

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi belakangan ini mengalami pertumbuhan yang cepat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat memberikan dampak positif pada kualitas pendidikan dan proses pembelajaran di sekolah. Inovasi dalam metode pembelajaran diharapkan dapat mengurangi kebosanan peserta didik selama pembelajaran yang dipimpin oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Media adalah suatu ide yang sangat penting untuk menghindari kejenuhan Peserta Didik karena pelajaran dengan media dianggap efektif dan dapat membangkitkan semangat mereka untuk belajar. Menurut Gagne (dalam Hamzah Panggara, et al, 2022), mengungkapkan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Sedangkan menurut Aisyah Fadilah et al. (2023), media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai alat/sarana/perantara untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Adapun menurut Saifullah (2021) mengartikan media adalah segala sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang kemauan audiens

(peserta didik), pikiran, dan perasaan, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Berdasarkan pengertian dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media dalam konteks pendidikan adalah segala jenis perangkat fisik lingkungan pembelajaran atau segala jenis komponen yang memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik dan menyampaikan pesan dengan tujuan untuk mempengaruhi pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi.

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar, media dapat memperjelas penyajian pesan, menarik perhatian siswa, meningkatkan hasil belajar, mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman siswa, menyajikan informasi dengan cara yang menarik, dan membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif dan efisien (Shoffa, 2023).

Proses belajar dapat dibantu menggunakan media pembelajaran menarik bagi peserta didik, seperti media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, sebagaimana dalam firman Allah SWT Q.S An-naml ayat 28-29, sebagai berikut:

إِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ (٢٨) قَالَتْ
يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ أَيَّى إِلَهِيَ كُنتُمْ (٢٩)

Artinya: Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan (28). Dia (Balqis) berkata wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia (2⁹).

Surat An-naml ayat 28 dan 29 dalam tafsir Ibn Katsir dijelaskan bahwa Sulaiman alaihissalam menulis surat, ditujukan kepada Ratu Balqis dan Kaumnya, lalu menyerahkannya kepada hud-hud untuk membawanya. Menurut suatu pendapat, surat itu dibawa hud-hud di dalam sayapnya sebagaimana biasanya burung pengantar surat, menurut pendapat lain yang mengatakan dengan paruhnya, hud-hud terbang menuju ke negeri mereka, dan dia hinggap di istana Ratu Balqis, di tempat yang sepi yang biasa dipakai Ratu Balqis kala menyendiri. Lalu hud-hud melemparkan surat itu melalui celah yang ada di istananya, tepat berada di hadapan Ratu Balqis, setelah itu hud-hud menjauh sebagai sikap etika dan sekaligus berjaga-jaga. Ratu Balqis kebingungan menyaksikan pemandangan yang menakjubkan itu sehingga membuatnya terpana sejenak. Kemudian ia menuju ke tempat surat itu dijatuhkan, lalu mengambilnya dan membuka laknya serta membacanya. Ternyata tertulis di dalamnya adalah seperti: *"Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi)nya, Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Bahwa janganlah kamu sekalian berlaku sombong terhadapku dan datanglah kepadaku sebagai orang-orang yang berserah diri"*. Maka Ratu Balqis mengumpulkan semua menteri dan pembesar kerajaannya, lalu berkatalah ia kepada mereka *"Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku surat yang mulia"*. Yakni mulia karena ia telah melihat keajaiban perkara surat itu, sebab burunglah yang mengantarkan surat itu kepadanya, lalu burung tersebut surut mundur darinya

sebagai etika terhadap raja. Hal seperti itu tidak akan mampu dilakukan oleh sembarangan raja.

Sebagaimana yang telah dipaparkan diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam QS. An-Naml ayat 28 dan 29 menjelaskan telah terjadi teknologi komunikasi dari cerita nabi sulaiman a.s dan Ratu Balqis pada masa itu. Nabi Sulaiman a.s menggunakan burung hud-hud untuk mengirimkan pesan kepada Ratu Balqis dalam bentuk surat. Pada ayat 29, menjelaskan bahwa telah sampai dan diterimanya surat tersebut oleh ratu Balqis.

Penggunaan burung hud-hud sebagai media oleh Nabi Sulaiman untuk mengirim pesan berupa surat kepada Ratu Balqis merupakan salah satu bentuk teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Karena dengan bantuan burung hud-hud dapat membuat proses komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien. Demikian dalam pembelajaran dibutuhkan media yang tepat, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat peserta didik dan pendidik mudah dan nyaman dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Ayat tersebut juga sesuai dengan arti media pendidikan yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Bab 1 Nomor 13, yang menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Antusias peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung rendah, sehingga dalam rangka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran diperlukan

adanya guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Metode pengajaran konvensional seperti ceramah seringkali menjadi keterbatasan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Pendidikan agama islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam yang dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan (Drajat, 1992, p. 8) Di sekolah islam atau yang sering disebut dengan madrasah. Pendidikan islam terbagi ke dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

Berbicara tentang sejarah bahwa setiap manusia tidak ada alasan terlepas dari sejarah. Beragam catatan sejarah peradaban manusia dituangkan dalam narasi sejarah. Dalam setiap ucapan, perbuatan, tingkah laku manusia yang telah terjadi akan menjadi sejarah dalam kehidupannya. Oleh karena itu, sejarah selalu menemani dan memberikan pelajaran berharga pada manusia. Seperti yang tercantum dalam QS. Hud ayat 120:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ ، وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ
وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَى لِلْمُؤْمِنِينَ ﴿١٢٠﴾

Artinya: *Dan semua kisah dari rasul rasul kami ceritakan kepadamu ialah kisah-kisah yang dengan kami teguhkan harimu, dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.*

Dalam tafsir Ibnu Katsir (1994), syakir menerangkan bahwa dan semua kisah dari rasul-rasul kami ceritakan kepadamu ialah kisah-kisah yang dengannya kami teguhkan hatimu dan dalam surat ini telah datang kebenaran

dan pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman. Allah SWT menyebutkan bahwa semua kisah para rasul terdahulu bersama umatnya masing masing sebelum engkau (Muhammad) kami ceritakan kepadamu perihal mereka. Juga perihal pertentangan dan permusuhan yang dilancarkan oleh mereka terhadap para nabinya masing-masing, dan pendustaan serta gangguan mereka mereka yang dilancarkan terhadap para nabinya. Lalu Allah menolong golongan orang-orang beriman dan menghinakan musuh-musuhnya yang kafir. Surat ini mengandung kisah-kisah para Nabi, Bagaimana Allah menyelamatkan mereka bersama orang-orang yang beriman, lalu Allah membinasakan orang kafir. Sudah kepadamu yang didalamnya mengandung kisah-kisah yang benar serta pelajaran untuk membuat jera orang-orang kafir dan peringatan buat orang-orang yang beriman (Syakir, 2011, p. 80)

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran penting dalam membentuk wawasan sejarah dan pemahaman peserta didik mengenai peradaban islam dari masa ke masa, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi Peserta Didik.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 10 Februari 2024 di MTsN Padang Panjang penulis menemukan pendidik masih kurang maksimal dalam memvariasikan penggunaan media pembelajaran

terkhusus pada mata pelajaran SKI, pendidik lebih cenderung menggunakan media papan tulis dan media PPT, yang mana nantinya ketika guru sudah selesai menjelaskan materi menggunakan media papan tulis setelah itu peserta didik akan diarahkan untuk menyalin ke buku catatannya. Pembelajaran yang monoton seperti ini membuat peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran terlebih pada mata pelajaran SKI.

Hasil observasi tersebut selaras dengan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa peserta didik kelas VII mereka mengatakan bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terasa membosankan karena materinya banyak hafalan dan sebagian dari mereka beranggapan materinya sulit dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari ditambah cara mengajar guru yang membosankan mereka lebih cenderung mendengarkan dan mencatat. Mereka juga mengatakan guru jarang menggunakan media pendukung seperti video atau permainan, jadi mereka kurang terlibat aktif dalam pembelajaran yang membuat mereka merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Naeila (2013) mengemukakan indikator dari kejenuhan belajar yaitu Kelelahan emosional (merasa lelah dalam kegiatan belajar, merasa bersalah terhadap hasil belajar), Depersonalisasi/sinis (cenderung memandang remeh terhadap sesuatu, contoh peserta didik kurang tertarik dengan penjelasan guru di kelas, enggan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, kehilangan minat dan antusias untuk belajar), Efikasi akademik (merasa tidak percaya diri dalam belajar, berkurangnya motivasi dan semangat dalam belajar).

Permasalahan lain yang penulis temui pada saat melakukan observasi langsung ke dalam kelas yaitu kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik, yang ditandai dengan banyaknya peserta didik yang berbicara dengan temannya saat guru menjelaskan, dan tidak jarang ditemui peserta didik tidur saat pembelajaran berlangsung. Selain itu penulis juga melihat rendahnya keaktifan peserta didik saat mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi yang dipelajari akan tetapi hanya sebagian peserta didik yang merespons atau memberikan jawaban. Permasalahan di atas berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih terbilang rendah, hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 Ketuntasan Hasil Ulangan Harian (Sumatif) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTsN Padang Panjang 2024/2025

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Tuntas	Tidak Tuntas
1	VII A	30	80	^	2^
2	VII B	32	80	14	18
3	VII C	32	80	11	21
4	VII D	32	80	4	28
5	VII E	31	80	6	25
6	VII F	30	80	13	17
7	VII G	29	80	13	16
8	VII H	30	80	2	28
9	VII I	30	80	9	21
10	VII J	29	80	^	2^

11	VII K	32	80	10	22
	Jumlah	338		98	240

Sumber: Guru Mata Pelajaran SKI Kelas VII di MTsN Padang Panjang

Berdasarkan tabel diatas, maka diketahui bahwa hasil belajar peserta peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih terbilang rendah. Dimana di setiap kelas banyak peserta didik yang tidak mencapai batas ketuntasan.

Gambaran masalah tersebut menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik sangat perlu di tingkatkan. Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran pendidik harus menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran, karena dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat kristanto yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (komunikasi dua arah secara aktif), dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Kristanto, 2016). Salah satu solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif atau penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk

mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar. Gagne dan Raiser menyatakan bahwa "*Instructional media are the physical means by which an instructional message is communication*". (media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran). Selain digunakan untuk menyampaikan materi media juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar (Kristanto, 2016, p. 11).

Perkembangan teknologi yang semakin maju memungkinkan penggunaan game sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah Media *Educaplay*. Media *Educaplay* adalah platform pendidikan yang memungkinkan pengguna membuat atau berbagai materi pembelajaran interaktif. *Educaplay* ini menawarkan berbagai fitur seperti *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya. (Batitusta & Hardinata, 2024, p. 2686) Aktivitas yang dibuat dapat dibagikan melalui tautan atau disematkan di situs web, dan memungkinkan penggunaan yang luas dalam lingkungan pendidikan.

Educaplay merupakan *platform* e-learning yang menawarkan berbagai permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga meningkatkan partisipasi peserta didik pada proses belajar mengajar. Hal ini menjadikan *Educaplay* sebagai platform e-learning yang menawarkan beragam permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga

meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses belajar mengajar. (Agdiyah, et al, 2024, p. 1367)

Pendapat lain mengatakan bahwa *Educaplay* adalah aplikasi berbasis web yang populer untuk *game* edukasi yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukasi yang sesuai dengan materi pelajaran. (Sepriyanti, et al. 2024). Game edukasi bukan hanya alat untuk bermain mereka membantu peserta didik meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor mereka serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. game edukasi juga memberi peserta didik kesempatan untuk belajar sambil bermain, yang pada gilirannya membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik. Game edukasi juga menawarkan pengalaman belajar berulang yang memungkinkan Peserta Didik mengulangi pelajaran sebanyak yang mereka mau. (Yuliani, et al. 2024, p. 87)

Game edukasi membantu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dan dunia pendidikan konvensional. Game ini menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan konten edukatif, mendorong peserta didik untuk belajar. Studi menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Motivasi intrinsik adalah dorongan untuk belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik dan tidak berasal dari paksaan luar. peserta didik yang termotivasi secara intrinsik akan lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka. (Sepriyanti, et al. 2024)

Menurut wulandari dalam Mboa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. (Mboa, 2024). Hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap kemampuan peserta didik yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran. (Ricardo & Meilani, 2017). Penggunaan angka pada hasil tes tertentu dimaksudkan untuk mengetahui daya serap peserta didik setelah menerima materi pelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dinilai melalui angka yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar Peserta Didik. Pendapat yang paling terkemuka membagi indikator hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
3. Ranah psikomotor, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

Salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar diukur melalui pemahaman peserta didik tentang materi, perubahan sikap, dan keterampilan yang mereka pelajari selama proses pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan memakai media interaktif seperti *Educaplay* karena media ini memiliki kemampuan untuk membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal itulah yang ditawarkan dalam *Educaplay* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Teori konstruktivisme berakar dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky menekankan bahwa siswa harus secara individu menemukan dan mentransformasi informasi agar menjadi pengetahuan siswa itu sendiri. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan tidak bisa langsung dipindahkan dari guru ke peserta didik, melainkan sebaliknya peserta didik harus aktif berfikir dan berpartisipasi dalam membangun pengetahuan mereka (Pohan, 2019). Dalam konteks media pembelajaran berbasis game seperti *Educaplay* siswa terlibat dalam pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Arrazin, 2024). Selaras dengan hal itu Sepriyanti, Supriatna, & Hartono (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game seperti *Educaplay* mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara signifikan, seperti meningkatkan kemampuan berfikir

kritis, meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan minat dan peran peserta didik dalam pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh pendapat yang mengatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif yang nantinya berdampak pada peningkatan hasil belajar (Tamansiswa et al., (2024).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan penulis ingin melihat lebih jauh bagaimana, **Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII Di MTsN Padang Panjang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul, diantaranya:

1. Kurangnya variasi media yang digunakan oleh pendidik.
2. Peserta didik merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik sering tidur dan memilih berbicara dengan peserta didik lain saat guru menjelaskan materi.
3. Peserta didik cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI masih terbilang rendah

C. Batasan Masalah

1. Peneliti melakukan proses pelaksanaan penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Penelitian ini di fokuskan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.
3. Penelitian ini di fokuskan pada kelas VII MTsN Padang Panjang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *Educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN Padang Panjang?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media *Educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN Padang Panjang?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTsN Padang Panjang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *Educaplay* pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTsN Padang Panjang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media *Educaplay* pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTsN Padang Panjang.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTsN Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini akan bermanfaat dalam memberikan pengetahuan tentang bahan pembelajaran media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menjadi acuan bagi peneliti jika sudah menjadi pendidik di lapangan kerja.
- b. Bagi guru, dapat menjadi acuan yang tepat dalam proses pembelajaran dan menjadi pengetahuan bagi guru di MTsN Padang Panjang.
- c. Bagi peserta didik, dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran SKI.
- d. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada.

G. Definisi Operasional

Media *Educaplay* adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. *Educaplay* adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu Peserta Didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan

efektif. *Educaplay* merupakan media yang menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk merancang permainan secara gratis dengan hasil yang kreatif dan profesional (Utami, 2023).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pendapat lain mengatakan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. (Purwaningsih, 2022). Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dinilai melalui angka yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sejarah secara etimologis berasal dari kata arab *syajarah* yang mempunyai arti pohon kehidupan dan yang dikenal didalam bahasa ilmiah yakni *History*, dan makna sejarah mempunyai dua konsep yaitu: *pertama*, konsep sejarah yang memberikan pemahaman akan arti objektif tentang masa lampau. *Kedua*, sejarah menunjukkan maknanya yang subjektif, karena masa lampau tersebut telah menjadi sebuah kisah atau cerita. (Syurgawi & Yusuf, 2020, h. 176).

Sejarah juga berarti ilmu pengetahuan yang berikhtiar untuk melukiskan atau menjelaskan fenomena kehidupan sepanjang terjadinya perubahan karena adanya hubungan antara manusia terhadap masyarakat. Pengertian sejarah lainnya adalah yang tersusun dari serangkaian peristiwa masa lampau

keseluruhan pengalaman manusia. (Nasution, 2013, pp. 1-2). Dari beberapa pengertian sejarah di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan islam adalah ilmu pengetahuan yang menjelaskan tentang peristiwa masa lampau umat manusia yang disusun secara kronologis untuk menjadi pelajaran bagi manusia yang hidup sekarang maupun yang akan datang.

Pada penelitian ini peneliti ingin melihat hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN Padang Panjang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan materi gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz. Hasil belajar yang dilihat dari faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik yang di dapatkan oleh peserta didik.

