

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KREASI KARTU *POP UP*
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(STUDI EKSPERIMEN PADA KELAS X DI MA NU MIFTAHUL ULUM
LORAM KULON KUDUS TAHUN PELAJARAN 2016/2017)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1
Dalam Ilmu Tarbiyah



Disusun Oleh :

SOFIYYAH
NIM: 1310110261

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI KUDUS
JURUSAN TARBIYAH / PAI
TAHUN 2017**



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
KUDUS**

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada

Yth. **Ketua STAIN Kudus**

cq. Ketua Jurusan Tarbiyah

di -

Kudus

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

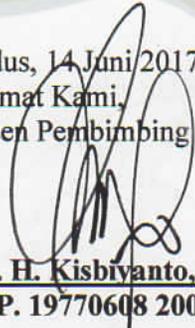
Diberitahukan dengan hormat, bahwa skripsi saudara: **Sofiyyah, NIM: 1310110261** dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu Pop Up dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen pada Kelas X di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017)”** pada Jurusan Tarbiyah Program Pendidikan Agama Islam. Setelah dikoreksi dan diteliti sesuai aturan proses pembimbingan, maka skripsi dimaksud dapat disetujui untuk dimunaqosahkan.

Oleh karena itu, mohon dengan hormat agar naskah skripsi tersebut diterima dan diajukan dalam program munaqosah sesuai jadwal yang direncanakan.

Demikian, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kudus, 14 Juni 2017
Hormat Kami,
Dosen Pembimbing


Dr. H. Kisbiyanto, S.Ag., M.Pd
NIP. 19770608 200312 1 001



PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Sofiyah
NIM : 1310110261
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI
Judul : “Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu *Pop Up* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen pada Kelas X di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017)”

Telah dimunaqosahkan oleh Tim Penguji Skripsi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus pada tanggal:

07 Juli 2017

Selanjutnya dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S.1) dalam Ilmu Tarbiyah.

Kudus, 07 Juli 2017

Ketua Sidang/Penguji I

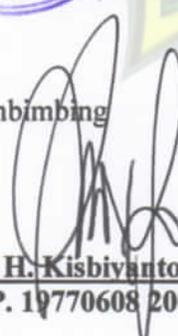



Hj. Rini Dwi Susanti, M.Ag., M.Pd
NIP. 19740828 200501 2 008

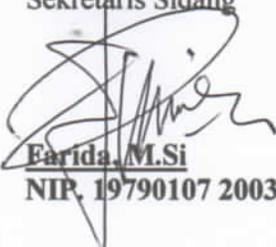
Penguji II


Amin Nasir, S.S., M.Si
NIP. 19830707 200901 1 009

Pembimbing


Dr. H. Kisbivanto, S.Ag, M.Pd
NIP. 19770608 20031 21001

Sekretaris Sidang


Farida, M.Si
NIP. 19790107 200312 2 001

PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Sofiyah
NIM : 1310110261
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI
Judul : “Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu *Pop Up* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen pada Kelas X di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017)”

Dengan nama Allah Yang Maha Kuasa, saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala sesuatu yang tertulis di dalam karya ilmiah skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain. Dan menyatakan juga dengan penuh tanggung jawab karya ini bukan hasil jiplakan atau plagiasi terhadap karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan ilmiah yang sudah paten berstandar milik orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan diambil inti substansinya atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Kudus, 14 Juni 2017

Yang membuat pernyataan

Peneliti



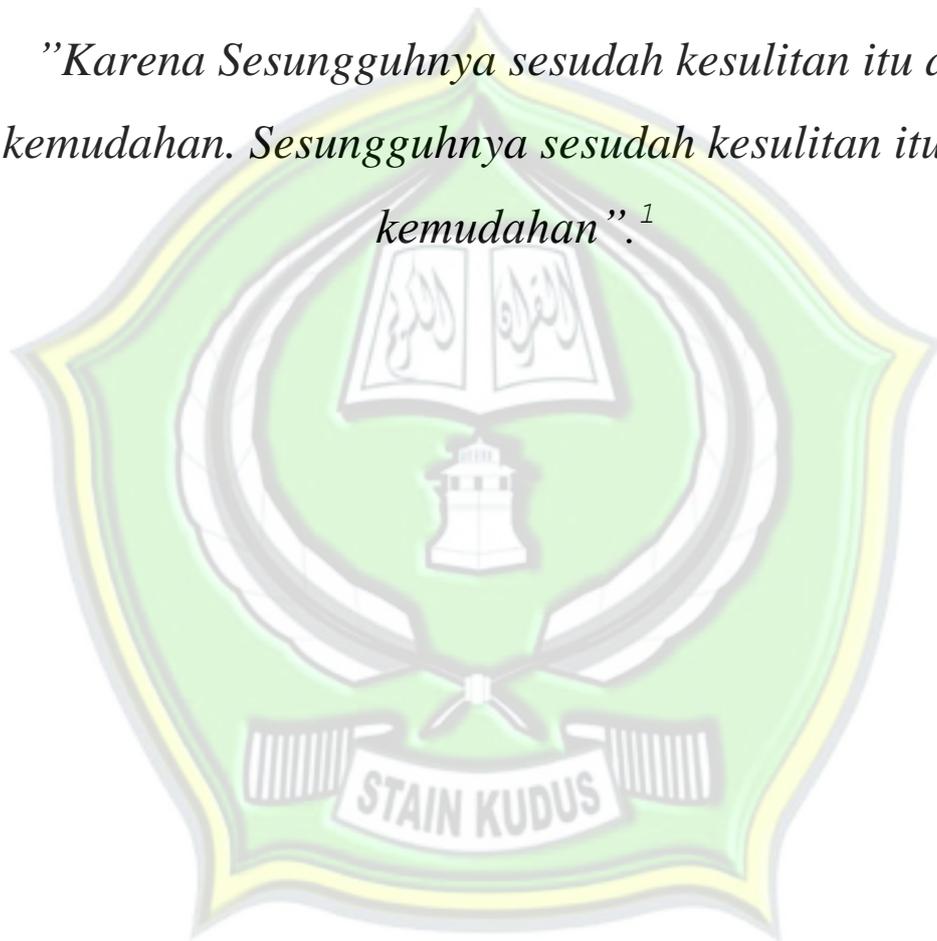
Sofiyah

NIM. 1310110261

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

*”Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.*¹



¹ Al-Qur'an Surat Al-Insyirah Ayat 5-6, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Departemen Agama RI, Diponegoro, Bandung, 2005, hlm. 478.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya tulis skripsi ini untuk orang-orang yang telah memberi arti dalam perjalanan hidupku, Teruntuk orang-orang yang selalu hadir dan berharap keindahan-Nya khususnya buat :

1. *Bapak dan Ibu Tercinta yang telah mendidik dan membesarkan ku dengan penuh kesabaran serta mencurahkan kasih sayang dengan tulus ikhlas. Ini adalah sebagian perjuangan dan cita-cita, iringan doa dan restumu yang membuat Allah membukakan rahmat-Nya hingga jerih payah dan usahanya telah tampak dilihat mata, semoga tiada sia-sia.*
2. *Kakak-kakakku yang kusayangi dan kuhormati, yang tiada lelah memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.*
3. *Sahabat Karibku, Faroh Khoridatul Fitri, Rifa'atul Mukarromah, dan Desi Novia Rindianti, yang selalu memberi motivasi dan selalu bersama dalam canda tan tawa yang mewarnai jalan kehidupanku.*
4. *Seseorang yang kini selalu kusebut dalam iringan doa, yang telah mengajari arti keberanian, ketulusan dan keikhlasan.*
5. *Teman-temanku seperjuangan di kelas G-PAI Angkatan 2013 yang senantiasa membantu dan memberikan semangatnya untuk menyelesaikan skripsi ini.*
6. *Teman-temanku seperjuangan KKN Angkatan Ke-39 yang telah mewarnai kehidupanku.*
7. *Keluarga besar MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian pendidikan S1.*
8. *Almamaterku tercinta STAIN Kudus.*

KATA PENGANTAR

Bismillahir Rohmanir Rohim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu Pop Up dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen pada Kelas X di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017)”** Ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (satu) pada Ilmu Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus.

Penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terealisasi. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

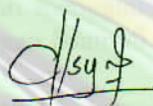
1. Dr. H. Fathul Mufid, M.S.I., selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus yang telah merestui pembahasan skripsi ini.
2. Dr. H. Kisbiyanto, S.Ag, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus dan juga sekaligus dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Setyoningsih, M.Pd., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian studi.
4. Hj. Azizah, S.Ag., MM., selaku Kepala Perpustakaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Misbachuddin, S.Pd.I selaku Kepala MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

6. Para dosen atau staf pengajar di lingkungan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus yang membekali berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh mencapai kesempurnaan dalam arti sebenarnya. Karena itu, kritik konstruktif dari siapapun diharapkan menjadi semacam suara yang dapat menyapa tulisan ini sebagai bahan pertimbangan dalam proses kreatif berikutnya.

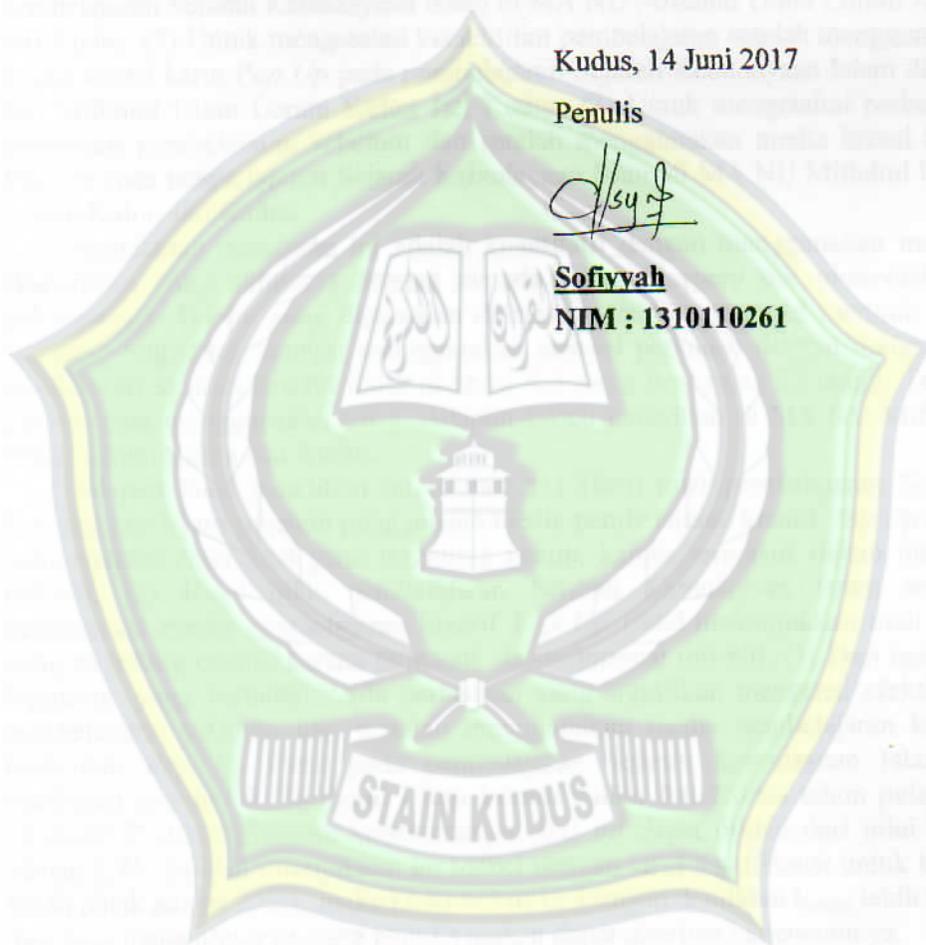
Kudus, 14 Juni 2017

Penulis



Sofiyah

NIM : 1310110261



ABSTRAK

Sofiyah, NIM: 1310110261, Tarbiyah/PAI, Judul Skripsi: “Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu *Pop Up* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen pada Kelas X di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017)”.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran sebelum menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus. (2) Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran setelah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus. (3) Untuk mengetahui perbedaan efektivitas pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus.

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yang didukung dengan metode lainnya, seperti tes, observasi dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel merujuk pada pendapat Sugiyono, peneliti menggunakan sampel populasi, dengan mengambil sampel dari seluruh peserta didik di kelas X.1 yang berjumlah 22 orang. Teknik analisis data menggunakan t-test. Adapun lokasi penelitian di MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus.

Adapun hasil penelitian ini adalah: (1) Hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* menunjukkan nilai 58.4 yang tergolong cukup, karena termasuk dalam interval (40-60). (2) Hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* menunjukkan nilai 68.4 yang tergolong cukup, karena termasuk dalam interval (60-80). (3) Dari hasil uji hipotesis yang berbunyi “Ada perbedaan yang signifikan mengenai efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017” dapat diterima kebenarannya. Hal ini dapat dilihat dari nilai t-test adalah 2,85. Setelah ditunjukkan ke t-tabel dengan taraf signifikansi untuk kedua belah pihak adalah 2,021, maka $(2,85 > 2,021)$. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima kebenarannya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Pop Up, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Sejarah Perkembangan Media	12
c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	15
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	16
e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18

2.	<i>Pop Up Card</i>	19
a.	Pengertian <i>Pop Up Card</i>	19
b.	Jenis-Jenis Teknik <i>Pop Up Card</i>	20
c.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Pop Up Card</i>	21
3.	Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	21
a.	Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	21
b.	Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	23
c.	Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X.....	24
4.	Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu <i>Pop Up</i> pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	24
B.	Hasil Penelitian Terdahulu.....	26
C.	Kerangka Berpikir.....	27
D.	Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	29
B.	Populasi dan Sampel.....	32
C.	Instrument Penelitian.....	33
D.	Definisi Operasional	35
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	35
F.	Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	36
G.	Uji Asumsi Klasik.....	37
H.	Uji Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA		
A.	Gambaran Umum MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus	41
B.	Analisis Deskriptif Data Hasil Efektifitas	

	Pembelajaran Sebelum Penggunaan Media Kreasi Kartu <i>Pop Up</i> dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017	50
C.	Analisis Deskriptif Data Hasil Efektifitas Pembelajaran Setelah Penggunaan Media Kreasi Kartu <i>Pop Up</i> dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017	53
D.	Analisis Data Perbedaan Efektivitas Pembelajaran Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Kreasi Kartu <i>Pop Up</i> dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017	57
BAB V	PENUTUP	
A.	Simpulan.....	66
B.	Saran-saran.....	67
C.	Penutup.....	67
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir Penggunaan Media Pembelajaran <i>Pop Up Card</i> pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	28
Gambar 4.1	Struktur Organisasi MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017	47



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen untuk Mengukur Media <i>Pop Up Card</i>	34
Tabel 4.1	Keadaan Guru dan Pegawai MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017	43
Tabel 4.2	Jumlah Siswa MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017	44
Tabel 4.3	Keadaan Sarana MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017	45
Tabel 4.4	Keadaan Prasarana MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017.....	46
Tabel 4.5	Hasil Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk <i>Pop Up Card</i> Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum.....	50
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk <i>Pop Up Card</i> Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum.....	51
Tabel 4.7	Skala Interval Prestasi Belajar SKI di MA NU Miftahul Ulum	53
Tabel 4.8	Hasil Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk <i>Pop Up Card</i> Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum.....	54
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk <i>Pop Up Card</i> Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum.....	55
Tabel 4.10	Skala Interval Prestasi Belajar SKI di MA NU Miftahul Ulum	56

Tabel 4.11	Distribusi Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif <i>Pop Up Card</i>	58
Tabel 4.12	Distribusi Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif <i>Pop Up Card</i>	60
Tabel 4.13	Hasil Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebelum dan Setelah Adanya Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk <i>Pop Up Card</i> Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.¹ Pembelajaran juga diartikan sebagai proses interaksi guru dan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang telah tersusun dalam suatu kurikulum. Dalam melaksanakan proses tersebut, para guru disamping harus menguasai bahan materi ajar, tentu perlu mengetahui bagaimana cara menyampaikan materi ajar itu dan bagaimana kondisi yang mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

Selama ini, proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, yaitu pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai objek dalam belajar dan kegiatan belajar bersifat klasik. Dalam pembelajaran ini, guru menempatkan diri sebagai orang yang serba tahu dan sebagai satu-satunya sumber belajar.² Dikatakan demikian, karena pendidik memegang peran yang sangat dominan. Dengan kata lain, penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan selalu monoton, pendekatan pembelajaran yang tradisional serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik menjadi pasif. Akhirnya mengakibatkan mata pelajaran yang diajarkan tersebut terlepas dari nilai-nilai maupun aktivitas-aktivitas praktis.

Kegagalan guru dalam menyampaikan materi selalu bukan karena guru kurang menguasai materi, tetapi karena ia tidak tahu bagaimana menyampaikan materi pelajaran tersebut dengan suasana yang

¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 4.

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013, hlm. 381.

menyenangkan. Padahal suasana yang menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran sehingga peserta didik mempunyai motivasi atau hasrat untuk belajar. Motivasi belajar merupakan suatu nilai dan suatu dorongan untuk belajar.³ Dengan adanya motivasi belajar, peserta didik tidak hanya sudi belajar tetapi juga menghargai dan menikmati aktivitas belajar, sehingga mereka juga sekaligus menghargai dan menikmati hasil belajarnya.

Solusi agar peserta didik termotivasi dalam belajar, maka perlu direncanakan dan dibangun pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menghargai dan menikmati proses pembelajaran. Dimulai dengan merencanakan suatu pembelajaran melalui strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta penggunaan media pembelajaran yang unik dan kreatif.

Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara substansial memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi dan pengetahuan perjalanan dakwah Nabi serta perkembangan Agama Islam kepada peserta didik untuk mempelajari dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung di dalam Sejarah Kebudayaan Islam sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan peningkatan Sejarah Kebudayaan Islam yang telah dipelajari oleh peserta didik ditingkat Tsanawiyah. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Sejarah Kebudayaan Islam terutama menyangkut sejarah kehidupan Nabi dan perkembangan Islam serta pengembangan ajaran Islam yang dilakukan oleh para wali sebagai dasar dalam mengenalkan dan menyebarkan Islam ke seluruh penjuru dunia.

³ Raymond J. Woldkowski dan Judith H. Jaynes, *Eager To Learn (Hasrat Untuk Belajar, Membantu Anak-Anak Termotivasi dan Mencintai Belajar)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2004, hlm. 11.

Adapun mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum kelas X yang di ampu oleh Ibu Anisa Arifiani, M. Pd., selama ini dalam proses pembelajarannya hanya menggunakan media pembelajaran manual yang cenderung pasif, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan, hingga terkadang membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.⁴ Dengan demikian, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif, unik, serta inovatif pada iklim kondusif sehingga peserta didik dapat menikmati suasana belajar mengajar, memperoleh serta memperkaya pengetahuan tentang Islam.

Media pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan alat bantu pembelajaran adalah benda atau alat yang mampu membantu insan pendidikan dalam memenuhi segala tujuan pembelajaran atau tujuan besar dari pendidikan itu sendiri.⁵ Media pembelajaran berguna memudahkan penyampaian pesan atau materi pelajaran antara guru dengan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menangkap kandungan makna sejarah yang terkandung di dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam dan dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran memiliki beberapa macam, salah satu diantaranya adalah Media Grafis berupa *Pop Up Card*. Media *Pop Up Card* merupakan sebuah kartu yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Media *Pop Up Card* ini dapat digunakan untuk mengajar peserta didik SMA sehingga menimbulkan minat membaca sejarah-sejarah kebudayaan islam. Jadi, dengan bertambahnya minat membaca peserta didik akan sejarah islam, maka semakin luas pula wawasan akan kebudayaan islam yang diperolehnya .

⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Anisa Arifiani, M. Pd, selaku Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum pada tanggal 2 Januari 2017 pukul 10.00 WIB.

⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Diva Press, Yogyakarta, 2014, Cet. VI, hlm. 149.

Berdasarkan deskripsi tersebut, sebagai salah satu alternatif pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat mengembangkan hasil belajar peserta didik serta menciptakan iklim kondusif dan menyenangkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga menjawab masalah yang ada di madrasah, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu Pop Up dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen pada Kelas X di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017)”**.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul di atas, maka peneliti akan menjelaskan beberapa atasan terhadap istilah yang terkandung dalam kalimat tersebut.

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata “efektif” yang berarti “yang dapat membawa hasil, berhasil guna”. Efektif juga berarti tepat sasaran, mempunyai efek, mempunyai akibat yang tepat.⁶ Jadi, dikaitkan dalam pembelajaran efektivitas adalah suatu kondisi atau keadaan pembelajaran dimana dalam sarana atau peralatan yang digunakan dapat mencapai tujuan yang diinginkan dengan hasil yang memuaskan. Dalam hal ini tujuan yang dicapai adalah tujuan pembelajaran itu sendiri.

2. Media Pembelajaran

Media menurut bahasa berarti perantara atau pengantar. Dalam dunia pendidikan, media seringkali diartikan juga sebagai alat peraga atau alat bantu mengajar. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

⁶ Departemen Pendidikan dan Budaya RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1999, hlm. 284.

dapat digunakan dalam membantu menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar kepada pembelajar (siswa).⁷

3. *Pop Up Card*

Pop Up Card adalah sebuah kartu yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.⁸ Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa media *Pop Up Card* adalah media pembelajaran yang mempunyai unsur 3 dimensi dan gerak.

4. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah adalah studi tentang riwayat hidup Rasulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia dari masa ke masa dalam usaha bersyari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah.⁹ Jadi, pembelajaran sejarah kebudayaan islam adalah sebidang ilmu pengetahuan yang menekuni tentang dasar atau ide pokok untuk mengajarkan dan menanamkan pengetahuan tentang perjalanan dan perkembangan berbagai umat islam.

5. Eksperimen

Eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam

⁷ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstekstual (Inovatif)*, Yrama Widya, Bandung, 2013, hlm. 50.

⁸ Dzuanda B, *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatotkaca" (Tugas Akhir)*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Surabaya, 2009, hlm. 1.

⁹ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 1-3.

kondisi yang terkendalikan.¹⁰ Jadi dalam hal ini mencari keefektifan pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017 setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card*.

C. Pembatasan Masalah

Karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori dan supaya penelitian ini dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti. Maka untuk itu peneliti memberi batasan masalah yang difokuskan pada:

1. Tempat dilakukannya penelitian, yaitu Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus.
2. Subyek penelitian peserta didik kelas X Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Variabel yang akan diteliti, yaitu media pembelajaran kreatif *Pop Up Card*.
4. Tujuan variabel yang diteliti yaitu efektivitas penggunaan media pembelajaran kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan pembelajaran sebelum menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di

¹⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, CV Alfabeta, Bandung, 2009, hlm, 107.

Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017?

2. Bagaimana keefektifan pembelajaran setelah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017?
3. Adakah perbedaan efektivitas pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran sebelum menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran setelah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017.
3. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Adapun manfaat penelitian ini meliputi dua hal yaitu :

1. Manfaat teoretis, yaitu:

- a. Dapat mengetahui penerapan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017.
- b. Dapat mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017.
- c. Dapat mengetahui perbandingan keefektifan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017.

2. Manfaat praktis, yaitu:

- a. Bagi peserta didik, peserta didik Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017 dapat lebih bersemangat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* untuk membantu memahami materi pembelajaran.
- b. Bagi guru, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017 dapat lebih menggunakan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- c. Bagi lembaga pendidikan, khususnya Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus dapat mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017.

- d. Bagi masyarakat, sebagai bahan informasi bagi masyarakat luas untuk ikut membantu dan berpartisipasi dalam proses pendidikan.



BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology*) tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai system penyampai atau pengantar, medi sering diganti dengan kata *mediator*. Dengan istilah *mediator*, media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang

¹ Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*, Rajawali Pers, Jakarta, 2012, hlm. 6.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013, hlm. 3.

melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih yang disebut media.³

Acapkali kata media digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Secara etomologis, “komunikasi” berasal dari bahasa latin yaitu *cum*, sebuah kata depan yang artinya dengan, atau bersama dengan, dan kata *umus*, sebuah kata bilangan yang berarti satu. Dua kata tersebut membentuk kata benda *communio* yang dalam bahasa inggris disebut *communication*, yang mempunyai makna kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan atau hubungan. Karena untuk ber-*communio* diperlukan adanya usaha dan kerja, maka kata *communication* dibuat kata kerja *communicare* yang berarti membagi sesuatu, tukar menukar, membicarakan sesuatu dengan orang, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar pikiran, berhubungan atau berteman.⁴ Dengan demikian, media sebagai komunikasi merupakan suatu proses yang didalamnya terjadi pertukaran informasi antara pemberi dan penerima.

Sedangkan pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.⁵ Maka, agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien dibutuhkan suatu media atau bantu dalam poses belajar mengajar tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar

³ *Ibid.*, hlm. 3.

⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 281-282.

⁵ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, CV Yrama Widya, Bandung, 2013, hlm. 66.

mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

b. Sejarah Perkembangan Media

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar dan konsep belajar itu sendiri. Konsep lama mengajar dianggap proses penyampaian materi pelajaran dari guru/pengajar kepada sekelompok siswa/peserta didik. Pada konsep ini media berfungsi untuk memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, orientasi penggunaan media adalah guru itu sendiri. Pandangan baru menganggap mengajar sebagai proses lingkungan supaya siswa belajar, maka media pembelajaran diorientasikan pada kemudahan siswa merubah perilakunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan konsep mengajar itulah yang mempengaruhi perkembangan pemanfaatan media pembelajaran.⁶ Adapun perkembangannya adalah sebagai berikut :

1) Bahasa sebagai Media Pembelajaran

Pada awalnya mengajar dianggap sebagai proses penyampaian materi pelajaran dari seorang guru pada sekelompok siswa. Dengan demikian dalam proses pembelajaran bahasa verbal merupakan media utama yang digunakan guru.

Adapun ciri penggunaan bahasa verbal sebagai media pembelajaran adalah *pertama*, pembelajaran sepenuhnya tergantung dan berpusat pada guru, artinya kendali pembelajaran ada pada guru. *Kedua*, materi pelajaran sepenuhnya tergantung pada penuturan guru, artinya guru merupakan sumber utama pembelajaran. *Ketiga*, pembelajaran merupakan proses yang statis dan berstruktur, artinya guru dalam menerapkan langkah pembelajaran cenderung tetap.⁷

⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2012, hlm. 105.

⁷ *Ibid.*, hlm. 106-107.

2) Media sebagai Alat Bantu Mengajar

Perkembangan selanjutnya media difungsikan sebagai alat bantu penyampain pesan yang kemudian dikenal dengan *teaching aid*. Ditemukannya mesin cetak yang memungkinkan pesan atau informasi pembelajaran dapat disampaikan melalui bahasa tulisan, menguatkan posisi media cetak untuk membantu guru dalam pengelolaan pembelajara. Namun demikian, orientasi penggunaan media tetap pada guru. Artinya, media sebagai alat bantu disandingkan dengan penggunaan bahasa verbal untuk mempermudah menyampaikan bahan pelajaran.⁸

3) Media sebagai Alat Peraga

Kemajuan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang komunikasi, mempengaruhi pula terhadap pemahaman proses penyampaian informasi sebagai proses komunikasi. Artinya, mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pesan, akan tetapi bagaimana pesan itu dipahami secara benar oleh penerima pesan yaitu peserta didik.

Pada tahap ini mengajar sebagai proses komunikasi tidak semata dipandang dari sudut guru sebagai penyampai pesan, akan tetapi juga melihat sudut siswa. Dengan demikian *teaching aid* tidak lagi hanya difungsikan untuk mempermudah menyampaikan pesan, akan tetapi juga membantu siswa memahami pesan yang disampaikan. Adapun alat bantu yang digunakan berupa obyek (benda asli), model (benda tiruan), berbagai gambar atau foto, dan lain sebagainya.⁹

4) Audio Visual Aid (AVA) sebagai Media

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin kompleks menuntut semakin luas pula informasi yang harus disampaikan pada peserta didik. Demikian pula perkembangan teknologi audio

⁸ *Ibid.*, hlm. 107.

⁹ *Ibid.*, hlm. 108.

visual pada pertengahan abad 20 mempengaruhi penggunaan *teaching aid* yang digunakan guru. Dalam proses pembelajaran guru tidak lagi mengandalkan benda-benda yang hanya dilihat saja akan tetapi dilengkapi audio sehingga dikenal dengan Audio Visual Aid (AVA). Berbagai macam alat yang dapat divisualisasikan sesuatu sekaligus memberikan informasi atau pesan audio digunakan guru untuk meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa seperti slide suara, film dan lain sebagainya.¹⁰

5) Media sebagai Penyalur Pesan

Perkembangan teori komunikasi sekitar tahun 1950-an mempengaruhi penggunaan alat bantu AVA yang digunakan guru. Mengajar dianggap proses komunikasi antara guru sebagai sumber pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Suatu proses komunikasi dikatakan efektif manakala pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa sebagai penerima pesan. Dengan demikian keberhasilan mengajar diukur bukan dari sudut guru saja akan tetapi juga dari siswa. Teori komunikasi semacam itulah yang kemudian menempatkan AVA tidak lagi hanya difungsikan sebagai alat bantu guru dalam mengajar akan tetapi juga sebagai alat untuk menyalurkan pesan, agar pesan itu dapat dipahami secara optimal oleh penerima pesan.¹¹

6) Media sebagai Sumber Belajar

Perubahan paradigam tentang mengajar sebagai proses penyampaian materi pelajaran menjadi pengajar sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan pandangan baru tentang siswa sebagai organism yang unik. Siswa merupakan pusat aktivitas yang dijadikan sebagai pertimbangan utama dalam pengemasan

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 109.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 110.

media pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi difungsikan sebagai penyalur pesan belaka (content oriented), akan tetapi lebih dari itu yakni sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (learning resources). Pada periode ini pengemasan media pembelajaran memperhatikan sepenuhnya kondisi siswa, baik kemampuan (potensi siswa) itu sendiri maupun minat dan bakat siswa termasuk gaya belajar setiap siswa. Media pembelajaran dirancang berdasarkan analisis kebutuhan. Dengan demikian kebutuhan siswa merupakan titik pangkal produksi media pembelajaran.¹²

Berdasarkan penjelasan perkembangan media pembelajaran di atas, dapat diketahui bahwa peran media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Sebab media merupakan jembatan yang dapat menghubungkan seseorang dalam mencapai tujuan instruksional.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya, diantaranya adalah :

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua

¹² *Ibid.*, hlm. 111-112.

atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah, namun juga dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.¹³

Berdasarkan penjelasan di atas, maka ciri media dapat dijadikan landasan dalam menentukan suatu obyek tersebut sebagai media atau bukan media.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media dikelompokkan dalam beberapa jenis. Leshin, Pollock & Regeluth dalam Zainal Aqib mengelompokkan media ke dalam lima jenis, yaitu:¹⁴

- 1) Media berbasis manusia (guru dan tutor)
- 2) Media berbasis cetak (buku, modul, dll)
- 3) Media berbasis visual (grafik, peta, gambar, dll)
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, televise, dll)
- 5) Media berbasis komputer (interaktif video).

Berdasarkan hal diatas, secara umum media pembelajaran dibedakan menjadi 3, yaitu media visual, media audio dan media audio-visual. Berikut penjabarannya :

¹³ Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 15-17.

¹⁴ Zainal Aqib, *Op. Cit.*, hlm. 55-56.

- 1) Media visual
 - a) Media yang tidak diproyeksikan, berupa media grafis, diantaranya seperti sketsa, *Pop Up Card*, gambar atau foto, model dan media realita.
 - b) Media proyeksi, meliputi OHP dan film bingkai
- 2) Media audio, meliputi radio dan rekaman.
- 3) Media audio visual, meliputi video, komputer dan film.

Berdasarkan klasifikasi media di atas, dapat diketahui beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna membantu proses belajar mengajar agar efektif dan efisien.

e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁵ Penggunaan media dapat membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan materi pelajaran dengan menarik serta memudahkan dalam menerima materi pelajaran.

Levie & Lents dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :¹⁶

- 1) Fungsi atensi, yaitu media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 19.

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 20-21.

- 3) Fungsi kognitif, yaitu media terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual berfungsi mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Adapun manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara khusus, manfaat media pembelajaran, antara lain:¹⁷

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran menjadi alat yang benar-benar memberikan manfaat kepada siswa, maka media tersebut harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

- 1) Media harus menarik perhatian siswa, agar mereka mampu memfokuskan diri pada pesan yang akan disampaikan oleh media tersebut.
- 2) Media harus mampu mengembangkan minat para siswa agar mengikuti materi yang disampaikan dengan baik.

Namun, tidak semua media pembelajaran sesuai untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat untuk mata pelajaran tertentu

¹⁷Muhammad Rahman dan Sofan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, Prestasi Pustakaraya, Jakarta, 2013, hlm. 168.

menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Adapun yang mempengaruhi kecocokan media pembelajaran tersebut, adalah :¹⁸

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan.
- 3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu yang tersedia.
- 4) Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.

Dari hal tersebut, dapat diketahui bahwa banyak poin yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Karena tanpa pertimbangan hal-hal tersebut, media pembelajaran tidak dapat bermanfaat secara optimal.

2. *Pop Up Card*

a. Pengertian *Pop Up Card*

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Media dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah *Pop Up Card*. Menurut Dzuanda, *Pop Up Card* adalah sebuah kartu yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.¹⁹

¹⁸ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Diva Press, Yogyakarta, 2014, Cet. VI, hlm. 151-152.

¹⁹ Dzuanda B, *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatotkaca" (Tugas Akhir)*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Surabaya, 2009, hlm. 1.

Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media *Pop Up Card* adalah media pembelajaran yang mempunyai unsur 3 dimensi dan gerak. Sekilas *Pop Up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Dalam media *Pop Up Card* ini, materi pembelajaran disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik karena terdapat bagian jika dibuka dapat bergerak, dan memberi kesan timbul.

b. Jenis-Jenis Teknik *Pop Up Card*

Menurut Sabuda dalam penelitian Jatu Pramesti dijelaskan beberapa macam teknik *Pop Up* yang dapat digunakan dalam pembuatan *Pop Up Card*, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) *Transformation*, yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *Pop Up* yang disusun secara vertical.
- 2) *Volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
- 3) *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- 4) *Pull-tab*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
- 5) *Carousel*, yaitu teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- 6) *Box and cylinder box* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.²⁰

²⁰ Jatu Pramesti, *Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1 (Tugas Akhir)*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015, pdf., hlm. 38.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Card*

Penggunaan media *Pop Up Card* ini juga memiliki kelebihan dan juga kekurangan yang perlu diperhatikan. Adapun kelebihan adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilannya memiliki dimensi, gambar dapat bergerak, bagian yang berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda asli.
- 2) Memberikan kejutan ketika halamannya dibuka.
- 3) Memancing antusias dalam membaca.
- 4) Memperkuat kesan yang akan disampaikan.

Sedangkan kekurangan yang terdapat dalam media *Pop Up Card* adalah :

- 1) Waktu pembuatan *Pop Up Card* yang cenderung lama.
- 2) Menuntut ketelitian.²¹

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah berasal dari bahasa arab “*syajarah*” yang berarti pohon. Salah satu alasan terpilihnya kata yang bermakna pohon ini, barangkali karena sejarah mengandung konotasi genealogi, yaitu pohon keluarga, yang menunjuk pada asal-usul suatu marga. Dalam bahasa arab sendiri, sejarah disebut “*tarikh*” yang berarti penanggalan atau kejadian berdasarkan urutan tanggal atau waktu. Orang inggris menyebutnya “*history*” yang berasal dari bahasa Yunani “*istoria*”. Ketiga makna sejarah, *tarikh* dan *history* memiliki kesamaan makna, yaitu masa lampau umat manusia.²²

Melihat definisi di atas, yang dimaksud sejarah disini adalah studi tentang riwayat hidup Rasulullah SAW, sahabat-sahabat dan

²¹ Dzuanda B, *Op. Cit.*, hlm. 1-2.

²² Harjani Hefni dan Wahyu Illahi, *Pengantar Sejarah Dakwah*, Kencana, Jakarta, 2007, hlm. 1.

imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan social.

Selanjutnya, definisi kebudayaan islam menurut Drs. Sidi Gazalba dalam bukunya A. Hasjmy adalah cara berfikir dan cara merasa islam yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan dari segolongan manusia yang membentuk kesatuan sosial dalam suatu ruang dan waktu.²³

Dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa sejarah kebudayaan islam adalah keterangan mengenai pertumbuhan dan perkembangan islam dari waktu ke waktu baik cara berfikir dan cara merasa islam yang membentuk kesatuan sosial sejak zaman lainnya hingga sekarang yang dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan kehidupan yang dilandasi oleh akidah.

Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum MA adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan.

Pengajaran atau pembelajaran yang dimaksud disini adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.²⁴

²³ A. Hasjmy, *Sejarah Kebudayaan Islam*, Bulan Bintang, Jakarta, 1977, hlm. 5.

²⁴ Abdul Majid, *Op. Cit.*, hlm. 4.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam memahami dan menghayati tentang sejarah kebudayaan islam dan dapat menjadikannya sebagai teladan ataupun pandangan hidup dalam kehidupan pribadi maupun social.

b. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Adapun tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MA adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan pengetahuan tentang sejarah islam dan kebudayaan islam kepada peserta didik, agar ia memberikan konsep yang obyektif dan sistematis dalam perspektif sejarah.
- 2) Mengambil I'tibar, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
- 3) Menekankan penghayatan dan kemampuan yang kuat untuk mengamalkan ajaran islam berdasarkan cermatan atas fakta sejarah yang ada.
- 4) Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadian berdasarkan tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.

Selain itu, pembelajaran sejarah kebudayaan islam setidaknya memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Membantu peningkatan iman siswa dalam rangka pembentukan pribadi muslim, disamping memupuk rasa kecintaan dan kekaguman terhadap islam dan kebudayaan muslim.
- 2) Pelajaran sejarah kebudayaan islam merupakan contoh teladan bagi umat islam yang meyakininya dan merupakan sumber syariah yang besar.
- 3) Mendukung perkembangan islam masa kini dan mendatang, disamping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna islam bagi kepentingan kebudayaan umat.

- 4) Bidang studi sejarah kebudayaan islam memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik sebagai realita hidup dari sejarah Rasul.
- 5) Studi sejarah kebudayaan islam mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotisme dan mendorong untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.

c. Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X

Adapun cakupan materi dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kurikulum 2013 pegangan siswa pada kelas X semester ganjil dan genap adalah sebagai berikut :

- 1) Peradaban bangsa arab sebelum islam.
- 2) Perkembangan dakwah Nabi Muhammad SAW periode Makkah.
- 3) Periode dakwah Nabi Muhammad SAW periode Madinah.
- 4) Sejarah perkembangan islam masa Khulafaur Rasyidin.
- 5) strategi dan substansi dakwah Khulafaur Rasyidin.²⁵

4. Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu Pop Up pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Efektivitas berasal dari kata “efektif” yang berarti “yang dapat membawa hasil, berhasil guna”. Efektif juga berarti tepat sasaran, mempunyai efek, mempunyai akibat yang tepat.²⁶ Jadi, dikaitkan dalam pembelajaran efektivitas adalah suatu kondisi atau keadaan pembelajaran dimana dalam sarana atau peralatan yang digunakan dapat mencapai tujuan yang diinginkan dengan hasil yang memuaskan. Dalam hal ini tujuan yang dicapai adalah tujuan pembelajaran itu sendiri.

²⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam (Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013)*, Kementerian Agama, Jakarta, 2014, hlm. 7-10.

²⁶ Departemen Pendidikan dan Budaya RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1999, hlm. 284.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam memahami dan menghayati tentang sejarah kebudayaan islam dan dapat menjadikannya sebagai teladan ataupun pandangan hidup dalam kehidupan pribadi maupun social. Dalam mencapai tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam maka dibutuhkannya suatu penciptaan kondisi lingkungan proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.

Salah satu yang dapat menciptakan suasana pembelajaran dalam mempengaruhi minat peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifar unik dan kreatif, yaitu media *Pop Up Card*. Manfaat dari media *Pop Up* adalah media ini dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca. Dalam menikmati *Pop Up*, peserta didik tidak hanya membaca sebuah cerita yang terdapat dalam materi sejarah kebudayaan islam, mereka juga dapat berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dan ikut aktif sebagai pelaku. Selain itu, dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, merangsang imajinasi dan menambah pengetahuan hingga dapat memberikan gambaran bentuk suatu benda atau yang lainnya.

Pentingnya suatu imajinasi yang timbul dalam pembelajaran merupakan kemampuan seseorang yang bukan hanya mengakses pengetahuan, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memahami dan menggunakan pengetahuan itu. Artinya, imajinasi melatih seseorang untuk mendayagunakan intelektualnya.²⁷ Berdasarkan penjelasan tersebut, maka media *Pop Up Card* tepat digunakan pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam agar peserta didik dapat menumbuhkan imajinasi dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat tercapai.

²⁷ Muhammad Muhibbudin, *The Power of Imagination*, Bukubiru, Yogyakarta, 2011, hlm. 194.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan topik “Efektivitas Penggunaan Media Kreasi Kartu *Pop-Up* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen pada Kelas X di MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017)” yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian skripsi yang telah dilakukan oleh Jatu Pramesti dari Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2015 tentang “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media *Pop-Up Book* dan mengetahui tingkat validitas media *Pop-Up Book* yang dikembangkan. Adapun analisis data yang disimpulkan adalah kualitas media *Pop-Up Book* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,62 dari ahli materi dan rata-rata 4,67 dari ahli media. Respon siswa terhadap media *Pop-Up Book* pada uji pelaksanaan lapangan mendapat rata-rata 4,31 dengan kategori sangat baik (SB).²⁸
2. Penelitian skripsi yang telah dilakukan oleh Canggih Devi Djijar dari Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2015 tentang “Efektivitas Media *Pop-Up Book* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media *Pop-Up Book* terhadap peningkatan kemampuan membaca cerita mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang. Adapun hasil penelitian dengan menggunakan uji-*t*, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil posttest pada kelompok perlakuan dan kelompok

²⁸ Jatu Pramesti, *Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1 (Tugas Akhir)*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015, pdf., hlm. 7.

kontrol, dan ada perbedaan yang signifikan terhadap perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas perlakuan.²⁹

Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan yang akan peneliti laksanakan adalah sasaran penelitian. Apabila penelitian terdahulu sasarannya pada bidang ilmu pengetahuan umum, sedangkan peneliti dalam melakukan penelitiannya pada bidang Pendidikan Agama Islam, Khususnya Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan penelitian di atas, maka dapat dijadikan bahan acuan sebagai pedoman referensi dan pengembangan pembelajaran di dunia pendidikan, sehingga pendidikan di Indonesia dapat berkembang lebih baik dan mewujudkan generasi yang berwawasan luas, mempunyai kreativitas tinggi dan berkarakter islami.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat, bervariasi serta kreatif agar tercipta suasana kelas yang kondusif serta pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan berkualitas. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan unik dapat menghindarkan peserta didik dari kejenuhan sehingga menarik minat dan perhatian peserta didik terhadap informasi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

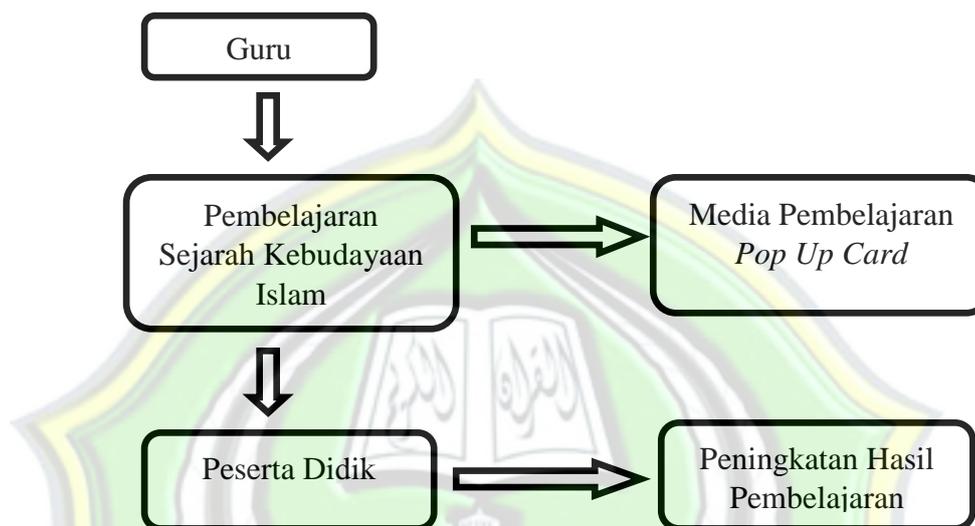
Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *Pop Up Card*. Media ini menggunakan bentuk visualisasi yang unik dengan dapat bergerak sehingga memberikan gambaran atas apa yang disampaikan guru. Dengan mengaplikasikan media *Pop Up Card* dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam dapat berlangsung secara efektif dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

²⁹ Canggih Devi Dijjar, *Efektivitas Media Pop-Up Book dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang (Tugas Akhir)*, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2015, pdf., hlm. 17.

Adapun bagan alur pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media *Pop Up Card* adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1

Kerangka Berfikir Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up Card* pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya.³⁰ Jadi yang dimaksud hipotesis adalah praduga sementara yang akan dibuktikan setelah ada bukti atau data yang membenarkannya. Adapun hipotesis yang akan peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Ada perbedaan yang signifikan mengenai efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017”. Jadi dapat disimpulkan sementara bahwa terjadi perbedaan keefektifan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

³⁰ Sutrisno Hadi, *Statistik II*, YP UGM, Yogyakarta, 2005, hlm. 57.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu berdasarkan pada kaidah-kaidah keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.¹

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif memiliki ciri khas berhubungan dengan data numerik dan analisis menggunakan statistik.² Bersifat obyektif (peneliti kuantitatif menggunakan sisi pandangnya untuk mempelajari subyek yang ia teliti yang tidak terpengaruh dan tidak memihak). Fakta atau fenomena dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel yang representatif. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Proses penelitian bersifat deduktif, dimana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Penelitian kuantitatif pada umumnya dilakukan secara random, sehingga kesimpulan hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi dimana sampel tersebut diambil.³

¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, CV Alfabeta, Bandung, 2009, hlm. 3.

² *Ibid.*, hlm. 13.

³ *Ibid.*, hlm. 14.

Dalam penelitian kuantitatif ini peneliti menggunakan metode eksperimen, yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu.⁴ Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen mempunyai ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrol.

Desain penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kelompok Eksperimen media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional.

Untuk melihat perubahan peningkatan keefektifan pembelajaran peserta didik yang menjadi sampel diberi *pretest* dan *posttest*. Adapun desain eksperimennya adalah desain kelompok *pretest-posttest (Pretest-Posttest Control Group Design)*.

Prosedur penelitian dengan menggunakan metode eksperimen, langkah-langkah yang akan dilaksanakan di lapangan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Di dalamnya terdapat studi pendahuluan yang bertujuan untuk menemukan beberapa masalah utama yang berhubungan dengan penelitian. Masalah berarti penyimpangan dari apa yang seharusnya dengan apa yang terjadi sesungguhnya. Penyimpangan antara aturan dengan pelaksanaan, teori dengan praktek, perencanaan dengan pelaksanaan dan sebagainya.⁵

Hal ini dilakukan peneliti terlebih dahulu karena penelitian kuantitatif bertolak dari studi pendahuluan dari obyek yang diteliti untuk mendapatkan yang betul-betul masalah utama. Masalah tidak dapat diperoleh dengan begitu saja, oleh karena itu harus digali melalui studi

⁴ *Ibid.*, hlm. 11-12.

⁵ *Ibid.*, hlm. 25.

pendahuluan melalui fakta-fakta empiris. Supaya peneliti dapat menggali masalah dengan baik, maka peneliti harus menguasai teori melalui membaca berbagai referensi. Selanjutnya supaya masalah dapat dijawab dengan baik, maka masalah tersebut dirumuskan secara spesifik, dan pada umumnya dibuat dalam bentuk kalimat tanya, membuat hipotesis, melakukan observasi yang akan diteliti, pengembangan instrumen penelitian dan judgement instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran peserta didik
- b. Melakukan perlakuan (*treatment*), pada kelas eksperimen diperlakukan dengan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card*, sedangkan untuk kelas kontrol diberi perlakuan dengan media pembelajaran konvensional.
- c. Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran peserta didik setelah mendapat perlakuan.

3. Tahap Evaluasi

- a. Merekap data-data instrumen penelitian
 - 1) Hasil uji instrumen *pretest*
 - 2) Hasil uji instrumen *posttest*
- b. Pengolahan data
 - 1) Menghitung uji normalitas instrumen
 - 2) Menghitung uji homogenitas instrumen
 - 3) Menghitung uji-*t* instrumen
- c. Penarikan kesimpulan hasil pengolahan data

Penarikan kesimpulan yang merupakan langkah terakhir dalam penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah.

4. Tahap Dokumentasi

Pada tahap ini setelah semua data diolah hasil uji instrumen penelitian, semua didokumentasikan sehingga ada bukti hasil uji instrumen tersebut.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Setiap penelitian memerlukan data atau informasi yang bersifat empiris, yakni data yang benar-benar sesuai dengan lapangan penelitian agar hasil penelitian yang diperoleh juga akurat. Populasi adalah unit tempat diperolehnya informasi. unit ini bisa berupa manusia, hewan, benda atau bahkan peristiwa.⁶

Berdasarkan pengertian di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.1 Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017, dengan keterangan bahwa kelas X.1 jumlah siswa sebanyak 22 peserta didik yang kemudian sebagai kelas eksperimen.

2. Sampel

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang diambil datanya dengan syarat memiliki karakteristik yang sama dengan populasi, sehingga dapat mewakili populasi tersebut.⁷ Menurut Suharsimi Arikunto, sebagai acuan dalam pengambilan sampel, “Apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10%-15%, atau 20%-25% atau lebih”.⁸

⁶ Nana Sudjana, Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Penerbit Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2009, hlm. 84.

⁷ *Ibid.*, hlm. 85.

⁸ Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000, hlm. 207.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian populasi, sebab identifikasi kelas X.1 Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017 hanya terdiri dari 22 peserta didik sehingga diterapkan kelas X.1 sebagai kelas eksperimen (diberikan perlakuan berupa media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card*).

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁹

Dalam penelitian ini, peneliti meneliti tentang “efektivitas penggunaan media kreasi kartu *Pop Up* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen pada kelas X di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017)”. Di sini, peneliti menggunakan satu instrumen yang berupa soal tes tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam yang akan dibagikan untuk satu kelas, yaitu kelas X.1 yang disebut kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa media pembelajaran *Pop Up Card*.

Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dimana peneliti akan memberikan dua perlakuan yang berbeda terhadap responden. Oleh karena itu, peneliti membagi soal tes kepada responden ke dalam dua tahap yang berbeda, yaitu memberikan *pretest* dan *posttest* kepada kelas eksperimen yang diberi perlakuan oleh peneliti berupa media pembelajaran *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sehingga, variabel penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah media *Pop Up Card* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁹ S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2006, hlm. 53.

1. Memudahkan siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Sebagai pelengkap bahan ajar pembelajaran.
4. Memberikan contoh nyata tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam di dalam kelas.¹⁰

Berdasarkan rumusan indikator diatas, maka gambaran umum dalam pembuatan instrumen (angket pertanyaan) yang akan dibagikan kepada siswa adalah :

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen untuk Mengukur Media *Pop Up Card*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item Instrumen
Media Pembelajaran <i>Pop Up Card</i>	Memudahkan siswa dalam Memahami Materi	1. Mampu menyebutkan pokok materi 2. Mampu menangkap inti materi 3. Mampu menjelaskan suatu peristiwa	1,2,3,4, dan 1 & 2 (Uraian)
	Memberikan Motivasi	1. Memberikan rangsangan dalam pembelajaran 2. Memotivasi peserta didik dalam mengikuti alur pembelajaran	5,6, dan 3 (Uraian)
	Pelengkap Bahan Ajar	Media digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran	7,8, dan 4 (Uraian)
	Memberikan Contoh Nyata	Memberikan gambaran umum tentang inti cerita materi yang disampaikan	9,10, dan 5 (Uraian)

¹⁰ Canggih Devi Djijar, *Efektivitas Media Pop-Up Book dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang (Tugas Akhir)*, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2015, pdf., hlm. 75.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut.¹¹ Dalam penelitian ini ada satu variabel penelitian yang akan didefinisikan yaitu efektivitas media pembelajaran *Pop Up Card*.

Efektivitas berasal dari kata “efektif” yang berarti “yang dapat membawa hasil, berhasil guna”. Efektif juga berarti tepat sasaran, mempunyai efek, mempunyai akibat yang tepat.¹² sedangkan media pembelajaran *Pop Up Card* adalah suatu media pembelajaran kreatif yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka,¹³ sehingga pelajaran yang disampaikan dapat mudah diterima oleh daya ingat siswa.

Penelitian ini membahas tentang efektivitas media media pembelajaran *Pop Up Card*, maksudnya apakah media *Pop Up Card* efektif atau tepat sasaran jika digunakan dalam pembelajaran yang akan diteliti oleh penulis atau tidak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang ada dari penelitian ini dihimpun dari data lapangan dan data kepustakaan. Berdasarkan jenis penelitian tersebut, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan instrument tes, yang dibagikan ketika melakukan *pretest* dan *posttest*.

¹¹ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1988, Cet. III, hlm. 126.

¹² Departemen Pendidikan dan Budaya RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1999, hlm. 284.

¹³ Dzuanda B, *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri “Gatotkaca” (Tugas Akhir)*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Surabaya, 2009, hlm. 1.

Tes adalah suatu bentuk tanya jawab secara tertulis, dengan menggunakan daftar pertanyaan. Berdasarkan jawaban-jawaban yang diperoleh dapat diketahui keadaan jiwa seseorang atau sejumlah orang.¹⁴ Tes ini digunakan untuk memperoleh data tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017. Adapun dipilihnya teknik ini dikarenakan untuk mengetahui bagaimana respon dari para siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam pelaksanaannya dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden pada saat *pretest* dan *posttest* untuk diisi jawabannya. Berdasarkan jawaban yang telah diberikan oleh responden (siswa) tersebut, kemudian dianalisis ke dalam rumus statistik tertentu sehingga diketahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

F. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Setiap penelitian ilmiah perlu diadakan uji validitas dan uji realibilitas untuk menguji instrument dalam penelitian tersebut. Valid dan reliabel adalah syarat yang harus dimiliki oleh instrument yang baik.

1. Uji validitas

Instrument yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrument. Suatu alat ukur disebut memiliki validitas bilamana alat ukur tersebut isinya layak mengukur obyek yang seharusnya diukur dan mempunyai kriteria tertentu. Apabila alat ukur tidak memiliki validitas yang dapat dipertanggungjawabkan, maka data yang masuk tidak valid dan

¹⁴ Suharsimi, *Op. Cit.*, hlm. 198.

kesimpulan yang ditarik tidak sah. Angket sebagai alat ukur dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji validitas dapat dilakukan dengan membandingkan antara korelasi r hitung dengan r tabel, dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Jika korelasi r hitung $<$ r tabel, maka data tidak valid.
- b. Jika korelasi r hitung $>$ r tabel, maka data valid.

2. Uji reliabilitas

Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu instrument dapat dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi apabila dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.

Kriteria dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

- a. Jika cronbach alpha $>$ 0,60 adalah reliabel.
- b. Jika cronbach alpha $<$ 0,60 adalah tidak reliabel.

G. Uji Asumsi Klasik

Penganalisaan data penelitian memerlukan uji asumsi klasik (uji prasyarat) terlebih dahulu pada data yang ada, yang bertujuan untuk mengetahui penyebaran data. Dengan melakukan uji asumsi klasik, maka peneliti dapat menciptakan apakah penelitian ini menggunakan statistic parametris atau statistic non parametris.¹⁵

1. Uji normalitas data

Normalitas sebaran data menjadi sebuah asumsi yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang akan dipakai dalam penganalisaan selanjutnya. Menguji normalitas data kerap kali disertakan dalam suatu analisis statistik inferensial untuk satu atau lebih kelompok sampel.

¹⁵ Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, Media Ilmu Press, Kudus, 2008, hlm. 41.

Adapun normalitas berkaitan erat dengan sifat dari subyek dan obyek penelitian, yaitu berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam kelompoknya dan hasil pengukurannya berupa skor kemampuan yang akan berdistribusi menyerupai kurva.¹⁶

Uji normalitas dapat dilakukan dengan beberapa cara, dalam penelitian ini akan digunakan uji normalitas dengan cara :

a. Metode *normal probability plot*

Metode ini dianggap lebih handal dengan metode yang lain, yaitu dengan cara melihat *normal probability plot*, yang kemudian dibandingkan antara distribusi kumulatif dari data sesungguhnya dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Distribusi normal akan membentuk garis lurus diagonal, dan plotting data akan dibandingkan dengan garis lurus diagonal. Kriterianya adalah :¹⁷

- 1) Jika garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya, atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normal.
 - 2) Sebaliknya jika garis yang menggambarkan data sesungguhnya tidak akan mengikuti garis diagonalnya, atau grafik histogramnya tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.
- b. Bentuk *Test of Normality (Shapiro-Wilk dan Kolmogorov Smirnov Test)* dengan ketentuan :
- 1) Jika angka signifikansi (SIG) > 0, 05 maka data berdistribusi normal.
 - 2) Jika angka signifikansi (SIG) < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 56.

¹⁷ *Ibid*, hlm. 61.

2. Uji homogenitas data

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak dengan cara membandingkan kedua variansnya. Jika varians data yang diolah tersebut homogen, maka analisis selanjutnya dapat memakai statistik parametris. Namun jika data tersebut tidak homogen, maka analisis selanjutnya harus menggunakan statistik non parametris.¹⁸

Kriteria dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut :

- a. Jika $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$, maka data tersebut homogen.
- b. Jika $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$, maka data tersebut tidak homogen.

H. Uji Analisis Data

Setelah data-data yang terkumpul, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Analisis Pendahuluan

Analisa tahap pendahuluan merupakan langkah awal yang dilakukan pertama kali dengan cara memasukkan hasil pengolahan data angket dari hasil evaluasi siswa ke dalam tabel distribusi frekuensi. Data tersebut kemudian dianalisis dengan analisa data statistik.

2. Analisis Uji Hipotesis

Tahap ini merupakan tahap pembuktian kebenaran hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti. Pengujian hipotesis ini menggunakan rumus T-test yang bertujuan untuk mencari ada tidaknya perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Card* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas X.1 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen, dengan rumus yaitu :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

¹⁸ M. Subana, dkk, *Statistik Pendidikan (untuk fakultas tarbiyah)*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2000, hlm. 169.

Keterangan :

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata sampel 2

S_1^2 : Varians sampel 1

S_2^2 : Varians sampel 2

n_1 : Jumlah sampel 1

n_2 : Jumlah sampel 2

3. Analisis Lanjut

Setelah hasilnya diketahui, maka selanjutnya harga t hitung dibandingkan dengan t tabel dengan ketentuan $dk = n_1 + n_2 - 2$, kemudian dilihat tabel T-test pada taraf signifikansi 5% atau 1%, dengan kemungkinan:

- a. Apabila harga t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 5% atau 1%, maka dalam penelitian tersebut ada perbedaan efektifitas pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tahun pelajaran 2016/2017.
- b. Apabila harga t hitung tidak lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 5% atau 1%, maka dalam penelitian tersebut tidak ada perbedaan efektifitas pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media *Pop Up Card* dengan kelas kontrol dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tahun pelajaran 2016/2017.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Kudus

1. Sejarah Berdirinya

MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus merupakan salah satu lembaga sosial yang mengelola bidang tarbiyah Islamiyyah. Lembaga ini telah memiliki jenjang pendidikan tingkat RA, MI, MTs dan Madrasah Diniyyah Awwaliyah. Dalam perkembangan, Madrasah Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus ini memperoleh simpati dari masyarakat Desa Loram Kulon dan desa-desa lain di wilayah Kecamatan Jati, bahkan dari luar kota. Hal ini terbukti dari tahun ke tahun jumlah siswa semakin bertambah. Menyadari hal tersebut, maka dua tahun setelah berdirinya madrasah tsanawiyah, pengurus berupaya mengembangkan madrasah dengan membuka jenjang pendidikan Aliyah. Dengan ijin operasional Departemen Agama Propinsi Jawa Tengah, dengan Nomor: WK/5.d/Pgm/MA/1992, berdirilah Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus, pada tanggal 10 Juni 1990.¹

MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus maka akhirnya pada tanggal 9 Maret 1985 dengan Nomor : 045.2/00324 telah mendapatkan status “Jenjang Akreditasi”. Kemudian pada tanggal 17 April 1999 dengan keputusan KaKanwil Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Propinsi Jawa Tengah telah mendapatkan status “DISAMAKAN”, keputusan :

- a. Nomor 0463 / 103.02 / PR / 2000
- b. Nomor 0464 / 103.02 / PR / 2000

SK Ketua BASKAB, dengan No. 006/BASKAB/TU/III/2002, Tanggal 1 Maret 2002 mendapat Status “Terakreditasi A”²

¹ Profil MA Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus, Dikutip pada tanggal 21 Mei 2017.

² Sumber data Dokumen (*Arsip Dokumentasi*) MA Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus, Dikutip pada tanggal 21 Mei 2017.

MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus dalam pendidikannya mempunyai visi dan misi dalam mendidik pada peserta didik agar mencapai tujuan yang diharapkan oleh bangsa. Adapun visi dari madrasah yaitu terwujudnya peserta didik yang kuat iman dan taqwanya dan sukses meraih tujuan. Sedangkan misi madrasah yaitu 1) menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pemantapan aqidah islam Ahlussunnah Waljama'ah dan kedalaman spiritual serta kemuliaan etika. 2) menyelenggarakan pendidikan keteladanan menjalankan syariat islam. 3) menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas.³

2. Letak Geografis

MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus adalah Madrasah Menengah Atas yang di Desa Loram Kulon Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus telah mempunyai gedung atau ruang belajar sendiri dengan luas tanah 2115 M², sehingga lebih mudah dan nyaman untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus mempunyai batas-batas sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara adalah pemukiman penduduk.
- b. Sebelah barat adalah sungai dan Pemukiman Penduduk.
- c. Sebelah selatan adalah Pemukiman Penduduk.
- d. Sebelah timur adalah Musholla Darussalam desa Loram Kulon Jati Kudus.⁴

Dilihat dari letak geografis MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus ini sangat strategis, yaitu ditengah tengah area pemukiman penduduk dan dekat dengan jalan raya yang tentunya memudahkan siswa untuk menuju lokasi sekolah. Sekitar MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus ini juga banyak sekolah-sekolah swasta yang

³ Profil MA Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus, Dikutip pada tanggal 21 Mei 2017

⁴ Data Demografi MA NU Miftahul Ulum.

masih satu yayasan yang tentunya lebih memudahkan memikat siswa untuk bersekolah.

MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus adalah satu-satunya MA yang ada di Desa Loram Kulon dan banyak warga yang sangat fanatik berkeinginan menyekolahkan anak-anaknya karena kedisiplinan dan system pengajaran yang menggunakan muatan lokal Islam sebagai tambahan jam mengajar sehingga mereka mengharapkan kelak anak-anaknya menjadi manusia yang berilmu, beriman dan bertaqwa.

3. Keadaan Guru dan Siswa

Untuk menunjang kelancaran belajar mengajar di MA NU Miftahul Ulum dipegang oleh tenaga guru professional di bidangnya sebanyak 18 orang. Selain itu, maka MA NU Miftahul Ulum mempunyai juga mempunyai pegawai untuk mendukung kelancaran administrasi dan keamanan sekolah. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat sebagai berikut :

Tabel 1
Keadaan Guru Dan Pegawai MA NU Miftahul Ulum
Tahun Pelajaran 2016/2017⁵

NO	NAMA	JABATAN	PENDIDIKAN
1	Misbachuddin, S.Pd.I	Kepala Sekolah	S1
2	Mustain Sahal, S.Pd.I	Waka Sarpras	S1
3	Cris Wijayanti, SE	Waka Kurikulum	S1
4	Arif Setiawan, S.Kom	Waka Kesiswaan	S1
5	Ngusman, S.Pd	Guru	S1
6	Saminah, S.Ag	Guru	S1
7	Musthofa, S.Ag	Guru	S1

⁵ Data Dokumen, *Keadaan Guru dan Pegawai*, MA NU Miftahul Ulum, Dikutip tanggal 21 Mei 2017.

8	Sri Yuana, S.Pd	Guru	S1
9	Puji Hastuti, S.Pd	Guru	S1
10	Desti Zuliyanti, S.Pd	Guru	S1
11	Ikhda Khorunnisa, S.Pd	Guru	S1
12	Nor Kholis, S.HI	Guru	S1
13	Dwi Sinta Meilasari, S.Pd	Guru	S1
14	Makhfud Siddiq, S.Pd	Guru	S1
15	Erika Fitriana, S.Pd	Guru	S1
16	Siti Muafanah, S.Pd	Guru	S1
17	Erna Maulana, S.Pd.I	Guru	S1
18	Anisa Arifiani, S.Pd.I., M.Hum	Guru	S2
19	Mar'ah	TU	Diploma 2
20	Istiqomah	Bendahara	MA
21	Sutirman	Penjaga	SD

Adapun keadaan siswa MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017, sebagai berikut :

Tabel 2
Jumlah Siswa MA NU Miftahul Ulum
Tahun Pelajaran 2016/2017⁶

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	X.1	12	10	22
	X.2	14	8	22
	JUMLAH	26	18	44
2	XI IPA	11	16	27
	XI IPS	12	15	27
	JUMLAH	23	31	54

⁶ Data Dokumen, *Keadaan Siswa*, MA NU Miftahul Ulum, Dikutip tanggal 21 Mei 2017.

3	XII IPS 1	12	14	26
	XII IPS 2	12	15	27
	XII IPS 3	8	12	20
	JUMLAH	32	41	73
JUMLAH TOTAL SISWA				171

4. Keadaan Sarana dan Prasarana

Layaknya Sekolah Menengah Atas agama juga memiliki fasilitas atau sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini dikarenakan adanya sarana dan prasarana yang memadai merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dan memudahkan dalam pelaksanaan pengajaran.

MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus sebagai lembaga pendidikan memiliki sarana dan prasarana sebagai penunjang keberhasilan belajar mengajar. Adapun sarana dan prasarana tersebut dapat di lihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 3

**Keadaan Sarana MA Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus
Tahun Pelajaran 2016/2017⁷**

No	Nama Barang	Jml	Kondisi	Asal Barang
1	Alat-alat Tulis	256	Baik	Bantuan /Swadaya
2	Kursi	234	Baik	Swadaya
3	Meja	234	Baik	Swadaya
4	Peralatan Olah Raga	28	Baik	Bantuan

⁷ Data Dokumen, *Sarana dan Prasarana*, MA NU Miftahul Ulum, Dikutip tanggal 21 Mei 2017.

Tabel 4
Keadaan Prasarana MA Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus
Tahun Pelajaran 2016/2017⁸

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang TU	1	Baik
3	Ruang Belajar	7	Baik
4	Ruang Laboratorium	2	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang Tamu	1	Baik
7	Ruang Guru	1	Baik
8	Ruang BP	1	Baik
9	Ruang OSIS	1	Baik
10	Ruang Serba Guna	1	Baik
11	Ruang Koperasi	1	Baik
12	Ruang Kantin	1	Baik
13	Gudang	1	Baik
14	WC	6	Baik
15	Ruang Keterampilan	1	Baik
16	Mushalaa	1	Baik

⁸ *Ibid.*,

5. Struktur Organisasi

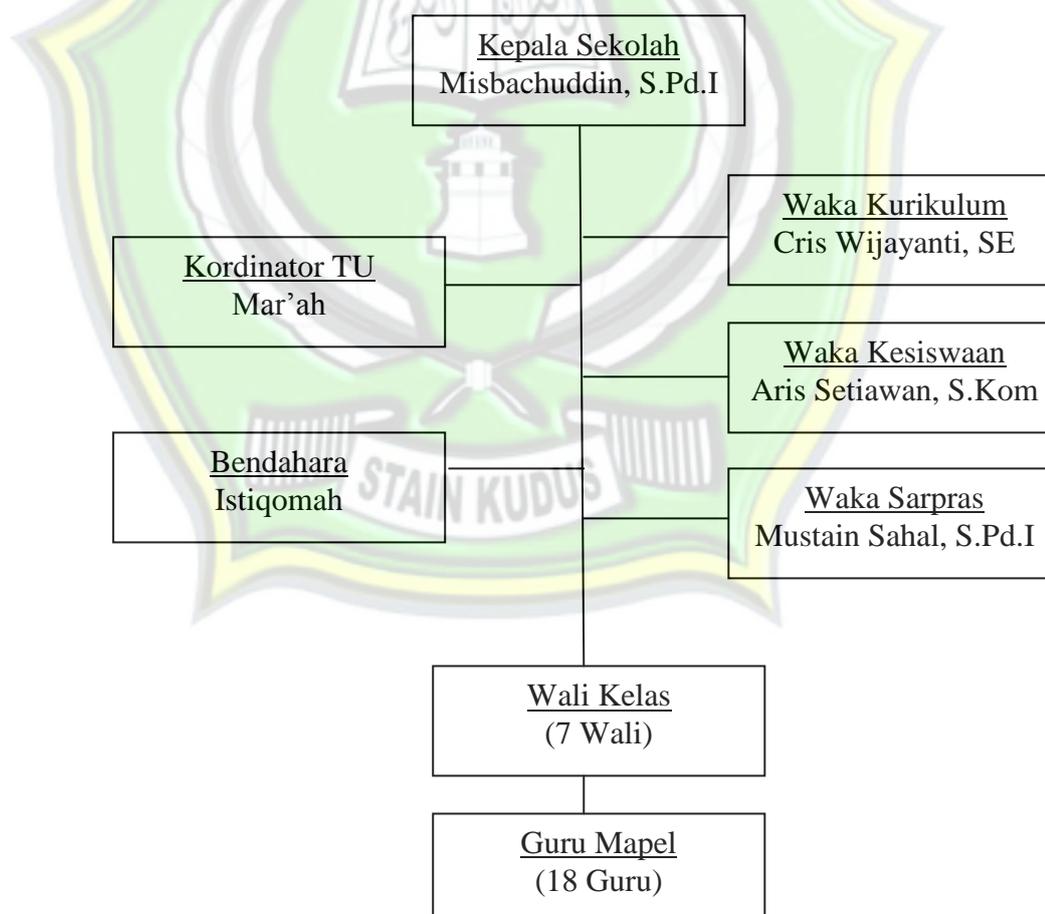
Untuk dapat melaksanakan tugas, tanggung jawab dan kelancaran serta kemudahan dalam mengelola juga untuk merapikan administrasi sekolah, maka disusunlah struktur organisasi sekolah sehingga dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing individu.

Adapun struktur organisasi MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus adalah sebagai berikut :

Gambar 4.1

Struktur Organisasi MA NU Miftahul Ulum

Tahun Pelajaran 2016/2017⁹



⁹ Data Dokumen, *Struktur Organisasi*, MA NU Miftahul Ulum, Dikutip tanggal 21 Mei 2017.

6. Penggunaan Media Kreasi Kartu *Pop Up* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, karena dengan adanya media tersebut pendidik dalam menumbuhkan rangsangan dalam diri peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga pencapaian tujuan dalam pembelajaran tersebut dapat tercapai. Selain itu, media juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari dalam pembelajaran di kelas. Dalam perkembangannya, banyak media pembelajaran yang telah diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Miftahul Ulum, seperti media visual, audio, maupun LCD Proyektor. Namun, media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* secara intensif baru diterapkan pada tahun ajaran 2016//2017.

Adapun yang melatarbelakangi penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* di MA NU Miftahul Ulum ini adalah adanya kejenuhan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih mengacu pada teks narasi, sehingga peserta didik tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Maka dari itu, pendidik berinisiatif menggunakan suatu inovasi yang baru dalam merangsang minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara efektif.

Namun dalam pelaksanaannya, banyak terjadi kendala-kendala yang dihadapi pendidik. Dimana menurut banyak keluhan-keluhan pendidik di MA NU Miftahul Ulum tentang penggunaan media pembelajaran yang sudah pernah digunakan, diantaranya:

- a. Persiapan media yang cenderung membutuhkan waktu lama
- b. Terjadi suasana gaduh di kelas
- c. Peserta didik tidak mampu langsung menangkap maksud dari media yang digunakan.

- d. Peserta didik yang terbiasa dengan media penyampaian verbal cenderung sulit beradaptasi dengan kondisi pembelajaran baru.

Telah disebutkan diatas bahwa tidak semua media dapat digunakan dalam menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan mampu berjalan secara efektif. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* sehingga dapat meminimalkan keluhan-keluhan yang ada. Salah satunya yaitu dengan membangun iklim belajar di dalam kelas dengan mengubah-ubah perannya sesuai dengan iklim yang diinginkan. Ada 2 macam peran yang dapat dijalankan pendidik dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Pendidik sebagai inisiatif

Pendidik yang baik adalah yang penuh dengan inisiatif. Dengan begitu pendidik tidak boleh pasif. Diantara hal yang harus dilakukan pendidik adalah menciptakan secara kreatif konteks belajar. Selain itu, pendidik harus berinisiatif dalam mendorong semangat peserta didik untuk belajar mengidentifikasi suatu permasalahan dan menemukan kebutuhan materi mereka yang dipelajari.

- b. Pendidik sebagai mediator

Belajar yang optimal memerlukan kemampuan mengajar yang dapat mendukung dan memudahkan belajar, tanpa mengawasi dengan ketat, tanpa memberikan tekanan, tanpa merusak atau menghalangi terwujudnya belajar. Sebagai mediator, pendidik hadir di tengah-tengah peserta didiknya untuk mendorong terjadinya interaksi pembelajaran.

Adapun mata pelajaran yang diupayakan selalu menggunakan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* yaitu Bahasa Indonesia, IPA, dan Bahasa Inggris. Namun tidak menutup kemungkinan semua mata pelajaran menggunakan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* seperti Pendidikan Agama Islam, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card*, dapat dikembangkan

komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga terjadi saling berbagi antar keduanya dan menciptakan wawasan peserta didik semakin berkembang, dan mampu berfikir kritis atas peristiwa disekitarnya dengan panduan cerita yang telah didapatkannya di dalam Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Analisis Deskriptif Data Hasil Efektifitas Pembelajaran Sebelum Penggunaan Media Kreasi Kartu *Pop Up* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017

Dalam analisis ini akan dideskripsikan tentang hasil efektifitas pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum tahun pelajaran 2016/2017. Berikut akan disajikan hasil nilai rata-rata pretest dari responden kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa. Adapun rata-rata tersebut akan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 5

Hasil Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk *Pop Up Card* Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum

No	Nama Peserta Didik	Kelas	Nilai
1	Ahmad Ghozali	X.1	88
2	Deby Hilda	X.1	84
3	Eka Fitriana	X.1	90
4	Indharwati	X.1	88
5	Khoirul Anam	X.1	86
6	Khoirin Nida Dwi Ulyana	X.1	86
7	Muh. Adi Nur Rahman	X.1	84
8	Meina Siti Anisa	X.1	80

9	Muhammad Ami Fudin	X.1	78
10	Muhammad Rizal	X.1	82
11	Nanda Ayuni	X.1	83
12	Nurul Hidayah	X.1	20
13	Patty Noor Rozika	X.1	44
14	Reza Laili Firda	X.1	28
15	Rifqi Hidayat	X.1	32
16	M. Azril Fathur D.	X.1	42
17	Roby Widiarto	X.1	20
18	Yunita Amalia	X.1	32
19	Achmad Lu'lul Maknun	X.1	48
20	Afriani Achmadi	X.1	18
21	Maulana Musthofa Sidqin	X.1	57
22	Syukronul Ulya	X.1	16
Jumlah ($\sum X$)			1286

Dari nilai data tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk mengetahui nilai rata-rata atau mean dari hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6

**Distribusi Frekuensi Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk *Pop Up
Card* Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum**

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Persentase (%)	f.X
1	16	1	4,5	16
2	18	1	4,5	18

3	20	2	9,09	40
4	28	1	4,5	28
5	32	2	9,09	64
6	42	1	4,5	42
7	44	1	4,5	44
8	48	1	4,5	48
9	57	1	4,5	57
10	78	1	4,5	78
11	80	1	4,5	80
12	82	1	4,5	82
13	83	1	4,5	83
14	84	2	9,09	168
15	86	2	9,09	172
16	88	2	9,09	176
17	90	1	4,5	90
		n = 22	100	$\sum f.X = 1286$

Kemudian dihitung nilai mean dan range dari hasil nilai hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017, dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 MX &= \frac{\sum fX}{n} \\
 &= \frac{1286}{22} \\
 &= 58.45454545 \longrightarrow 58,4
 \end{aligned}$$

Kemudian untuk menafsirkan dari hasil nilai mean tersebut, maka terlebih dahulu mencari norma-norma ukuran prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun ukuran-ukuran prestasi belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 7
Skala Interval Prestasi Belajar SKI di MA NU Miftahul Ulum

No	Angka	Predikat	Huruf
1	80 – 100	Baik Sekali	A
2	60 – 80	Baik	B
3	40 – 60	Cukup	C
4	20 – 40	Kurang	D
5	00 – 20	Gagal	E

Dari hasil mean atau rata-rata di atas menunjukkan nilai 58.4 dari hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan demikian dapat dikategorikan tergolong cukup, karena termasuk dalam interval (40-60).

C. Analisis Deskriptif Data Hasil Efektifitas Pembelajaran Setelah Penggunaan Media Kreasi Kartu *Pop Up* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017

Dalam analisis ini akan dideskripsikan tentang hasil efektifitas pembelajaran setelah penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum tahun pelajaran 2016/2017. Berikut akan disajikan hasil nilai rata-rata pretest dari responden kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa. Adapun rata-rata tersebut akan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 8
Hasil Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Setelah
Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk *Pop Up Card* Bagi
Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum

No	Nama Peserta Didik	Kelas	Nilai
1	Ahmad Ghozali	X.1	100
2	Deby Hilda	X.1	92
3	Eka Fitriana	X.1	96
4	Indharwati	X.1	90
5	Khoirul Anam	X.1	89
6	Khoirin Nida Dwi Ulyana	X.1	90
7	Muh. Adi Nur Rahman	X.1	86
8	Meina Siti Anisa	X.1	88
9	Muhammad Ami Fudin	X.1	94
10	Muhammad Rizal	X.1	96
11	Nanda Ayuni	X.1	86
12	Nurul Hidayah	X.1	48
13	Patty Noor Rozika	X.1	48
14	Reza Laili Firda	X.1	58
15	Rifqi Hidayat	X.1	40
16	M. Azril Fathur D.	X.1	44
17	Roby Widiarto	X.1	40
18	Yunita Amalia	X.1	46
19	Achmad Lu'luil Maknun	X.1	46
20	Afriani Achmadi	X.1	34
21	Maulana Musthofa Sidqin	X.1	61
22	Syukronul Ulya	X.1	34
Jumlah (ΣX)			1506

Dari nilai data tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk mengetahui nilai rata-rata atau mean dari hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 9

**Distribusi Frekuensi Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk *Pop Up
Card* Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum**

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Persentase (%)	f.X
1	34	2	9,09	68
2	40	2	9,09	80
3	44	1	4,5	44
4	46	2	9,09	92
5	48	2	9,09	96
6	58	1	4,5	58
7	61	1	4,5	61
8	86	2	9,09	172
9	88	1	4,5	88
10	89	1	4,5	89
11	90	2	9,09	180
12	92	1	4,5	92
13	94	1	4,5	94
14	96	2	9,09	192
15	100	1	4,5	100
		n = 22	100	$\Sigma f.X = 1506$

Kemudian dihitung nilai mean dan range dari hasil nilai hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017, dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} MX &= \frac{\sum fX}{n} \\ &= \frac{1506}{22} \\ &= 68.45454545 \longrightarrow 68,4 \end{aligned}$$

Kemudian untuk menafsirkan dari hasil nilai mean tersebut, maka terlebih dahulu mencari norma-norma ukuran prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun ukuran-ukuran prestasi belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 10
Skala Interval Prestasi Belajar SKI di MA NU Miftahul Ulum

No	Angka	Predikat	Huruf
1	80 – 100	Baik Sekali	A
2	60 – 80	Baik	B
3	40 – 60	Cukup	C
4	20 – 40	Kurang	D
5	00 – 20	Gagal	E

Dari hasil mean atau rata-rata di atas menunjukkan nilai 68.4 dari hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan demikian dapat dikategorikan tergolong baik, karena termasuk dalam interval (60-80).

D. Analisis Data Perbedaan Efektivitas Pembelajaran Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Kreasi Kartu *Pop Up* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017

Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui adakah perbedaan yang mendasar tentang hasil efektifitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Miftahul Ulum tahun pelajaran 2016/2017 dan seberapa tinggi perbedaan antara keduanya. Sesuai data yang ada, penulis menggunakan analisis statistik “t-test” dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata sampel 2

S_1^2 : Varians sampel 1

S_2^2 : Varians sampel 2

n_1 : Jumlah sampel 1

n_2 : Jumlah sampel 2

Untuk menetapkan dari kedua kelompok tersebut, maka penulis menggolongkan dari sampel X_1 yaitu nilai hasil efektifitas pembelajaran setelah penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan untuk sampel X_2 yaitu nilai hasil efektifitas pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun langkah-langkah analisisnya, sebagai berikut :

1. Mencari Nilai Varians

Mencari nilai X_1 dan X_2 maka langkah pertama adalah membuat tabel distribusi dari nilai hasil efektifitas pembelajaran setelah penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan nilai hasil efektifitas pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif berbentuk *Pop Up Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sebagai berikut :

a. Menghitung Varians (S_1^2)

Di bawah ini akan disajikan tabel distribusi dari hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017, yaitu sebagai berikut :

Tabel 11
Distribusi Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif *Pop Up Card*

No	X_1	Mean X_1	$X_1 - \text{Mean } X_1$	$(X_1 - \text{Mean } X_1)^2$
1	100	68,4	31,6	998,56
2	92	68,4	23,6	556,96
3	96	68,4	27,6	761,76
4	90	68,4	21,6	466,56
5	89	68,4	20,6	424,36
6	90	68,4	21,6	466,56
7	86	68,4	17,6	309,76
8	88	68,4	19,6	384,16
9	94	68,4	25,6	655,36
10	96	68,4	27,6	761,76
11	86	68,4	17,6	309,76

12	48	68,4	-20,4	416,16
13	48	68,4	-20,4	416,16
14	58	68,4	-10,4	108,16
15	40	68,4	-28,4	806,56
16	44	68,4	-24,4	595,36
17	40	68,4	-28,4	806,56
18	46	68,4	-22,4	501,76
19	46	68,4	-22,4	501,76
20	34	68,4	-34,4	1183,36
21	61	68,4	-7,4	54,76
22	34	68,4	-34,4	1183,36
	1506			12669,52

Dari tabel diatas, setelah diketahui nilai mean dari tabel distribusi frekuensi akan dihitung varians dari variabel pertama (S_1^2) yaitu hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017, sebagaimana berikut :

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{\sum \dot{X}_i - \dot{X}_1}{n_1 - 1} \\
 &= \frac{12669,52}{22-1} \\
 &= \frac{12669,52}{21} \\
 &= 603.3073593
 \end{aligned}$$

b. Menghitung Varians (S_2^2)

Di bawah ini akan disajikan tabel distribusi dari hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017, yaitu sebagai berikut :

Tabel 12
Distribusi Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif *Pop Up Card*

No	X ₂	Mean X ₂	X ₂ – Mean X ₂	(X ₂ – Mean X ₂) ²
1	88	58,4	29,6	876,16
2	84	58,4	25,6	655,36
3	90	58,4	31,6	998,56
4	88	58,4	29,6	876,16
5	86	58,4	27,6	761,76
6	86	58,4	27,6	761,76
7	84	58,4	25,6	655,36
8	80	58,4	21,6	466,56
9	78	58,4	19,6	384,16
10	82	58,4	23,6	556,96
11	83	58,4	24,6	605,16
12	20	58,4	-38,4	1474,56
13	44	58,4	-14,4	207,36
14	28	58,4	-30,4	924,16
15	32	58,4	-26,4	696,96
16	42	58,4	-16,4	268,96
17	20	58,4	-38,4	1474,56
18	32	58,4	-26,4	696,96
19	48	58,4	-10,4	108,16
20	18	58,4	-40,4	1632,16
21	57	58,4	-1,4	1,96
22	16	58,4	-42,4	1797,76
	1286			16881,52

Dari tabel diatas, setelah diketahui nilai mean dari tabel distribusi frekuensi akan dihitung varians dari variabel kedua (S_2^2) yaitu hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017, sebagaimana berikut :

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{\sum \dot{X}_i - \dot{X}_2}{n_2 - 1} \\ &= \frac{16881,52}{22-1} \\ &= \frac{16881,52}{21} \\ &= 803.8787879 \end{aligned}$$

2. Uji Homogenitas Sampel Penelitian

Untuk mendapatkan rumus t-test mana yang akan digunakan sebagai pengujian hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sampel homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varians digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Dalam hal ini berlaku ketentuan, bila harga F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima varians homogen. Berikut tabel untuk menguji homogenitas sampel penelitian.

Tabel 13

Hasil Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebelum dan Setelah Adanya Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Berbentuk *Pop Up Card* Bagi Peserta Didik Kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum

No. Resp	Hasil Nilai Pembelajaran SKI Setelah Penggunaan Media <i>Pop Up Card</i>	Hasil Nilai Pembelajaran SKI Sebelum Penggunaan Media <i>Pop Up Card</i>
1	100	88
2	92	84
3	96	90
4	90	88
5	89	86
6	90	86
7	86	84
8	88	80
9	94	78
10	96	82
11	86	83
12	48	20
13	48	44
14	58	28
15	40	32
16	44	42
17	40	20
18	46	32
19	46	48
20	34	18
21	61	57
22	34	16

	$n_1 = 22$	$n_2 = 22$
	$\sum X_1 = 1506$	$\sum X_2 = 1286$
	$\bar{X}_1 = 68.45454545$	$\bar{X}_2 = 58.45454545$
	$S_1^2 = 603.3073593$	$S_2^2 = 803.8787879$

Dalam tabel tersebut dapat dilihat bahwa varians terbesar adalah 803.8787879 dan terkecil adalah 603.3073593, jadi $803.8787879 : 603.3073593 = 1.332453144$ dibulatkan menjadi 1,33. Harga F hitung tersebut perlu dibandingkan dengan F tabel, dengan dk pembilang = 22-1 dan dk penyebut = 22-1. Berdasarkan dk pembilang = 21 dan penyebut = 21, dengan taraf kesalahan = 5%, maka harga F tabel = 2,08 dan taraf kesalahan = 1%, maka harga F tabel = 2,86 (harga antara pembilang 21 dan penyebut 21).

Ternyata harga F hitung lebih kecil dari F tabel ($1,33 < 2,08 < 2,86$). Dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti varians homogen.

3. Menghitung t-test

Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum dan setelah adanya penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017, diketahui :

$$\bar{X}_1 = 68.45454545$$

$$\bar{X}_2 = 58.45454545$$

$$S_1^2 = 603.3073593$$

$$S_2^2 = 803.8787879$$

Kemudian dimasukkan dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

$$t = \frac{68.45454545 - 58.45454545}{\sqrt{\frac{(22-1)603.3073593 + (22-1)803.8787879}{22+22-2} \left[\frac{1}{22} + \frac{1}{22} \right]}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{(21)603.3073593 + (21)803.8787879}{42} [0,0454545 + 0,0454545]}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{12669,4545 + 16881,4545}{42} [0,090909]}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{29550,909}{42} [0,090909]}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{[135,04707][0,090909]}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{12,2769945}}$$

$$t = \frac{10}{3,50385424}$$

$$t = 2,85036205 \longrightarrow 2,85$$

Setelah harga t diketahui, akan diinterpretasikan dengan identifikasi bahwa apabila nilai t yang diperoleh dari hasil observasi sama atau lebih besar dari t dalam tabel, baik pada taraf signifikansi 5% atau 1%, maka hasil penelitian ini menunjukkan signifikan, tetapi apabila nilai t yang diperoleh dari hasil observasi lebih kecil dari nilai t dalam tabel, maka hasil penelitian non signifikan yaitu tidak terdapat perbedaan.

Untuk pengujian tersebut, penulis menggunakan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*), yaitu :

$$\begin{aligned} dk &= n_1 + n_2 - 2 \\ &= 22 + 22 - 2 \\ &= 42 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui signifikansi dapat diperoleh dengan melihat daftar tabel nilai t, karena nilai $n_1 = n_2$ homogen, maka harga t tabel dihitung dari $dk = 42$ dengan harga t tabel = 2,021.

Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan t-test dan setelah ditunjukkan ke tabel dengan taraf signifikansi untuk uji kedua belah pihak adalah 2,021, sedangkan t hitung sebesar 2,85 atau ($2,85 > 2,021$). Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima kebenarannya.

Berarti antara variabel X_1 (hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card*) dan variabel X_2 (hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card*) terdapat perbedaan antara kesenjangan yang signifikan. Ini membuktikan bahwa ada perbedaan yang mendasar dan signifikan antara hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum dan setelah adanya penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017.

Dan penulis simpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* berperan penting dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektifitas penggunaan media kreasi kartu *Pop Up* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam (studi eksperimen pada kelas X di MA NU Miftahul Ulum tahun pelajaran 2016/2017), dan uraian pada bab-bab sebelumnya dari hasil analisis yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada variabel X_2 menunjukkan bahwa nilai mean atau rata-rata di atas menunjukkan nilai 58.4 dari hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan demikian dapat dikategorikan tergolong cukup, karena termasuk dalam interval (40-60).
2. Pada variabel X_1 menunjukkan bahwa nilai mean atau rata-rata di atas menunjukkan nilai 68.4 dari hasil nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah penggunaan media pembelajaran kreatif *Pop Up Card* bagi peserta didik kelas X.1 di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan demikian dapat dikategorikan tergolong baik, karena termasuk dalam interval (60-80).
3. Berdasarkan pada analisis kuantitatif dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis yang berbunyi “Ada perbedaan yang signifikan mengenai efektifitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media kreasi kartu *Pop Up* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017” dapat diterima kebenarannya. Hal ini dapat dilihat dari nilai t-test adalah 2,85. Setelah ditunjukkan ke t-tabel dengan taraf signifikansi untuk kedua belah pihak adalah 2,021, maka ($2,85 > 2,021$). Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima kebenarannya.

B. SARAN

Demi meningkatkan kualitas pembelajaran diharapkan adanya keterpaduan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Maka penulis ingin memberikan sumbang saran untuk lebih meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah sebagaimana berikut :

1. Pihak sekolah hendaknya ikut berperan aktif dalam memperhatikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan mengontrol setiap laporan hasil pembelajaran dan juga ikut berpartisipasi dalam meningkatkan mutu kompetensi pendidik, khususnya pengampu mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.
2. Pendidik dalam menggunakan media pembelajaran hendaknya dapat bervariasi dan berkreasi yang tinggi sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menunjukkan efektifitas pembelajaran yang meningkat.
3. Pada peserta didik, diharapkan ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mengedepankan prinsip-prinsip pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan.
4. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan mampu mencari faktor-faktor lain penunjang keberhasilan pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, sehingga dapat bermanfaat bagi terciptanya proses pembelajaran yang lebih berkualitas.

C. PENUTUP

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas dalam penulisan skripsi ini. Shalawat teruntuk Rasulullah SAW, yang telah memberikan pelajaran kepada kita semua bagaimana menjadi seorang pendidik yang baik dan diridhoi Allah SWT, semoga kita semua selalu mengikuti jejakNya. *Amin*.

Penulis sadar sedalam-dalamnya bahwa skripsi ini yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Kreasi Kartu *Pop Up* dalam Pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen Pada Kelas X di MA NU Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2016/2017)”, masih jauh dari kata sempurna meskipun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin. Hal ini disebabkan karena keterbatasan dan sangat dangkalnya pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis dengan rendah hati mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca, demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya tiada kata yang pantas keluar dari penulis selain memohon ampun kepada Ilahi Rabbi, atas segala kekurangan dan kesalahan penulis dan doa penulis semoga skripsi ini di kemudian hari dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis sendiri dan semua pihak pada umumnya, yang benar-benar membutuhkannya. *Amin Ya Rabbal ‘Alamin.*



DAFTAR PUSTAKA

- A.Hasjmy, *Sejarah Kebudayaan Islam*, Bulan Bintang, Jakarta, 1977.
- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013.
- Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*, Rajawali Pers, Jakarta, 2012.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013.
- Canggih Devi Djijar, *Efektivitas Media Pop-Up Book dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang (Tugas Akhir)*, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2015.
- Departemen Pendidikan dan Budaya RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1999.
- Dzuanda B, *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatokaca" (Tugas Akhir)*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Surabaya, 2009.
- Harjani Hefni dan Wahyu Illahi, *Pengantar Sejarah Dakwah*, Kencana, Jakarta, 2007.
- Hasil wawancara dengan Ibu Anisa Arifiani, M. Pd, selaku Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah NU Miftahul Ulum pada tanggal 2 Januari 2017 pukul 10.00 WIB.
- Jatu Pramesti, *Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1 (Tugas Akhir)*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam (Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013)*, Kementerian Agama, Jakarta, 2014.
- M. Subana, dkk, *Statistik Pendidikan (untuk fakultas tarbiyah)*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2000.
- Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, Media Ilmu Press, Kudus, 2008.

- Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1988.
- Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Diva Press, Yogyakarta, 2014.
- Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005.
- Muhammad Muhibbudin, *The Power of Imagination*, Bukubiru, Yogyakarta, 2011.
- Muhammad Rahman dan Sofan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, Prestasi Pustakaraya, Jakarta, 2013.
- Nana Sudjana, Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Penerbit Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2009.
- Raymond J. Woldkowski dan Judith H. Jaynes, *Eager To Learn (Hasrat Untuk Belajar, Membantu Anak-Anak Termotivasi dan Mencintai Belajar)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2004.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013.
- S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2006.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, CV Alfabeta, Bandung, 2009.
- Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000.
- Sutrisno Hadi, *Statistik II*, YP UGM, Yogyakarta, 2005.
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2012.
- Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstekstual (Inovatif)*, Yrama Widya, Bandung, 2013.