

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan nasional merupakan salah satu upaya strategis dalam mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, intelektual, sosial, maupun karakter. Hal tersebut sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003).

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan siswa pada abad ke-21. Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan teknologi digital. Sejalan dengan itu, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C) (Kemendikbudristek, 2022). Dalam konteks tersebut, motivasi dan keaktifan belajar menjadi faktor penting yang

mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna serta sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran strategis dalam membangun identitas keislaman, kemampuan berpikir historis, dan karakter siswa. Namun, dalam praktiknya pembelajaran SKI di sekolah masih kerap dianggap kurang menarik karena lebih banyak menggunakan metode ceramah dan menekankan pada hafalan materi. Dalam upaya mengurangi kejenuhan siswa serta menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), guru dituntut untuk bersikap kreatif dalam menyampaikan materi dengan menghadirkan inovasi pembelajaran yang relevan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan metode pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan media pembelajaran terbukti mampu membantu proses pembelajaran SKI karena dapat memvisualisasikan konteks sejarah maupun peristiwa masa lampau ke dalam bentuk visual atau media lain yang lebih konkret, sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa (Istiqomah et al., 2023). Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang relatif sulit dipahami dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Persepsi tersebut muncul karena karakteristik materi SKI yang mengkaji peristiwa-peristiwa historis masa lampau yang tidak dialami secara langsung oleh siswa, serta penyajian materi yang belum sepenuhnya menyesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar mereka.

Di samping itu, pembelajaran SKI masih cenderung berorientasi pada *teacher-centered learning*, di mana guru berperan dominan dalam proses

penyampaian materi, sementara siswa lebih banyak berfungsi sebagai penerima informasi. Pembelajaran SKI juga kerap menekankan aspek hafalan dan bersifat normatif, sehingga menimbulkan kesan monoton dan kurang menarik. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta capaian hasil belajar yang belum optimal (Naililmuna, 2025).

Banyak penelitian dan survei mengkonfirmasi adanya respon dan antusiasme siswa yang rendah terhadap pembelajaran sejarah di Indonesia. Rendahnya minat ini umumnya disebabkan oleh kombinasi faktor internal (siswa sendiri) dan eksternal (metode pengajaran, lingkungan), dan sering kali menghasilkan persepsi negatif terhadap mata pelajaran tersebut. Banyak siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) karena proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi peristiwa masa lampau tanpa diimbangi dengan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan, diskusi, serta keterlibatan emosional siswa dalam memahami nilai-nilai sejarah Islam (Afkarina et al., 2024). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan kebosanan, ketidaktertarikan, dan kurangnya relevansi pembelajaran SKI merupakan isu yang konsisten muncul dalam berbagai konteks pendidikan dan menjadi faktor penting yang memengaruhi motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar SKI.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi dan keaktifan siswa tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkaitan erat dengan dominannya metode ceramah serta penggunaan LKPD konvensional yang hanya menyajikan materi secara tekstual. Ketika pembelajaran tidak memberikan ruang bagi eksplorasi, interaksi, dan pengalaman belajar yang bermakna, maka wajar apabila

siswa, khususnya yang berasal dari generasi Z, menjadi pasif dan kurang terlibat. Kondisi tersebut pada dasarnya tidak sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam rangka mengembangkan kompetensi abad ke-21.

Penggunaan LKPD konvensional sebenarnya telah lama diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), namun hasilnya belum maksimal. LKPD yang bersifat teks panjang, monoton, dan kurang interaktif sering kali membuat siswa merasa bosan sehingga tidak cukup merangsang rasa ingin tahu maupun partisipasi aktif mereka. Materi yang disajikan secara satu arah juga kurang memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, atau mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan mereka. Kondisi ini menjadikan LKPD konvensional kurang efektif dalam menumbuhkan keaktifan dan motivasi siswa, meskipun secara administratif mereka tetap mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi dan penyebaran angket yang dilakukan di SMP Islam Nabilah pada 9 September 2025, ditemukan adanya permasalahan pada aspek motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Menurut Fiza (2012) dalam Amelia et al., (2021), motivasi belajar siswa diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat baik (80–100%), baik (65–79,99%), cukup (55–64,99%), kurang (40–54,99%), dan sangat kurang (0–39,99%).

Hasil analisis diagnostik melalui penyebaran angket terhadap 28 siswa kelas IX B menunjukkan persentase motivasi belajar sebesar 61%, yang termasuk dalam kategori cukup. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa belum optimal sehingga masih diperlukan upaya untuk meningkatkannya agar

mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif serta mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Selain motivasi belajar, aspek keaktifan siswa juga menjadi perhatian penting dalam pembelajaran SKI. Menurut Arikunto (2017) dalam Sri et al., (2024), tingkat keaktifan belajar siswa dibagi ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi (85–100%), tinggi (68–84%), cukup (53–68%), rendah (37–52%), dan sangat rendah (20–36%).

Hasil observasi terhadap 28 siswa kelas IX B menunjukkan bahwa persentase rata-rata keaktifan belajar sebesar 34%, yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Pengamatan selama proses pembelajaran memperlihatkan bahwa siswa masih cenderung pasif, ditandai dengan rendahnya partisipasi dalam diskusi, minimnya keberanian mengajukan pertanyaan, serta kurangnya inisiatif untuk mengeksplorasi materi sejarah masuknya Islam di Nusantara secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingkat motivasi belajar siswa yang tergolong baik dengan keaktifan belajar yang masih berada pada kategori cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi siswa masih lebih banyak dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik, seperti keinginan memperoleh nilai dan menyelesaikan tugas dari guru, sedangkan motivasi intrinsik berupa rasa ingin tahu dan kesadaran belajar mandiri belum berkembang secara optimal. Selain itu, kondisi ini juga menunjukkan adanya perbedaan antara harapan kurikulum yang

menekankan pembelajaran aktif dan partisipatif dengan praktik pembelajaran di kelas yang masih didominasi oleh keterlibatan siswa yang rendah.

Hal tersebut mengindikasikan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada siswa untuk meningkatkan motivasi sekaligus keaktifan belajar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan LKPD digital menjadi relevan karena tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih eksploratif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi digital.

Fakta menunjukkan bahwa SMP Islam Nabilah sebenarnya memiliki infrastruktur digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Seluruh ruang kelas telah dilengkapi dengan proyektor dan koneksi internet yang stabil, sementara seluruh siswa kelas IX B memiliki akses terhadap *smartphone* atau laptop. Kondisi tersebut menjadi peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran SKI yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang akrab dengan teknologi digital.

Meskipun demikian, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal. Proses pembelajaran masih cenderung berlangsung secara konvensional sehingga belum mampu mendorong motivasi intrinsik dan keaktifan siswa secara maksimal. Guru juga masih mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik materi Sejarah Kebudayaan Islam serta mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut didukung oleh berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning*

mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis petualangan seperti *Petualangan Nusantara* dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 92% karena siswa terlibat secara aktif dalam eksplorasi materi melalui pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, penggunaan gamifikasi berbasis Genially pada materi sejarah dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari rata-rata 68 menjadi 83, disertai peningkatan antusiasme dalam diskusi dan aktivitas pemecahan masalah Saputri et al. (2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Hasil serupa juga ditemukan pada penelitian di SMP Negeri 24 Malang, di mana implementasi *game-based learning* dalam pembelajaran IPS elemen Sejarah kelas VII mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari 38% menjadi 92,1% setelah dua siklus tindakan kelas (Alisti et al., 2025). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan platform Kahoot dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui kuis interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital (Kurniawati & Rindrayani, 2025). Bahkan, media permainan historis dilaporkan menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan video animasi (Saputri et al., 2024). Konsistensi hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan telaah literatur tersebut, penelitian ini mengembangkan LKPD interaktif E-Paspor Dakwah sebagai solusi inovatif untuk

meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI di SMP Islam Nabilah. Konsep E-Paspor dipilih karena relevan dengan materi sejarah masuknya Islam di Nusantara yang berkaitan dengan perjalanan dakwah para pedagang dan ulama dari berbagai wilayah. Melalui LKPD ini, siswa diajak melakukan simulasi perjalanan ke berbagai pusat penyebaran Islam, seperti Gujarat, Persia, dan Makkah hingga masuk ke Indonesia berdasarkan teori Gujarat, Persia, dan Makkah. Pendekatan tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan interaktif sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif mengeksplorasi materi secara mandiri.

Pengembangan LKPD interaktif E-Paspor Dakwah tidak hanya bertujuan menghasilkan media pembelajaran digital yang inovatif, tetapi juga mendukung transformasi pembelajaran SKI dari pola *teacher-centered* menuju *student-centered*. Pembelajaran tidak lagi berfokus pada penyampaian materi secara tekstual, melainkan mengarahkan siswa pada pengalaman belajar yang lebih aktif, eksploratif, dan bermakna. Pendekatan ini selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kemandirian belajar, literasi digital, serta keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan LKPD interaktif E-Paspor Dakwah untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa pada materi Sejarah Masuknya Islam di Nusantara di SMP Islam Nabilah.

1.2. Rumusan Masalah

Berakar dari latar belakang yang telah peneliti jelaskan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimanakah karakteristik LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa SMP Islam Nabilah?

1.2.2 Bagaimanakah validitas LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa SMP Islam Nabilah?

1.2.3 Bagaimanakah praktikalitas LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa SMP Islam Nabilah Batam?

1.2.4 Bagaimanakah efektivitas LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa SMP Islam Nabilah Batam?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1.3.1 Mendeskripsikan karakteristik LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa SMP Islam Nabilah.

1.3.2 Mengetahui validitas LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa SMP Islam Nabilah.

1.3.3 Mengetahui praktikalitas LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa SMP Islam Nabilah.

1.3.4 Mengetahui efektivitas LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa SMP Islam Nabilah.

1.4. Manfaat

1.4.2 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran digital, khususnya LKPD interaktif, dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan *student-centered*. Penelitian ini turut memperluas literatur tentang pengembangan media berbasis teknologi dengan model ADDIE pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sekaligus memberikan kontribusi pada teori motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam konteks pembelajaran digital. Selain itu, penelitian ini menguatkan pemahaman mengenai penerapan pembelajaran kontekstual berbasis nilai-nilai keislaman melalui integrasi media interaktif yang mendorong eksplorasi, literasi digital, dan pemahaman konsep sejarah secara mendalam.

1.4.3 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

LKPD interaktif E-Paspor Dakwah dapat membantu siswa belajar secara lebih aktif dan mandiri, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran,

serta melatih keterampilan berpikir kritis, literasi digital, dan pemahaman konseptual sejarah Islam melalui aktivitas eksploratif dan interaktif.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini memberikan panduan dan contoh penerapan media pembelajaran digital yang inovatif dan kontekstual, sehingga guru dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. LKPD interaktif ini juga dapat menjadi referensi untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berbasis Kurikulum Merdeka.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis digital di SMP Islam Nabilah, mendukung transformasi pembelajaran dari konvensional menuju *student-centered* dan digital, serta membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran abad ke-21.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi empiris dan metodologis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya LKPD interaktif, serta memberikan kontribusi pada literatur penelitian pendidikan yang mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran sejarah.

1.5. Hipotesis Penelitian

Sehubungan dengan pengukuran efektivitas LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah yang dikembangkan, dibutuhkan pengujian secara ilmiah terhadap perubahan motivasi dan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan

LKPD. Adapun hipotesis penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan produk sebagai berikut:

1.5.1 Hipotesis Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Nabilah.

b. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Nabilah.

1.5.2 Hipotesis Keaktifan Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Nabilah.

b. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan yang signifikan pada keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Nabilah.

1.5.3 Hipotesis Motivasi dan Keaktifan Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi dan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Nabilah.

b. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi dan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan LKPD Interaktif E-Paspor Dakwah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Nabilah.

