

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah Kebudayaan Islam adalah materi pelajaran yang ada di Madrasah Ibtidaiyah yang merupakan lembaga formal dibawah naungan Kementrian Agama. pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah sebagai bagian yang integral dari Pendidikan Agama. Sejarah kebudayaan Islam mempunyai kontribusi dalam memberikan semangat kepada peserta didik untuk mempraktekkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹

Bagi umat muslim sangat dianjurkan untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam, sebab ada banyak hukum-hukum Islam yang diatur dalam sejarah kebudayaan Islam. Hal ini sesuai dengan firman Allah yang berbunyi :

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman. (Yusuf 12:111)

¹ M. Nurul Ulum, 'Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora', *Jurnal Pedagogy* 15, No. 1 (2022): 138–49.

Allah juga berfirman :

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

Semua kisah rasul-rasul kami ceritakan kepadamu (Nabi Muhammad), yaitu kisah-kisah yang dengannya kami teguhkan hatimu. Di dalamnya telah diberikan kepadamu (segala) kebenaran, nasihat, dan peringatan bagi orang-orang mukmin.

Penulisan sejarah Islam atau dalam khasanah tradisi intelektual Islam disebut *tārīkh* Islam (atau umat Islam) telah dimulai sejak masa Islam klasik. Tarikh Islam memang menjadi salah satu perhatian para sejarawan Muslim yang telah menyusunnya dalam berjilid-jilid kitab, dan dengan berbagai metode baik penulisan secara kronologis atau berdasarkan periodisasi, geografis atau kewilayahan, maupun sejarah mengenai individu seperti sejarah Nabi, sahabat, dan tokoh ulama.²

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi siswa MI karena mata pelajaran ini merupakan salah satu pelajaran yang dapat menanamkan karakter keislaman dalam diri seorang anak. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai disiplin ilmu yang mandiri. Sejarah menuntut ketekunan dan keahlian orang yang mempelari dan mengembangkannya. Jadi mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sejak dini itu sangatlah penting, karena diusia dasarnya mereka harus menumbuhkan karakter dan kebudayaan keislaman, sehingga tidak salah arah dalam mengikuti gaya hidup

² Yoyo Hambali, 'Sejarah Sosial Dan Intelektual Masyarakat Muslim Andalusia Dan Kontribusinya Bagi Peradaban Dunia', 2016, n.d.

atau budaya lain pada era globalisasi. Karena kebanyakan kebudayaan islam sudah mulai pudar seiring berjalannya zaman.³

Namun berdasarkan penelitian yang dilakukan Amin, bagi sebagian besar siswa MI, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau kerap disebut SKI merupakan salah satu mata pelajaran yang agak kurang menarik bagi diri siswa. Hal ini banyak dipengaruhi oleh faktor proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang kreativitas seorang guru, dalam proses belajar mengajar saat berinteraksi dengan siswa di dalam kelas. Materi SKI yang karakteristiknya materi sejarah Islam masa lampau disampaikan atau bahkan diceritakan begitu saja dengan model belajar bercerita. Model belajar seperti inilah yang membuat siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga kreatifitas berfikir maupun tangkapan materi siswa kurang maksimal.⁴

Hal serupa juga dijelaskan oleh Rasyid, setelah ditelusuri, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi, menghadapi beberapa problematika, antara lain; Munculnya stereotip bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam berisikan cerita masa lalu menyebabkan materi pelajaran tersebut kurang diminati oleh peserta didik. Mata pelajaran sejarah justru hanya dipandang sebagai mata pelajaran pelengkap, baik oleh peserta didik maupun oleh

³ Fadhilah Azzah Syaharan, 'Pentingnya Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam Bagi Siswa Mi', *Lampung Media* (Blog), 19 June 2020, <https://Lampungmediaonline.Com/Pentingnya-Mempelajari-Sejarah-Kebudayaan-Islam-Bagi-Siswa-Mi/>.

⁴ Moh Nasrul Amin, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI', *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2 (2019): 115–27.

pendidik. Waktu yang disediakan terbatas, ini terbukti dengan jam pelajaran untuk Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah hanya mendapat porsi 2 jam/minggu, sedang materi begitu padat dan memang penting, yakni menuntut pematapan pengetahuan hingga terbentuk watak dan keperibadian yang berbeda jauh dengan tuntutan terhadap mata pelajaran lainnya.⁵

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah adalah kurangnya pembentukan sikap (*afektif*) karena guru lebih mementingkan aspek pengetahuan (*kognitif*) dalam pembelajaran SKI sehari-hari. Guru dalam mengajar harus membuat perangkat pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan adanya kesulitan yang dihadapi oleh para guru. siswa merasa sulit menerima pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi yang serba hafalan sejarah yang sudah ratusan bahkan ribuan tahun yang lalu. Siswa menganggap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran yang membosankan.⁶

Menurut Tanaya, siswa/I MI belum dapat memahami secara utuh akan makna dari sejarah itu sendiri, karena mereka belum dapat memahami hal yang abstrak, mereka sangat membutuhkan hal yang kongkrit dalam kehidupan yang nyata yang

⁵ Abdul Rasyid, 'Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi', *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018): 13–25.

⁶ Ulum, 'Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora'.

mereka alami. Walaupun kelas tinggi yaitu III sampai dengan kelas VI mereka memahami sedikit akan hal yang abstrak, tetapi belum juga sepenuhnya memahami hal tersebut.⁷

Terkait hal itu diketahui bahwa data dari *Global Stats* pada bulan Juni tahun 2022 penggunaan *smartphone* dengan sistem operasi android di Indonesia adalah 90.84%, jumlah yang jauh lebih banyak daripada iOS yang hanya 9.05%, sedangkan sistem operasi lain 0.09%.⁸

Gambar 1.1 Statistik Pengguna Sistem Operasi di Indonesia



Ishak menjelaskan, bahwa anak-anak yang tumbuh pada generasi *alpha* dalam kesehariannya tidak lepas dari penggunaan *gadget*, sehingga mempengaruhi mereka dalam aktifitas sehari-hari seperti gaya belajar hingga hubungan sosial. Cara mendidik anak yang terlahir di generasi *alpha* berbeda dengan generasi sebelumnya,

⁷ Tanayalisia, 'Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam DiIslam Di Madrasah Ibtidaiyah (MI)', Steemit, 25 December 2017, <https://steemit.com/steemit/@tanayalisia/problematika-pembelajaran-sejarah-kebudayaan-islam-diislam-di-madrasah-ibtidaiyah-mi>.

⁸ 'Mobile Operating System Market Share Indonesia', StatCounter Global Stats, accessed 19 October 2022, <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>.

diperlukan strategi khusus agar mereka tumbuh menjadi anak yang maju secara teknologi, namun tetap mampu menghargai nilai-nilai sosial dan agama.⁹

Pendapat lain menyatakan bahwa bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk beradaptasi dengan generasi *alpha* pada sektor pendidikan yaitu dengan cara mengimplementasikan *augmented reality*. Teknologi ini lambat laun akan segera mempengaruhi proses pembelajaran konvensional. Penerapan *Augmented reality* di dunia pendidikan mampu menciptakan cara dan metode baru dalam proses pembelajaran sehingga akan membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan informasi lebih mudah dipahami.¹⁰

Pendidikan yang dapat memfasilitasi generasi *alpha* ini adalah pendidikan yang sudah akrab pula dengan teknologi digital, guru bukan lagi sebagai sumber belajar satu-satunya melainkan guru menjadi fasilitator yang mampu memfasilitasi belajar anak generasi *alpha* ini. Dengan mengkolaborasikan teknologi digital yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dipadukan dengan aktivitas-aktivitas fisik yang menyenangkan membuat semangat dan motivasi belajar anak menjadi meningkat.¹¹

⁹ Ishak Fadlurrohman et al., 'Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0', *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial* 2, no. 2 (2019): 35.

¹⁰ Muhammad Lukman Ardiyansyah, 'Mengulik Serba-serbi Pemanfaatan Teknologi *Augmented reality* Masa Kini', accessed 27 June 2022, <https://id.linkedin.com/pulse/mengulik-serba-serbi-pemanfaatan-teknologi-augmented-masa-ardiansyah>.

¹¹ 'Generasi *Alpha* Dan Pendidikan 4.0', accessed 29 June 2022, <https://kaksetoschool.sch.id/index.php/galeri/32-generasi-alpha-dan-pendidikan-4-0>.

Saat dilakukan observasi secara langsung ke SDI Al-Maliki Sukodono, informasi yang didapat bahwa metode yang diterapkan di sekolah selama pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah model belajar bercerita. Dimana siswa hanya duduk dan mendengarkan guru bercerita peristiwa masa lalu. Guru bidang studi SKI menjelaskan, terkadang terdapat beberapa murid yang terlihat kurang bersemangat bahkan mengantuk saat jam pelajaran SKI dilaksanakan. Hal ini juga berpengaruh pada pemahaman siswa.¹²

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa munculnya kendala mengenai pembelajaran sejarah kebudayaan Islam perlu diatasi. Pelajaran sejarah kebudayaan Islam sering kali hanya bercerita peristiwa masa lalu secara lisan, dengan memanfaatkan buku bacaan dan tidak luput dari menghafal nama-nama tokoh dan tanggal-tanggal penting.

Selain itu anak generasi *alpha* yang saat ini berada di tingkat SD belum dapat memahami secara utuh akan makna dari sejarah itu sendiri, karena mereka belum dapat memahami hal yang abstrak, mereka sangat membutuhkan hal yang kongkrit dalam kehidupan yang nyata yang mereka alami. Untuk mendukung proses pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai zamannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *Augmented reality* sebagai media pembelajaran.

¹² observasi lapangan di SD Islam Al-Maliki Sukodono, 21 November 2022.

Berdasarkan data dan fakta tersebut, peneliti berupaya untuk mencari solusi dengan cara memanfaatkan media *augmented reality* sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk memperkenalkan sejarah kebudayaan Islam. Dari penjelasan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang ***“Implementasi Media Augmented reality Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Sejarah Kebudayaan Islam”***

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, berupa latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep sejarah kebudayaan Islam.
- b. Tingginya jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia mempengaruhi siswa dalam gaya belajar dan berfikir.
- c. Munculnya stereotip bahwa materi sejarah kebudayaan Islam berisikan cerita masa lalu menyebabkan materi pelajaran tersebut kurang diminati siswa.

2. Fokus Masalah

- a. Implementasi media *Augmented reality* di SDI Al-Maliki Sukodono.
- b. Respon siswa terhadap implementasi media *augmented reality*.

- c. Peningkatan pemahaman siswa pada materi sejarah kebudayaan Islam di SDI Al-Maliki Sukodono.

3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana implementasi media *augmented reality* di SD Islam Al-Maliki Sukodono?
- b. Bagaimana respon siswa terhadap implementasi media *augmented reality*?
- c. Bagaimana pemahaman siswa pada materi sejarah kebudayaan Islam sebelum dan sesudah menggunakan media *augmented reality*?

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui implementasi media *augmented reality* dalam meningkatkan pemahaman generasi pada materi sejarah kebudayaan Islam.
- b. Untuk mengetahui Bagaimana respon siswa terhadap implementasi media *augmented reality*.
- c. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam di SD Islam Al-Maliki.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta bahan referensi yang relevan bagi dunia pendidikan untuk menambah wawasan dalam

proses pembelajaran baik dalam lingkup umum maupun khusus terkait implementasi *augmented reality* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar. Selain itu pemanfaatan media *augmented reality* diharapkan dapat mengarahkan kecenderungan anak-anak dalam menghabiskan waktu bermain smartphone ke arah aktivitas pembelajaran yang berdampak positif.

b) Bagi Guru

Mempermudah dalam menyampaikan materi ajar atau informasi dan dapat menghindari dari salah informasi.

c) Bagi Fakultas

Dapat dijadikan bahan pustaka untuk memberikan informasi kepada pembaca untuk dijadikan acuan serta bahan referensi untuk kedepannya yang ingin mengkaji terkait media *augmented reality* sebagai media pembelajaran.

d) Bagi sekolah

Agar dijadikan bahan masukan untuk memperbarui media pembelajaran dan untuk meningkatkan mutu sekolah.

E. Kajian Terdahulu yang Relevan

Kajian terdahulu merupakan gambaran dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain, dengan masalah yang serupa dengan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini tujuannya untuk mencari perbandingan.¹³ Analisis mengenai *augmented reality* sendiri telah diteliti oleh beberapa peneliti berupa jurnal dan skripsi. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Uliontang & Chandra, (2020) dalam jurnal penelitian yang “Pemanfaatan *Augmented reality* Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan *augmented reality*. Dilihat dari sikap siswa yang antusias dan merasa senang mampu meningkatkan pemahamannya dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.¹⁴
- 2) Karagozlu, (2018) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “*Determination Of The Impact Of Augmented reality Application On The Success And Problem Skills Of Students / Penentuan Dampak Penerapan Augmented reality Terhadap Keberhasilan Dan Keterampilan Soal Siswa*” Dalam penelitian ini *Augmented*

¹³ Yusuf Abdhul, ‘Penelitian Terdahulu: Cara Membuat dan Contoh’, *Deepublish Store* (blog), 21 March 2022, <https://deepublishstore.com/penelitian-terdahulu/>.

¹⁴ Uliontang and Chandra, ‘Pemanfaatan *Augmented reality* Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto’, *Jurnal. Tek. Eng. Sains J 4*, no. 1 (2020): 24.

reality digunakan untuk kelas 7 IPA selama 14 minggu. Dampak *augmented reality* berpengaruh positif terhadap kepercayaan diri siswa dan keterampilan pemecahan masalah. Di sisi lain, pencapaian nilai siswa pada akhir semester menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai prestasi siswa yang didukung oleh teknologi *Augmented reality*.¹⁵

- 3) Mukholladun, (2021) dalam skripsi yang berjudul “Penerapan *Augmented reality* Dalam Pembelajaran Pengenalan Alat Laboratorium Kimia”. Berdasarkan tabel pengolahan skala di dapatkan nilai persentase dari enam pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa sebanyak 89,16% responden menyatakan bahwa *Augmented reality* mendapatkan predikat keterangan sangat baik.¹⁶
- 4) Titik Setiowati, (2022) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di Mts Nu Ungaran Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar setelah menggunakan *Augmented reality* adalah sebesar 76,75 berbeda dengan rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan *augmented reality* yaitu 39,28. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang telah menggunakan *Augmented reality* mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.¹⁷

¹⁵ Damla Karagozlu, ‘Determination of the Impact of *Augmented reality* Application on the Success and Problem-Solving Skills of Students’, *Jurnal*, 2018, 4.

¹⁶ Mukholladun Hamdan Yuwapi, ‘Penerapan *Augmented reality* Dalam Pembelajaran Pengenalan Alat Laboratorium Kimia’ (*Skripsi Universitas Islam Riau Pekanbaru*, 2021).

¹⁷ Titik Setiowati, ‘Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di Mts Nu Ungaran Tahun Ajaran 2018/2019’, *Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang*, 2022.

5) Yessi Oktaviani, (2019) dalam jurnal penelitian yang berjudul "Pengaruh *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu". Berdasarkan penelitiannya disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Augmented reality* sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Pengaruh tersebut bersifat positif karena minat belajar siswa yang menggunakan *Augmented reality* lebih tinggi dibandingkan minat belajar siswa yang hanya menggunakan media gambar hewan.¹⁸

Dari ke lima penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented reality* berdampak positif. Pemanfaatn *Augmented reality* sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu minat belajar siswa lebih tinggi setelah menggunakan *Augmented reality*.

Menurut Karagozlu, sikap siswa yang antusias dan merasa senang mampu meningkatkan pemahamannya dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya pencapaian peningkatan nilai prestasi siswa pada akhir semester yang didukung oleh teknologi *Augmented reality*.¹⁹

¹⁸ Yessi Oktaviani, Herman Lusa, And Feri Noperman, 'Pengaruh *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd Kota Bengkulu', *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2019.

¹⁹ Karagozlu, 'Determination of the Impact of *Augmented reality* Application on the Success and Problem-Solving Skills of Students'.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan adalah pada mata pelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini penggunaan *Augmented reality* digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dan diimplementasikan kepada siswa kelas IV di SDI Al-Maliki Sukodono.