikan. Penelitian hipotesis ini akan dilakukan dengan menguji hipotesis dengan rumus sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *timeline* berbantu media *board game* terhadap motivasi belajar siswa.
- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *timeline* berbantu media *board game* terhadap motivasi belajar siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah hasil penelitian terdahulu dan studi yang pernah digunakan penulis sebagai bahan relevansi dengan fokus penelitian serta untuk menghindari terjadinya plagiarisme penelitian dan untuk menghindari dugaan kesamaan dengan penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu, yaitu:

1. Penelitian skripsi Auli Wardian Azhar yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Timeline* Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mardrasah Aliyah Negeri Kota Tanjung Pinang”. Persamaan dengan penelitian Aulia Wardian adalah penerapan metode *timeline* sebagai variabel bebas. Namun, perbedaannya terdapat pada variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kronologis sedangkan penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan menggunakan bantuan media *board game*.
2. Penelitian Kadri Djampa yang berjudul “Penerapan Metode *Timeline* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mapel SKI Materi Strategi Dakwah Nabi Muhammad saw Kelas VII MTs Negeri 1 Poso”.

Persamaan dengan penelitian Kadri Djampa adalah penerapan metode *timeline* sebagai variabel bebas. Namun, perbedaannya terdapat pada variabel terikat yaitu keaktifan peserta didik sedangkan penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan menggunakan bantuan media *board game*.

3. Penelitian Yuni Nurlatifah yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran *Timeline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa”. Persamaan dengan penelitian Yuni Nurlatifah adalah penerapan metode *timeline* sebagai variabel bebas. Namun, perbedaannya terdapat pada variabel terikat yaitu pemahaman dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan menggunakan bantuan media *board game*.

