

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG THENGUL
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN SKI SISWA KELAS VI MINU UNGGULAN
BOJONEGORO**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

FADHILATUN NI'MAH

NIM. 02241023001

**PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Fadhilatun Ni'mah

NIM : 02241023001

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Institusi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya atau karya ilmiah saya sendiri, kecuali pada yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 06 Agustus 2025

menyatakan,



Fadhilatun Ni'mah


PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS

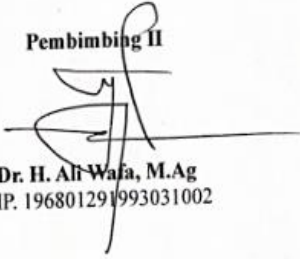
Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro" yang ditulis oleh Fadhilatun Ni'mah ini telah disetujui pada tanggal 06 Agustus 2025.

Pembimbing I

Oleh,

Pembimbing II






Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si
NIP. 197306062003122095


Dr. H. Ali Wafa, M.Ag
NIP. 196801291993031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro” yang ditulis oleh Fadhilatun Ni'mah ini telah diuji pada tanggal Agustus 2025.

Tim Penguji :

- | | | | |
|--|----------------------|---|--|
| 1. Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, M.Si | (Ketua Penguji) | : |  |
| 2. Dr. H. Aliwafa, M.Ag | (Sekretaris Penguji) | : |  |
| 3. Dr. H. Nadlir, M.Pd.I | (Penguji Utama) | : |  |
| 4. Dr. Hj. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si | (Penguji Kedua) | : |  |

Surabaya, 22 Agustus 2025

Dekan



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fadhilatun Ni'mah
NIM : 02241023001
Fakultas/Jurusan : FTK/ Magister PGMI
E-mail address : fdila3130@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan media pembelajaran Wayang Thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran ski siswa kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro

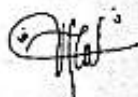
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 Januari 2026

Penulis



(Fadhilatun Ni'mah)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PASCASARJANA**

Jl. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. (031) 8410298 Fax. (031) 8413300
E-Mail: pasca@uinsa.ac.id Website: <https://uinsa.ac.id/pascasarjana>

SURAT KETERANGAN BEBAS PINJAM
Nomor: B-003/Un.07/11/DIR/WADIR/BP/01/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

NAMA : Fadhilatun Ni'mah
NIM : 02241023001
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

benar-benar anggota Perpustakaan Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya, dan saat dikeluarkan surat keterangan ini, yang bersangkutan sudah *tidak memiliki pinjaman bahan pustaka* di Perpustakaan Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 6 Januari 2026
Direktur
Wakil Direktur



Dr. H. Hammis Syafaq, M.Fil.I.
NIP. 197510162002121001

Keterangan:
Mohon Surat Keterangan Bebas Pinjam ini disimpan untuk pengambilan Ijazah



MOTTO

قال وسلم عليه الله صلى النبي عن عنه الله رضي الدرداء أبي عن
”الجنة إلى طريقا له الله سهل علما فيه يبتغي طريقا سلك من“

[وأحمد والدارمي ماجه وابن والترمذي داود أبو رواه]

Rasulullah bersabda :

“Barangsiapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”

(HR. Muslim)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah, dan Inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro”** tepat pada waktunya, shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil membawa manusia dari jurang kebodohan menuju Samudra keilmuan.

Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan gelar Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Program Studi Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Tentunya dalam penyelesaian tesis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik berupa bimbingan, saran, motivasi, moral maupun material yang sangat berguna. Oleh karena penulis menyampaikan ungkapan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Akh. Muzakki, M.Ag., Grad.Dip.SEA, M.Phil., Ph. D., selaku Rektor UIN Sunan Ampel Surabaya.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Nadlir, M.Pd.I, selaku kepala program studi magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Ampel Surabaya.
4. Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si., selaku dosen pembimbing I dan Dr. H. Ali Wafa, M.Ag., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi tiada henti dalam penyusunan tesis ini.
5. Para Dosen Pascasarjana UIN Sunan ampel surabaya, terimakasih telah memberi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis. Khususnya dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
6. Kedua orangtua tercinta support sistem terbaik Bapak Supriyono dan Ibu Arfiah, yang tidak pernah berhenti memberikan semangat dan kasih sayang yang tulus serta menjadi motivasi terbesar dalam menyelesaikan studinya sampai meraih gelar Magister..
7. Kepada suami tercinta, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, berkontribusi mengantarkan bimbingan kesana kesini,

mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.

8. Yayasan MINU Unggulan, kepala sekolah, serta guru-guru MINU Unggulan yang telah membantu dan memberikan kemudahan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Tak lupa, terimakasih untuk diri sendiri, Fadhilatun Ni'mah. Yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan tesis ini dengan menyelesaikan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Semoga segala kebaikan mereka dibalas dan digantikan oleh Allah SWT. Dengan kebaikan yang lebih dari padanya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan tangan terbuka menerima segala kritik dan saran demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bisa bermanfaat bagi penulis, khususnya dalam menyelesaikan penelitian dan bagi pihak lain yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Penulis,

ABSTRAK

Fadhilatun Ni'mah, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro. Tesis. Program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Pascasarjana, UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Prof. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si., dan Dr. H. Ali Wafa, M.Ag.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wayang Thengul, Motivasi dan Hasil Belajar.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun, kenyataan di lapangan bahwa motivasi dalam belajar masih kurang efektif, terutama pada pelajaran SKI, karena metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi ceramah serta minimnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran wayang thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain, implementasi, dan efektivitas dari pengembangan media pembelajaran wayang thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Kelayakan media yang dikembangkan dapat dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) Tahap desain meliputi, membuat sketsa wayang, menentukan kayu yang digunakan, pengukiran wajah wayang, menentukan kostum yang sesuai, menentukan karakter pada tokoh wayang thengul. Pada tahap pengembangan, di validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan memperoleh skor 92,5% dan 97,5%, dengan rata-rata 95,0%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". 2) Implementasi media wayang thengul dalam pembelajaran SKI memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Sehingga, hasil belajar dengan mudah dicapai. 3) efektivitas penerapan wayang thengul dilihat dari hasil post-test kelas eksperimen dengan rata-rata 86,6%, angket dengan rata-rata 85,2% dan terbukti efektif, dengan hasil uji independent sample T-test menunjukkan sig. 0,000 ($<0,05$). Hasil uji mengenai motivasi belajar dengan perbandingan nilai 50,3% dan 37,0%.

ABSTRACT

Fadhilatun Ni'mah, 2025. The Development of Thengul Puppet Learning Media to Enhance Motivation and Learning Outcomes of Students in the SKI Subject for Class VI Students of MINU Unggulan Bojonegoro. Postgraduate. UIN Sunan Ampel Surabaya. Supervisor: Prof. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si., and Dr. H. Ali Wafa, M.Ag.

Keywords: Learning Media, Thengul Puppetry, Motivation and Learning Outcomes.

Motivation is one of the factors that can enhance students' learning outcomes, thus achieving the learning objectives. However, the reality in the field shows that motivation in learning is still not effective, especially in SKI (Islamic Cultural History) subjects, because the teaching method used is still dominated by lectures and there is minimal use of media in the teaching and learning activities. Therefore, this research develops thengul puppetry learning media to enhance motivation and learning outcomes. The purpose of this research is to determine the design, implementation, and effectiveness of the development of thengul puppetry learning media to improve student motivation and learning outcomes in SKI subjects.

This research uses research and development (R&D) methods with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the research are sixth-grade students of MINU Unggulan Bojonegoro. Data collection techniques include observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The feasibility of the developed media can be seen from the aspects of validity, practicality, and effectiveness.

The results obtained from this study are: 1) The design stage includes creating puppet sketches, selecting the wood to be used, carving the puppet's face, determining suitable costumes, and specifying the characters of the thengul puppet. In the development stage, it was validated by media and material experts, achieving scores of 92.5% and 97.5%, with an average of 95.0%, which falls under the category of "very valid." 2) The implementation of thengul puppet media in SKI learning has a positive impact on student motivation and involvement, making learning outcomes easily achievable. 3) The effectiveness of applying thengul puppets is seen from the post-test results of the experimental class with an average of 86.6%, a questionnaire with an average of 85.2%, and it was proven effective, with the independent sample T-test results showing sig. 0.000 (<0.05). The result of the test regarding learning motivation showed a comparison of scores 50.3% and 37.0%.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Dan Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Kerangka Teoretik	6
G. Penelitian Terdahulu	12
H. Sistematika Pembahasan	18

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran	21
1. Pengertian	21
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	23
3. Fungsi Media Pembelajaran	23
4. Macam-Macam Media Pembelajaran	24
5. Manfaat Media Pembelajaran	25
B. Wayang Thengul	25
1. Pengertian	25
2. Sejarah Wayang Thengul	26
3. Manfaat Wayang Thengul	26
4. Nilai-Nilai Yang Terkandung Pada Wayang Thengul	27
5. Implementasi Wayang Thengul Pada Pembelajaran SKI	28
C. Motivasi Belajar	29
1. Definisi Motivasi Belajar	29
2. Macam-Macam Motivasi Belajar	30

3. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar	33
4. Indikator motivasi belajar	34
D. Hasil belajar	35
1. Definisi hasil belajar	35
2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	36
3. Indikator hasil belajar	36
E. Urgensi Media Wayang Thengul dalam Pelajaran SKI	37
1. Definisi mata pelajaran SKI	37
2. Keterkaitan pelajaran SKI dengan wayang Thengul	37
3. Urgensi media wayang thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar	39
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	41
C. Subjek Penelitian	41
D. Prosedur Pengembangan	41
E. Desain Penelitian	44
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Instrumen Penelitian	54
H. Teknik Analisis Data	55
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Pengembangan Produk	60
1. Analysis	60
2. Design	62
3. Development	64
4. Implementation	72
5. Evaluation	78
a. Analisis Data Kevalidan	78
b. Analisis Data Kepraktisan	79
c. Analisis Data Keefektifan	80
1) Uji Normalitas	82
2) Uji Homogenitas	84
3) Uji independent Sample T-Test	84
B. Pembahasan	87
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data Observasi	46
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data Wawancara	47
Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data Dokumentasi	48
Tabel 3.4 Point Kelayakan Media Pembelajaran	50
Tabel 3.5 Angket Validasi Desain Media	50
Tabel 3.6 Angket Validasi Materi	51
Tabel 3.7 Angket Respon Guru	51
Tabel 3.8 Angket Respon Siswa	52
Tabel 3.9 Angket Motivasi Belajar	52
Tabel 3.10 Teknik Pengumpulan & Sumber Data	53
Tabel 3.11 Kategori Validitas Produk	56
Tabel 3.12 Kategori Kepraktisan Produk	56
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar	56
Tabel 4.1 Analisis CP & TP Mata Pelajaran SKI kelas VI	60
Tabel 4.2 Perbandingan Wayang Thengul Asli Dengan Wayang Thengul yang Telah Dikembangkan	62
Tabel 4.3 Tahapan Proses Pembuatan Media Pembelajaran Wayang Versi Sunan	64
Tabel 4.4 Kriteria Skor Ahli Materi, Media, Dan Pembelajaran	66
Tabel 4.5 Hasil Validitas Materi	67
Tabel 4.6 Kritik Dan Saran Ahli Materi	68
Tabel 4.7 Hasil Validitas Desain Media	69
Tabel 4.8 Kritik Dan Saran Ahli Desain Media	70
Tabel 4.9 Revisi Ahli Media	71
Tabel 4.10 Tahapan Penggunaan Wayang Thengul	73

Tabel 4.11 Hasil Pretes Dan Posttest	76
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa	76
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Guru	77
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Media	77
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Siswa	79
Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Guru	79
Tabel 4.18 Hasil Angket motivasi Belajar	82
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas	83
Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas	84
Tabel 4.21 Hasil Uji Independent Sample T-test	85
Tabel 4.22 Hasil Uji Regresi Linier	86
Tabel 4.23 Hasil Uji Koefisien Determinasi	86
Tabel 4.24 Uji T Motivasi Belajar	87

DAFTAR GAMBAR

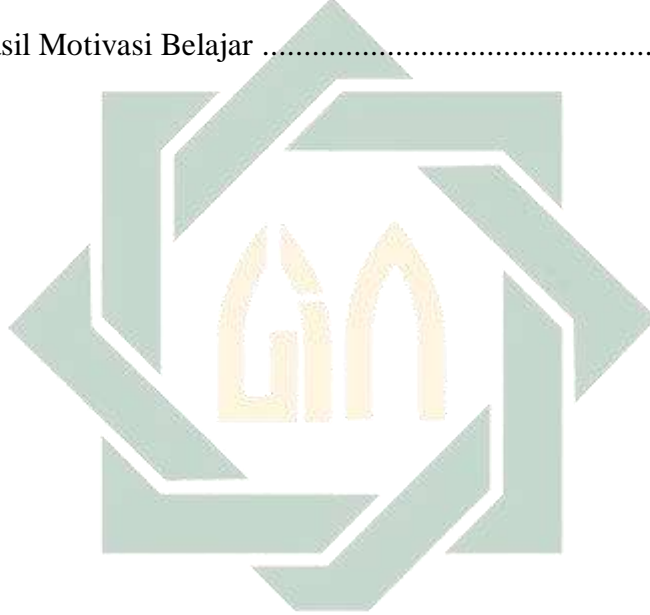
Gambar 3.1 Model Penelitian R&D ADDIE	40
Gambar 4.1 Desain Sketsa Wayang Thengul	63



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Nilai Rata-Rata Pretest Dan Posttest	81
Diagram 4.2 Hasil Motivasi Belajar	82



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Hasil Rekapitulasi Angket Siswa	101
Lampiran 2 Lembar Observasi Pra Riset	102
Lampiran 3 Lembar Wawancara	103
Lampiran 4 Hasil Uji Normalitas	104
Lampiran 5 Hasil Uji Homogenitas	108
Lampiran 6 Hasil Uji T	110
Lampiran 7 Hasil Angket Motivasi Belajar	111
Lampiran 8 Hasil Uji Regresi Linier	113
Lampiran 9 Hasil Uji Determinasi	114
Lampiran 10 Hasil Uji T	115
Lampiran 11 Lembar Hasil Validasi Ahli Media	116
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 13 Hasil Validasi Motivasi Belajar	120
Lampiran 14 Angket Respon Guru	122
Lampiran 15 Rekap Hasil Pre-Test Dan Post-Test	123
Lampiran 16 Soal Pre-Test	124
Lampiran 17 Soal Post-Test	126
Lampiran 18 Dokumentasi	128
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup	130

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

John Piaget mengungkapkan mengenai teori perkembangan kognitif anak yang dibagi menjadi empat tahap: tahap sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, dan operasional formal.¹ Tahap sensorimotor merupakan tahapan dimana anak hanya mampu melakukan pengenalan lingkungan melalui dirinya sendiri dan pergerakannya.² Tahap pra operasional merupakan tahapan perkembangan ketika anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol.³ Tahap operasional konkret merupakan tahapan ketika anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya seputar objek fisik.⁴ Tahapan yang terakhir yaitu tahap operasional formal, dimana pada periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks.⁵

Perkembangan berpikir siswa MI ada pada tahap pemikiran operasional konkret, dimana anak mampu memfungsikan pikirannya untuk berpikir secara logis tentang suatu yang bersifat nyata.⁶ Hal ini ditunjukkan dalam pelajaran SKI kurikulum merdeka, yang bertujuan untuk memperkenalkan siswa dengan sejarah dan peradaban Islam, mulai dari masa Nabi Muhammad SAW hingga pengaruh Islam di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan agama Islam dan budaya yang berkembang sebagai hasil dari pembelajaran ini.⁷

Pada dasarnya, Pelajaran SKI mendorong siswa untuk mempelajari, memahami, dan menghayati sejarah kebudayaan Islam.⁸ Pelajaran SKI ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam mengambil ibrah,

¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

² Sally Wendkos Old and Ruth Duskin Feldman Diane, E. Papalia, 'Psikologi Perkembangan', in *Psikologi Perkembangan*, Cet. I (Jakarta: Kencana, 2008), p. 212.

³ Mohd. Surya, *Psikologi Pembelajaran Dan Pengajaran*, Cet. II (Bandung: Yayasan Bhakti Winaya, 2003).

⁴ Matt Jarvis, *Teori-Teori Psikologi*, Cet. X (Bandung: Nusa Media, 2011).

⁵ Jarvis. Hal. 111

⁶ D. A. Bujuri, 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar', *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9 (1) (2018), 37–50.

⁷ A. Tabrani, 'Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.', *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*, Vol. 9 No. (2023), 20.

⁸ Nurjannah., 'Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. 11(1), 1–20', *Foramadiah: Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman*, 11(1) (2019), 1–20.

memperkuat landasan dan nilai norma keislaman, kesadaran dan pentingnya waktu, apresiasi dan penghargaan terhadap peninggalan Sejarah islam, dan yang terakhir adalah melatih daya berpikir kritis.⁹

Menurut pengamatan peneliti, pelajaran SKI ini sangat bermanfaat dalam memupuk penanaman nilai keislaman pada peserta didik. Disamping itu, pelajaran SKI ini dapat melatih peserta didik dalam menghargai waktu, dan mampu melatih dalam menganalisis pemikiran.

Pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di MINU Unggulan hanya berjalan satu arah dari guru kepada siswa (*teacher centered*). Kurangnya kegiatan aktif secara langsung, yang melibatkan fisik dan panca Indera dalam mengembangkan materi pembelajaran membuat proses belajar menjadi monoton, serta penurunan tingkat kefokuskan dalam belajar. Perlu adanya media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan tahap pemikiran operasional konkrit ini. Namun, pada kenyataannya guru kurang memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Guru masih berpaku pada kebiasaan, belum sepenuhnya berkembang, sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.¹⁰

Kondisi belajar mengajar di sekolah mengalami banyak kendala. Kendala ini salah satunya datang melalui media pembelajaran, media yang pernah diterapkan di lapangan yaitu gambar mengenai peristiwa isra' mi'raj.¹¹ Media yang pernah diteliti dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar diantaranya, wayang kulit,¹² wayang singkong, wayang sedotan, wayang gambar,¹³ dan monopoli.¹⁴ Dari ketiga hal tersebut dapat terlihat bahwa upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar, belum ada yang mencoba menggunakan Wayang Thengul.

Sekilas penyebutan Wayang Thengul masih belum *familiar*, peneliti akan menjabarkan mengenai perbedaan wayang kulit dengan wayang Thengul.

⁹ K. Agustinar, 'Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah.', *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2.4 (2023), 12.

¹⁰ Wawancara Dengan Kepala Sekolah MINU Unggulan Pada 18 Mei 2024 Pukul 10.10 WIB.

¹¹ Wawancara Dengan Guru Mapel SKI Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro Pada 25 Maret 2025 Pukul 09.30 WIB.

¹² W Handayani, 'Pengaruh Media Wayang Kulit Terhadap Karakter Cinta Tanah Air Dan Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran Pendidikan ...', 2020, p. 41 <[http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/4294%0Ahttp://repository.iainbengkulu.ac.id/4294/1/SKRIPSI HANDA.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/4294%0Ahttp://repository.iainbengkulu.ac.id/4294/1/SKRIPSI%20HANDA.pdf)>.

¹³ Siti Nurhidayah, 'Pemanfaatan Media "Wayang Akhlak" Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas Viii F Mts Negeri 1 Kebumen Tahun Pelajaran 2018/2019', *SELL Journal*, 5.1 (2020), 55.

¹⁴ Dimas Afif Kurniawan, 'Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2020, 10–15 <<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>>.

Wayang kulit merupakan boneka tiruan yang terbuat dari kulit sapi atau kerbau, yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan dan biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dengan dalang.¹⁵ Sedangkan, Wayang Thengul adalah boneka tiga dimensi dengan tangan dan kepala yang dapat bergerak seperti boneka.¹⁶

Permasalahan mengenai metode pembelajaran juga turut mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, permasalahan yang terdapat di MINU Unggulan masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga hal ini mempengaruhi motivasi belajar siswa yang terlihat dari keseriusannya ketika proses pembelajaran berlangsung.¹⁷ Upaya yang bisa digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu dengan metode *Student Team Achievement Divisions (STAD)*,¹⁸ *Blended learning*,¹⁹ *discovery learning*.²⁰ Dari metode tersebut belum terdapat upaya peningkatan motivasi belajar menggunakan media Wayang Thengul.

Wayang Thengul merupakan salah satu warisan budaya lokal Bojonegoro yang harus dirawat dan dilestarikan. Malaysia mengatakan bahwa wayang kulit, batik, angklung, dan kuda lumping berasal dari wilayahnya. Tidak diragukan lagi, hal ini tidak akan terjadi jika Indonesia, terutama melalui institusi pendidikan, secara aktif mempertahankan dan melestarikan budayanya sendiri.²¹ Pengetahuan peserta didik mengenai budaya khususnya lokal belum begitu menyeluruh, contohnya pada kesenian wayang Thengul ini. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk mengenalkan media wayang thengul. Pelajaran SKI ini sangat cocok dengan cerita wayang, karena sama-sama memiliki muatan nilai moral. Pemanfaatan media Wayang Thengul dalam pembelajaran sekaligus untuk mendorong motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar. Alasan kedua, penggunaan media wayang Thengul diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Merujuk pada hasil observasi

¹⁵ Setyo Budi., 'Wayang-Wayang Katolik Surakarta: Spesifikasi Dan Karakteristiknya.' (Bandung: Proyek Penelitian Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Nasional, 2002).

¹⁶ Tim Pusaka Jawatimuran, Wayang Thengul Kabupaten Bojonegoro, *Www.Jawatimuran.Wordpress.Com/2013/12/26/Wayang-Thengul-Kabupaten-Bojonegoro*. Artikel Diposting Tgl 26 Desember 2013, Diakses Tanggal 18 Mei 2024 Jam 11.44 WIB.

¹⁷ Observasi Pembelajaran SKI Di MINU Unggulan Pada 25 Maret 2025 Pukul 10.00 WIB.

¹⁸ Adnyana Made Eka, 'Implementasi Model Pembelajaran STAD Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Indonesian Journal of Educational Development*, 2020, 498.

¹⁹ Adnyana Made Eka.

²⁰ Wahyu Bagia Sulfemi, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN | Sulfemi | Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan', 2019, p. 17
<<http://www.jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1021>>.

²¹ Ardiani Puspa and Tri Joko Waluyo, 'Propaganda Film Animasi Malaysia: Klaim Wayang Kulit Dan Lagu Rasa Sayange', 2012, pp. 1–15.

awal yang telah dilaksanakan, hasil belajar SKI bisa disebut rendah, karena berisi bahan bacaan yang panjang sehingga kemauan untuk membaca juga rendah. Hal tersebut berdampak pada penilaian ketika ulangan sering didapatkan hasil belajar SKI tidak memuaskan.

Hasil belajar merupakan indeks sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa telah melakukan sesuatu dengan baik.²² Berdasarkan data pra observasi yang didapatkan, belum terjadi perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan yang signifikan mengenai pembelajaran SKI.²³ Hasil belajar SKI masih perlu ditingkatkan, akhirnya peneliti mencoba mengaitkan dengan media pembelajaran Wayang Thengul.

Pembelajaran SKI kelas VI didesain interaktif dengan mengaitkan kearifan lokal daerah Bojonegoro, yang kemudian diintegrasikan dengan pelajaran SKI. Pengembangan Wayang Thengul ini dimaksudkan selain dapat memotivasi siswa dalam proses belajar, sekaligus menanamkan nilai kebudayaan dalam pembelajaran. Karena pada pembelajaran SKI berisi bahan bacaan yang panjang, dan minim sekali disertai gambar. Akibatnya, peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk kurang aktif dan enggan dalam mengikuti pembelajaran.

Selama ini, proses pembelajaran SKI di MINU Unggulan hanya disampaikan secara konvensional. Akibatnya, motivasi belajar dan hasil belajarpun kurang maksimal. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka hanya berperan sebagai peserta pasif dalam pembelajaran. Melalui permasalahan tersebutlah yang mendorong peneliti untuk meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro”.

B. Identifikasi & Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

- a. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI rendah.
- b. Hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI belum mengalami perubahan yang signifikan.
- c. Minimnya media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran SKI.

²² Tjundjing. Sia, ‘Hubungan Antara IQ, EQ, Dan QA Dengan Prestasi Studi Pada Siswa SMU. Jurnal Anima Vol.17 No.1. 2001’, *Jurnal Anima*, vol.17 No. (2001).

²³ *Observasi Di MINU Unggulan Pada 25 Maret 2025 Pukul 10.00 WIB.*

2. *Batasan Masalah*

Agar penelitian yang dilakukan lebih spesifik dalam membahas permasalahan yang diteliti, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran wayang Thengul yang dimodifikasi seperti tokoh pada sunan-sunan.
- b. Pembelajaran SKI dalam penelitian ini difokuskan pada materi tentang penyebaran agama Islam melalui sunan kalijaga.

C. *Rumusan Masalah*

1. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran Wayang Thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran SKI di MINU Unggulan Bojonegoro ?
2. Bagaimanakah implementasi pengembangan media pembelajaran Wayang Thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran SKI di MINU Unggulan Bojonegoro ?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran Wayang Thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran SKI di MINU Unggulan Bojonegoro

D. *Tujuan Penelitian*

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran Wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran SKI di MINU Unggulan.
2. Untuk mengevaluasi implementasi pengembangan media pembelajaran wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran SKI di MINU Unggulan.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas pengembangan media pembelajaran Wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran SKI di MINU Unggulan.

E. *Manfaat Penelitian*

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. *Manfaat Teoretis*

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumbangsih dalam bidang pendidikan terutama media pembelajaran wayang Thengul pada pelajaran SKI.

2. *Manfaat Praktis*

- a. Bagi Guru SKI
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam pembelajaran SKI lebih baik.
- b. Bagi Siswa Kelas VI
Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi peserta didik pada pelajaran SKI.
- c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan untuk menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan mengenai media pembelajaran SKI.

F. Kerangka Teoritik

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang berfungsi menyampaikan pesan.²⁴ Sedangkan pendapat lain mengungkapkan media merupakan sarana perantara dalam dunia pendidikan.²⁵ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media tidak hanya terbatas pada alat atau teknologi yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, tetapi juga mencakup manusia sebagai perantara komunikasi. Dalam konteks pembelajaran, guru, fasilitator, maupun peserta didik sendiri dapat berperan sebagai media karena mereka turut menyampaikan, mengolah, dan mentransformasikan informasi.

Pembelajaran menurut Yusuf Hadi merupakan, usaha yang dilakukan secara sengaja, dengan tujuan agar terjadi perubahan secara relative pada orang lain.²⁶ Menurut pendapat lain, pembelajaran dipahami sebagai suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan belajar yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi.²⁷ Sehingga dapat ditarik benang merah bahwa, pembelajaran merupakan usaha sadar untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga berdampak pada perubahan sikap secara relative pada orang lain.

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan proses pembelajaran. Menurut Kemendikbud, Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, mengembangkan, dan menyusun berbagai alat atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.²⁸

²⁴ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).

²⁵ Muhibbin Syah, 'Psikologi Belajar', in *Psikologi Belajar*, 15th edn (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), pp. 147–56.

²⁶ Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007).

²⁷ Dewi Salam Prawira Dilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004).

²⁸ dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, *Pengembangan Media Pembelajaran*

<<https://www.bing.com/ck/a?!&p=12de05b36caa84903668a657a903ac7ca8cd5f9006553e8ef8aaa8df709fce20JmldtHM9MTc0MTEzMjgwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=1c72948d-7b90-6bea-377a->

Langkah pengembangan media pembelajaran menurut Arif Sadiman diantaranya :

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran instruksional objective dengan operasional dan khas.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.²⁹

Kriteria pengembangan media pembelajaran :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.³⁰

2. Wayang Thengul

Wayang adalah warisan budaya nenek moyang yang mengandung pesan moral yang sangat bagus bagi kehidupan.³¹ Wayang Thengul berasal dari daerah Bojonegoro, Jawa Timur. Karakteristik wayang thengul ini ditandai dengan bentuk tiga dimensi, serta kepala dan badan yang digerakkan oleh dhalang.³²

Penghargaan secara nasional juga telah didapatkan wayang thengul yang dinobatkan sebagai ikon kesenian Bojonegoro. Kata Thengul berasal dari kata "*methentheng*" dan "*methungul*", yang berarti bahwa dhalang harus mengangkat "*methentheng*" dengan hati-hati agar "*methungul*" (terlihat oleh penonton), hal ini dipengaruhi karena wayang thengul terbuat dari kayu berbentuk tiga dimensi.³³

Keistimewaan wayang thengul terdapat pada bentuknya tiga dimensi, mirip boneka, dan cerita yang sering diangkat adalah kisah menak,

85127ac66aa0&psq=pengembangan+media+pembelajaran+adalah&u=a1aHR0cHM6Ly9sbXNzcGFkYS5rZW1ka>.

²⁹ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994).

³⁰ Nana dan Ahmad Rivai Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: SinarBaru Algensindo, 2011).

³¹ Walujo Kanti., *Dunia Wayang*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar(Anggota IKAPI)., 2000).

³² Tim Pusaka Jawatimuran, Wayang Thengul KabupatenBojonegoro, *Www.Jawatimuran.Wordpress.Com/2013/12/26/Wayang-Thengul-Kabupaten-Bojonegoro*. Artikel Diposting Tgl 26 Desember 2013, Diakses Tanggal 18 Mei 2024 Jam 11.44 WIB.

³³ Tim Pusaka Jawatimuran, Wayang Thengul KabupatenBojonegoro, *Www.Jawatimuran.Wordpress.Com/2013/12/26/Wayang-Thengul-Kabupaten-Bojonegoro*. Artikel Diposting Tgl 26 Desember 2013, Diakses Tanggal 18 Mei 2024 Jam 11.44 WIB.

Sejarah Majapahit, dan cerita rakyat. Wayang thengul memiliki nilai edukasi dan nilai budaya yaitu:

Nilai Edukasi:

- a. Pendidikan moral, cerita wayang mengajarkan nilai-nilai baik seperti sopan santun, rajin, gigih, dan pantang menyerah.
- b. Budi pekerti, tokoh-tokoh wayang mencerminkan berbagai karakter manusia baik maupun jahat, sehingga dapat memberikan pelajaran tentang bagaimana menjadi manusia yang baik.
- c. Tatanan sosial, cerita wayang seringkali menggambarkan interaksi sosial dalam masyarakat, termasuk nilai-nilai seperti adab bertamu, balas budi, dan keadilan.
- d. Nilai ekonomi, wayang thengul dapat menjadi sumber ekonomi bagi masyarakat, misalnya melalui pembuatan wayang, pertunjukan, dan penjualan *merchandise* terkait.
- e. Nilai keagamaan, cerita wayang seringkali mengandung pesan-pesan keagamaan, seperti nilai-nilai religius dalam islam.
- f. Sejarah dan budaya, pertunjukan wayang thengul memberikan wawasan tentang Sejarah dan budaya jawa, khususnya Bojonegoro.

Nilai budaya:

- a. Lestari budaya, wayang thengul merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan.
- b. Identitas daerah, wayang thengul menjadi bagian dari identitas budaya khas Bojonegoro.
- c. Hiburan dan seni, wayang thengul tidak hanya menjadi sarana edukasi, tetapi juga hiburan dan bentuk seni yang dapat dinikmati oleh masyarakat.
- d. Wisata budaya, wayang thengul dapat menjadi daya tarik wisata budaya, khususnya di kampoeng Thengul Bojonegoro.³⁴

Spesifikasi produk wayang Thengul:

- a. Menggunakan alat boneka kayu bulat dan tebal
- b. Menutup kaki dan bagian bawah dengan kain
- c. Biasanya, bagian atas telanjang
- d. Dalang dapat menggerakkan boneka dengan jari telunjuk dan ibu jari
- e. Boneka berbentuk tiga dimensi.³⁵

Wayang Thengul pertama kali tumbuh dan dikembangkan di wilayah Padangan, Bojonegoro. Wayang Thengul berasal dari wayang Menak atau wayang Gedog yang sudah populer di Jawa. Wayang Thengul adalah monolog dhalang dengan waranggana. Ki Dalang Samijan Padangan

³⁴ 'Keistimewaan Wayang Thengul', 24 Januari, 2025
<https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_thengul>.

³⁵ *Wayang Thengul* <https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_Thengul>.

pertama kali membuat Wayang Thengul pada tahun 1930 SM. Ki Dalang Santoso Padangan kemudian mengembangkannya secara besar-besaran.

3. *Motivasi Belajar*

Motivasi belajar merupakan dorongan psikis dalam diri seseorang yang dapat mengantarkan untuk melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan.³⁶ Sedangkan menurut Islamuddin, motivasi belajar merupakan nilai-nilai yang terkandung pada kegiatan belajar yang dapat menarik siswa.³⁷ Motivasi belajar merupakan dorongan yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal dalam diri peserta didik, yang berfungsi sebagai penggerak untuk melakukan perubahan perilaku menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi ini berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki komitmen tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.³⁸

Berdasarkan ketiga pengertian motivasi belajar yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri seseorang, yang berfungsi sebagai penggerak dalam proses pembelajaran. Dorongan ini berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar, karena individu yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, konsisten, dan berkomitmen dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Hamzah B Uno mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Hasrat dan keinginan berhasil
- b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Respon positif siswa sehingga mendorong kegairahan dalam belajar.
- e. Kegiatan belajar yang menarik mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- f. Murid menjadi semangat, jika lingkungan belajar kondusif.³⁹

4. *Hasil Belajar*

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran.⁴⁰ Pendapat lain

³⁶ Martinis Yamin., *Kiat Membelajarkan Siswa* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007).

³⁷ Haryu. Islamuddin, *Psikologi Pendidikan* (Cet.I. Pustaka Pelajar, 2012).

³⁸ M Utsman Najati dalam Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, "*Psikologi SuatuPengantar (Dalam Perspektif Islam)*", (Jakarta: Kencana, 2004).

³⁹ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009).

menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan yang erat kaitannya dengan kegiatan belajar, mengingat bahwa belajar adalah sebuah proses yang berlangsung secara bertahap. Hasil belajar mencakup keseluruhan ranah psikologis peserta didik, meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan), yang secara bersama-sama mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran. Melalui beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses yang dialami oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran.

Untuk mengukur hasil belajar dapat diukur dengan:

a. Aspek Kognitif atau Ranah Cipta

Menurut Bloom, tingkatan hasil belajar kognitif berkisar dari terendah dan sederhana, yaitu hafalan, hingga terendah dan kompleks, yaitu evaluasi, dan terdiri dari kegiatan yang melibatkan penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan informasi di otak.

b. Aspek Afektif atau Ranah Rasa

Hasil belajar disusun dari yang paling rendah hingga yang tertinggi. Dengan demikian, ranah afektif mengacu pada nilai-nilai yang memengaruhi sikap dan perilaku.

c. Aspek Psikomotor atau Ranah Karsa

Hasil belajar diurutkan dari yang paling rendah hingga yang paling sederhana. Siswa hanya dapat mencapai hasil belajar yang paling rendah ketika mereka telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.⁴¹

5. Mata Pelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan Sejarah islam yang terjadi di masa lampau sebagai perjalanan masuknya agama islam untuk kemaslahatan kehidupan masyarakat.⁴² Mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berisi tentang asal usul, peradaban islam, tokoh yang bersejarah dalam Sejarah islam, mulai dari Sejarah masyarakat Arab Pra Islam, Sejarah lahirnya Nabi Muhammad hingga diangkat menjadi Rasul, dan masa khulafaurrasyidin.

⁴⁰ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000).

⁴¹ Bahruddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009).

⁴² Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia. Kementerian KSKK Madrasah, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Lll*. (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020).

Tujuan pelajaran SKI yaitu mengajarkan pentingnya mempelajari ajaran-ajaran islam yang telah dibangun oleh Rasulullah, serta untuk mengembangkan daya kritis siswa dalam memahami fakta Sejarah yang didasarkan pada pendekatan ilmiah. Selain itu, muatan lain yang terkandung dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap peninggalan Sejarah dan dapat mengambil ibrah dari peristiwa tersebut.

Ruang lingkup SKI di Madrasah Ibtidaiyah yaitu:

- a. Sejarah masyarakat Arab sebelum islam, Sejarah lahirnya Nabi hingga diangkat menjadi Rasul
- b. Dakwah nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya
- c. Peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin
- d. Wali songo.⁴³

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI), berbagai metode digunakan untuk membuat materi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Berikut beberapa metode yang umum dan efektif digunakan:

- a. Metode ceramah
- b. Metode resitasi (pemberian tugas)
- c. Metode drill (Latihan-latihan)
- d. Metode problem solving
- e. Metode demonstrasi.

6. Urgensi Media Wayang Thengul Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar

Penggunaan media wayang Thengul turut berkontribusi dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, karena mampu menyampaikan materi secara kontekstual dan menarik bagi peserta didik seperti halnya peran media yang lain. Penggunaan media yang tepat dapat berdampak psikologis pada anak dengan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.⁴⁴ Wayang Thengul sebagai upaya peningkatan motivasi belajar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Media wayang digunakan karena dapat menarik peserta didik ke dalam proses belajar. Hal ini juga membantu melestarikan budaya, terutama jawa timur, dan kebudayaan tradisional secara efektif.⁴⁵ Media wayang juga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar. Selain itu, media wayang dapat dikembangkan menjadi media

⁴³ F Bareki and others, 'Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Pembelajaran Ski Di Mi', *1 St Annual ...*, 2022 <https://repository.iain-ternate.ac.id/152/1/E-BOOK_PROCEEDING_ACECT_2023.pdf#page=59>.

⁴⁴ Oemar. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2001).

⁴⁵ Nanda., *Ensiklopedi Wayang*. (Yogyakarta: Absolut, 2010).

pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.

Penggunaan wayang dalam pembelajaran menawarkan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk menyampaikan materi terutama pada pelajaran SKI. Melalui media ini, cerita religius atau kisah teladan dapat divisualisasikan dengan cara yang menarik dan mendalam. Dengan bercerita berbasis wayang, siswa tidak hanya mendengarkan narasi, tetapi juga dapat melihat dan merasakan emosi serta pesan moral yang disampaikan. Hal ini bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif. Berdasarkan penelitian tahun 2024 menunjukkan bahwa, 80% siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis wayang mengalami peningkatan antusiasme, yang menunjukkan efektivitas media wayang dalam meningkatkan motivasi belajar.⁴⁶

Secara psikologis, media pembelajaran sangat membantu siswa dalam belajar, karena proses pembelajaran bisa lebih efektif. Hal ini ditegaskan oleh kemendikbud bahwasanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.⁴⁷

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini dipicu oleh tingginya rasa ingin tahu yang muncul dari karakteristik media yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan, peneliti menemukan 10 hasil penelitian terdahulu yang relevan, valid, hasil penelitian terbaru, yang membahas mengenai penggunaan media wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada pelajaran SKI.

⁴⁶ Rizal Permana, *Wayang Sebagai Media Pembelajaran Diakses Pada 09 Mei 2025 Pukul 19.40 WIB*, 2024 <<https://kumparan.com/rizal-permana-1729424826965786545/wayang-sebagai-media-pembelajaran-menghidupkan-pendidikan-yang-berbudaya-2313sgXJ3eQ>>.

⁴⁷ Kemendikbud, 'Materi Dan Program Latihan Kerja Guru PMP SLTP' (Jakarta: Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2020).

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Topik Penelitian	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengenalan nilai pendidikan islam melalui seni wayang Thengul. ⁴⁸	Abdul Khamid, M. Miftakhul Huda, Abdullah Safiq 2025. Volume 1 No. 1. Pp 168-178	Penggunaan media wayang Thengul	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode R&D. Penelitian terdahulu menggunakan media wayang Thengul untuk dakwah, sedangkan pada penelitian ini wayang Thengul digunakan sebagai media pembelajaran.
2.	Hubungan penggunaan media wayang kertas terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas 4 MIS Al-Imam Klumpang. ⁴⁹	Astri Muliati, Thessa Herdyana, Nuri Ramadhan, Vol 4 No. 1 2024. ISSN 101-105.	Penggunaan media wayang dalam meningkatkan motivasi belajar	Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode RnD. Penelitian terdahulu fokus

⁴⁸ Abdul Khamid, 'Pengenalan Nilai Pendidikan Islam Melalui Seni Wayang Thengul Introduction to Islamic Education Values through the Art of Wa', *Journal.Iai-Alfatimah.Ac.Id*, 2.1 (2025), 167.

⁴⁹ Astri Muliati, 'Hubungan Penggunaan Media Wayang Kertas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas 4 MIS Al-Imam Klumpang', *PEDAGOGIKA: JURNAL ILMU-ILMU KEPENDIDIKAN*, Vol. 4.No. 1 (2024), 105.

				pada pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini pelajaran SKI.
3.	Media Wayang Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. ⁵⁰	Rini Suhastiwi, Ika Elsa Junita, Novita Damayanti. Vol 7 No. 2 thn 2024.	Penggunaan media wayang pada pelajaran SKI.	Penelitian terdahulu menggunakan metode literature review, sedangkan penelitian ini menggunakan metode RnD. Penelitian terdahulu berupaya untuk menginternalisasikan nilai kebudayaan islam secara mendalam.
4.	Penerapan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Di SD Islam Padang. ⁵¹	Rendy Nugraha Frandy, Vol 6 No. 1 2023. E-ISSN 2599-2732.	Penggunaan media wayang	Penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif Quasi eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan metode RnD. Penelitian terdahulu fokus pada pelajaran B Indonesia, sedangkan penelitian ini

⁵⁰ Novita Damayanti Rini Suhastiwi, Ika Elsa Junita, 'Media Wayang Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Jurnal Paramurobi*, Volume 7.Nomor 2 (2024), 12.

⁵¹ R N Frandy, U Rahmatika, and ..., 'Penerapan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Di Sd Islam Padang', *As Sibyan* ..., 2023 <https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/As_Sibyan/article/view/401>.

				pelajaran SKI.
5.	Penggunaan media buku edukasi wayang Thengul sebagai sarana meningkatkan kosa kata anak. ⁵²	Masnuatul Hawa, Sutrimah Sutrimah, Ania Umi Khoirotun Nisa, Rika Pristian Fitri Astuti. 2023. Vol 1 No. 1. Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi	Pembahasan penelitian mengenai wayang Thengul	Penelitian terdahulu mengembangkan buku edukasi wayang Thengul sebagai sarana meningkatkan kosa kata anak, sedangkan penelitian ini mengembangkan media wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
6.	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor. ⁵³	Nurul Dian Syarifah, Volume 3 Juli 2022. ISSN 2621-8097.	Penggunaan media wayang dalam meningkatkan motivasi belajar.	Penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif semi empiris, sedangkan penelitian ini menggunakan metode RnD. Penelitian terdahulu fokus penelitian pada mata pelajaran tematik, sedangkan penelitian ini pada

⁵² Rika Pristian Fitri Astuti. Masnuatul Hawa, Sutrimah Sutrimah, Ania Umi Khoirotun Nisa, 'Penggunaan Media Buku Edukasi Wayang Thengul Sebagai Sarana Meningkatkan Kosa Kata Anak.', *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, Vol 1.No. 1 (2023) <<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNHPP/article/view/1612>>.

⁵³ Nurul Dian Syarifah, Suyanti Suyanti, and Heny Kusuma Widyaningrum, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2022, 986-90 <<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>>.

				pelajaran SKI.
7.	Pengembangan media wayang pada pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di MI. ⁵⁴	Mirna Astuti, Asmawati, Sulistyowati, 2022. <i>Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI se Indonesia.</i>	Penggunaan media wayang pada pelajaran SKI, menggunakan penelitian R&D.	Penggunaan media wayang Thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran SKI.
8.	Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. ⁵⁵	Pramudya Gunawan, sunarwo. 2022. <i>Journal of History Education and Historiography.E-ISSN : 2580-653X. Vol. 6 No.1</i>	Penggunaan media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar	Penelitian terdahulu menggunakan media komik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian terdahulu menggunakan metode literature review sedangkan penelitian ini menggunakan R&D.
9.	Pemanfaatan video animasi WOL sebagai	Teguh ari prasetya, regita Dwi Yanti, Zulfan Nurrahman,	Penggunaan media dalam meningkatkan	Penelitian terdahulu menggunakan

⁵⁴ Mirna Astuti Sulistyowati, Asmawati, 'Pengembangan Media Wayang Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi', *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022*, 2022, pp. 363–78.

⁵⁵ Pramudya Gunawan and Sunarjo, 'Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa', *Journal of History Education and Historiography*, 2022, 2022.

	media pembelajaran SKI siswa di kelas IV MI/SD. ⁵⁶	Ani Nur Aeni.2022. jurnal pendidikan tambusai, Vol. 6 No. 2.	motivasi belajar pada pelajaran SKI.	media video animasi wol pada pelajaran SKI, sementara penelitian ini menggunakan media wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran SKI.
10.	Pengaruh penggunaan media wayang sukuraga terhadap keaktifan siswa kelas rendah sekolah dasar. ⁵⁷	Bella Mustika, Din Azwar. Vol 6 No. 3 tahun 2022.	Penggunaan media wayang	Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan menguji keaktifan siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan metode RnD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan beberapa referensi penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa sudah terdapat pengembangan media wayang dalam pembelajaran yang dikembangkan contohnya seperti wayang kertas, wayang kartun, dan wayang sukuraga dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, akan tetapi belum terdapat pengembangan media wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sumber lain mengungkapkan pengembangan wayang Thengul yang pernah dilakukan yaitu untuk meningkatkan nilai keislaman, dan meningkatkan kosakata pada anak.

⁵⁶ T A Prasetya and others, 'Pemanfaatan Video Animasi WOL (Way of Life) Sebagai Media Pembelajaran SKI Siswa Di Kelas 4 SD/MI', *Jurnal Pendidikan*, 2022, 16353–59 <<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5073%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5073/4291>>.

⁵⁷ Bella Mustika and others, 'Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 2022, 4784–93 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2938>>.

H. Sistematika Pembahasan

Peneliti menyusun struktur pembahasan yang bertujuan untuk memberikan uraian deskriptif mengenai seluruh materi yang akan dikaji dalam penelitian ini. Struktur pembahasan tersebut mencakup:

BAB I (Pendahuluan)

Pendahuluan ini berisi inti dari masalah atau pemikiran yang mendasari skripsi ini. Sekaligus mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat, dan komponen dan spesifikasi produk yang akan dibuat. Hal ini juga mencakup definisi operasional, keoriginalan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika pembahasan.

BAB II (Kajian Teori)

Mengulas landasan teori yang mencakup berbagai aspek terkait dalam proses pengembangan media Wayang Thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran SKI kelas VI di MINU Unggulan.

BAB III (Metode Penelitian)

Metode penelitian dan pengembangan meliputi rancangan penelitian, model yang digunakan, tahapan pelaksanaan, pengujian produk, teknik pengumpulan data beserta instrumen yang digunakan, serta metode analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian)

Laporan hasil penelitian memuat penyajian data yang diperoleh dari proses penelitian dan pengembangan.

BAB V (Penutup)

Penutup, yang mencakup kesimpulan dan saran. Kesimpulan merangkum temuan penelitian secara singkat. Sementara itu, saran disusun berdasarkan hasil penelitian untuk memberikan rekomendasi tindakan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan temuan tersebut. Ini mencakup dua hal:

1. Saran untuk memperluas hasil penelitian, seperti merekomendasikan penelitian lebih lanjut.
2. Saran untuk menentukan kebijakan yang berkaitan dengan topik atau fokus penelitian.

I. Rencana Outline penelitian

BAB I PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

- b. Identifikasi & Batasan Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Kerangka Teoretik
- g. Penelitian Terdahulu
- h. Sistematika Pembahasan

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

- 1. Pengertian
- 2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran
- 3. Fungsi Media Pembelajaran
- 4. Macam-Macam Media Pembelajaran
- 5. Manfaat Media Pembelajaran

B. Wayang Thengul

- 1. Pengertian
- 2. Sejarah Wayang Thengul
- 3. Manfaat Wayang Thengul
- 4. Nilai-Nilai Yang Terkandung Pada Wayang Thengul
- 5. Implementasi Wayang Thengul Pada Pembelajaran SKI

C. Motivasi Belajar

- 1. Definisi Motivasi Belajar
- 2. Macam-Macam Motivasi Belajar
- 3. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar
- 4. Indikator Motivasi Belajar

D. Hasil Belajar

- 1. Definisi Hasil Belajar
- 2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- 3. Indikator Hasil Belajar

E. Urgensi Media Wayang Thengul Dalam Pelajaran SKI

- 1. Definisi Mata Pelajaran SKI
- 2. Keterkaitan Pelajaran SKI Dengan Wayang Thengul
- 3. Urgensi Media Wayang Thengul Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian
- B. Tempat dan Waktu Penelitian
- C. Subjek Penelitian
- D. Prosedur Pengembangan
- E. Desain Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Penelitian
- H. Teknik Analisis Data

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian data Pengembangan Produk

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian

Pengembangan merupakan proses untuk validasi produk pendidikan berupa proses, produk, rancangan.¹ Media pembelajaran adalah sarana visual atau fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang berkaitan dengan fakta, konsep, prosedur, maupun prinsip, sesuai dengan materi yang sedang dibahas. Media berasal dari kata jamak “*Medium*” yang memiliki arti sarana komunikasi. Istilah ini dapat mengacu pada apa pun yang mengirimkan informasi antara sumber dan penerima.² Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran, pengembangan media penting digunakan agar media sebelum diterapkan di lapangan, terlebih dahulu dilakukan uji validasi sampai dikatakan layak diterapkan.

Menurut Sanjaya, media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata *medium* yang memiliki arti sebagai suatu pengantar atau perantara.³ Sedangkan menurut Makruf dalam bahasa Arab, media berasal dari kata “*Wassil*” persamaan dari kata *al wasth* yang mempunyai arti tengah atau “*Wasilah*” yang memiliki arti yang mengantari dua sisi tersebut.⁴ Media dapat meliputi orang, peralatan, bahan, kegiatan, yang dimanfaatkan sebagai suatu keadaan yang dapat menjadikan audiens menerima informasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan materi yang akan disampaikan.

Menurut Gagne, media merupakan suatu jenis komponen yang digunakan di lingkungan dari audiens agar dapat merangsang audiens untuk kegiatan belajar. Sedangkan menurut Briggs dalam Sadirman, media merupakan segala peralatan atau perangkat keras yang dapat memberikan suatu pesan atau informasi yang dapat memotivasi audiens untuk melakukan kegiatan belajar.⁵ Sedangkan menurut pendapat lain media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam

¹ Punaji. Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013).

² Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, and Clif Mims, ‘Instructional Media and Technology for Learning’, *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3 (2012), 8.

³ Wina. Sanjaya, *Perencanaan Dan Design Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008).

⁴ I. Makruf, *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Semarang: Need’s, 2009).

⁵ A. S. Sadirman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raga Grafindo Persada., 2007).

menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens.⁶ Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai sarana yang berfungsi untuk menstimulasi aktivitas belajar peserta didik, sehingga mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Sehingga, siswa terasa nyaman dan termotivasi untuk terus melakukan pembelajaran.

Media diklasifikasikan menjadi enam kategori dasar: teks, audio, visual, video, manipulative (membuat benda), dan orang. Tujuan media adalah untuk membuat orang berkomunikasi dan belajar. Media memiliki dua sifat: media digunakan (dimanfaatkan) oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media diproduksi oleh pihak tertentu dan digunakan langsung oleh guru selama kegiatan pembelajaran; media juga bersifat alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah dan masyarakat; dan guru juga dapat mendesain dan membuat media mereka sendiri sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.⁷ Penggunaan media pembelajaran ini harus mempertimbangkan karakteristik siswa agar penyampaian tujuan pembelajaran melalui media tersebut bisa tercapai.

Pada awal sejarah pendidikan, istilah media pembelajaran tidak begitu dikenal, guru hanya mengandalkan komunikasi langsung untuk menyampaikan materi pelajaran. Guru menjadi satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran.⁸ Pembelajaran pada saat itu belum tersentuh teknologi sama sekali, seperti kecanggihan teknologi saat ini dalam dunia pendidikan. Meskipun demikian, teknologi dan media dapat bekerja sama dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Alat pembelajaran pertama kali digunakan adalah buku teks untuk anak-anak yang ditulis oleh guru Ceko Johan Amos Comenius pada tahun 1658. Selain itu, buku ini merupakan pendahulu dari pendekatan audio-visual dan leksikal untuk pembelajaran bahasa.⁹

Media pembelajaran dapat merangsang sikap berpikir kritis siswa, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Media pembelajaran dapat menyelesaikan masalah pendidikan baik dalam lingkup mikro maupun makro.

⁶ P.K. Dewi, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. (Malang: UB Press, 2018).

⁷ dkk Shoffan Shoffa, 'Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi', 21AD, p. hal.21-46.

⁸ Michael Molenda Al Januszewski, 'Educational Technology', in *Educational Technology* (New York: Routledge, 2008), p. 215
<<https://doi.org/https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9780203054000/educational-technology-al-januszewski-michael-molenda>>.

⁹ Al Januszewski.

2. *Ciri-Ciri Media Pembelajaran*

Gerlach dan Ely mengemukakan mengenai ciri-ciri media pembelajaran diantaranya:

a. Ciri Fiksatif

Merupakan keadaan dimana media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu tanpa mengenal waktu. Contoh peristiwa tsunami, gempa bumi yang diabadikan melalui rekaman video. Ciri ini sangat penting bagi guru karena bisa digunakan setiap saat.

b. Ciri *Manipulative*

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, proses pelaksanaan ibadah haji yang panjang dapat direkam dan dipendekkan prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit.

c. Ciri *Distributive*

Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang *relative* sama mengenai kejadian itu.¹⁰ Contoh, rekaman video yang disebarakan melalui link yang bisa diakses melalui internet. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

3. *Fungsi Media Pembelajaran*

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton, Media pembelajaran memiliki potensi untuk menjalankan tiga fungsi utama ketika diterapkan dalam berbagai skala pembelajaran, baik secara individual, kelompok kecil, maupun kelompok besar. Adapun fungsi-fungsi tersebut meliputi:

- a. Membangkitkan minat dan mendorong tindakan; media pembelajaran dapat diwujudkan melalui pendekatan dramatik atau hiburan edukatif.¹¹ Tujuan utamanya adalah menumbuhkan ketertarikan peserta didik serta merangsang mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015). 15.

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015).

- b. Menyampaikan informasi; media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyajikan materi secara sistematis kepada sekelompok peserta didik, sehingga mempermudah pemahaman terhadap isi pelajaran yang disampaikan.¹² Konten dan bentuk penyajian media pembelajaran umumnya bersifat general, berfungsi sebagai pengantar materi, rangkuman informasi, atau sebagai landasan pengetahuan awal. Selain itu, penyajiannya dapat dikemas dalam bentuk hiburan, pertunjukan dramatik, maupun pendekatan yang bersifat memotivasi untuk menarik perhatian peserta didik.
- c. Konteks pencapaian tujuan pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dengan melibatkan peserta didik baik secara mental maupun melalui aktivitas nyata. Agar proses belajar dapat berlangsung optimal, materi yang disajikan melalui media harus dirancang secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, media juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik untuk mendukung keterlibatan dan pemahaman yang lebih mendalam.

4. *Macam-Macam Media Pembelajaran*

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, media pembelajaran dibedakan atas 7 klasifikasi diantaranya:¹³

- a. Kelompok kesatu
 - 1) Media grafis, merupakan media yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol/gambar.
 - 2) Media bahan cetak, seperti buku teks, dan modul.
 - 3) Media gambar diam merupakan jenis media visual yang menampilkan citra statis, dihasilkan melalui teknik fotografi dan digunakan untuk mendukung penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.
- b. Kelompok kedua
 - 1) Media OHP dan OHT *Overhead Transparency (OHT)* merupakan media visual transparan yang ditampilkan melalui perangkat proyeksi khusus yang disebut *Overhead Projector (OHP)*. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual kepada audiens dalam ruang pembelajaran.
 - 2) Media Proyektor mencakup perangkat digital yang memproyeksikan konten visual dari komputer atau sumber

¹² D.K. Kemp, J.E., & Dayton, *Planning and Producing Instructional Media*. (Cambridge, New York.: Harper & Row Publishers, 1985).

¹³ Rudi Susilana dan Cepi Riyana., *Media Pembelajaran* (Bandung: CV.Wacana Prima, 2008).

digital lainnya ke layar, memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara interaktif dan dinamis.

- 3) Media Slide adalah gambar atau teks yang disusun dalam format transparan dan ditampilkan melalui proyektor slide, digunakan untuk menyampaikan informasi secara bertahap dan sistematis.
 - 4) Media Filmstrip terdiri atas rangkaian gambar statis yang tersusun dalam pita film, diproyeksikan secara berurutan melalui alat pemutar khusus, dan berfungsi sebagai sarana penyampaian narasi visual dalam proses pembelajaran.
- c. Kelompok ketiga
- 1) Media radio
 - 2) Media perekam pita magnetic, media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio.
- d. Kelompok keempat (media audio visual diam)

Media yang penyampaian pesannya dapat diterima melalui Indera pendengaran dan penglihatan.

- e. Kelompok kelima (film)
- f. Kelompok keenam (media film) media yang menampilkan pesan audiovisual dan Gerak, seperti televisi.
- g. Kelompok ketujuh (multi media)
- 1) Media objek, merupakan media tiga dimensi.
 - 2) Media interaktif.

5. *Manfaat Media Pembelajaran*

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, diantaranya:

- a. Dalam penyampaian materi jelas dengan menyajikan media untuk membantu siswa memahami isi dari pembelajaran tersebut.
- b. Proses pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan pusat perhatian siswa juga lebih fokus.
- c. Penggunaan media akan membantu beban guru lebih ringan tanpa harus menjelaskan materi secara berulang-ulang.¹⁴

B. *Wayang Thengul*

1. *Pengertian Wayang Thengul*

Wayang thengul merupakan kesenian wayang dari daerah Bojonegoro Jawa Timur. Istilah thengul berasal dari bahasa jawa, methentheng (dengan tenaga yang kuat) dan methungul (muncul

¹⁴ Yudhi. Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: GP Press Group, 2013).

dengan tiba-tiba).¹⁵ Maknanya dalang harus menggunakan tenaga ekstra untuk menggerakkan wayang, karena terbuat dari kayu berbentuk tiga dimensi. Wayang thengul ini berbentuk tiga dimensi seperti boneka yang mana bagian kepala dan tangannya dapat digerakkan sesuai kehendak dari dhalang. Bagian bawah dan kaki dibalut dengan sarung di mana tangan sang dhalang masuk ke dalamnya, dhalang menggerakkan boneka dengan jempol dan telunjuk, sedangkan tiga jari lain memegang tangkai wayang. Wayang ini biasanya dimainkan dengan diiringi gamelan pelog/slendro.

Wayang thengul mirip dengan wayang golek, perbedaannya terletak pada cerita yang diangkat dan juga karakter tokoh yang ditampilkan. Wayang golek banyak mengangkat cerita mengenai Mahabarata dan Ramayana, sedangkan wayang thengul mengangkat cerita tentang serat menak dan para wali.¹⁶

2. *Sejarah Wayang Thengul*

Wayang thengul pertamakali tumbuh dan dikembangkan di wilayah Padangan, Bojonegoro. Wayang thengul terinspirasi dari wayang golek, Jawa Barat. Wayang thengul pertamakali dibuat oleh Ki Dalang Samijan Padangan pada tahun 1930 M. pada periode berikutnya, wayang thengul dikembangkan secara masif oleh Ki Dalang Santoso Padangan.¹⁷

"Wayang thengul" adalah monolog dalang dengan gamelan dan waranggana yang bercerita tentang keinginan untuk berkeliling dari satu desa ke desa lain. Dalam bahasa Jawa, ini disebut sebagai "methentheng niyat ngulandara", yang berarti dengan mendalang menggunakan wayang boneka kayunya, yang kemudian menjadi nama wayangnya "thengul".

3. *Manfaat Kesenian Wayang*

a. Wayang sebagai Media Pendidikan

Salah satu manfaat wayang sebagai bagian dari keberagaman budaya Indonesia dalam pendidikan adalah karena dapat digunakan untuk pembelajaran budaya sekaligus pendidikan mental yang sangat bermanfaat bagi manusia sebagai makhluk sosial. Apalagi sekolah adalah tempat di mana generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa harus ditanamkan pemahaman

¹⁵ Tim Pusaka Jawatimuran, Wayang Thengul Kabupaten Bojonegoro, *Www.Jawatimuran.Wordpress.Com/2013/12/26/Wayang-Thengul-Kabupaten-Bojonegoro*. Artikel Diposting Tgl 26 Desember 2013, Diakses Tanggal 18 Mei 2024 Jam 11.44 WIB.

¹⁶ Wayang Thengul.

¹⁷ 'Keistimewaan Wayang Thengul'.

tentang pendidikan mental yang terkandung dalam wayang. Selain itu, dengan mengenalkan budaya wayang kepada generasi muda sejak dini, anak-anak akan belajar bahwa wayang adalah bagian dari kehidupan sosial.

b. Wayang sebagai Media Informasi

Wayang dapat digunakan sebagai alat untuk menghubungkan tradisi dengan masyarakat melalui aspek penampilannya. Selain memiliki banyak manfaat untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi, wayang juga menawarkan cara yang efektif untuk berkomunikasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Cerita wayang biasanya mengandung pesan moral yang berkaitan dengan masalah sosial di masyarakat. Jadi dengan melihat pagelaran dan memahami cerita wayang, tidak hanya memiliki pemahaman tentang tradisi jaman dahulu tetapi juga mengetahui nilai dalam masyarakat.

c. Wayang sebagai Media Hiburan

Zaman yang serba modern dan canggih sekarang ini, wayang masih digunakan sebagai pertunjukan dan media hiburan tidak hanya wayang kulit saja, ada juga wayang wong, wayang golek, wayang motekar, dan wayang suket yang terus berkembang untuk pertunjukan. Tidak hanya mendapatkan hiburan saja, penonton juga mendapatkan sensasi spiritual dari pagelaran wayang yang diadakan.

d. Wayang untuk Kehidupan Sosial Manusia

Cerita wayang memiliki banyak pesan atau nilai untuk manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, karena wayang berfungsi sebagai media pembelajaran atau pendidikan. Manfaat wayang inilah yang membuat mempelajari ilmu pengetahuan sosial bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Pada umumnya, cerita pagelaran wayang berisi berbagai pesan tentang kehidupan, seperti kebenaran, keadilan, kejujuran, kesusilaan, filsafat, psikologi, kepahlawanan, dan berbagai masalah lainnya yang menggambarkan watak dan sifat manusia yang sulit dipahami.¹⁸

4. Nilai-nilai yang Terkandung pada Wayang Thengul

a. Nilai Pendidikan

Selain menjadi media hiburan, wayang thengul juga menjadi media pendidikan. Cerita pada wayang mengajarkan tentang etika, moral, budi pakerti, dan nilai-nilai sosial.¹⁹

¹⁸ Redaktur Manfaat, 'Manfaat Wayang Bagi Pengembangan Warisan Budaya Indonesia', 2024, p. diakses pada 25 Mei 2025 pukul 12.22 WIB <<https://manfaat.co.id/manfaat-wayang-bagi-pengembangan-warisan-budaya>>.

¹⁹ Masnuatul Hawa, *Edukasi Wayang Thengul Digital* (Jakarta: Rumah Cemerlang Indonesia, 2023).

b. Nilai Moral dan Budi Pakerti

Tokoh-tokoh wayang seperti Arjuna, Bima, Semar, dan tokoh-tokoh lain dalam wayang seringkali menjadi contoh perilaku baik, seperti kebaikan, kejujuran, dan keberanian.²⁰

c. Nilai sosial

Pagelaran wayang mengajarkan tentang tatanan hidup di masyarakat, kerukunan, dan gotong royong.

d. Nilai budaya dan Sejarah

Wayang thengul adalah bagian dari warisan budaya Indonesia yang kaya dan berharga. Pertunjukan wayang dapat memberikan pemahaman tentang Sejarah, adat istiadat, dan nilai-nilai budaya lokal.²¹

e. Nilai keagamaan

Cerita wayang seringkali mengandung nilai-nilai keagamaan, seperti ajaran tentang kebaikan, keadilan, dan kebenaran.²²

5. Implementasi Wayang Thengul pada pembelajaran SKI

Sebagai Gambaran nyata implementasi pembelajaran SKI menggunakan media wayang thengul, berikut contoh langkah penerapannya:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru membuka kelas dengan memegang wayang thengul.
- 2) Guru bercerita tentang budaya daerah setempat
- 3) Kemudian guru menceritakan salah satu budaya daerah utamanya yang ada di Bojonegoro yaitu wayang thengul.
- 4) Guru memberikan contoh memainkan wayang thengul secara sederhana dalam dialog bentuk sapaan.
- 5) Guru membagi soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru melanjutkan memainkan wayang dengan tema sunan kalijaga
- 2) Siswa mulai menyimak dengan seksama dan mencatat cerita penting dalam wayang
- 3) Guru memberikan umpan pertanyaan disela berdialog menggunakan wayang.

²⁰ Paskalis Ronaldo, 'Kajian Nilai-Nilai Filosofis Kesenian Wayang Kulit Dalam Kehidupan Masyarakat Jawa', *Ilmu Budaya*, 10.1 (2023), 9.

²¹ Mas F, 'Wayang Kulit, Seni Tradisional Indonesia Yang Menghidupkan Mitos Dan Legenda', 2023, p. diakses pada 25 Mei 2025 pukul 22.10 WIB.

²² Ronaldo.

- 4) Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil, untuk berdialog memainkan wayang
 - 5) Kelompok yang belum kebagian memainkan wayang, bertugas mencatat materi penting yang disampaikan dalam dialog wayang.
 - 6) Siswa memainkan wayang disertai dengan suara dan *mimic* juga.
 - 7) Guru menggunakan satu wayang sebagai alat untuk bertanya kepada siswa.
 - 8) Kemudian salah satu siswa menjelaskan pesan yang terkandung pada cerita, dengan menggunakan wayang.
 - 9) Siswa menunjukkan kegiatan mendalang atau mendongeng di depan teman-temannya.
- c. Kegiatan akhir/penutup
- 1) Guru memberikan apresiasi kepada penampilan siswa yang bagus, kemudian guru memberikan *reward* berupa hadiah
 - 2) Guru membagi post-test setelah pembelajaran selesai, untuk mengukur kemampuan setelah diterapkan media pembelajaran.
 - 3) Guru mengulang kembali pesan yang disampaikan melalui cerita wayang thengul
 - 4) Guru kembali bertanya menggunakan wayang thengul secara singkat kepada siswa tentang tokoh wayang yang dipentaskan beserta karakternya sebagai bentuk evaluasi
 - 5) Guru menutup pembelajaran dengan tampilan seperti penutupan pertunjukan wayang.²³

C. Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki arti motif yaitu dorongan dari dalam diri individu guna melakukan kegiatan tertentu untuk menggapai tujuan yang diinginkan. Motivasi merupakan segala dorongan dalam diri siswa yang memengaruhi proses belajar, sehingga tujuan belajar bisa dicapai dengan mudah.

Menurut Syaparuddin, belajar merupakan perubahan yang terjadi dari dalam individu.²⁴ Seperti perubahan tingkah laku, kemampuan, pengetahuan, dan kemampuan siswa.²⁵ Sedangkan

²³ Eko Widiyanto, 'Media Wayang Mini Dalam Pembelajaran keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar Bipa A1 universitas Ezzitouna Tunisia', *Jurnal Ilmiah Abahasa Dan Sastra*, 1.1 (2017), 17 <<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/1757>>.

²⁴ Elhami. Syaparuddin, Meldianus, 'Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1) (2018), 31–42.

²⁵ S. Sukamto, 'Pembelajaran Matematika Strategi Quantum Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.', *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 4(2) (2015), 21–25 <<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v4i2.535>>.

menurut Abu ahmadi, belajar merupakan perubahan dari masa lalu berupa tingkah laku dan berbagai pengalaman. Pendapat lain menuturkan, belajar merupakan interaksi antara stimulus dan respon.²⁶ Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan perubahan tingkah laku yang merupakan interaksi antara stimulus dan respon pada diri individu.

Belajar merupakan bentuk perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Sehingga besar kemungkinan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh lingkungan terdekatnya. Marx mengibaratkan motivasi seperti bahan bakar mesin, tidak akan bermakna, bagaimanapun hebatnya mesin, jika bahan bakarnya tidak ada sama sekali. Begitupula dengan belajar, sekolah yang memberikan fasilitas lengkap bagi siswa, tidak ada maknanya jika dalam diri siswa tidak memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas belajar.

Sehingga bisa ditarik benang merah mengenai pengertian motivasi belajar yaitu dorongan dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi proses belajar berupa stimulus dan respon, serta perubahan tingkah laku, kemampuan, dan keterampilan pada siswa.

2. *Macam-Macam Motivasi Belajar*

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan belajar yang timbul secara alami dari dalam diri siswa, bukan karena pengaruh atau tekanan dari luar.²⁷ Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.²⁸ Seseorang bisa memiliki tingkah laku tanpa membutuhkan dorongan dari luar. Sehingga bisa dikatakan seseorang memiliki dorongan tingkah laku untuk mencapai tujuan tanpa membutuhkan faktor pendorong dari luar.

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa itu sendiri, atau bisa disebut motivasi ini tidak membutuhkan rangsangan dari luar diri siswa.²⁹ Siswa yang memiliki motivasi intrinsik dapat dilihat dari perilakunya dalam proses belajar, karena mereka memiliki keinginan untuk mencapai tujuan belajar.

²⁶ Azhar Haq., *Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi* (Vicratina, 2018).

²⁷ Azhar Haq., *Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi* (Vicratina, 2018).

²⁸ Sadirman, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar', *PT. Grafindo Persada.*, hal. 95.

²⁹ A. N. Fadlilah, 'Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 Melalui Publikasi.', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.(1) (2020), 373 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>>.

Pada dasarnya peserta didik ketika belajar didorong oleh keinginan sendiri maka peserta secara mandiri dapat menentukan tujuan yang dapat dicapainya dan aktivitas-aktivitasnya yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Seseorang mempunyai motivasi intrinsik karena didorong rasa ingin tahu, mencapai tujuan menambah pengetahuan. Motivasi intrinsik muncul dari kesadaran diri sendiri, bukan karena ingin mendapat pujian atau ganjaran. Indikator motivasi intrinsik diantaranya:

1) Minat

Minat adalah kecenderungan dan keinginan yang kuat mengenai sesuatu.³⁰ Sedangkan pendapat lain memaparkan minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan.³¹ Menurut Djamarah, Minat belajar merupakan kecenderungan afektif peserta didik yang tercermin dalam rasa ketertarikan terhadap materi pelajaran, yang mendorong mereka untuk aktif dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui proses pembelajaran.³² Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan siswa terhadap pelajaran yang kemudian mendorong untuk menguasai pengetahuan.

Minat belajar merupakan kecenderungan afektif peserta didik yang tercermin dalam rasa ketertarikan terhadap materi pelajaran, yang mendorong mereka untuk aktif dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui proses pembelajaran. Minat yang besar memiliki pengaruh besar pula terhadap keberhasilan belajar.³³ Karena ketika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak memiliki daya tarik dalam bidang tersebut. Pentingnya minat belajar siswa agar bisa mencapai tujuan belajar yaitu mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Melalui pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat merupakan dorongan untuk melakukan kegiatan dengan belajar dengan perhatian dan rasa senang. Minat belajar siswa dapat dilihat dari rasa ketertarikan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

³⁰ Muhibbin Syah., *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008).

³¹ A. S. Sadirman.

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. RinekaCipta, 2014).

³³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).

2) Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar adalah bakat yang ada di dalam setiap siswa. Lingkungan belajar yang kreatif harus membantu anak-anak mengembangkan bakat ini. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari disebut juga dengan motif berprestasi. Motif berprestasi termasuk keinginan untuk memperbaiki diri sendiri atau berhasil dalam melakukan tugas dan pekerjaan.

Tingginya minat belajar peserta didik berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian prestasi akademik yang optimal. Sebaliknya, rendahnya minat belajar cenderung berdampak pada penurunan hasil belajar. Penyelesaian tugas semacam ini berasal dari dorongan dalam dirinya dan bukan paksaan dorongan dari luar.

3) Cita-cita

Motivasi belajar akan terlihat dari kemauan anak sejak kecil, karena kemauan ini akan mendorong anak pada cita-citanya. Misal, anak yang memiliki kemauan membaca, kemudian akan mengantarkan mereka giat untuk belajar, bahkan kemudian akan mendorong cita-cita dalam hidupnya.

4) Tujuan yang Diakui

Tujuan yang diakui oleh anak akan menjadi hal positif untuk mendorong motivasi belajarnya. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, siswa akan lebih bersungguh-sungguh dalam belajar.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik merupakan motif yang aktif dan berfungsi karena rangsangan atau dorongan dari luar.³⁴ Hal yang harus digaris bawahi dari motivasi ekstrinsik bukanlah tujuan belajar melainkan mendapat nilai yang baik kemudian memperoleh hadiah. Motivasi ekstrinsik dapat membangkitkan motivasi intrinsik, sehingga motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam pembelajaran.

Dimyanti memaparkan, Jika siswa menyadari pentingnya belajar, motivasi ekstrinsik dapat berubah menjadi motivasi instrinsik.³⁵ Motivasi ekstrinsik dan intrinsik harus saling menambah dan memperkuat sehingga individu dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Indikator motivasi ekstrinsik yaitu :

1) Hadiah

Hadiah merupakan pemberian sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Penghargaan

³⁴ Sardiman, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar' (Jakarta: Rajawali Press, 2007), p. hal. 105-109.

³⁵ Mudjiono Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: AsdiMahasatya, 2002).

dalam bentuk lain seperti ucapan verbal merupakan cara paling mudah untuk meningkatkan motif belajar anak, seperti kata “hebat” dan “bagus”.

2) Pujian

Pujian merupakan bentuk *reinforcement* yang positif sekaligus menjadi motivasi yang baik. Pujian harus diberikan secara merata agar tidak terjadi pilih kasih antar individu siswa.

3) Hukuman

Motif berprestasi yang tinggi mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas secara tepat waktu sebagai bagian dari upaya mencapai hasil optimal.

4) Persaingan dengan teman

Kompetisi bisa dijadikan alat untuk meningkatkan motivasi, karena anak akan terus berupaya menjadi lebih baik dalam mencapai tujuannya. Jika hal ini dikelola dengan baik maka interaksi belajar akan berjalan kondusif.

3. *Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar*

Menurut Rahmawati terdapat enam faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar yaitu:

a. Faktor Sarana Belajar

Sejalan dengan pendapat Slameto, mendapatkan alat tulis yang baik dan lengkap sangat membantu guru melakukan pelajaran dengan baik, sehingga siswa menerima pelajaran dengan baik.³⁶

b. Faktor Minat

Minat merupakan dorongan psikologis yang kuat terhadap suatu objek atau aktivitas, dan dalam konteks pendidikan, minat yang dimiliki peserta didik berperan penting dalam menentukan kualitas pencapaian hasil belajar.³⁷ Rasa ingin tahu siswa mengenai suatu hal dapat mempengaruhi hasil belajarnya, karena rasa kebosanan dan kelesuan dapat membuat minat atau dorongan untuk menghasilkan sesuatu menjadi hilang.

c. Faktor Perhatian

Gazali mengungkapkan bahwa, perhatian adalah aktivitas jiwa pada diri seseorang yang paling tinggi, dan fokusnya hanya

³⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PTAsdi Mahasatya, 2013).

³⁷ Muhibbin Syah.

pada suatu objek.³⁸ Hasil belajar siswa akan lebih baik apabila mereka memperhatikan sesuatu dengan hati-hati. Sebaliknya, apabila siswa tidak memperhatikan sesuatu dengan hati-hati, mereka akan menjadi kebosanan dan menjadi tidak suka dengan sesuatu, yang berdampak pada hasil belajar siswa.

d. Faktor Kemampuan Diri

Siswa yang cerdas biasanya memperhatikan dengan baik, dapat belajar dengan cepat, dan tidak memerlukan banyak latihan atau waktu untuk maju. Siswa yang kurang cerdas, di sisi lain, menunjukkan tanda-tanda bahwa mereka gagal menangkap pelajaran dan memerlukan waktu yang lebih lama untuk maju.³⁹

e. Faktor Teman Sebaya

Pertemanan dapat mempengaruhi jiwa siswa; jika seseorang bergaul di lingkungan yang baik, itu akan berdampak positif pada dirinya, tetapi jika seseorang bergaul di lingkungan yang buruk, itu juga akan berdampak positif pada dirinya.⁴⁰

Hal-hal seperti guru dan teman sekelas dapat memengaruhi semangat belajar siswa di sekolah. Selain itu, peran lingkungan keluarga juga turut menjadi filter bagi pergaulan anaknya.

f. Faktor Kesehatan

Kesehatan seseorang dapat memengaruhi proses belajarnya. Jika seseorang sakit saat belajar, itu akan mempengaruhi proses belajarnya; gejalanya termasuk kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk, dan cepat lelah. Oleh karena itu, penting untuk menjaga kesehatan dengan istirahat yang teratur, makan makanan yang sehat, dan berolahraga secara teratur.⁴¹

Mereka yang memiliki masalah kesehatan akan mengalami kesulitan dalam belajar karena mereka dapat mengalami perasaan letih, letih, lemas, mengantuk, dan kurang bersemangat. Mereka juga dapat mengalami pikiran yang tidak fokus, yang menyebabkan mereka kehilangan konsentrasi dan menurunkan respons saat menerima materi.

4. *Indikator Motivasi Belajar*

Indikator motivasi belajar menurut Sudjana diantaranya:

- a. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa berpartisipasi dalam tugas belajarnya
- b. Siswa ingin berpartisipasi dalam pemecahan masalah

³⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

³⁹ Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

⁴⁰ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

⁴¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

- c. Siswa ingin bertanya kepada teman atau guru jika mereka tidak memahami apa yang mereka pelajari atau menghadapi kesulitan
- d. Siswa ingin berusaha mencari informasi yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah
- e. Siswa ingin melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru
- f. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya
- g. Siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari untuk menyelesaikan tugas atau masalah.⁴²

Melalui beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kemampuan seseorang untuk memperoleh yang diharapkan, adanya motivasi ditandai dengan indikator tertentu.

D. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar, yang memiliki pengertian berbeda. Belajar merupakan suatu transformasi yang terjadi pada diri seseorang setelah melakukan tindakan tertentu.⁴³ Pendapat lain mengungkapkan, belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya.⁴⁴ Begitupun menurut Hamzah, Belajar adalah proses aktif yang melibatkan interaksi individu dengan lingkungannya, di mana pengalaman yang diperoleh menjadi dasar dalam pembentukan perilaku baru.⁴⁵ Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses berubahnya interaksi seseorang yang dipengaruhi lingkungan, dan berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar ini yaitu hasil yang dicapai siswa setelah kegiatan belajar.⁴⁶ Pendapat lain menuturkan, Hasil belajar adalah manifestasi dari kompetensi yang terbentuk pada diri siswa sebagai akibat dari pengalaman belajar yang sistematis dan terarah.⁴⁷ Menurut beberapa pengertian tersebut yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti rentetan kegiatan belajar.

⁴² N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2016).

⁴³ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010).

⁴⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013).

⁴⁵ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).

⁴⁶ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

⁴⁷ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

2. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*

Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Karakter siswa
- b. Sikap terhadap belajar
- c. Motivasi belajar
- d. Konsentrasi belajar
- e. Kemampuan mengolah bahan belajar
- f. Kemampuan menggali hasil belajar
- g. Rasa percaya diri
- h. Kebiasaan belajar

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi sebagai berikut:

- a. Guru
- b. Lingkungan
- c. Kurikulum sekolah
- d. Fasilitas sekolah.⁴⁸

Pada umumnya, ada dua komponen yang mempengaruhi hasil belajar siswa: faktor internal dan eksternal. Motivasi adalah salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dan sangat penting untuk keberhasilan mereka.

3. *Indikator Hasil Belajar*

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan terdapat beberapa indikator untuk mengukur bahwa proses belajar mengajar dianggap berhasil atau tidak. Indikator tersebut diantaranya:

- a. Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menunjukkan capaian prestasi yang optimal, baik dalam konteks individu maupun dalam kerja kelompok.
- b. Indikator perilaku yang dirumuskan dalam tujuan instruksional telah berhasil dicapai oleh peserta didik, baik secara personal maupun kolektif.⁴⁹

Pendapat lain mengenai indikator hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga ranah:

- a. Ranah rasa (Afektif), terdiri dari penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan).

⁴⁸ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012, 2012).

⁴⁹ Syaiful Bahri dan Aswan Zain Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta., 2002).

- b. Ranah Cipta (Kognitif) terdiri dari pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), dan sintesis (membuat panduan baru dan utuh).
- c. Ranah Karsa (Psikomotor) terdiri dari keterampilan bergerak dan bertindak, serta kemampuan untuk mengkomunikasikan diri secara verbal dan nonverbal.⁵⁰

E. Urgensi Media Wayang Thengul Dalam Pelajaran SKI

1. Definisi Pelajaran SKI

Sejarah kebudayaan Islam merupakan dokumentasi komprehensif mengenai berbagai peristiwa masa lampau yang diinisiasi oleh umat Islam sebagai kontribusi terhadap peradaban dan kesejahteraan umat manusia. Tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang betapa pentingnya mempelajari tentang nilai-nilai dan standar moral Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah untuk mengembangkan kebudayaan Islam. Tujuan lain dari pembelajaran ini adalah untuk membangun kemampuan kritis siswa untuk menggunakan pendekatan ilmiah untuk memahami dengan benar peristiwa sejarah.

Ruang lingkup Sejarah kebudayaan islam di madrasah ibtidaiah meliputi:

- a. Sejarah masyarakat Arab sebelum Islam, kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW
- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, termasuk kegigihan dan ketabahan dalam dakwahnya, kepribadiannya, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, Isra' Mi'raj
- c. Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, kebaikannya, Fathu Makkah, dan akhir hayatnya
- d. Peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa hidupnya
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama islam di daerah masing-masing.

Metode pembelajaran yang digunakan diantaranya:

- a. Metode ceramah
- b. Metode resitasi
- c. Metode drill
- d. Metode problem solving
- e. Metode demonstrasi

2. Keterkaitan Pelajaran SKI dengan Wayang Thengul

Wayang sebagai media pembelajaran memiliki keterkaitan yang kuat dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Wayang dapat digunakan untuk menyampaikan cerita-cerita Sejarah, tokoh-

⁵⁰ Muhibbin Syah.

tokoh penting dalam Sejarah islam, dan nilai-nilai ajaran islam yang terkandung dalam cerita wayang.

Berikut beberapa keterkaitan media wayang dengan pelajaran SKI:

a. Seni wayang sebagai media dakwah

Dalam Sejarah, wayang kulit merupakan salah satu strategi dakwah yang digunakan oleh walisanga, para penyebar agama islam di Indonesia. Melalui wayang, ajaran islam disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat.⁵¹

b. Menceritakan Sejarah

Wayang dapat digunakan untuk menceritakan peristiwa-peristiwa penting dalam Sejarah islam, seperti kisah perjuangan Rasulullah, kisah para sahabat, dan kisah perjalanan para wali.

c. Menjelaskan tokoh-tokoh Sejarah

Tokoh-tokoh wayang dapat dijadikan representasi dari tokoh Sejarah islam, seperti Nabi Muhammad, para sahabat, dan para wali. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami karakter dan peran tokoh-tokoh Sejarah tersebut.⁵²

d. Mengajarkan nilai-nilai islam

Cerita wayang mengandung berbagai nilai-nilai, luhur, seperti kesabaran, keadilan, keberanian, dan kasih sayang. Nilai-nilai tersebut dapat dijadikan contoh untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Membuat pembelajaran lebih interaktif

Integrasi media wayang dalam pembelajaran SKI dapat meningkatkan interaktivitas dan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui pendekatan ini, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif, baik melalui kegiatan tanya jawab, diskusi, maupun peran serta dalam memerankan tokoh-tokoh wayang.

f. Melestarikan Budaya

Wayang juga merupakan bagian dari seni budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Dengan menggunakan wayang sebagai

⁵¹ Rini suhastewi, 'Media Wayang Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Paramurobi*, 7 (2024), 8.

⁵² Sulistyowati, Asmawati.

media pembelajaran, siswa dapat belajar tentang budaya Indonesia dan juga menjadi lebih bangga dengan warisan budaya mereka.

Dengan demikian, wayang dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mata pelajaran SKI. Penggunaan wayang dapat membantu siswa untuk lebih memahami Sejarah kebudayaan islam, meneladani tokoh-tokoh Sejarah, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.

3. *Urgensi Wayang Thengul Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar*

Penggunaan wayang thengul, seperti halnya penggunaan media pembelajaran, sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih baik. Jika proses pembelajaran menarik, siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat berdampak pada psikologis peserta didik, serta berkontribusi dalam peningkatan minat dan motivasi belajar, sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.⁵³

Wayang sebagai media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media wayang digunakan karena tidak hanya menarik bagi peserta didik untuk proses pembelajaran, tetapi juga membantu melestarikan budaya, khususnya Jawa, dan kebudayaan tradisional secara efektif. Media wayang juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.⁵⁴

Media wayang adalah media yang menarik untuk digunakan selama proses pembelajaran. Wayang dapat digunakan untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia dan diubah menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan topik pelajaran. Bahan-bahan sederhana dapat digunakan untuk membuat media wayang. Dengan menggunakan cerita sebagai bagian dari pertunjukan wayang, guru dapat menarik perhatian siswa pada materi pelajaran Sejarah kebudayaan islam. Dengan memadukan materi pelajaran sebagai isi dalam cerita pertunjukan wayang maka pembelajaran Sejarah kebudayaan islam mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

⁵³ Oemar. Hamalik.

⁵⁴ Nanda.

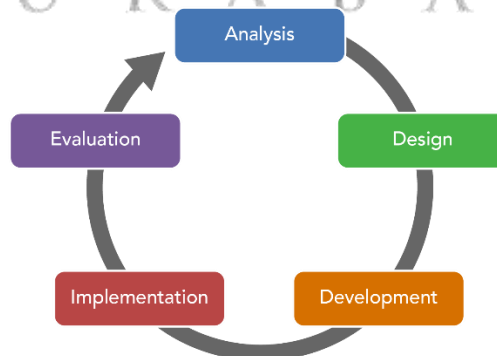
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yaitu sebuah proses atau Langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.¹ Menurut Gay, penelitian pengembangan merupakan usaha untuk membuat barang yang bermanfaat bagi pembelajaran di sekolah, bukan untuk menguji teori.² Penelitian RnD yaitu penelitian untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.³ Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian RnD adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut, sehingga bisa dipertanggungjawabkan.

Penelitian pengembangan bersubjek pada siswa MINU Unggulan kelas VI. Jenis penelitian dan pengembangan ini dipilih karena penulis mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Media wayang Thengul tersebut sudah ada, kemudian dikembangkan dalam pelajaran SKI. Dalam penelitian pengembangan ini, penulis mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) ADDIE yang terdiri dari beberapa Langkah:⁴



Gambar 3.1 Model Penelitian R&D ADDIE

¹ Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, *Alfabeta*, Cv., 2016.

² L.R. Gay, *Educational Evaluation and Measurement: Com-Petencies for Analysis And Application.*, Second edi (New York: Macmillan Publishing Compan., 1991).

³ M.D. Borg, W.R. and Gall, *Educational Research: An Introduction.* (London: Longman, Inc., 1983).

⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE, Approach* (USA: Springer, 2009).

Model ADDIE menekankan analisis di mana setiap komponen berinteraksi satu sama lain menurut fase saat ini.⁵

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Julii tahun 2025. Sasaran subjek penelitian penerapan produk pengembangan media wayang Thengul SKI dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar ini adalah peserta didik kelas VI di MINU Unggulan yang berada di Sukorejo Bojonegoro. Alasan memilih MINU Unggulan, karena merupakan sekolah favorit di Bojonegoro, sekaligus pada objek penelitian kelas VI terdiri dari dua rombel yaitu kelas A Abdullah terdiri dari 28 siswa dan kelas B Ibrohim terdiri dari 28 siswa. Karena populasi dari penelitian ini kurang dari 100, maka diambil secara keseluruhan sebagai subjek penelitian.

C. Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini yaitu validator (dosen ahli dan guru SKI) dan siswa/siswi kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro, yang terdiri dari dua rombel yaitu kelas A 28 siswa, dan kelas B 28 siswa.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran wayang Thengul yang digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan instruksional ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini telah disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan penelitian guna memastikan efektivitas proses pengembangan. Adapun prosedur pelaksanaannya dijabarkan melalui langkah-langkah berikut:

1. Analyze (Menganalisis)

Tujuan dari pelaksanaan fase analisis adalah untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses pengembangan yang akan dilakukan. Pada tahap ini, kegiatan analisis dilaksanakan melalui observasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, memahami karakteristik dan kondisi peserta didik, serta

⁵ Arum Donna Safira, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2021, 237–53 <<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>>.

menentukan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran yang diteliti. Dalam tahap analisis ini, hal-hal berikut yang dilakukan:

a. Pemilihan Lokasi

Lokasi penelitian dilaksanakan di MINU Unggulan Bojonegoro. Lokasi ini dipilih berdasarkan faktor-faktor berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu proses pembelajaran SKI yang berisi bacaan Panjang.
- 2) Peneliti ingin siswa di MINU Unggulan memiliki kemampuan menangkap cerita Sejarah melalui media wayang Thengul
- 3) Kepala sekolah dan guru kelas VI MINU Unggulan terbuka untuk menerima media wayang Thengul dalam pembelajaran SKI
- 4) MINU Unggulan terdiri dari dua rombel sesuai kebutuhan penelitian sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen
- 5) Sekolah berada di lokasi yang tidak terlalu jauh sehingga peneliti dapat menghemat waktu dan biaya.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui keadaan sistem dan proses pembelajaran di kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru di kelas VI MINU Unggulan untuk melihat karakteristik siswa, situasi dan kondisi, serta masalah yang muncul saat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran SKI. Kegiatan analisis ini dilakukan untuk mengetahui hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro. Sekaligus menjadi gambaran bagi peneliti untuk membuat media pembelajaran yang sesuai untuk kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro.

c. Analisis Materi

Guru kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro diwawancarai untuk melakukan analisis materi. Selanjutnya, peneliti melihat silabus dan RPP yang digunakan guru selama proses pembelajaran.

d. Analisis Media Pembelajaran Wayang Thengul

Peneliti menganalisis kebutuhan yang meliputi permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan untuk pengembangan.

2. *Design (Merancang)*

Kegiatan desain merupakan proses yang dirancang mulai konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau

pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk merancang dan menyiapkan media pembelajaran sebagai hasil dari pengembangan. Pada titik ini, peneliti melakukan beberapa tindakan berikut:

- a. Menentukan penggunaan alat pembelajaran yang telah dikembangkan.
- b. Membuat sketsa mengenai wayang Thengul versi kesunanan

3. *Development*

Berisi kegiatan realisasi dari rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrument untuk mengukur kinerja produk.

Tahapan pengembangan ini meliputi:

- a. Menentukan kayu yang cocok digunakan sebagai wayang Thengul
- b. Mencari ahli patung dalam proses pembuatannya
- c. Pembuatan wayang Thengul dengan tokoh kesunanan dimulai dari bentuk wajah
- d. Perubahan raut wajah wayang yang menakutkan menjadi lebih humanis
- e. Penambahan kostum Islami pada wayang Thengul

Sebelum produk diujicobakan di lapangan, hasil pengembangan harus divalidasi. Kegiatan validasi bertujuan untuk memperoleh data dan masukan dari para ahli (validator) yang memiliki kompetensi di bidangnya, guna menilai tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Sebelum proses validasi dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan revisi terhadap produk berdasarkan hasil pengembangan awal, agar produk yang disajikan kepada validator telah memenuhi standar awal yang ditetapkan. Revisi terhadap produk dilakukan apabila masih ditemukan kelemahan atau kekurangan dalam hasil pengembangan awal. Proses revisi ini dilaksanakan berdasarkan komentar, saran, dan masukan yang diberikan oleh para validator yang ahli di bidangnya. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan rekomendasi tersebut, produk disempurnakan guna mencapai tingkat kelayakan yang optimal sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation*

Penerapan produk dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal

dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat. Produk hasil pengembangan yang telah melalui tahap validasi dan revisi berdasarkan masukan dari para ahli, selanjutnya diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penerapan ini bertujuan untuk menguji efektivitas dan keterpakaian produk dalam situasi pembelajaran nyata, serta memperoleh data empiris terkait dampaknya terhadap proses dan hasil belajar peserta didik, yaitu di Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro.

5. *Evaluation*

Tahap ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian Tujuan penerapan media pembelajaran Wayang Thengul yang telah dikembangkan adalah untuk mendukung pencapaian kompetensi peserta didik melalui pendekatan visual dan budaya lokal yang interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan kontekstual. Kemudian, berdasarkan respons, saran, dan komentar siswa terhadap media pembelajaran wayang yang telah digunakan pada tahap implementasi, peneliti melakukan revisi produk terakhir. Kegiatan ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan produk berdasarkan data dan informasi yang diperoleh oleh ahli, guru, dan siswa. Jika media pembelajaran interaktif dianggap layak, produk sudah siap untuk digunakan.

E. *Desain Penelitian*

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yang mana merupakan salah satu metode dalam penelitian kualitatif. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan sebab akibat, dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu kelompok eksperimental, dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi.

Menurut Alsa, penelitian eksperimen digunakan untuk meneliti pengaruh perlakuan terhadap perilaku yang timbul sebagai akibat perlakuan.⁶ Sedangkan menurut Hadi, penelitian eksperimen adalah akibat yang timbul dari perlakuan sengaja yang diberikan peneliti.⁷ Pendapat lain

⁶ Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004).

⁷ Hadi, *Bimbingan Buku Penulisan Skripsi* (Bandung: Alfabeta, 1985).

memaparkan, metode penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang ditentukan.⁸

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencari pengaruh terhadap perlakuan yang timbul, sebagai hubungan sebab akibat. Tujuan penelitian eksperimen yaitu untuk menyelidiki hubungan sebab akibat dengan memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan menjadikan kelompok control sebagai pembandingnya.⁹ Sehingga penelitian ini sangat berguna untuk mengetahui dampak perilaku siswa yang dipengaruhi oleh suatu hal, menjadi sebab akibat yang dapat diteliti untuk mendapatkan solusi dalam permasalahan tersebut.

Beberapa rangkaian pada desain penelitian ini diantaranya:

1. Identifikasi masalah pada pembelajaran Sejarah kebudayaan islam kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro dengan mengadakan pre tes dan wawancara
2. Mengetahui masalah setelah dilakukannya pengamatan. Oleh karena itu, media pembelajaran diterapkan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memperkuat pemahaman peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kontekstual di kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro.
3. Merancang desain media pembelajaran yang akan dibuat dengan mengembangkan media yang belum ada di sekolah menjadi media pembelajaran mata Pelajaran SKI kelas VI di MINU Unggulan.
4. Tahap produksi, membuat media pembelajaran wayang thengul karakter muslim yang akan digunakan pada saat pembelajaran SKI, pembuatan dilakukan dengan memberi aksesoris muslim sebagai tanda karakter muslim dan pembeda dari bentuk aslinya.
5. Langkah kelima dalam pengembangan media pembelajaran adalah melakukan proses validasi terhadap produk yang telah dirancang dengan melibatkan ahli media, guna memastikan kesesuaian, kualitas, dan efektivitas media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran dari dosen UINSA Surabaya.
6. Melakukan validasi materi yang sudah disesuaikan dengan media pembelajaran wayang thengul versi kesunanan oleh dosen Unugiri Dr. Suúdin Aziz, S.Pd.I, M.Ag.
7. Uji kelayakan media dengan mengadakan praktek di dalam kelas dan mengadakan pos test.

⁸ Sugiyono.

⁹ Michael J. Hannafin & Janette R. Hill, *Resource-Based Learning, In Handbook Of Research On Educational Communications And Technology* (New York: Amacon Press, 2008).

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan secara langsung mengenai sebuah objek yang terdapat di lapangan, yang dilakukan secara sadar sesuai runtutan alur yang telah ditetapkan.¹⁰ Tujuan dari observasi ini sebagai teknik utama dalam Melakukan kajian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Wayang Thengul sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan capaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MINU Unggulan Bojonegoro.

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data Observasi

Jenis pengumpulan data	Objek	Waktu	Tujuan	Instrument
Observasi	1. Kegiatan di dalam kelas	Bulan Mei-Juli	Untuk mengamati proses pembelajaran	Peneliti menjadi pengamat
	2. Lingkungan sekolah		Untuk mengamati lingkungan sekolah, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa	Mengamati keadaan lingkungan sekolah serta fasilitas pembelajaran utamanya pada pelajaran SKI di MINU Unggulan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui tanya jawab dengan tujuan tertentu, antara dua orang atau lebih.¹¹ Dalam wawancara ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur untuk menggali data peneliti menyiapkan instrument berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang telah direncanakan. Tujuan dari wawancara ini sebagai teknik penunjang dalam mencari data mengenai pengembangan media pembelajaran wayang Thengul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran SKI di MINU Unggulan Bojonegoro.

¹⁰ Uswatun Khasanah, *Pengantar Mikroteaching* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020).

¹¹ Farida Nugrahani, 'Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa', *Cakra Books, Solo*, hal. 03.

Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data Wawancara

Jenis pengumpulan data	Objek	Waktu	Tujuan	Instrument
Wawancara	Kepala sekolah MINU Unggulan	Bulan Mei-Juli	Untuk menggali data mengenai media pembelajaran yang diterapkan pada pelajaran SKI	1. Mengapa media pembelajaran itu sangat penting pada pembelajaran, utamanya pada pelajaran SKI ? 2. Bagaimana penerapan media pembelajaran pada pelajaran SKI di kelas VI A dan B ? 3. Bagaimana kendala yang dialami dalam penerapan media pembelajaran pada pelajaran SKI di kelas VI A dan B ?
	Guru mapel SKI	Bulan Mei-Juli	Untuk menggali data mengenai proses pembelajaran SKI	1. Bagaimana perencanaan pembelajaran SKI pada kelas VI A dan B di MINU

				Unggulan ? 2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran SKI pada kelas VI A dan B di MINU Unggulan ? 3. Bagaimana evaluasi pembelajaran SKI pada kelas VI A dan B di MINU Unggulan ?
--	--	--	--	---

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa gambar, dan dokumen-dokumen yang dapat memberikan informasi bagi penelitian.¹² Dokumentasi ini bertujuan sebagai teknik pendukung dalam proses pengumpulan data terkait pengembangan media pembelajaran berbasis Wayang Thengul, yang diarahkan untuk meningkatkan motivasi belajar serta capaian hasil belajar peserta didik pada pelajaran SKI di MINU Unggulan Bojonegoro.

Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data Dokumentasi

Jenis pengumpulan data	Objek	Waktu	Tujuan	Instrument
Dokumentasi	1. Data mengenai pelaksanaan pembelajaran SKI	Bulan Mei-Juli	Sebagai bahan arsip data-data mengenai penerapan media wayang Thengul	1. Data peserta didik kelas VI A dan B. 2. Modul ajar yang digunakan pada

¹² Muh Fitrah, *Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus)* (Jawa Barat: CV Jejak, 2017).

				pelajaran SKI mengenai bab walisong o.
	2. Fasilitas yang berhubungan dengan proses belajar.	Bulan Mei- Juli	Sebagai rekap data mengenai fasilitas yang diterapkan di MINU Unggulan	1. Media yang digunaka n pada pembelaj aran SKI 2. Fasilitas belajar yang dapat menduku ng hasil belajar siswa.

4. Angket

Angket, juga disebut kuesioner, adalah metode pengumpulan data yang menggunakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada orang yang disurvei.¹³ Pemberian angket ini akan dilaksanakan pada bulan Mei-Juni, yang bertujuan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan media, serta kelayakan media yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan tiga jenis angket sebagai instrumen pengumpulan data, yaitu:

- Angket validasi media, yang digunakan untuk menilai kelayakan desain media yang dibuat sekaligus menjawab rumusan masalah pertama terkait desain pengembangan media pembelajaran.
- Angket kedua dimaksudkan untuk guru mapel untuk mengetahui kepraktisan media melalui penyebaran angket yang dijawab oleh praktisi lapangan.
- Angket ketiga yaitu angket respon kepada siswa kelas VI MINU Unggulan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran wayang Thengul yang telah dikembangkan.

Penelitian ini melibatkan dua validator, yakni satu ahli media dan satu ahli materi, yang berperan dalam memberikan evaluasi terhadap aspek teknis dan substansi isi media pembelajaran.

¹³ Sugiyono.

Tabel 3.4 Point Kelayakan Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Point
1	SS (Sangat Setuju)	4
2	S (Setuju)	3
3	TS (Tidak Setuju)	2
4	STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Tabel 3.5 Angket Validasi Desain Media

No	Indikator Observasi	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media mudah digunakan.				
2	Bentuk ukiran kepala Wayang Tengul sudah sesuai dengan karakter Wayang Tengul versi muslim.				
3	Komposisi dan kombinasi warna dalam media tepat dan serasi.				
4	Media Wayang Tengul nyaman saat digunakan.				
5	Bahan media Wayang Tengul kuat dan kokoh.				
6	Ukuran media pembelajaran Wayang Tengul sudah tepat.				
7	Jahitan baju pada media Wayang Tengul sudah rapi.				
8	Pakaian Wayang sudah sesuai dengan Karakter Wayang Tengul.				
9	Media Wayang Tengul aman saat digunakan.				
10	Media memiliki unsur kebaharuan.				
Keterangan: [] : Dilanjutkan tanpa revisi pada media [] : Dilanjutkan dengan revisi minor pada media [] : Dilanjutkan dengan revisi mayor pada media [] : Ditolak dengan mengganti media lain					

Tabel 3.6 Angket Validasi Materi

No	Indikator Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sama dengan materi SKI kelas VI pada materi Sunan Kalijaga .				
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi (CP dan TP).				
3	Kejelasan pesan pada media pembelajaran dalam materi pelajaran.				
4	Ketepatan penggunaan kaidah Bahasa yang mudah dipahami anak pada pembelajaran.				
5	Keakuratan materi.				
6	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran.				
7	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa.				
8	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.				
9	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.				
10	Pemberian motivasi dalam materi pembelajaran.				
Keterangan: [] : Dapat digunakan tanpa perbaikan [] : Dapat digunakan dengan perbaikan [] : Tidak dapat digunakan					

Tabel 3.7 Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran menggunakan Wayang Tengul sangat menyenangkan				
2	Materi yang disampaikan dengan media Wayang Tengul mudah dipahami				

3	Pembelajaran menggunakan media Wayang Tengul dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar				
4	Pembelajaran menggunakan Media Wayang Tengul tidak membosankan				
5	Media sesuai dengan materi pembelajaran				

Tabel 3.8 Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Pilihan jawaban			
			1	2	3	4
1.	Respon siswa	Tampilan media pembelajaran				
2.		Pemahaman terhadap materi				
3.		Ketertarikan/ minat terhadap materi dan media pembelajaran				
4.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami				

Angket 3.9 Motivasi Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Saya suka belajar SKI				
2.	SKI merupakan materi yang berisi cerita Panjang, namun menarik untuk dipelajari				
3.	Menurut saya materi sunan kalijaga adalah materi yang susah untuk dipahami, apabila hanya dengan membaca buku.				
4.	Media wayang thengul membantu mempermudah saya memahami materi sunan kalijaga.				
5.	Bahasa yang digunakan dalam memainkan wayang thengul sangat mudah untuk dipahami				
6.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar SKI				
7.	Tokoh-tokoh pewayangan yang digunakan dalam cerita sunan kalijaga sangat membantu pemahaman				
8.	Saya memperhatikan dengan sungguh-				

	benar-benar saat guru menjelaskan materi Pelajaran SKI				
9.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran SKI				
10.	Informasi yang disampaikan dalam media wayang thengul sangat jelas				
11.	Dengan adanya media wayang thengul, mempermudah saya dalam mengerjakan soal dan memahami materi				
12.	Saya senang dengan pembelajaran SKI yang menarik dan tidak membosankan				
13.	Saya malas mengikuti pembelajaran SKI jika hanya berisi ceramah				
14.	Saya suka belajar dengan berkelompok				
15.	Saya semakin semangat belajar SKI saat guru memberikan pujian terhadap jawaban, tugas/PR, hasil ulangan saya.				

5. Tes

Tes berfungsi sebagai instrumen sistematis yang digunakan untuk memperoleh data dari subjek penelitian melalui proses pengukuran yang terstruktur dan terstandar.¹⁴ Tes berfungsi sebagai instrumen evaluatif untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Menggunakan pre tes dan post tes, dimana sasarannya merupakan siswa kelas VI MINU Unggulan yang terbagi menjadi dua rombongan yaitu kelas A Abdullah terdiri dari 28 siswa, dan kelas B Ibrahim terdiri dari 28 siswa. Pemberian tes dilakukan pada bulan April-Juni, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran wayang Thengul sebelum dan sesudah pelajaran SKI dilaksanakan.

Adapun rincian mengenai metode pengumpulan data serta sumber-sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10 Teknik Pengumpulan dan Sumber Data

Jenis Data	Teknik	Hasil	Sumber Data
Kuantitatif	Angket	Skor Validasi	Validator
		Skor penilaian guru dan siswa	Guru dan Siswa
	Soal Tes	Skor tes pemahaman (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>)	Siswa

¹⁴ Muh Yani Balaka, 'Metode Penelitian Kuantitatif', *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1 (2022), 130.

Kualitatif	Wawancara	Hasil Wawancara	Guru
------------	-----------	-----------------	------

G. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas beberapa alat ukur yang dirancang untuk memperoleh informasi secara sistematis dan objektif sesuai dengan tujuan studi penelitian ini meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi materi, lembar angket pembelajaran dan media, lembar angket respon siswa, angket motivasi belajar dan lembar tes pemahaman siswa. Instrumen tersebut bertujuan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penjelasan lebih lanjut mengenai masing-masing instrumen akan diuraikan sebagai berikut:

1. Kevalidan

Lembar validasi yang dirancang dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kevalidan media pembelajaran Wayang Thengul beserta instrumen pendukungnya, berdasarkan penilaian dari validator ahli. Lembar validasi untuk media pembelajaran wayang thengul mencakup lembar validasi dari perspektif ahli materi dan ahli media. Sementara itu, lembar validasi untuk instrumen meliputi lembar validasi angket penilaian guru, angket penilaian siswa, RPP, dan instrumen tes. Ahli materi mengevaluasi aspek kualitas isi, tujuan, dan instruksional. Sedangkan ahli media menilai kualitas media, kesesuaian desain pembelajaran, aspek motivasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, aspek peningkatan hasil belajar.

Rincian lembar validasi yang digunakan dalam instrumen kevalidan yaitu sebagai berikut :

- a. Lembar validasi media
- b. Lembar validasi materi

2. Kepraktisan.

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan media pembelajaran wayang thengul yang telah dikembangkan. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah praktis dan mudah digunakan untuk peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar kepraktisan media Wayang Thengul yang diberikan kepada guru dan peserta didik sebagai pengguna langsung, serta lembar observasi pelaksanaan pembelajaran yang ditujukan kepada observer. Dengan demikian, komponen penilaian dalam uji kepraktisan media pembelajaran terdiri atas instrumen-instrumen berikut:

- a. Angket respon siswa
- b. Angket respon guru
- c. Angket Motivasi Belajar

3. Keefektifan

Lembar instrumen keefektifan digunakan untuk mendapatkan data dalam menentukan persentase keberhasilan peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran wayang tengkul yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keefektifan media pembelajaran wayang tengkul adalah lembar hasil tes pemahaman siswa yang diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran wayang tengkul (*pretest*) dan setelah siswa menggunakan media pembelajaran wayang tengkul dalam proses pembelajaran (*posttest*).

H. Teknik Analisis Data

Berikut beberapa Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Analisis data kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif adalah metode untuk mengurai, merangkum, dan menggambarkan berbagai konteks dari data yang telah dikumpulkan, termasuk hasil observasi dan wawancara terkait dengan topik penelitian.⁷⁰ Dalam konteks penelitian ini analisis deskriptif kualitatif bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan media pembelajaran dari awal penelitian hingga akhir, dengan tujuan agar produk tersebut mencapai tingkat validitas yang optimal.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Data Kevalidan Produk

Analisis kevalidan didasarkan pada skor tanggapan yang diperoleh dari validator. Validasi dilakukan untuk mengetahui nilai kelayakan produk yang dikembangkan. Proses analisis data skor angket dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

- 1) Langkah awal analisis yaitu dengan menghitung penskoran masing- masing item.
- 2) Seluruh item yang diberi skor kemudian ditabulasi dan dicari persentasenya dengan rumus :

$$Va = \frac{T_{sa}}{T_{sh}} \times 100\%$$

V_a : Persentase skor validasi
 T_{sa} : Total skor yang diperoleh
 T_{sh} : Skor maksimal

- 3) Berdasarkan nilai validitas yang diperoleh, ditetapkan kriteria kevalidan seperti berikut :¹⁵

¹⁵ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017). 41.

Tabel 3.11 Kategori Validitas Produk

Interval	Tingkat Validitas	Keterangan
85,01% - 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00%	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
50,01% - 70,00%	Kurang Valid	Disarankan untuk tidak digunakan karena dilakukan banyak revisi
01,00% - 50,00%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan dan perlu direvisi total

b. Analisis data kepraktisan produk

Analisis data uji kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui lembar respon siswa, respon guru, dan motivasi belajar. Untuk menentukan tingkat kepraktisan. Proses dilakukan dengan langkah- langkah berikut:

- 1) Menghitung penskoran masing-masing item.
- 2) Seluruh item yang diberi skor, kemudian ditabulasi dan dicari persentasenya dengan rumus :

$$Va = \frac{T_{sa}}{T_{sh}} \times 100\%$$

V_a : Persentase skor kepraktisan

T_{sa} : Total skor yang diperoleh

T_{sh} : Skor maksimal

- 3) Berdasarkan nilai yang didapatkan, kemudian ditetapkan kriteria penilaian terhadap kepraktisan media, dengan ketentuan seperti berikut¹⁶

Tabel 3.12 Kategori Kepraktisan Produk

Interval	Tingkat Kepraktisan
85,01% - 100%	Sangat praktis
70,01% - 85,00%	Praktis
50,01% - 70,00%	Kurang Praktis
01,00% - 50,00%	Tidak Praktis

Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar

Nilai Rata-rata %	Kriteria Penilaian
81-100	Tinggi

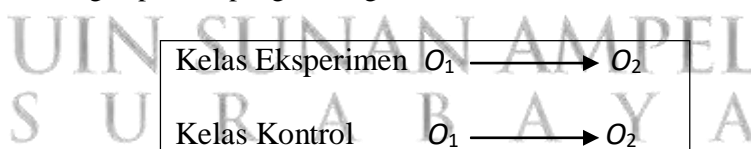
¹⁶ Akbar.

61-80	Sedang
41-60	Rendah
21-40	Sangat Rendah

c. Analisis data keefektifan produk

Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran yang telah divalidasi dan dinyatakan praktis, dilakukan analisis dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran wayang thengul yang telah dikembangkan. Pengukuran ini menggunakan data dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada kedua kelas, untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis keefektifan produk dianalisis menggunakan data hasil belajar siswa dari pretest dan posttest dengan desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, eksperimen dilakukan terhadap dua kelompok yang dipilih secara tidak acak. Kemudian, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal. Setelah itu, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan produk pengembangan.



Keterangan : O1 : *Pretest*

O2 : *Posttest*

X : Produk media pembelajaran

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest kemudian diproses melalui tahapan-tahapan berikut:

1) Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data dari dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data yang layak digunakan dalam penelitian adalah data yang mengikuti distribusi normal.¹⁷

Uji ini umumnya digunakan untuk data dengan skala ordinal, interval, atau rasio. Jika analisis menggunakan parametrik, maka data harus berdistribusi

¹⁷ Masrukhin, *Statistik Deskriptif Berbasis Komputer*, 2nd edn (Kudus: Media Ilmu Press, 2007). 15

normal. Jika data tidak normal, maka metode alternatif yang bisa digunakan adalah statistik non parametrik.¹⁸ Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* yaitu tes yang memperhatikan tingkat kesesuaian antara distribusi teoritis tertentu. Hasil uji normalitas kemudian diputuskan apabila nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.¹⁹ Rumus Uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut :²⁰

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari
 n1 = jumlah sampel yang diperoleh
 n2 = jumlah sampel yang diharapkan

2) Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data dari dua kelas berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas sangat penting dilakukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih agar perbedaan yang ada tidak disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar. Uji ini menggunakan rumus Uji Harley. Rumus uji Harley adalah sebagai berikut :²¹

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Pengujian homogenitas dengan SPSS 25 menggunakan *Test of Homogeneity of Variances*. Uji homogenitas dihitung dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kelompok varian homogen. Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka kelompok varian tidak

¹⁸ Wiratna Sujarweni, 'SPSS Untuk Penelitian' (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), p. 52.

¹⁹ Maman. Abdurrahman, *Dasar-Dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

²¹ Usmani Usmani, 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', in *Inovasi Pendidikan* 7, 1st edn, 2020, p. 52.

homogen.²²

3) Uji-t

Jika diketahui data merupakan data yang terdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji *independent-sampel t test* atau uji-t dua sampel independen. Uji ini bertujuan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t-tabel dengan t- hitung.

Jika $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka H_1 diterima, namun jika $t\text{-tabel} > t\text{-hitung}$, maka H_1 ditolak.²³ Hipotesis pada uji homogen ini adalah sebagai berikut.

(H_0) : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Tidak Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.

(H_1) : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.

Analisis uji-t dalam penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan perangkat lunak IBM SPSS versi 26 sebagai alat bantu untuk mengolah data secara statistik.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²² Usmani. 53

²³ Duwi Priyatno, 'SPSS', in *SPSS, Paham Analisa Statistik Data Dengan* (Yogyakarta: Mediakom, 2010), p. 76.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Pengembangan Produk

Data hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran wayang thengul versi kesunanan dengan menggunakan model ADDIE disajikan pada bab ini, yaitu :

1. *Analysis*

a. Pemilihan Lokasi

Lokasi penelitian dilaksanakan di MINU Unggulan Bojonegoro. Lokasi ini dipilih berdasarkan faktor-faktor berikut: (1) Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, terutama pada pembelajaran SKI siswa kelas VI di MINU Unggulan Bojonegoro. (2) Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu proses pembelajaran SKI yang berisi bacaan Panjang, (3) Peneliti ingin siswa di MINU Unggulan memiliki kemampuan menangkap cerita Sejarah melalui media wayang Thengul, (4) Kepala sekolah dan guru kelas VI MINU Unggulan terbuka untuk menerima media wayang Thengul dalam pembelajaran SKI, (5) MINU Unggulan terdiri dari dua rombel sesuai kebutuhan penelitian sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen, (6) Peneliti dapat menghemat waktu dan biaya dengan lokasi sekolah yang tidak terlalu jauh.

b. Analisis Kompetensi Pembelajaran

Langkah pertama dalam penelitian pengembangan model ADDIE, peneliti memeriksa Keputusan Dirjen Pendidikan Agama nomor 3302 tahun 2024 tentang capaian pembelajaran pendidikan agama islam melalui analisis kompetensi pembelajaran. Komponen yang diperiksa adalah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Tabel 4.1 Analisis CP dan TP Mata Pelajaran SKI Kelas VI

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menganalisis peran Wali Sanga dalam mengembangkan Islam di Indonesia sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat juang menghadapi tantangan	Siswa dapat memahami sejarah dan strategi dakwah Sunan Kalijaga dengan baik
	Siswa dapat mempraktekkan perjuangan Sunan Kalijaga dengan baik dan benar
	Siswa dapat mengkomunikasikan

zaman	keteladanan Sunan Kalijaga dengan baik dan benar
-------	--

c. Analisis Karakteristik Peserta

Analisis karakteristik peserta digunakan sebagai rencana dan persiapan pengembangan bahan instrument penelitian, yang meliputi, materi dan kemampuan berpikir. Analisis karakter peserta didik dilakukan melalui wawancara bersama guru SKI kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro.


Berdasarkan hasil observasi di lapangan dengan instrument observasi yang telah dibuat oleh peneliti diketahui informasi dari hasil wawancara dengan guru mapel SKI kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro pada kenyataannya siswa kelas VI dalam proses pembelajaran SKI mengalami kesulitan dalam menerima penjelasan dan siswa juga mengalami kejenuhan sehingga menyebabkan konsentrasi berkurang. Di sisi lain terdapat beberapa siswa yang memiliki hasil nilai belajar tinggi, adapula yang memiliki nilai hasil belajar kurang mencapai target yang ditentukan atau disebut KKTP, hal ini bukan menunjukkan siswa tidak pandai, melainkan adanya batasan waktu dan Teknik yang dilakukan dalam proses belajar dapat mempengaruhi pendekatan belajar dan hasil belajar siswa.

d. Analisis Media Pembelajaran

Hasil analisis di MINU Unggulan Bojonegoro dinyatakan bahwa belum ada media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran wayang thengul versi sunan bisa diterapkan di MINU Unggulan Bojonegoro karena sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki antusias dalam tanya jawab, maka media wayang thengul versi sunan dapat digunakan, sehingga pembelajaran menjadi interaktif.

Berikut wayang thengul versi kesunanan yang peneliti kembangkan :

Tabel 4.2 Perbandingan Wayang Thengul Asli dan Wayang Thengul yang Telah Dikembangkan

No	Wayang Thengul Versi asli	Wayang Thengul yang telah dikembangkan	Deskripsi
1.	 	 	<ul style="list-style-type: none"> - Tokoh wayang thengul dikembangkan versi kesunanan - Dilengkapi pakaian muslim sebagai pelengkap karakternya - Pada tokoh wayang thengul perempuan dilengkapi dengan jilbab.

e. Analisis Materi

Berdasarkan wawancara dengan guru serta siswa di kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro, diketahui bahwa salah satu materi yang sulit dipahami siswa adalah materi Sunan Kalijaga dalam pelajaran SKI. Menurut guru, materi ini berisi cerita teks yang Panjang, sehingga siswa merasa bosan sebelum membaca. Dengan adanya media wayang thengul, diharapkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran SKI lebih efektif dan menyenangkan. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran wayang thengul versi sunan pada mata pelajaran SKI adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam memahami isi materi SKI sehingga ibrah yang terkandung dalam materi SKI dapat diterima dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

2. *Design*

Langkah berikutnya adalah peneliti membuat desain atau perancangan untuk produk media. Hal ini dilakukan dengan beberapa metode, seperti berikut:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah melakukan analisis capaian pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis peserta didik. Pengumpulan data berupa materi didapatkan dari buku yang dipelajari siswa kelas VI. Jika data materi yang dibutuhkan sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah pembuatan diagram berfikir.

b. Membuat Rancangan

Langkah selanjutnya adalah membuat rancangan. Rancangan media pembelajaran yang akan dibuat berkaitan dengan materi mata pelajaran. Membuat rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan memuat sejumlah komponen penting yang perlu dirancang secara sistematis dalam pengembangan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Tahap kedua yaitu, desain yang telah dibuat kemudian digunakan untuk membentuk sketsa pada media pembelajaran wayang thengul. Media pembelajaran dirancang secara atraktif guna menumbuhkan minat belajar siswa dan memperkuat motivasi internal mereka, sesuai dengan arah dan sasaran penelitian yang telah ditetapkan, sketsa wajah wayang bisa dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.1 Desain Sketsa Wayang Thengul

Tahap ketiga dalam proses ini yaitu penyusunan instrument penilaian yang dilakukan melalui pembuatan kisi-kisi angket serta perumusan pertanyaan yang dimasukkan ke dalam angket. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disesuaikan dengan

kebutuhan penelitian dan mengacu pada indikator angket. Instrument penilaian ini kemudian diserahkan untuk ditelaah oleh pakar yang melibatkan beberapa ahli, diantaranya:

- 1) Ahli materi, yang bertugas memberikan penilaian serta masukan terhadap materi yang telah disusun dalam proses pengembangan media pembelajaran.
- 2) Ahli media, yang bertujuan memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap tampilan media pembelajaran.





3. *Development*

Tahapan berikutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah merancang media pembelajaran secara sistematis, diikuti dengan proses validasi oleh para ahli terhadap produk media Wayang Thengul versi Sunan yang telah dikembangkan.

- a. Tahapan proses pembuatan media pembelajaran wayang thengul versi sunan

Tabel 4.3 Tahapan Proses Pembuatan Media Pembelajaran Wayang Versi Sunan

No.	Keterangan	Dokumentasi
1.	- Menyiapkan alat dan bahan seperti pahat pengku, pahat penyilat, pahat pengkot, pahat kol, palu dan akar kayu jati.	
2.	Kayu yang digunakan untuk membuat wayang adalah akar kayu jati kering, karena memiliki tekstur lebih mudah di pahat	
3.	Memulai tahap mengukir, sedikit demi sedikit untuk membentuk pola.	

4.	Pahatan dimulai dengan membentuk sketsa hidung dan mulut	
5.	Selanjutnya, pada kepala wayang dipahat membentuk surban untuk menampilkan karakter sunan	
6.	badan wayang terbuat dari kayu sukun karena lebih ringan dan mudah untuk digunakan, kemudian disusun membentuk badan dan tangan wayang.	
7.	Kepala wayang kemudian dicat menggunakan cat kayu dan dilapisi dengan pelitur agar terlihat mengkilap.	
8.	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan kain perca, gunting, benang dan jarum untuk membuat pakaian wayang thengul - Kain kemudian dijahit untuk membentuk pakaian wayang 	

9.	<ul style="list-style-type: none"> - Pakaian yang sudah jadi kemudian di masukkan pada rangka badan wayang yang telah dibuat - Kepala wayang yang sudah dicat kemudian dipasangkan pada tubuh yang sudah disesuaikan - Wayang karakter muslim ditandai dengan memakai jilbab 	
----	---	--

b. Validasi Produk

Validasi produk pengembangan yang dilakukan melalui tiga tahapan. Tahapan yang pertama validasi dilakukan oleh dosen UIN Sunan Ampel Surabaya sebagai ahli desain media pada media pembelajaran SKI. Selanjutnya tahapan kedua, dilakukan oleh dosen Unugiri Bojonegoro sebagai ahli materi pada pelajaran SKI. Pada tahap ketiga, hasil validasi produk pengembangan media pembelajaran diperoleh, yang diuji cobakan kepada siswa MINU Unggulan kelas VI di Bojonegoro yang terdiri dari dua rombel kelas A dan kelas B, identitas subjek validasi media pembelajaran ini selengkapnya bisa dilihat pada lampiran.

Data yang didapat adalah data kuantitatif dan data kualitatif melalui angket yang diberikan validator. Data hasil validasi yang diperoleh dari para validator dianalisis menggunakan teknik perhitungan skor rata-rata pada setiap item penilaian. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan evaluasi ahli. Adapun kriteria penskoran yang digunakan dalam proses validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kriteria Skor Ahli Materi, Media, dan Pembelajaran

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang Baik	2
4.	Tidak Baik	1

Angket dari ahli materi, ahli desain media, dan siswa digunakan untuk melakukan analisis data penilaian:

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Produk hasil pengembangan yang diberikan kepada ahli materi dalam bidang Studi Keislaman Indonesia (SKI) berupa perangkat soal *pre-test* dan *post-test*. Validasi terhadap instrumen tersebut dilakukan oleh ahli materi guna menilai kesesuaian isi, konstruksi, dan relevansi terhadap tujuan pembelajaran. Pemaparan deskriptif hasil validasi disajikan melalui instrumen angket, yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dalam proses validasi materi pembelajaran disusun berdasarkan indikator Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket yang menggunakan skala Likert, sehingga memungkinkan analisis numerik terhadap tingkat kesesuaian materi dengan standar kurikulum.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi

No	Indikator Penilaian	T S a	T Sh	P 100 %	Tingkat kevalidan	Ket.
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sama dengan materi SKI kelas VI pada materi Sunan Kalijaga .	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi (CP dan TP).	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Kejelasan pesan pada media pembelajaran dalam materi pelajaran.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Ketepatan penggunaan kaidah Bahasa yang mudah dipahami anak pada pembelajaran.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Keakuratan materi.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

8	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Pemberian motivasi dalam materi pembelajaran.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		39	40	Skor : 97,5 %		Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan, desain media pembelajaran wayang thengul untuk materi sunan kalijaga memperoleh nilai 39 dari nilai maksimal 40 atau 97,5% yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli materi, produk media wayang thengul yang telah dikembangkan perlu disesuaikan materi agar lebih optimal. Kemudian saran dari ahli materi untuk melanjutkan penelitian.

a) Data Kualitatif

Berikut ini adalah pemaparan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran secara tertulis oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama validator Materi	Kritik dan Saran
Dr. Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag. Dosen Tarbiyah UNGIRI Bojonegoro	Sesuai, silahkan dilanjutkan !

Dari paparan diatas, dinyatakan bahwa materi SKI sudah sesuai dengan pedoman CP dan TP. Validasi materi dilakukan pada hari Kamis, 19 Juni 2025 oleh Bapak Su'udin Aziz selaku dosen Pendidikan Agama Islam UNGIRI Bojonegoro.

2) Hasil Validasi Ahli Media

b) Data Kuantitatif

Deskripsi Hasil Validasi terhadap Desain Media Pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VI materi Sunan Kalijaga oleh validator desain media ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Desain Media

No.	Indikator Observasi	Sa	Sh	P 100%	Tingkat kevalidan	Ket.
1	Media mudah digunakan.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Bentuk ukiran kepala Wayang Tengul sudah sesuai dengan karakter Wayang Tengul versi muslim.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Komposisi dan kombinasi warna dalam media tepat dan serasi.	3	4	75	valid	Tidak Revisi
4	Media Wayang Tengul nyaman saat digunakan.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Bahan media Wayang Tengul kuat dan kokoh.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Ukuran media pembelajaran Wayang Tengul sudah tepat.	3	4	75	valid	Tidak Revisi
7	Jahitan baju pada media Wayang Tengul sudah rapi.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Pakaian Wayang sudah sesuai dengan Karakter Wayang Tengul.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Media Wayang Tengul aman saat digunakan.	3	4	75	valid	Tidak Revisi
10	Media memiliki unsur kebaharuan.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		37	40	Skor : 92,5 %		Sangat valid

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan, desain media pembelajaran wayang thengul memperoleh nilai 37 dari nilai maksimal 40 atau 92,5% yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli media, diperlukan beberapa perbaikan guna meningkatkan kualitas produk. Validator memberikan kritik berupa, memperjelas perbedaan antara tokoh laki-laki dan Perempuan diperlukan pembeda seperti kopyah dan jilbab, kemudian diberikan baju yang berbeda untuk membedakan karakter pada setiap tokoh.

c) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui analisis terhadap kritik dan saran yang dituliskan oleh validator terkait produk yang dikembangkan, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Desain Media

Nama Ahli Media	Kritik dan Saran
Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I (Dosen Magister PGMI UIN Sunan Ampel)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi instrumen validasi yang sesuai standart - Wayang yang satunya perlu diperjelas apakah laki-laki atau perempuan dengan kopiah dan jilbab/kerudung - Jika kepala dan badan bisa bergerak maka perlu ditambahkan kayu penyangga seperti di tangan - Akan lebih baik jika warna baju dari ketiga wayang tersebut tidak sama agar memudahkan siswa mengena karakternya

Berdasarkan isi tabel kritik dan saran yang telah diberikan, bahwa media pembelajaran Wayang Thengul sudah baik, akan tetapi untuk membedakan antara tokoh laki-laki dan Perempuan diperlukan pembeda seperti kopyah dan jilbab, kemudian diberikan baju yang berbeda untuk membedakan karakter pada setiap tokoh. Proses validasi oleh ahli desain media dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025 oleh Bapak Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I.

3) Revisi oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Berdasarkan masukan para ahli media dan ahli materi, revisi dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih efektif sebelum diuji coba. Berikut ini disajikan media pembelajaran sebelum dan setelah revisi, berdasarkan pandangan para ahli terkait pengembangan media pembelajaran tersebut.

a) Revisi Ahli Media

Tabel 4.9 Revisi Ahli Media

No	Revisi	Tampilan	
		Sebelum	Sesudah
1.	Wayang yang satu perlu diperjelas apakah laki-laki atau perempuan dengan kopiah dan jilbab/kerudung		 
2.	Jika kepala dan badan bisa bergerak maka perlu ditambahkan kayu penyangga seperti di tangan		

3.	Akan lebih baik jika warna baju dari ketiga wayang tersebut tidak sama agar memudahkan siswa mengenai karakternya		  
----	---	---	---

4. *Implementation*

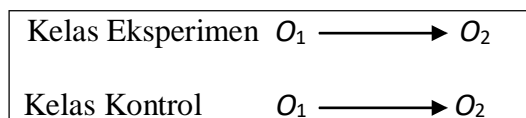
Tahap implementasi merupakan lanjutan dari proses pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk menguji efektivitas dan keterpakaian produk dalam konteks nyata pembelajaran. Jika media pembelajaran yang akan digunakan kemudian mendapat validasi dengan kriteria valid dari validator, maka media yang telah dikembangkan dapat segera dipraktekkan di lapangan sesuai dengan tujuan pengembangan, kemudian setelah pembelajaran menggunakan media wayang thengul pada pembelajaran SKI. Penggunaan media pembelajaran wayang thengul dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4.10 Tahapan Penggunaan Wayang Thengul

No	Cara Penggunaan	Gambar
1.	Wayang thengul versi kesunanan berwajah laki-laki karakter tua digunakan sebagai tokoh Sunan Bonang pada materi sunan kalijaga	
2.	Wayang thengul versi kesunanan berwajah laki-laki muda digunakan sebagai tokoh Sunan Kalijaga pada materi sunan kalijaga	
3.	Wayang thengul karakter muslim berwajah laki-laki seperti bangsawan digunakan sebagai tokoh Arya Wilwatikta ayah dari Sunan Kalijaga	

4.	Wayang thengul karakter muslim berwajah Perempuan digunakan sebagai tokoh Dewi Ambarwati ibu dari Sunan Kalijaga.	
----	---	--

Pengujian media pembelajaran dilakukan melalui penelitian eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen kuasi (Quasi Experimental Design). Model ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design, di mana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan. Kelompok eksperimen menggunakan media wayang thengul hasil pengembangan, sedangkan kelompok kontrol hanya menggunakan metode konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest). Rancangan eksperimen ini akan diperjelas melalui tabel berikut.



Keterangan : O_1 : *Pretest*

O_2 : *Posttest*

X : Produk media pembelajaran

Pada tahap implementasi, siswa terlebih dahulu mengerjakan pre-test sebelum memulai proses pembelajaran. Setelah pre-test selesai, dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran wayang thengul yang telah dikembangkan. Sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Tahap implementasi dilakukan selama tiga pertemuan yaitu pada tanggal 14, 21, dan 22 Juli 2025. Setelah seluruh sesi pembelajaran

selesai, siswa mengerjakan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi SKI dengan menggunakan media Wayang Thengul dan pembelajaran dengan metode konvensional.

Pada pertemuan pertama yang berlangsung pada 14 Juli 2025, pembelajaran diawali dengan salam dan pembacaan doa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah yang akan dilakukan. Untuk mengukur pemahaman awal siswa, mereka diminta mengerjakan pre-test yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda mengenai materi sunan kalijaga. Pre-test dikerjakan secara individu guna mengetahui kepaahaman awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu, guru memainkan wayang secara sederhana dalam bentuk dialog sapaan. Kemudian menceritakan bahwa wayang thengul merupakan salah satu kearifan lokal daerah bojonegoro. Sebagai penutup siswa menyampaikan kesan awal melihat wayang thengul terhadap materi yang digunakan, sementara guru memberikan motivasi serta arahan untuk sesi selanjutnya.

Pada pertemuan kedua yang berlangsung pada tanggal 21 Juli 2025, pembelajaran kembali diawali dengan salam dan pembacaan doa. Guru kemudian memberikan pertanyaan pemanasan terkait materi sebelumnya, lalu guru memainkan wayang thengul sesuai dialog sunan kalijaga, siswa menyimak dengan seksama, di sela-sela dialog guru memberikan umpan pertanyaan kepada siswa. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 6 sampai 7 siswa untuk memerankan dialog pada wayang, kelompok yang belum kebagian untuk maju menampilkan, bertugas untuk mencatat pesan penting yang termuat dalam cerita sunan kalijaga. Diakhir sesi, siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan kesan dalam memainkan wayang thengul.

Pada pertemuan terakhir, tgl 22 Juli 2025, pembelajaran kembali diawali dengan salam dan doa. Guru menyampaikan tujuan pertemuan serta menjelaskan tahapan yang akan dilakukan. Guru membagi post-test secara individu untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media wayang thengul dalam pembelajaran. Setelah post-test, guru membahas pertanyaan yang sering dijawab salah dan memberikan penjelasan tambahan. Siswa diberikan umpan balik mengenai pengalaman belajar selama menggunakan media wayang thengul. Sebagai penutup, guru memberikan motivasi serta pesan mengenai pentingnya memahami materi yang telah dipelajari. Sesi diakhiri dengan refleksi singkat dan apresiasi kepada siswa atas partisipasi mereka selama pembelajaran.

Setelah mengerjakan post-test, peneliti juga membagi angket kepada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, angket juga diberikan kepada guru untuk memperoleh masukan dan evaluasi terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berikut presentase perolehan hasil pre-test dan post-test siswa serta angket respon siswa dan guru.

Tabel 4.11 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

Pre-test		Post-test	
Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
50	60	80	95
35	70	65	95
45	60	60	85
75	45	75	75
30	70	60	80
45	55	75	95
55	50	85	90
55	65	60	80
50	55	70	100
20	70	65	100
55	60	75	95
60	45	85	75
40	65	50	85
50	60	55	75
60	45	90	95
60	60	70	85
60	45	60	80
55	50	40	75
50	60	70	70
70	70	85	85
70	55	75	75
85	80	70	100
40	70	60	85
40	75	60	90
25	55	60	80
40	65	55	90
40	70	70	90
20	60	70	100

Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Pilihan jawaban			
			1	2	3	4
1.	Respon siswa	Tampilan media pembelajaran			17	11
2.		Pemahaman terhadap materi			16	12
3.		Ketertarikan/ minat terhadap materi dan media pembelajaran			17	11
4.		Bahasa yang digunakan			16	12

		mudah dipahami				
--	--	----------------	--	--	--	--

Tabel 4.13 Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran menggunakan Wayang Tengul sangat menyenangkan				✓
2	Materi yang disampaikan dengan media Wayang Tengul mudah dipahami			✓	
3	Pembelajaran menggunakan media Wayang Tengul dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar			✓	
4	Pembelajaran menggunakan Media Wayang Tengul tidak membosankan				✓
5	Media sesuai dengan materi pembelajaran			✓	

Tabel 4.14 Angket Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Saya suka belajar SKI		1	11	16
2.	SKI merupakan materi yang berisi cerita Panjang, namun menarik untuk dipelajari			28	8
3.	Menurut saya materi sunan kalijaga adalah materi yang susah untuk dipahami, apabila hanya dengan membaca buku.			14	14
4.	Media wayang thengul membantu mempermudah saya memahami materi sunan kalijaga.			12	16
5.	Bahasa yang digunakan dalam memainkan wayang thengul sangat mudah untuk dipahami			15	13
6.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar SKI		3	20	5
7.	Tokoh-tokoh pewayangan yang digunakan dalam cerita sunan kalijaga sangat membantu pemahaman			14	14

8.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi Pelajaran SKI		4	15	9
9.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran SKI			18	10
10.	Informasi yang disampaikan dalam media wayang thengul sangat jelas		14	2	12
11.	Dengan adanya media wayang thengul, mempermudah saya dalam mengerjakan soal dan memahami materi			25	3
12.	Saya senang dengan pembelajaran SKI yang menarik dan tidak membosankan		2	14	12
13.	Saya malas mengikuti pembelajaran SKI jika hanya berisi ceramah		1	7	20
14.	Saya suka belajar dengan berkelompok		2	17	9
15.	Saya semakin semangat belajar SKI saat guru memberikan pujian terhadap jawaban, tugas/PR, hasil ulangan saya.			14	14

5. Evaluation

Evaluasi merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Wayang Thengul, yang bertujuan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran.

a. Analisis data kevalidan

Kevalidan produk dianalisis berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, melalui proses validasi yang terstruktur dan berstandar. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kevalidan yang memadai sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah penjelasannya:

1) Ahli media

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi yang tercantum pada lampiran, rata-rata keseluruhan dan persentase dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Media

Skor keseluruhan	Skor maksimal	Persentase	Kategori kevalidan
37	40	92,5 %	Sangat Valid

2) Ahli materi

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi yang tercantum pada lampiran, rata-rata keseluruhan dan persentase dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Materi

Skor keseluruhan	Skor maksimal	Persentase	Kategori kevalidan
39	40	97,5 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian validator, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang thengul yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Analisis data kepraktisan

Analisis kepraktisan dapat dilihat dari hasil angket respon siswa, angket respon guru, angket motivasi belajar. Dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Berikut hasil rekapitulasi angket respon siswa dan guru.

Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	Skor Setiap Butir	Skor Maksimal	Persentase
Tampilan	95	112	84,8 %
Pemahaman	96	112	85,7 %
Ketertarikan	95	112	84,8 %
Bahasa	96	112	83,0 %
Total skor	382	448	85,2 %
Kriteria	Sangat Praktis		

Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Guru

Skor keseluruhan	Skor maksimal	Persentase	Kategori kevalidan
17	20	85,0 %	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang thengul yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.18 Hasil Angket Motivasi Belajar

Butir Soal	Skor Setiap Butir	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	991	112	88%	Tinggi

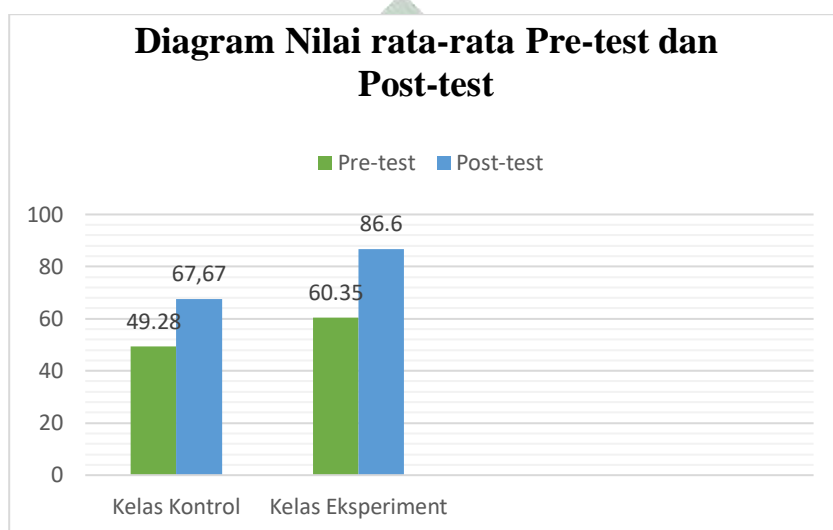
2.	92	112	82%	Tinggi
3.	98	112	88%	Tinggi
4.	100	112	89%	Tinggi
5.	97	112	87%	Tinggi
6.	86	112	77%	Sedang
7.	98	112	88%	Tinggi
8.	89	112	79%	Sedang
9.	94	112	84%	Tinggi
10.	82	112	73%	Sedang
11.	87	112	78%	Sedang
12.	94	112	84%	Tinggi
13.	103	112	92%	Tinggi
14.	91	112	81%	Tinggi
15.	98	112	88%	Tinggi

Berdasarkan angket motivasi belajar, dapat dilihat antusiasme siswa dalam belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran wayang thengul memiliki perubahan terhadap motivasi belajar siswa.

c. Analisis keefektifan

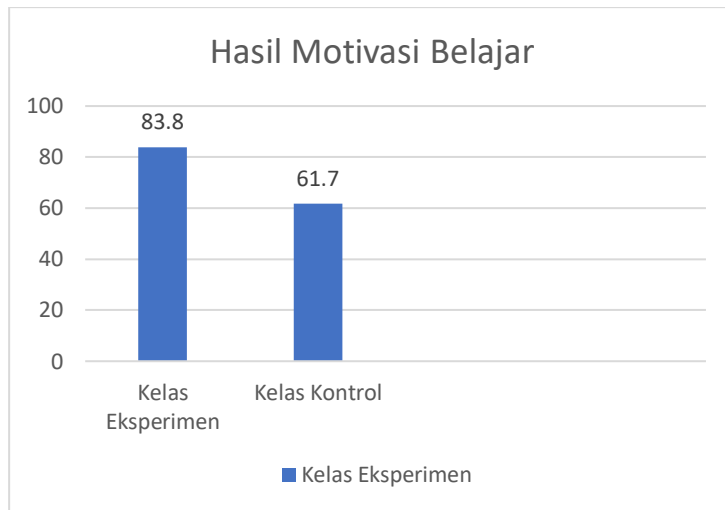
Analisis keefektifan produk dianalisis dengan membandingkan hasil tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran wayang thengul yang telah dikembangkan. Penilaian ini menggunakan data dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada kedua kelas, untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Diagram berikut menunjukkan nilai rata-rata pre- dan post-test siswa kelas VI dari kelompok eksperimen dan kontrol:

Diagram 4.1 Nilai Rata Rata Pre-test dan Post-test

Berdasarkan gambar 4.1 hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata hasil kemampuan pemahaman siswa pada post-test kelompok kontrol tercatat sebesar 67,67%. Dengan tingkat ketuntasan keseluruhan sebesar 53,57% (15 siswa) yang nilainya telah mencapai KKM, yaitu 70.

Sementara itu, rata-rata hasil tes kemampuan pemahaman siswa dalam kelompok eksperimen mencapai 86,60%, dengan tingkat ketuntasan sebesar 100% (28 siswa). hal ini mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media wayang thengul. Sebelumnya nilai rata-rata siswa hanya 60,35, dengan tingkat ketuntasan sebesar 36,36% (8 siswa). Data lebih detail dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil tes kemampuan pemahaman siswa pada post-test antara kelompok eksperimen yang menggunakan media wayang thengul dan kelompok kontrol yang masih menerapkan metode pembelajaran konvensional.

Diagram 4.2 Hasil Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 4.2 menunjukkan hasil motivasi belajar siswa pada kelas Kontrol dan kelas eksperimen, dengan rata-rata kelas eksperimen yaitu 83,8% motivasi dengan kategori tinggi sebesar 82,1% (23 siswa). Data lebih detail dapat dilihat pada lampiran, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran wayang thengul dan metode konvensional memiliki perbedaan signifikan.

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest kemudian dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan. Hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t dapat diketahui sebagai berikut.

- 1) Analisis Hasil Belajar
 - a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data normal dan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah tes. Oleh karena itu, pemeriksaan kenormalan data menjadi hal yang penting. Nilai hasil tes kemampuan pemahaman konsep siswa pada pre-test dan post-test disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Kelas Eksperimen	,128	28	,200*	,946	28	,158
	Post-Test Kelas Eksperimen	,142	28	,153	,930	28	,062
	Pre-Test Kelas Kontrol	,106	28	,200*	,976	28	,758
	Post-Test Kelas Kontrol	,139	28	,176	,966	28	,487

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk, data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas pada nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas. Nilai posttest untuk kelas kontrol dan eksperimen ditunjukkan di bawah ini dalam hasil SPSS:

Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,936	1	54	,338
	Based on Median	,725	1	54	,398
	Based on Median and with adjusted df	,725	1	47,618	,399
	Based on trimmed mean	,904	1	54	,346

Berdasarkan data di atas, Output SPSS untuk uji homogenitas nilai Posttest untuk kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,338. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan uji independent sample T-Test.

c) Uji Independent Sample T-Test

Uji T digunakan untuk menentukan perbedaan rata-rata antara dua sampel yang tidak berpasangan, yaitu antara hasil tes kemampuan pemahaman kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4.21 Hasil Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,936	,338	6,789	54	,000	18,929	2,788	13,339 24,518
	Equal variances not assumed			6,789	51,211	,000	18,929	2,788	13,332 24,525

Berdasarkan output SPSS di atas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Dalam uji independent sample T-Test, Keputusan diambil berdasarkan kriteria bahwa jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media wayang thengul pada kelas eksperimen efektif, karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang thengul yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- 2) Analisis Motivasi Belajar
 - a) Regresi Linier

Tabel 4.22 Uji Regresi LinierANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3529,375	1	3529,375	25,883	,000 ^b
	Residual	7363,482	54	136,361		
	Total	10892,857	55			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Media wayang Thengul

Uji ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh motivasi siswa terhadap hasil belajar. Hasil perhitungan regresi linier diperoleh sig. < 0,05 yaitu 0,000. Berarti terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran wayang thengul.

b) Koefisien Determinasi

Tabel 4.23 Koefisien Determinasi**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,569 ^a	,324	,311	11,677

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

Uji ini digunakan untuk mengetahui persentase pengaruh yang sudah diuji memakai uji korelasi. Nilai koefisien determinasi (R^2) menunjukkan persentase pengaruh semua variable dependent terhadap variable dependent. Pada tabel diatas diperoleh r square sebesar 0,324 menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki kontribusi sebesar sebesar 32,4% terhadap variable independent. Sisanya dipengaruhi oleh faktor yang lainnya.

c) Uji T

Tabel 4.24 Uji T

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	28	50,29	2,720	,514
	Kelas Kontrol	28	37,07	4,073	,770

Uji ini bertujuan untuk melihat hasil pengukur motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran wayang thengul dengan nilai rata-rata 50,3% dan kelas kontrol dengan metode konvensional sebesar 37,0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran wayang thengul dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran wayang thengul dilakukan sebagai salah satu upaya peneliti dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa MINU Unggulan Bojonegoro pada mata Pelajaran SKI. Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan utama, yaitu analisis (*analys*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).¹

Tahap pengembangan diawali dengan proses analisis yang mencakup analisis Lokasi, analisis kompetensi pembelajaran, Analisis Karakteristik Peserta, Analisis Media Pembelajaran, dan Analisis Materi. Analisis ini diperoleh dari wawancara dan observasi di MINU Unggulan Bojonegoro guna mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dengan menelaah tujuan dan cakupan materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode konvensional (ceramah, diskusi, dan membaca naskah mandiri) tanpa menggunakan media yang mendukung. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Salah satu pelajaran yang membuat siswa bosan dan sulit fokus yaitu pelajaran SKI, karena berisi cerita Sejarah yang Panjang. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Mirna Astuti bahwa siswa merasa

¹ Branch.

lebih cepat bosan dalam proses pembelajaran.² Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini merancang media pembelajaran wayang thengul untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran SKI. Wayang thengul merupakan salah satu kearifan lokal Bojonegoro.³ Wayang thengul memiliki beberapa nilai yang terkandung salah satunya nilai edukasi, nilai agama, dan nilai Pendidikan.⁴ Selain sebagai media pembelajaran, wayang thengul ini sekaligus untuk memperkenalkan kepada siswa mengenai kesenian asli daerah Bojonegoro.

Pada tahap Desain, peneliti membuat sketsa media pembelajaran wayang thengul untuk materi Sunan Kalijaga pada mata pelajaran SKI. Tahap ini dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan memiliki struktur yang jelas, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.⁵ langkah awal pada perancangan adalah menyusun struktur media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menentukan pemilihan kayu yang tepat dalam pembuatan wayang, pembuatan sketsa wajah, pemilihan warna kostum yang sesuai, dan penentuan tokoh serta karakter yang dimainkan. Desain media harus diselaraskan dengan tujuan pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan yang dipaparkan oleh Abdul Azis Said, bahwa hal penting yang harus diperhatikan dalam merancang media pembelajaran yaitu memahami isi dan tujuan pembelajaran. Pemahaman ini penting agar perancangan media dapat dilakukan secara tepat dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁶ Langkah kedua adalah desain yang telah dibuat kemudian digunakan untuk membentuk sketsa kayu pada media pembelajaran wayang thengul. Langkah terakhir, menyusun instrument penilaian dalam bentuk angket. Penyusunan angket dilakukan melalui pembuatan kisi-kisi angket serta perumusan pertanyaan yang dimasukkan ke dalam angket. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan mengacu pada indikator penelitian, perumusan pertanyaan sesuai dengan kebutuhan penelitian dan penyerahan angket kepada para ahli untuk validasi.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan

² Sulistyowati, Asmawati.

³ Wayang Thengul.

⁴ Khamid.

⁵ Fitria Hidayat and Nizar Muhamad, *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning.* "J. Inov. Pendidik. Agama Islam (J. Inov. Pendidik. Agama Islam, 2021).

⁶ Abdul Azis Said, "Desain Multimedia Pembelajaran.", 2016, p. 239.

untuk menilai kualitas media pembelajaran dari aspek kevalidan. Hasil validasi terhadap rancangan awal produk dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran wayang thengul memperoleh tingkat kelayakan sebesar 92,5% dan hasil validasinya bisa dilihat pada tabel 4.6. dari ahli materi memperoleh tingkat kevalidan sebesar 97,5% dan hasil validasinya bisa dilihat pada tabel 4.4. dengan rata-rata nilai kelayakan sebesar 95,0%, hasil pengembangan media pembelajaran wayang thengul dikategorikan sangat valid.

Selanjutnya pada tahap implementasi, pada tahap ini produk diuji cobakan di dalam kelas dengan penerapan pengajaran yang memanfaatkan media pembelajaran. Penelitian ini membagi peserta menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing terdiri dari 28 siswa. Setiap kelompok menerima perlakuan berbeda. Media wayang thengul yang dikembangkan oleh peneliti digunakan untuk memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. Di sisi lain, metode konvensional, di mana guru menyampaikan materi terlebih dahulu sebelum memberikan tugas, digunakan untuk memberikan perlakuan kepada kelompok kontrol. Hasil eksperimen lebih objektif karena kelompok kontrol tidak menerima perlakuan khusus agar dapat digunakan sebagai pembanding. Evaluasi produk digunakan untuk pengembangan produk. Evaluasi dilakukan dengan memberikan Post-test terhadap kedua kelompok untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, peneliti membagikan angket kepada guru dan siswa kelas eksperimen untuk mengetahui reaksi terhadap media pembelajaran yang telah diimplementasikan dalam proses pembelajaran, serta evaluasi terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran wayang thengul mencapai 85,0% termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Sementara itu, respon dari guru memperoleh nilai 85,0%, juga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase dari angket respon siswa dan guru adalah 85,2%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran wayang thengul sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, angket motivasi belajar pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata sebesar 61,7% dan kelas eksperimen sebesar 83,8%.

Hasil post-test menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman siswa dalam kelompok kontrol mencapai 67%, dengan persentase ketuntasan sebesar 53,57% (15 siswa) yang memperoleh nilai sesuai dengan KKM, yaitu 70. Sedangkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai pemahaman sebesar 86,6, dengan Tingkat ketuntasan mencapai 100% (28 siswa). Penelitian ini mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman

siswa setelah penerapan media wayang thengul. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran wayang thengul mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata Pelajaran SKI. Hal ini sejalan dengan Nurhidayah, yang menunjukkan bahwa skor post-test lebih tinggi dari skor pre-test, yakni 92%.⁷ Selanjutnya, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t untuk menganalisis efektivitas media wayang thengul yang telah dikembangkan.

Berdasarkan uji normalitas Shapiro Wilk, diperoleh nilai signifikansi pre-test pada kelas kontrol sebesar 0,758, sementara sementara post-test mencapai 0,487. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi pre-test tercatat 0,158, sedangkan post-test sebesar 0,062. dengan demikian, karena seluruh $\text{Sig.} > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Sedangkan berdasarkan kriteria dalam pengambilan Keputusan uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa distribusi data dalam penelitian ini bersifat homogen, dengan nilai signifikansi pada Based on mean sebesar 0,338, yang lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Selain itu, hasil analisis independen sample T-Test menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan Keputusan dalam uji ini, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan tersebut signifikan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wayang Thengul yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VI di MINU Unggulan Bojonegoro. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang thengul memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil angket motivasi belajar menunjukkan nilai rata-rata 83,8% dengan ketuntasan sebesar 82,1% (23 siswa) dari total 28 siswa. Ketuntasan kelas kontrol dengan rata-rata 61,7% dengan kategori motivasi sedang. Uji regresi linier menunjukkan $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$ sehingga motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap media pembelajaran. Uji Koefisien Determinasi menunjukkan diperoleh r^2 sebesar 0,324 menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki kontribusi sebesar sebesar 32,4% terhadap hasil belajar. Serta uji T untuk melihat perbedaan motivasi pada kelas

⁷ Nurhidayah.

kontrol dan kelas eksperimen. Motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran wayang thengul dengan nilai rata-rata 50,3% dan kelas kontrol dengan metode konvensional sebesar 37,0%. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran wayang thengul memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar pada kelas eksperimen.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Bab ini akan membahas beberapa topik yang terkait dengan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran wayang thengul versi kesunanan, yaitu:

1. Berdasarkan proses penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, penulis mampu membuat produk media pembelajaran wayang thengul dengan versi kesunanan, mengembangkan media pembelajaran, dan menjelaskan hasil validasi dan uji coba lapangan bahwa pengembangan media pembelajaran wayang thengul versi kesunanan bagi siswa kelas VI sesuai dengan tujuan penelitian, dengan model ADDIE. Desain pengembangan media wayang thengul dibuat dengan empat tokoh wayang yang berbeda-beda pada materi sunan kalijaga, diantara tokoh tersebut yaitu Sunan Kalijaga, Sunan Bonang, Adhipati Wilwatika, dan Dewi Ambarwati. Dimana wayang thengul dikembangkan dengan versi kesunanan dan dilengkapi pakaian muslim. Hasil pengembangan media wayang thengul menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan kategori sangat valid.
2. Implementasi media wayang thengul dalam pembelajaran SKI menunjukkan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran membantu siswa fokus, aktif, dan termotivasi dalam pelajaran SKI. Selain itu, suasana belajar lebih menyenangkan karena siswa ikut terlibat dalam memainkan wayang thengul secara langsung.
3. Evaluasi media pembelajaran wayang thengul:
 - a. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan media pembelajaran wayang thengul versi kesunanan dengan presentase 97,5%, ahli desain media nilai presentase 92,5%, dengan rata-rata kevalidan sebesar 95,0%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan.
 - b. Berdasarkan hasil uji lapangan terhadap aspek kepraktisan tanggapan peserta didik dan guru masing-masing menunjukkan nilai sebesar 85,2% dan 85,0%, dengan rata-rata nilai kepraktisan 85,2% sehingga termasuk kategori sangat praktis untuk digunakan.
 - c. Aspek keefektifan, media pembelajaran dikategorikan efektif berdasarkan hasil uji independent sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut sesuai dengan dasar pengambilan Keputusan yaitu apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji T mengenai motivasi belajar yaitu motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media

pembelajaran wayang thengul dengan nilai rata-rata 50,3% dan kelas kontrol dengan metode konvensional sebesar 37,0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang thengul yang telah dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro.

B. SARAN

Berikut ini anjuran yang bisa dilakukan bagi peneliti selanjutnya dan penggunaan hasil penelitian:

1. Saran penggunaan produk

Beberapa hal yang diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran wayang thengul versi kesunanan pada kelas VI materi sunan kalijaga, sebagai berikut:

- a. Media wayang thengul dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang saat ini digunakan, sehingga dapat digunakan selama proses pembelajaran yang menggunakan kurikulum yang sama.

2. Saran pengembangan Produk

Sesuai dengan temuan validasi dan uji coba lapangan, persyaratan untuk pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan media hanya terbatas pada satu topik, misalnya cerita Sunan Kalijaga, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran tambahan untuk topik yang sesuai untuk subjek lain.
- b. Dianjurkan kepada guru MI terutama bagian guru mata pelajaran SKI untuk bereksperimen membuat produk media pembelajaran wayang thengul dengan karakter lainnya menyesuaikan materi pembelajaran.
- c. Dianjurkan bagi peneliti berikutnya, untuk mengembangkan instrument motivasi belajar yang sesuai dengan memperhatikan indikator pada motivasi belajar dan divalidasi oleh dosen ahli psikologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Maman., *Dasar-Dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011)
- Abdurrahman, Mulyono, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Adnyana Made Eka, 'Implementasi Model Pembelajaran STAD Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Indonesian Journal of Educational Development*, 2020, 498
- Agustinar, K., 'Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah.', *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2 (2023), 12
- Akbar, Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017)
- Alsa, Asmadi, *Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015)
- Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012, 2012)
- Balaka, Muh Yani, 'Metode Penelitian Kuantitatif', *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1 (2022), 130
- Bareki, F, F Ningsi, A Syakiroh, and ..., 'Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Pembelajaran Ski Di Mi', *1 St Annual ...*, 2022 <[https://repository.iain-ternate.ac.id/152/1/E-BOOK PROCEEDING ACECT 2023.pdf#page=59](https://repository.iain-ternate.ac.id/152/1/E-BOOK_PROCEEDING_ACECT_2023.pdf#page=59)>
- Borg, W.R. and Gall, M.D., *Educational Research: An Introduction*. (London: Longman, Inc., 1983)
- Branch, Robert Maribe, *Instructional Design : The ADDIE, Approach* (USA: Springer, 2009)
- Budi., Setyo, 'Wayang-Wayang Katolik Surakarta: Spesifikasi Dan Karakteristiknya.' (Bandung: Proyek Penelitian Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pendidikan TinggiDepartemen Nasional, 2002)
- Bujuri, D. A., 'Analisis PerkembanganKognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar.', *Literasi:Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9 (1) (2018), 37–50
- Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994)
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015)
- Dewi, P.K., *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. (Malang: UB Press, 2018)
- Dewi Salam Prawira Dilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta:

- Kencana, 2004)
- Diane, E. Papalia, Sally Wendkos Old and Ruth Duskin Feldman, 'Psikologi Perkembangan', in *Psikologi Perkembangan*, Cet. I (Jakarta: Kencana, 2008), p. 212
- Dimiyati, dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: AsdiMahasatya, 2002)
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. RinekaCipta, 2014)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta., 2002)
- F, Mas, 'Wayang Kulit, Seni Tradisional Indonesia Yang Menghidupkan Mitos Dan Legenda', 2023, p. diakses pada 25 Mei 2025 pukul 22.10 WIB
- Fadlilah, A. N., 'Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 Melalui Publikasi.', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2020), 373
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>>
- Farida Nugrahani, 'Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa', *Cakra Books, Solo*, hal. 03.
- Fitrah, Muh, *Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus)* (Jawa Barat: CV Jejak, 2017)
- Frasandy, R N, U Rahmatika, and ..., 'PENERAPAN MEDIA WAYANG KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK Di SD ISLAM PADANG', *As Sibyan* ..., 2023
<https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/As_Sibyan/article/view/401>
- Gay, L.R., *Educational Evaluation and Measurement: Com-Petencies for Analysis And Application.*, Second edi (New York: Macmillan Publishing Compan., 1991)
- Gunawan, Pramudya, and Sujarwo, 'Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa', *Journal of History Education and Historiography*, 2022, 2022
- Hadi, *Bimbingan Buku Penulisan Skripsi* (Bandung: Alfabeta, 1985)
- Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)
- Hamalik, Oemar., *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2001)
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)
- Handayani, W, 'Pengaruh Media Wayang Kulit Terhadap Karakter Cinta Tanah Air Dan Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran Pendidikan ...', 2020, p. 41
<<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/4294%0Ahttp://repository.iainbengkulu.ac.id/4294/1/SKRIPSI HANDA.pdf>>

- Haq., Azhar, *Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi* (Vicratina, 2018)
- Haq, Azhar, *Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi* (Vicratina, 2018)
- Hawa, Masnuatul, *Edukasi Wayang Thengul Digital* (Jakarta: Rumah Cemerlang Indonesia, 2023)
- Hill, Michael J. Hannafin & Janette R., *Resource-Based Learning, In Handbook Of Research On Educational Communications And Technology* (New York: Amacon Press, 2008)
- Islamuddin, Haryu., *Psikologi Pendidikan* (Cet.I. Pustaka Pelajar, 2012)
- Al Januszewski, Michael Molenda, 'Educational Technology', in *Educational Technology* (New York: Routledge, 2008), p. 215
<<https://doi.org/https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9780203054000/educational-technology-al-januszewski-michael-molenda>>
- Jarvis, Matt, *Teori-Teori Psikologi*, Cet. X (Bandung: Nusa Media, 2011)
- Kanti., Walujo, *Dunia Wayang*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar(Anggota IKAPI)., 2000)
- 'Keistimewaan Wayang Thengul', 24 Januari, 2025
<https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_thengul>
- Kemendikbud, 'Materi Dan Program Latihan Kerja Guru PMP SLTP' (Jakarta: Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2020)
- Kementerian KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia., *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Lll*. (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Pengembangan Media Pembelajaran*
<<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=12de05b36caa84903668a657a903ac7ca8cd5f9006553e8ef8aaa8df709fce20JmltdHM9MTc0MTEzMjgwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=1c72948d-7b90-6bea-377a-85127ac66aa0&psq=pengembangan+media+pembelajaran+adalah&u=a1aHR0cHM6Ly9sbXNzcGFkYS5rZW1ka>>
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K., *Planning and Producing Instructional Media*. (Cambridge, New York.: Harper & Row Publishers, 1985)
- Khamid, Abdul, 'Pengenalan Nilai Pendidikan Islam Melalui Seni Wayang Thengul Introduction to Islamic Education Values through the Art of Wa', *Journal.Iai-Alfatimah.Ac.Id*, 2 (2025), 167
- Khasanah, Uswatun, *Pengantar Mikroteaching* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020)
- Kurniawan, Dimas Afif, 'Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2020, 10–15
<<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>>
- M Utsman Najati dalam Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, *"Psikologi SuatuPengantar (Dalam Perspektif Islam)"*, (Jakarta:

- Kencana, 2004)
- Makruf, I., *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Semarang: Need's, 2009)
- Manfaat, Redaktur, 'Manfaat Wayang Bagi Pengembangan Warisan Budaya Indonesia', 2024, p. diakses pada 25 Mei 2025 pukul 12.22 WIB
<<https://manfaat.co.id/manfaat-wayang-bagi-pengembangan-warisan-budaya>>
- Masnuatul Hawa, Sutrimah Sutrimah, Ania Umi Khoirotun Nisa, Rika Pristian Fitri Astuti., 'Penggunaan Media Buku Edukasi Wayang Thengul Sebagai Sarana Meningkatkan Kosakata Anak.', *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, Vol 1 (2023)
<<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNHPP/article/view/1612>>
- Masrukhin, *Statistik Deskriptif Berbasis Komputer*, 2nd edn (Kudus: Media Ilmu Press, 2007)
- Miarso, Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007)
- Muhamad, Fitria Hidayat and Nizar, *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning.* "J. Inov. Pendidik. Agama Islam (J. Inov. Pendidik. Agama Islam, 2021)
- Muhibbin Syah, 'Psikologi Belajar', in *Psikologi Belajar*, 15th edn (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), pp. 147–56
- Muliati, Astri, 'Hubungan Penggunaan Media Wayang Kertas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas 4 MIS Al-Imam Klumpang', *PEDAGOGIKA: JURNAL ILMU-ILMU KEPENDIDIKAN*, Vol. 4 (2024), 105
- Munadi, Yudhi., *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: GP Press Group, 2013)
- Mustika, Bella, Din Azwar Uswatun, Irna Khaleda, Asep Hendrik, and Nurnaningsih Nurnaningsih, 'Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 2022, 4784–93
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2938>>
- Nanda., *Ensiklopedi Wayang*. (Yogyakarta: Absolut, 2010)
- Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000)
- Nurhidayah, Siti, 'PEMANFAATAN MEDIA "WAYANG AKHLAK" SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII F MTs NEGERI 1

- KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2018/2019', *SELL Journal*, 5 (2020), 55
- Nurjannah., 'Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran SejarahKebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. 11(1), 1–20', *Foramadiah: Jurnal Kajian PendidikanKeislaman*, 11(1) (2019), 1–20
- Observasi Dengan Kepala Sekolah MI Al-Jabbar Pada 18 Mei 2024 Pukul 10.10 WIB*
- Observasi Di MINU Unggulan Pada 25 Maret 2025 Pukul 10.00 WIB.*
- Permana, Rizal, *Wayang Sebagai Media Pembelajaran Diakses Pada 09 Mei 2025 Pukul 19.40 WIB*, 2024 <<https://kumparan.com/rizal-permana-1729424826965786545/wayang-sebagai-media-pembelajaran-menghidupkan-pendidikan-yang-berbudaya-2313sgXJ3eQ>>
- Prasetya, T A, R D Yanti, Z Nurrahman, and Ani Nur Aeni, 'Pemanfaatan Video Animasi WOL (Way of Life) Sebagai Media Pembelajaran SKI Siswa Di Kelas 4 SD/MI', *Jurnal Pendidikan*, 2022, 16353–59 <<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5073%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5073/4291>>
- Priyatno, Duwi, 'SPSS', in *SPSS, Pahami Analisa Statistik Data Dengan* (Yogyakarta: Mediakom, 2010), p. 76
- Puspa, Ardiani, and Tri Joko Waluyo, 'Propaganda Film Animasi Malaysia: Klaim Wayang Kulit Dan Lagu Rasa Sayange', 2012, pp. 1–15
- Rini suhastewi, 'Media Wayang Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Paramurobi*, 7 (2024), 8
- Rini Suhastiwi, Ika Elsa Junita, Novita Damayanti, 'Media Wayang Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Jurnal Paramurobi*, Volume 7 (2024), 12
- Riyana., Rudi Susilana dan Cepi, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV.Wacana Prima, 2008)
- Ronaldo, Paskalis, 'Kajian Nilai-Nilai Filosofis Kesenian Wayang Kulit Dalam Kehidupan Masyarakat Jawa', *Ilmu Budaya*, 10 (2023), 9
- Sadirman, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar', *PT. Grafindo Persada.*, hal. 95
- Sadirman, A. S., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya.* (Jakarta: PT Raga Grafindo Persada., 2007)
- Safira, Arum Donna, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2021, 237–53 <<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>>
- Said, Abdul Azis, "'Desain Multimedia Pembelajaran.'", 2016, p. 239
- Sanjaya, Wina., *Perencanaan Dan Design Sistem Pembelajaran.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008)

- Sardiman, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar' (Jakarta: Rajawali Press, 2007), p. hal. 105-109
- Setyosari, Punaji., *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013)
- Shoffan Shoffa, dkk, 'Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi', 21AD, p. hal.21-46
- Sia, Tjundjing., 'Hubungan Antara IQ, EQ, Dan QA Dengan Prestasi Studi Pada Siswa SMU. Jurnal Anima Vol.17 No.1. 2001', *Jurnal Anima*, vol.17 No. (2001)
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)
- , *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PTAsdi Mahasatya, 2013)
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, and Clif Mims, 'Instructional Media and Technology for Learning', *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3 (2012), 8
- Sudjana, N., *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2016)
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: SinarBaru Algensindo, 2011)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Sugiyono, Prof.Dr., metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, *Alfabeta, Cv.*, 2016
- Sujarweni, Wiratna, 'SPSS Untuk Penelitian' (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), p. 52
- Sukanto, S., 'Pembelajaran Matematika Strategi Quantum Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.', *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 4(2) (2015), 21–25
<<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v4i2.535>>
- Sulfemi, Wahyu Bagja, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN | Sulfemi | Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan', 2019, p. 17
<<http://www.jurnal.stkipggritlungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1021>>
- Sulistyowati, Asmawati, Mirna Astuti, 'Pengembangan Media Wayang Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi', *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022*, 2022, pp. 363–78
- Surya, Mohd., *Psikologi Pembelajaran Dan Pengajaran*, Cet. II (Bandung:

- Yayasan Bhakti Winaya, 2003)
- Sutikno, Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010)
- Syah., Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008)
- Syaparuddin, Meldianus, & Elhami., 'Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1) (2018), 31–42
- Syarifah, Nurul Dian, Suyanti Suyanti, and Heny Kusuma Widyaningrum, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2022, 986–90
<<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>>
- Tabrani, A., 'Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.', *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*, Vol. 9 No. (2023), 20
- Tim Pusaka Jawatimuran, Wayang Thengul Kabupaten Bojonegoro, www.jawatimuran.wordpress.com/2013/12/26/Wayang-Thengul-Kabupaten-Bojonegoro. Artikel Diposting Tgl 26 Desember 2013, Diakses Tanggal 18 Mei 2024 Jam 11.44 WIB
- Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Uno, Hamzah B., *Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011)
- , *Profesi Kependidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009)
- Usmadi, Usmadi, 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', in *Inovasi Pendidikan* 7, 1st edn, 2020, p. 52
- Wahyuni, Bahrudin dan Esa Nur, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009)
- Wawancara Dengan Guru Mapel SKI Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro Pada 25 Maret 2025 Pukul 09.30 WIB.
- Wayang Thengul <https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_thengul>
- Widianto, Eko, 'MEDIA WAYANG MINI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAGI PEMELAJAR BIPA A1 UNIVERSITAS EZZITOUNA TUNISIA', *Jurnal Ilmiah Abahasa Dan Sastra*, 1 (2017), 17
<<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/1757>>
- Yamin., Martinis, *Kiat Membelajarkan Siswa* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Rekapitulasi Angket Siswa

Nama Siswa	Tampilan	Pemahaman	Ketertarikan	Bahasa	Nilai Total
Aisha Nayaka Humaira	3	3	3	4	13
Ashilla Mirza Azzahra	3	3	3	3	12
Faarisah Khafia Rikya	3	3	3	3	12
Alya Safiqha Putri	4	4	4	4	16
Alia Maryam Ghadafi	3	3	3	3	12
M Arjun Nafi M	3	3	3	3	12
Ubaidillah Faqih	3	3	4	3	13
Almira Afsheen Myesha	3	3	3	4	13
Ahmad Muroqi	3	3	4	3	13
Halimatus Sa'dia	3	3	3	3	12
Achmad Yaqdan Rakha	3	4	3	4	14
Zhiva Almeera Widodo	4	3	3	4	14
Nuriya Shofi Fajara	4	4	3	4	15
Muhammad Rizky M	4	3	4	4	15
Kaeyla Adiba Khanza	4	3	4	4	15
Affan Ridho Maulana	4	4	4	4	16
Ahmad Fahmi Hakim	4	4	3	4	15
Hasna Fairuzzia Khalisa	3	3	4	3	13
Raffa Putra Pratama	3	4	4	3	14
Agam Galih Prasajo	4	4	4	3	15
Zulfatul Mursyida	4	4	3	3	14
Nadia Labibah Salsabila	3	4	3	3	13
Muhammad Hafidz	3	4	3	3	13
Maxalmina Jadida S	3	3	3	3	12
Ghazy El Sakha Ozila	4	4	3	3	14
Miqdad Ghulam El B	3	3	4	3	13
Muhammad Adam Faiz	4	3	4	4	15
Faarisah Khafia Rikya	3	4	3	4	14
Skor Setiap Butir	95	96	95	96	382
Skor Maksimal	112	112	112	112	448
Presentase Setiap Skor	84,80%	85,70%	84,80%	85,70%	85,20%
Kriteria	Sangat Praktis				

Lampiran 2: Lembar Observasi Pra Riset

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana suasana pembelajaran di kelas ?	Lumayan kondusif
2.	Bagaimana sikap siswa dalam menerima pembelajaran ?	Beberapa siswa memperhatikan, ada juga yang bermain sendiri
3.	Apa media pembelajaran yang digunakan ?	Tidak ada
4.	Apa saja sumber belajar yang digunakan ?	Buku paket
5.	Apa model pembelajaran yang digunakan ?	Tidak ada
6.	Bagaimana sikap siswa Ketika guru melakukan evaluasi ?	Ada Sebagian yang paham dan Sebagian masih kebingungan dengan materi yang dipelajari

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Lampiran 3: lembar wawancara

Nama Guru : Firda Rizka, M.Pd.

Hari/Tgl : Senin/01 Juli 2025

Pukul : 09.00-10.00

Tempat : MINU Unggulan Bojonegoro

No.	Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala dalam pembelajaran SKI	1) Kendala apa yang pernah Bapak/Ibu hadapi Ketika mengajar SKI?	Siswa kurang tertarik pada materi, karena berisi cerita Panjang.
2.	Penggunaan media pembelajaran	2) Media pembelajaran seperti apa yang pernah Bapak/Ibu terapkan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi?	Terkadang menggunakan video yang ditampilkan di TV, terkadang juga tidak menggunakan media sama sekali.
		3) Bagaimana efektifitas media pembelajaran tersebut?	Membuat anak menjadi semangat.
		4) Apakah ada pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar Ketika menggunakan media tersebut?	Lumayan, tapi beberapa anak sudah bosan dengan media tersebut sehingga proses kepaahaman belum merata.
3.	Tentang media wayang thengul	5) Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media wayang thengul dalam proses pembelajaran?	Belum pernah
		6) Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran wayang thengul?	Memungkinkan siswa untuk memahami materi
		7) Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang media pembelajaran wayang thengul?	Merupakan salah satu budaya kearifan local Bojonegoro.

Lampiran 4: Hasil Uji Normalitas

HASIL UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	Pre-Test Kelas Eksperimen	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
	Post-Test Kelas Eksperimen	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
	Pre-Test Kelas Kontrol	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
	Post-Test Kelas Kontrol	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%

Descriptives

	Kelas		Statistic	Std. Error
Hasil Belajar	Pre-Test Kelas Eksperimen	Mean	60,36	1,817
		95% Confidence Lower Bound	56,63	
		Interval for Mean		
		Upper Bound	64,09	
		5% Trimmed Mean	60,20	
		Median	60,00	
		Variance	92,460	
		Std. Deviation	9,616	
		Minimum	45	
		Maximum	80	
		Range	35	

Post-Test Kelas Eksperimen	Interquartile Range	15	
	Skewness	-,042	,441
	Kurtosis	-,675	,858
	Mean	86,61	1,726
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83,07
		Upper Bound	90,15
	5% Trimmed Mean	86,71	
	Median	85,00	
	Variance	83,433	
	Std. Deviation	9,134	
	Minimum	70	
	Maximum	100	
	Range	30	
	Interquartile Range	15	
	Skewness	-,045	,441
	Kurtosis	-1,181	,858
Pre-Test Kelas Kontrol	Mean	49,29	2,985
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43,16
		Upper Bound	55,41
	5% Trimmed Mean	49,09	
	Median	50,00	
	Variance	249,471	

Post-Test Kelas Kontrol	Std. Deviation	15,795	
	Minimum	20	
	Maximum	85	
	Range	65	
	Interquartile Range	20	
	Skewness	,073	,441
	Kurtosis	,000	,858
	Mean	67,68	2,189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63,19
		Upper Bound	72,17
	5% Trimmed Mean	67,90	
	Median	70,00	
	Variance	134,226	
	Std. Deviation	11,586	
	Minimum	40	
	Maximum	90	
	Range	50	
	Interquartile Range	15	
	Skewness	-,097	,441
	Kurtosis	,009	,858

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Kelas Eksperimen	,128	28	,200*	,946	28	,158
	Post-Test Kelas Eksperimen	,142	28	,153	,930	28	,062
	Pre-Test Kelas Kontrol	,106	28	,200*	,976	28	,758
	Post-Test Kelas Kontrol	,139	28	,176	,966	28	,487

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Lampiran 5: Hasil Uji Homogenitas

HASIL UJI HOMOGENITAS

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
	Post-Test Kelas Kontrol	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%

Descriptives

		Statistic		Std. Error
Hasil Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen	Mean	86,61	1,726
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83,07
			Upper Bound	90,15
		5% Trimmed Mean	86,71	
		Median	85,00	
		Variance	83,433	
		Std. Deviation	9,134	
		Minimum	70	
		Maximum	100	
		Range	30	
		Interquartile Range	15	
		Skewness	-,045	,441
		Kurtosis	-1,181	,858
	Post-Test Kelas	Mean	67,68	2,189

Kontrol	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63,19	
		Upper Bound	72,17	
	5% Trimmed Mean		67,90	
	Median		70,00	
	Variance		134,226	
	Std. Deviation		11,586	
	Minimum		40	
	Maximum		90	
	Range		50	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		-,097	,441
	Kurtosis		,009	,858

UIN SUNAN AMPEL

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,936	1	54	,338
	Based on Median	,725	1	54	,398
	Based on Median and with adjusted df	,725	1	47,618	,399
	Based on trimmed mean	,904	1	54	,346

Lampiran 6: Hasil Uji T

HASIL UJI-T

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen	28	86,61	9,134	1,726
	Post-Test Kelas Kontrol	28	67,68	11,586	2,189

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances

t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,936	,338	6,789	54	,000	18,929	2,788	13,339	24,518
	Equal variances not assumed			6,789	51,211	,000	18,929	2,788	13,332	24,525

Lampiran 7 : Hasil Angket Motivasi Belajar

No.	Nama	KELOMPOK EKSPERIMEN															Jumlah	Presentase	kategori
		Kode Soal																	
1	M. Adam Faiz	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	49	82%	Tinggi
2	Ahmad Fahmi Hakim	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	50	83%	Tinggi
3	Ahmad Yaq	4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	3	3	4	3	4	50	83%	Tinggi
4	Affan Ridho	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	51	85%	Tinggi
5	Alia M	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	2	4	3	3	49	82%	Tinggi
6	Zhiva Almeera	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	2	3	48	80%	Sedang
7	M Hafidz Al Ghozali	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	46	77%	Sedang
8	Aisha Nayaka Humaira	4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	3	3	4	3	4	50	83%	Tinggi
9	Ashilla Mirza Azzahra	2	3	3	4	3	2	4	2	3	3	4	3	2	4	4	46	77%	Sedang
10	Agam Galih Prasajo	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	2	4	3	3	49	82%	Tinggi
11	Halimatus Sa'dia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	100%	Tinggi
12	Kaeyla Adiba Kanza	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	51	85%	Tinggi
13	Alya Safiqka Putri	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	53	88%	Tinggi
14	Almira Afishen M	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	51	85%	Tinggi
15	Farida Khafia R	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	52	87%	Tinggi
16	Nuriya Shofi Fajara	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	51	85%	Tinggi
17	Himmatul Aurelia M	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	53	88%	Tinggi
18	Maxalmina Jadida S	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	49	82%	Tinggi
19	Nadia Labibah Salsabila	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	50	83%	Tinggi
20	Hasna Fairuzzia Khalisa	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	51	85%	Tinggi
21	Muhammad Rizky M	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	52	87%	Tinggi
22	Miqdad Ghulam El B	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	51	85%	Tinggi
23	Ahmad Muroqi	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	53	88%	Tinggi
24	Ghazy El Sakha Ozila R	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	49	82%	Tinggi
25	M Arjun Nafi	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	50	83%	Tinggi
26	Ubaidillah Faqih	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	2	3	48	80%	Sedang
27	Raffa Putra Pratama H	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	46	77%	Sedang
28	Zufatul Mursyida	4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	3	3	4	3	4	50	83%	Tinggi
	Skor setiap butir	99	92	98	100	97	86	98	89	94	82	87	94	103	91	98		1408	
	Skor Maksimal	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112		1680	
	Presentase	88%	82%	88%	89%	87%	77%	88%	79%	84%	73%	78%	84%	92%	81%	88%		84%	
	kategori	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi		Tinggi	

KELOMPOK KONTROL																	Jumlah	presentase	kategori
No.	Nama	Kode Soal																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	atika fairus s	4	3	3	1	4	4	3	1	1	4	1	3	3	4	1	40	67%	Sedang
2	achmad adya surga	2	1	3	4	2	2	2	4	1	2	2	3	4	2	4	38	63%	Sedang
3	a fahri p	2	2	4	4	2	2	1	2	3	3	2	4	4	2	3	40	67%	Sedang
4	shofiyah hibatullah	2	1	2	1	4	3	1	3	2	2	4	3	1	2	1	32	53%	Sedang
5	a zafran multazam	3	2	3	4	3	1	2	2	2	4	4	3	2	3	4	42	70%	Sedang
6	munawaroh zivara n	2	3	4	1	4	3	1	4	2	4	3	1	1	3	2	38	63%	Sedang
7	m.f. alfa r	3	3	2	1	3	1	4	1	3	3	3	2	2	4	4	39	65%	Sedang
8	zyavana debiatha	1	4	4	4	4	2	3	3	4	3	1	3	1	4	4	45	75%	Sedang
9	alvi mahmuda d	1	3	1	3	1	4	1	4	3	4	3	1	4	4	2	39	65%	Sedang
10	M Khafid Khoirul A	1	1	2	4	4	3	2	4	2	1	4	1	3	1	3	36	60%	Sedang
11	aufa nur afifah	2	1	1	4	3	1	2	2	4	4	2	2	4	2	4	38	63%	Sedang
12	ma'rifatul husna	3	2	1	1	2	2	2	1	3	3	4	1	2	1	2	30	50%	Sedang
13	m.f. agya s	2	4	4	2	2	1	3	2	1	1	4	4	3	1	3	37	62%	Sedang
14	khansa nasywa	2	3	2	2	4	1	3	2	1	1	2	2	3	2	3	33	55%	Sedang
15	abraham abidzar a	4	3	1	4	4	1	1	2	2	1	2	1	2	4	2	34	57%	Sedang
16	khairunisa slsabila	4	4	4	3	4	2	4	1	1	1	1	1	4	3	3	40	67%	Sedang
17	dzaka faisya arafa	2	4	1	3	1	4	2	2	2	4	1	4	1	2	2	35	58%	Sedang
18	haikal dwi bintara	1	1	4	1	2	2	4	1	1	4	3	2	3	4	2	35	58%	Sedang
19	brayen aldevirza	3	1	2	2	2	4	3	3	1	1	3	1	3	1	1	31	52%	Sedang
20	anggara argatama w	3	1	4	4	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	4	38	63%	Sedang
21	elfrida elok F.z	3	3	2	1	3	3	2	4	3	2	4	2	3	3	4	42	70%	Sedang
22	m. nur ali hasan	4	4	1	2	4	2	3	2	1	1	1	4	1	1	1	32	53%	Sedang
23	tsabbita anindya f	4	2	4	1	2	3	1	1	4	4	3	2	2	1	3	37	62%	Sedang
24	khalila aisy salma	1	4	3	1	1	2	1	3	4	1	1	1	1	3	3	30	50%	Sedang
25	moch asid kamal	1	3	4	2	4	4	1	3	3	4	3	2	3	3	1	41	68%	Sedang
26	aizzana ala kayfika	2	3	3	1	4	2	4	4	3	4	2	1	2	2	3	40	67%	Sedang
27	kevin aulil ikhsani	4	3	1	4	4	4	2	4	1	4	2	3	4	2	1	43	72%	Sedang
28	Egi Firmansyah P	3	2	1	2	1	3	1	3	2	2	1	2	4	3	3	33	55%	Sedang
Skor setiap butir		69	71	71	67	81	68	61	71	63	73	68	61	72	69	73	1038		
Skor Maksimal		112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	1680		
Presentase		62%	63%	63%	60%	72%	61%	54%	63%	56%	65%	61%	54%	64%	62%	65%	62%		
Kategori		Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang		

Lampiran 8 : Uji Regresi Linier

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3529,375	1	3529,375	25,883	,000 ^b
	Residual	7363,482	54	136,361		
	Total	10892,857	55			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Wayang Thengul



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Lampiran 9 : Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,569 ^a	,324	,311	11,677

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar



Lampiran 10 : Uji T Motivasi Belajar

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	28	50,29	2,720	,514
	Kelas Kontrol	28	37,07	4,073	,770



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Lampiran 11 : Lembar Hasil Validasi Ahli Media



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG THENGUL

Nama : Fadhilatun Ni'mah
Prodi : Magister PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ski Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro
Nama Validator : Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I (Dosen Magister PGMI UIN Sunan Ampel)
Petunjuk :

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda (X) pada kolom skor yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

Point Validasi Kelayakan Media Pembelajaran

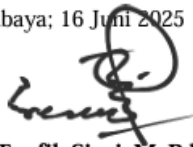
No	Pernyataan	Point
1	SS (Sangat Setuju)	4
2	S (Setuju)	3
3	TS (Tidak Setuju)	2
4	STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Instrumen Validasi Desain Media

No	Indikator Observasi	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media mudah digunakan.				X
2	Bentuk ukiran kepala Wayang Tengul sudah sesuai dengan karakter Wayang Tengul versi muslim.				X
3	Komposisi dan kombinasi warna dalam media tepat dan serasi.			X	
4	Media Wayang Tengul nyaman saat digunakan.				X
5	Bahan media Wayang Tengul kuat dan kokoh.				X
6	Ukuran media pembelajaran Wayang Tengul sudah tepat.			X	
7	Jahitan baju pada media Wayang Tengul sudah rapi.				X
8	Pakaian Wayang sudah sesuai dengan Karakter Wayang Tengul.				X
9	Media Wayang Tengul aman saat digunakan.			X	
10	Media memiliki unsur kebaharuan.				X
Keterangan: [] : Dilanjutkan tanpa revisi pada media [X] : Dilanjutkan dengan revisi minor pada media [] : Dilanjutkan dengan revisi mayor pada media [] : Ditolak dengan mengganti media lain					

Nama Ahli Media	Kritik dan Saran
Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I Prodi Magister PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi instrumen validasi yang sesuai standart - Wayang yang satunya perlu diperjelas apakah laki-laki atau perempuan dengan kopiah dan jilbab/kerudung - Jika kepala dan badan bisa bergerak maka perlu ditambahkan kayu penyangga seperti di tangan - Akan lebih baik jika warna baju dari ketiga wayang tersebut tidak sama agar memudahkan siswa mengena karakternya

Surabaya; 16 Juni 2025



Dr. Taufik Siraj, M. Pd. I

Lampiran 12: Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG THENGUL

Nama : Fadhilatun Ni'mah
Prodi : Magister PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro
Nama Validator : Dr. Su'udin Aziz, S.Pd.I, M.Ag. (Dosen Tarbiyah UNUGIRI Bojonegoro)
Petunjuk :

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda (X) pada kolom skor yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

Point Validasi Kelayakan Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Point
1	SS (Sangat Setuju)	4
2	S (Setuju)	3
3	TS (Tidak Setuju)	2
4	STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Instrumen Validasi Materi

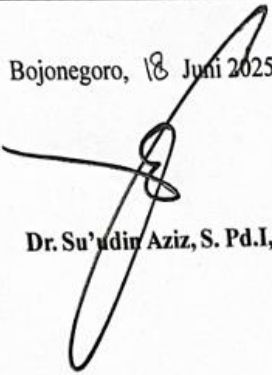
No	Indikator Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sama dengan materi SKI kelas VI pada materi Sunan Kalijaga.				✓
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi (CP dan TP).				✓
3	Kejelasan pesan pada media pembelajaran dalam materi pelajaran.				✓
4	Ketepatan penggunaan kaidah Bahasa yang mudah dipahami anak pada pembelajaran.				✓
5	Keakuratan materi.				✓
6	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran.				✓
7	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa.				✓
8	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.				✓
9	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.				✓
10	Pemberian motivasi dalam materi pembelajaran.			✓	

Keterangan:

- [] : Dapat digunakan tanpa perbaikan
- [] : Dapat digunakan dengan perbaikan
- [] : Tidak dapat digunakan

Nama Ahli Materi	Kritik dan Saran
Dr. Su'udin Aziz, S.Pd.I, M.Ag. Dosen Tarbiyah UNUGIRI Bojonegoro	Sesuai, Silakan dilanjutkan!

Bojonegoro, 18 Juni 2025


Dr. Su'udin Aziz, S. Pd.I, M. Ag.

Lampiran 13 : Hasil validasi Motivasi Belajar

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Fadhilatun Ni'mah
 Prodi : Magister PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ski Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro
 Nama Validator: Dr. Su'udin Aziz, S.Pd.I, M.Ag. (Dosen Tarbiyah UNUGIRI Bojonegoro)
 Petunjuk :

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda (X) pada kolom skor yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

Point Instrument Motivasi Belajar

No	Pernyataan	Point
1	SS (Sangat Setuju)	4
2	S (Setuju)	3
3	TS (Tidak Setuju)	2
4	STS (Sangat Tidak Setuju)	1


Validasi Angket Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya suka belajar SKI				✓
2.	SKI merupakan materi yang berisi cerita Panjang, namun menarik untuk dipelajari			✓	
3.	Menurut saya materi sunan kalijaga adalah materi yang susah untuk dipahami, apabila hanya dengan membaca buku.			✓	
4.	Media wayang thengul membantu mempermudah saya memahami materi sunan kalijaga.				✓
5.	Bahasa yang digunakan dalam memainkan wayang thengul sangat mudah untuk dipahami				✓
6.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar SKI				✓

7.	Tokoh-tokoh pewayangan yang digunakan dalam cerita sunan kalijaga sangat membantu pemahaman				✓
8.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi Pelajaran SKI				✓
9.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran SKI				✓
10.	Informasi yang disampaikan dalam media wayang thengul sangat jelas				✓
11.	Dengan adanya media wayang thengul, mempermudah saya dalam mengerjakan soal dan memahami materi				✓
12.	Saya senang dengan pembelajaran SKI yang menarik dan tidak membosankan				✓
13.	Saya malas mengikuti pembelajaran SKI jika hanya berisi ceramah			✓	
14.	Saya suka belajar dengan berkelompok				✓
15.	Saya semakin semangat belajar SKI saat guru memberikan pujian terhadap jawaban, tugas/PR, hasil ulangan saya.			✓	
Keterangan: <input type="checkbox"/> : Dapat digunakan tanpa perbaikan <input type="checkbox"/> : Dapat digunakan dengan perbaikan <input type="checkbox"/> : Tidak dapat digunakan					

Nama Ahli Materi	Kritik dan Saran
Dr. Su'udin Aziz, S.Pd.I, M.Ag. Dosen Tarbiyah UNUGIRI Bojonegoro	Sesuai, Selamat Pagi!

Bojonegoro, 13 Juli 2025


 Dr. Su'udin Aziz, S. Pd.I, M. Ag.

Lampiran 14: Angket Respon Guru

Angket Respon Guru

Nama : Fadhilatun Ni'mah
 Prodi : Magister PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Thengul Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VI MINU Unggulan Bojonegoro
 Petunjuk :

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda (X) pada kolom skor yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

Tabel Point Respon Guru

No	Pernyataan	Point
1	SS (Sangat Setuju)	4
2	S (Setuju)	3
3	TS (Tidak Setuju)	2
4	STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Tabel Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran menggunakan Wayang Tengul sangat menyenangkan				✓
2	Materi yang disampaikan dengan media Wayang Tengul mudah dipahami			✓	
3	Pembelajaran menggunakan media Wayang Tengul dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar			✓	
4	Pembelajaran menggunakan Media Wayang Tengul tidak membosankan				✓
5	Media sesuai dengan materi pembelajaran			✓	

Nama	Kritik dan Saran
FIRDA Rizka, M.Pd.	media sangat menarik sehingga membuat siswa aktif dan ter-motivasi

Bojonegoro, 21 Juli 2025

At

Lampiran 15: Rekap Hasil Pre-test dan Post-test

KELOMPOK KONTROL				KELOMPOK EKSPERIMEN			
No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test	No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1	Atika Fairus S	50	80	1	M. Adam Faiz	60	95
2	Achmad Adya Surga	35	65	2	Ahmad Fahmi Hakim	70	95
3	A Fahri P	45	60	3	Ahmad Yaq	60	85
4	Shofiyah Hibatullah	75	75	4	Affan Ridho	45	75
5	A Zafran Multazam	30	60	5	Alia M	70	80
6	Munawaroh Zivara N	45	75	6	Zhiva Almeera	55	95
7	M.F. Alfa R	55	85	7	M Hafidz Al Ghozali	50	90
8	Zyavanaia Debiatha	55	60	8	Aisha Nayaka Humaira	65	80
9	Alvi Mahmuda D	50	70	9	Ashilla Mirza Azzahra	55	100
10	M Khafid Khoirul A	20	65	10	Agam Galih Prasajo	70	100
11	Aufa Nur Afifah	55	75	11	Halimatus Sa'dia	60	95
12	Ma'rifatul Husna	60	85	12	Kaeyla Adiba Kanza	45	75
13	M.F. Agya S	40	50	13	Alya Safiqka Putri	65	85
14	Khansa Nasywa	50	55	14	Almira Affshen M	60	75
15	Abraham Abidzar A	60	90	15	Farida Khafia R	45	95
16	Khairunisa SIsabila	60	70	16	Nuriya Shofi Fajara	60	85
17	Dzaka Faisya Arafa	60	60	17	Himmatul Aurelia M	45	80
18	Haikal Dwi Bintara	55	40	18	Maxalmina Jadida S	50	75
19	Brayen Aldevirza	50	70	19	Nadia Labibah Salsabila	60	70
20	Anggara Argatama W	70	85	20	Hasna Fairuzzia Khalisa	70	85
21	Elfrida Elok F.Z	70	75	21	Muhammad Rizky M	55	75
22	M. Nur Ali Hasan	85	70	22	Miqdad Ghulam El B	80	100
23	Tsabbita Anindya F	40	60	23	Ahmad Muroqi	70	85
24	Khalila Aisy Salma	40	60	24	Ghazy El Sakha Ozila R	75	90
25	Moch Asid Kamal	25	60	25	M Arjun Nafi	55	80
26	Aizzana Ala Kayfika	40	55	26	Ubaidillah Faqih	65	90
27	Kevin Aúil Ikhsani	40	70	27	Raffa Putra Pratama H	70	90
28	Egi Firmansyah P	20	70	28	Zufatul Mursyida	60	100
Jumlah Nilai		1380	1665	Jumlah Nilai		1690	2425
Nilai Rata-rata (NR)		49,2857	67,6786	Nilai Rata-rata		60,3571	86,6071

Lampiran 16: Soal Pre-test

SOAL PRE TES

Nama :

Kelas :

1. Raden Said atau Sunan Kalijaga adalah putra dari ...
 - a. Adhipati Wilwatikta
 - b. Raden Ahmad
 - c. Tumenggung Rahmad
 - d. Raden Patah
2. Nama Kalijaga berasal dari kata “Qadizaka” yang memiliki arti ...
 - a. Pemberontak
 - b. Pemimpin yang menegakkan kebenaran
 - c. Pemimpin yang damai
 - d. Raja Tuban
3. Nama asli sunan kalijaga adalah ...
 - a. Raden Umar
 - b. Raden Abdurrahman
 - c. Raden Mas Said
 - d. Raden Syahid Husain
4. Nama Ibu sunan kalijaga adalah ...
 - a. Dewi puspitasari
 - b. Dewi Sofiah
 - c. Dewi Ambarwati
 - d. Dewi Rukoyah
5. Sunan kalijaga dimakamkan di ...
 - a. Cirebon
 - b. Yogyakarta
 - c. Surabaya
 - d. Kadilangu Demak
6. Julukan Syekh Malaya diberikan karena dalam dakwahnya selalu berkeliling, yaitu sunan ...
 - a. Muria
 - b. Ampel
 - c. Kalijaga
 - d. Gresik
7. Berikut keahlian yang dimiliki oleh sunan Kalijaga, kecuali ...
 - a. Ahli di bidang strategi perjuangan
 - b. Ahli di bidang kesenian
 - c. Ahli di bidang arsitektur
 - d. Ahli di bidang pertukangan
8. Salah satu jasa sunan kalijaga di bidang arsitektur adalah ...
 - a. Bentuk Masjid Agung Demak
 - b. Soko Tatal Masjid Agung Demak
 - c. Menara Masjid Agung Demak
 - d. Pintu Utama Masjid Agung Demak
9. Raden Said merampok bahan makanan dari lumbung Kadipaten untuk ...
 - a. Dijual
 - b. Dibagikan kepada rakyat Tuban
 - c. Foya-foya

- d. Dimakan
10. Raden said diusir agar pergi dari rumah dan tinggal di hutan jati sari. Orang-orang mengenalnya dengan julukan ...
- a. Waliyyul Ilmi
 - b. Ampeldenta
 - c. Brandal lokajaya
 - d. Syaikh Makdum
11. Dimana Raden said merampas upeti yang dikirim untuk Kerajaan majapahit ...
- a. Kadipaten
 - b. Di Sungai
 - c. Di Tuban
 - d. Hutan gelagah wangi
12. Hasil rampasan Raden Said di distribusikan kepada ...
- a. Rakyat yang kelaparan
 - b. Kerajaan Majapahit
 - c. Sunan Ngerang
 - d. Sunan Ngudung
13. Mendakwahkan islam dengan cara merebut simpati rakyat dengan mengajarkan tembang-tembang berisikan ajaran islam yang disebut suluk, dilakukan oleh sunan ...
- a. Drajat
 - b. Kalijaga
 - c. Ampel
 - d. Bonang
14. Sunan Kalijaga bertapa selama ...
- a. 3 tahun
 - b. 4 tahun
 - c. 5 tahun
 - d. 2 tahun
15. Makna “Nrimo ing pandum” yang diajarkan sunan kalijaga adalah ...
- a. Hemat
 - b. Ikhlas
 - c. Optimis
 - d. Ramah
16. Wayang kulit digunakan dakwah oleh sunan ...
- a. Kalijaga
 - b. Muria
 - c. Ampel
 - d. Demak
17. Guru sunan kalijaga yaitu ...
- a. Sunan Ampel
 - b. Sunan Bonang
 - c. Sunan Muria
 - d. Sunan Kudus
18. Lir ilir merupakan tembang yang digunakan Sunan Kalijaga untuk ...
- a. Bertapa
 - b. Berdoa
 - c. Berdzikir
 - d. Berdakwah
19. Sunan kalijaga lahir pada tahun ...
- a. 1940
 - b. 1941
 - c. 1450
 - d. 1449
20. Sunan kalijaga berdakwah dengan cara ...
- a. Terang-terangan
 - b. Diam-diam
 - c. Menakut-nakuti
 - d. Damai

SOAL POST TES

Nama :

Kelas :

1. Anggota walisongo yang berperan sebagai dalang dalam berdakwah adalah ...
 - a. Sunan Kalijaga
 - b. Sunan Kudus
 - c. Sunan Bonang
 - d. Sunan Muria
2. Makna “Nrimo ing pandum” yang diajarkan sunan kalijaga adalah ...
 - a. Hemat
 - b. Ikhlas
 - c. Optimis
 - d. Ramah
3. Loka Jaya merupakan sebutan bagi sunan ...
 - a. Sunan Demak
 - b. Sunan Kalijaga
 - c. Sunan Muria
 - d. Sunan Kudus
4. Salah satu jasa sunan kalijaga di bidang arsitektur adalah ...
 - a. Bentuk Masjid Agung Demak
 - b. Soko Tatal Masjid Agung Demak
 - c. Menara Masjid Agung Demak
 - d. Pintu Utama Masjid Agung Demak
5. Pencipta wayang kulit yang masih dipentaskan sampai sekarang adalah sunan ...
 - a. Kudus
 - b. Bonang
 - c. Kalijaga
 - d. Muria
6. Sunan kalijaga banyak berdakwah kepada masyarakat dengan menekankan...
 - a. Kekuatan
 - b. Ketakutan
 - c. Kekerasan
 - d. Kedamaian
7. Raden said berguru pada seorang walisanga, yaitu ...
 - a. Sunan Ampel
 - b. Sunan Kudus
 - c. Sunan Giri
 - d. Sunan Bonang
8. Nama kecil sunan kalijaga yaitu ...
 - a. Raden Paku
 - b. Raden Rahmat
 - c. Raden Qasim
 - d. Raden Said
9. Seorang wali yang merupakan putra dari Arya Wilwatikta adalah sunan ...
 - a. Ampel
 - b. Kalijaga
 - c. Giri
 - d. Derajat
10. Salah satu jasa sunan Kalijaga di bidang kesenian adalah ...
 - a. Grebeg maulud
 - b. Kuda lumping
 - c. Tari jaipong
 - d. Pencak silat

11. Sunan Bonang membangunkan Raden Said Ketika bertapa dengan cara ...
 - a. Perang
 - b. Paksaan
 - c. Menakut-nakuti
 - d. Mengadzani telinga kanan dan mengkhomati telinga kiri
12. Mengapa sunan kalijaga diusir dari kerajaan ...
 - a. Durhaka kepada orangtuanya
 - b. Malas beribadah
 - c. Mencuri bahan makanan di lumbung kadipaten
 - d. Mengajarkan kebaikan
13. Sunan kalijaga diperkirakan lahir pada tahun ...
 - a. 1453
 - b. 1452
 - c. 1451
 - d. 1450
14. Hutan gelagah wangi menjadi saksi sikap sunan kalijaga yaitu ...
 - a. Bertapa
 - b. Merampas pajak atau upeti untuk Kerajaan majapahit
 - c. Berperang
 - d. Perjalanan spiritual
15. Ibu sunan Kalijaga Bernama ...
 - a. Dewi Nawangrum
 - b. Dewi Zulaikah
 - c. Dewi Ambarwati
 - d. Dewi Saroh
16. Sunan kalijaga bertempat tinggal di ...
 - a. Cirebon
 - b. Kudus
 - c. Demak
 - d. Gresik
17. Pohon buah kolang kaling dikhayalkan sunan kalijaga sebagai ...
 - a. Pohon berbuah emas
 - b. Gunung emas
 - c. Buah dari surga
18. Pohon raksasaSunan kalijaga selalu berkeliling dalam berdakwah sehingga disebut dengan ...
 - a. Syekh Magribi
 - b. Syekh Malaya
 - c. Syekh Siti Jenar
 - d. Syekh Mubalig
19. Salah satu tembang yang digunakan sunan kalijaga berdakwah yaitu ...
 - a. Lir-ilir
 - b. Kuda lumping
 - c. Gundul gundul pacul
 - d. Padang bulan
20. Pakaian serba hitam pada sunan kalijaga memiliki makna yaitu ...
 - a. Suci
 - b. Melambangkan ketakwaan
 - c. Selalu mengingat dosa-dosa yang telah diperbuat
 - d. Pemberani

Lampiran 18: Dokumentasi





UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Lampiran 19. Riwayat Hidup

Fadhilatun Ni'mah lahir di Bojonegoro pada tanggal 28 Maret 2001. Penulis beragama islam dan berjenis kelamin Perempuan. Saat ini, status perkawinannya adalah sudah menikah. Alamat rumahnya berada di Jl. Ki Lurah Sandung RT 14/02 Desa Sumbertlaseh, Dander Bojonegoro. Penulis menempuh Pendidikan dasar di MI Al-Rosyid dari tahun 2008 hingga 2013. Kemudian melanjutkan Pendidikan menengah pertama di MTS Al-Rosyid tahun 2013 hingga 2016. Pendidikan menengah atas masih berlanjut di MA Al-Rosyid 2016 hingga 2019. Penulis melanjutkan Pendidikan tinggi di UNUGIRI Bojonegoro pada tahun 2019 hingga 2023 dengan jurusan Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Akhirnya peneliti mantap ingin melanjutkan Pendidikannya di tahun 2024 di UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan mengambil jurusan yang linier yaitu Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.

Selama perkuliahan di strata satu, penulis aktif mengikuti berbagai organisasi diantaranya HMP PGMI, BEM Fakultas, dan BEM Universitas, serta mengikuti Ormek kampus pula, yang terpenting dalam masa perkuliahan ini peneliti bisa membagi waktu secara adil untuk perkuliahan dan organisasi agar tidak keteteran.

Selain dalam organisasi, penulis juga aktif mengikuti kepenulisan ilmiah, berikut beberapa karya yang dimiliki yaitu, *contributor* penulis dalam buku mengejar mimpi tahun 2009, *contributor* penulis dalam buku suara Perempuan tahun 2020, *contributor* penulis dalam buku rakitan cita panggung sandiwara tahun 2021, dan *contributor* penulis dalam antologi puisi kisah semesta berdzikir tahun 2021. Beberapa karya ilmiah dalam bentuk jurnal diantaranya, Jurnal El-ibtidaiy dengan judul penanaman nilai-nilai keagamaan melalui ekstrakurikuler kesenian hadrah di MI Al-Jabbar Sinta 4, jurnal Al-Idarah dengan judul Evaluasi program tahfidz dalam meningkatkan profil PPRA muatan religious di MI Miftahul Huda Jenu Tuban sinta 5, jurnal JIP dengan judul penumbuhan kecerdasan spiritual melalui ngaji tafsir Al-Qurán di MI Al-Jabbar Bojonegoro sinta 4, jurnal JIP dengan judul efektivitas penerapan strategi active learning the power of two dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Al-Qurán Hadits di madrasah ibtidaiyah sinta 4, jurnal auladuna dengan judul implementasi program pembelajaran individual dalam meningkatkan hasil belajar siswa inklusi pada kurikulum Merdeka di SD sinta 3.