

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membangun suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh indikator pendidikannya, oleh karena itu perlu adanya kualitas pendidikan yang baik agar tercapainya tujuan dari suatu bangsa. Seperti yang terdapat pada Undang-Undang Dasar bahwa tujuan dari negara Republik Indonesia yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Hermanto, 2020). Maka dengan adanya sistem kelola pendidikan yang baik, akan menghasilkan anak bangsa yang baik pula, dan tentu saja akan terciptanya masyarakat yang sesuai dengan tujuan dari bangsa itu sendiri. Tujuan dari pendidikan tersebut sudah tersusun rapih di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Ishaq, 2021) bahwa tujuan dari pendidikan nasional ialah agar terbentuknya manusia yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter yang baik, berjiwa demokratis, dan bertanggung jawab merupakan salah satu pondasi penting dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam Islam pendidikan karakter yang baik, berjiwa demokratis serta bertanggung jawab dituangkan ke dalam pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam, sejalan dengan pendapat Said Hasan Hamid (Salamudin & Saefuloh, 2022) yang mengemukakan bahwa pendidikan sejarah berperan sebagai pendidikan karakter. Hal tersebut dikarenakan pelajaran sejarah memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak bangsa yang bermartabat serta memiliki rasa cinta tanah air. Oleh karena itu pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari disetiap

jenjang pendidikan, mulai dari Madarasah Ibtidaiyah sampai perguruan tinggi Islam.

Sejarah kebudayaan Islam memiliki fungsi yang cukup penting dalam dunia pendidikan, hal itu sejalan dengan pendapat (Hasmar, 2020) yang mengemukakan bahwasanya Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik, dikarenakan Sejarah Kebudayaan Islam memiliki fungsi khusus yang berbeda dari pendidikan agama Islam yang lain. Diantaranya, Fungsi edukatif, yaitu dimana sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Kemudian fungsi keilmuan, yaitu dimana melalui sejarah peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya. Serta yang terakhir fungsi transformasi, yaitu dimana sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat. Hal tersebut menjadikan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini menjadi mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi perhatian utama bagi peneliti, dikarenakan hal tersebut dapat mempengaruhi tercapainya tujuan dari pendidikan nasional, hal ini sejalan dengan (Nurhayati, Hendar., dkk, 2020) yang mengemukakan bahwa tercapainya tujuan pendidikan nasional dapat dilihat dari sebagian prestasi belajar yang diperoleh oleh siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam di MAS YPP Sukamiskin diketahui bahwa nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas X memiliki nilai rata-rata 67. Dari hasil wawancara juga ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku Lembar kerja siswa (LKS) saja. Hal itu membuat media yang digunakan bersifat monoton dan kurang bervariasi. Terlebih sekarang telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi dalam segala bidangnya.

Peneliti berasumsi bahwa dari fenomena tersebut, terlihat adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama di kelas kurang

menarik bagi siswa dan terkesan membosankan serta tidak mengikuti era revolusi 4.0 atau perkembangan teknologi. Padahal pada bidang pendidikan, perkembangan teknologi itu sendiri sudah ada peningkatan dalam upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil dari teknologi untuk proses pembelajaran. Adapun ruang lingkup dari teknologi pendidikan, salah satunya adalah teknologi pendidikan menjadi bidang garapan yang mencakup pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Peran teknologi secara umum, yaitu sebagai fasilitator untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Hal ini terjadi karena teknologi pendidikan hadir untuk meningkatkan kualitas pendidikan, (Anggraeny, Nurlaili, dkk., 2020).

Sudah seharusnya seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan peran siswa secara langsung serta dapat mengkolaborasikan teknologi didalam kegiatan pembelajaran. hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, efektif, efisien serta tercapainya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Dari uraian tersebut maka perlu dilakukannya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media permainan berbasis teknologi, diantaranya adalah media papan *QR-Code truth or dare*.

Papan *QR-Code truth or dare* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan kartu *truth or dare* menjadi media berbasis teknologi. Permainan kartu *truth or dare* ini merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *truth* dan kartu *dare*. Pada kartu *truth* berisikan jawaban “Ya atau Tidak”, sedangkan pada kartu *dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran (Indayati, 2016).

Menurut Prafianti (Indayati, 2016) pentingnya penggunaan media permainan *truth or dare* dapat merangsang siswa agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan media permainan dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian peneliti menggunakan media permainan *truth or dare* tersebut dengan menggunakan

pengembangan menjadi berbasis teknologi dalam bentuk *QR-Code* yang diharapkan media Papan *QR-Code truth or dare* tersebut dapat membuat siswa belajar dengan maksimal serta berpengaruh baik pada hasil belajar siswa di mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media papan *QR-Code truth or dare* ini pun belum pernah digunakan di MAS YPP Sukamiskin.

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, masalah ini menarik untuk diteliti. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang membahas “Penerapan Media Papan *QR-Code Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” sebagaimana yang peneliti uraikan pada bab-bab selanjutnya.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain papan *QR-Code truth or dare* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana penerapan media papan *QR-Code Truth or Dare* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah diterapkannya media papan *QR-Code Truth or Dare*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain papan *QR-Code Trurt or Dare* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
2. Untuk mengetahui penerapan media papan *QR-Code Truth or Dare* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah diterapkannya media papan *QR-Code Truth or Dare*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan terkhususkan sebagai variasi media pembelajaran yang berkolaborasi dengan teknologi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dengan media Papan QR-Code *Truth or Dare* ini siswa dapat dengan mudah memahami Sejarah Kebudayaan Islam sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

b) Bagi Guru

Media pembelajaran Papan QR-Code *Truth or Dare* yaitu kolaborasi antara pendidikan dengan teknologi yang dapat digunakan sebagai pembaharu dari kegiatan pembelajaran. selain itu, Papan QR-Code *Truth or Dare* dapat digunakan sebagai media evaluasi, terkhususnya untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam

c) Bagi Sekolah

Media pembelajaran Papan QR-Code *Truth or Dare* yaitu kolaborasi antara pendidikan dengan teknologi yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan juga sebagai alat untuk meningkatkan eksistensi sekolah dibidang pengembangan media pembelajaran terbaru.

d) Bagi Peneliti

Menambah wawasan bagi peneliti mengenai media pembelajaran khususnya dalam media Papan QR-Code *Truth or Dare* pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Serta mempersiapkan peneliti dalam mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang inovatif, serta dapat mendukung penuh industry 4.0, dengan mengkolaborasikan teknologi dengan pendidikan agar terciptanya suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Serta diharapkan media yang dibuat oleh peneliti dapat

digunakan di semua sekolah yang membutuhkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Papan *QR-Code truth or dare* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan dari permainan kartu *truth or dare* yang awalnya berbentuk kartu. Permainan kartu *truth or dare* ini merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *truth* dan kartu *dare*. Pada kartu *truth* berisikan jawaban “Ya atau Tidak”, sedangkan pada kartu *dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran (Indayati, 2016). Menurut (hayatillah, 2021) *truth or dare* adalah alat bantu untuk guru dalam bentuk permainan dengan menggunakan dua jenis kartu yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang menjadi tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri, salah satunya yaitu hasil belajar. Menurut Sari (Sitohang, Thesalonika, dkk., 2023) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima materi pembelajaran yang diberikan, dan merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa minat, perhatian, bakat dan kesiapan. Selanjutnya faktor eksternal dapat berupa kurikulum, metode Pelajaran, relasi warga sekolah, disiplin sekolah, alat atau media pembelajaran, keadaan Gedung dll (Salsabila & Puspitasari, 2020). Berdasarkan hal tersebut media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Media pembelajaran menurut Sari (Sitohang, Thesalonika, dkk., 2023) adalah segala alat fisik yang yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian penerapan media papan *QR-Code truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, akan dilakukannya pengujian pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen

dilakukan dengan cara responden diberikan penerapan media papan *QR-Code truth or dare*.

Kerangka pemikiran di atas, apabila dituangkan dalam skema yaitu sebagai berikut:



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara ataupun jawaban sementara untuk suatu rumusan masalah dari suatu penelitian yang masih harus diuji kebenarannya. (Zaki & Saiman, 2021) mengemukakan bahwa hipotesis penelitian merupakan pernyataan sementara terhadap rumusan masalah yang sifatnya dugaan yang bisa diterima (H_a) ataupun ditolak (H_o). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan satu hipotesis yaitu H_a , sebagai berikut:

H_a : Penerapan media Papan *QR-Code Truth or Dare* efektif untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas X di MAS YPP Sukamiskin.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah hasil dari beberapa penelitian yang menggunakan media yang sama dan digunakan oleh penulis sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Evi Nurul Indayani, Dyah Astriani dan Supriyono berjudul “Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekresi Terhadap Hasil Belajar di SMP” Hasil penelitian mengungkapkan bahwa

penggunaan permainan *Truth or Dare* materi sistem ekskresi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan engan hasil belajar siswa pada keals yang mengunakan permainan *Truth or Dare* lebih baik dari pada kelas yang tidak menggunakan permainan *Truth or Dare*.

Peneltian yang dilakukan oleh Dewi Lutfiati, Sri Dwiyaniti dan Octaverina Keevara Pritasari yang berjudul “Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 2 Boyolangu Pada Materi Dasar Penyakit dan Kelainan Kulit” Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran menerapkan media *truth or dare* pada materi dasar penyakit kulit dan kelainan kulit secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata pretest 52,91 dan postest 83, 20 yang Dimana terjadinya penigkatan belajar pada siswa setelah menggunakan media *truth or dare*.

Penelitian yang dilakukan oleh Di Astuti, Aren Frime dan Andriana Sofiarini berjudul “Pengembangan Media Permainan Truth or Dare (TOD) Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing” Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media permainan Truth or Dare pada pembelajaran PKn dinyatakan valid dan praktis dan memiliki efek potensial menjadikan peserta didik lebih mudah memahamipelajaran dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Cintya Devi Ayunda Fanny dan Norida Canda Sakti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan Truth or Dare layak berdasarkan hasil validasi yang telah dilalukan dan mendapatkan skor sebesar 95,64% dengan kategori “sangat layak”, tingkat efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”, respons peserta didik sangat positif dengan ditunjukkan persentase skor sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”, serta media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,71 dan dapat dikatakan “tinggi”.

Penelitian yang dilakukan oleh Koswara Dinata yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar)”. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa hasil dari validasi ahli materi persentase skor sebesar 100% dan 83% untuk kelayakan media, dengan memiliki catatan untuk diperbaiki atau ditambahkan sehingga kartu permainan Truth or Dare PPKn dengan fokus materi keberagaman sosial masyarakat Indonesia siap untuk disebar luaskan.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian yang dilakukan oleh Evi Nurul Indayani, Dyah Astriani dan Supriyono berjudul “Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekresi Terhadap Hasil Belajar di SMP”	Persamaan penelitian Evi Nurul Indayati dengan penelitian saat ini adalah sama- sama menggunakan permainan truth or dare. Kemudian jenis Penelitian yang dilakukan juga sama yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode <i>quasi experiment</i> . Penelitian ini juga sama-sama mencari	Perbedaannya adalah dalam penelitian Evi Nurul Indayanti hanya menggunakan media visual kartu <i>truth or dare</i> saja, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media visual papan <i>QR-Code truth or dare</i> . Kemudian pada penelitian Evi Nurul Indayanti tidak berbasiskan teknologi,

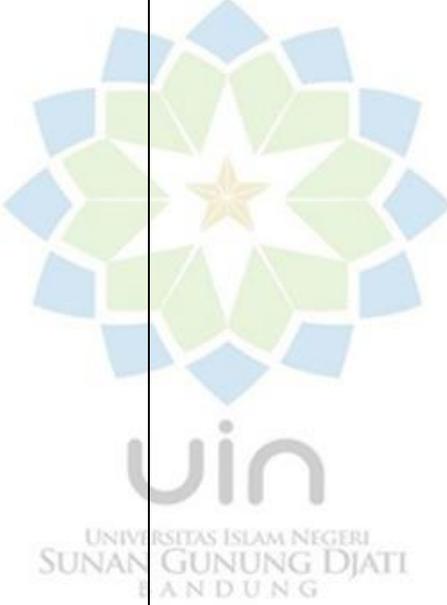
		<p>pengaruh media permainan <i>truth or dare</i> terhadap hasil belajar siswa.</p>	<p>sedangkan pada penelitian saat ini berbasis 4.0 atau teknologi.</p>
2	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Lutfiati, Sri Dwiyantri dan Octaverina Keevara Pritasari yang berjudul “Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 2 Boyolangu Pada Materi Dasar Penyakit dan Kelainan Kulit”</p>	<p>Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Lutfiati, Sri Dwiyantri, dkk dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan permainan <i>truth or dare</i>. Kemudian Jenis Penelitian yang dilakukan juga sama yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode <i>quasi experiment</i>. Penelitian ini juga sama-sama mencari pengaruh media permainan <i>truth or dare</i> terhadap hasil belajar siswa.</p>	<p>Perbedaannya adalah dalam penelitian Dewi Lutfiati, Sri Dwiyantri, dkk hanya menggunakan media visual kartu <i>truth or dare</i> saja, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media visual papan <i>QR-Code truth or dare</i>. Pada penelitian Dewi Lutfiati, Sri Dwiyantri, dkk tidak berbasiskan teknologi, sedangkan pada penelitian saat ini berbasis 4.0 atau teknologi.</p>
3	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Di</p>	<p>Persamaan penelitian yang dilakukan oleh</p>	<p>Perbedaannya adalah dalam</p>

	<p>Astuti, Aren Frime dan Andriana Sofiarini berjudul “Pengembangan Media Permainan Truth or Dare (TOD) Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing”</p>	<p>Di Astuti, Aren Frime dkk, dengan penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti keefektivitasan media permainan <i>truth or dare</i>.</p>	<p>penelitian Di Astuti, Aren Frime dkk, hanya menggunakan media visual kartu <i>truth or dare</i> saja, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media visual papan <i>QR-Code truth or dare</i>. Pada penelitian Evi Nurul Indayanti tidak berbasis teknologi, sedangkan pada penelitian saat ini berbasis 4.0 atau teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Di Astuti, Aren Frime dkk, menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu <i>Research and development</i>. Sedangkan pada penelitian saat ini menggunakan</p>
--	--	--	---



			metode <i>quasi experiment</i> .
4	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Cintya Devi Ayunda Fanny dan Norida Canda Sakti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.</p>	<p>Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Cintya Devi Ayunda Fanny dan Norida Canda Sakti dengan penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti keefektivitasan media permainan <i>truth or dare</i> terhadap hasil belajar siswa.</p>	<p>Perbedaannya adalah dalam penelitian Cintya Devi Ayunda Fanny dan Norida Canda Sakti hanya menggunakan media visual kartu <i>truth or dare</i> saja, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media visual papan <i>QR-Code truth or dare</i>. Pada penelitian Cintya Devi Ayunda Fanny dan Norida Canda Sakti tidak berbasis teknologi, sedangkan pada penelitian saat ini berbasis 4.0 atau teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Cintya Devi Ayunda Fanny dan Norida Canda Sakti</p>

			<p>menggunkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu <i>Research and development</i>. Sedangkan pada penelitian saat ini menggunkan metode <i>quasi experiment</i>.</p>
5	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Koswara Dinata yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar)”.</p>	<p>Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Koswara Dinata dengan penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti keefektivitasan media permainan <i>truth or dare</i></p>	<p>Perbedaannya adalah dalam penelitian yang dilakukan oleh Koswara peneliti meneliti pengaruhnya media <i>truth or dare</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa, sedangkan pada penelitian saat ini peneliti meneliti pengaruh <i>media truth or dare</i> terhadap hasil belajar siswa. Kemudian dalam penelitian menggunakan</p>

			<p>media visual kartu <i>truth or dare</i> saja, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media visual papan <i>QR-Code truth or dare</i>. Pada penelitian Koswara tidak berbasis teknologi, sedangkan pada penelitian saat ini berbasis 4.0 atau teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Koswara menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu <i>Research and development</i>. Sedangkan pada penelitian saat ini menggunakan metode <i>quasi experiment</i>.</p>
--	--	---	--