

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan dan semua individu berhak mendapatkan pendidikan. Pemerintah bahkan telah menetapkan aturan wajib belajar selama 12 tahun. Terdapat berbagai jenis pendidikan seperti pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan berfungsi sebagai sarana yang menciptakan lingkungan dengan kualitas untuk mengembangkan kecerdasan, kreativitas, keterampilan, pribadi yang bertanggung jawab, produktivitas, dan budi pekerti baik. Secara esensial, fungsi pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang mendukung setiap peserta didik untuk mengembangkan bakat, minat, dan kemampuannya secara optimal.¹

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan tentang Sistem Pendidikan Nasional menguraikan bahwa pendidikan ialah:

“Tindakan yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Menurut Abdurrahman, hasil pembelajaran adalah sebagai berikut:

"Keterampilan yang diterima oleh siswa setelah proses pembelajaran. Belajar itu

¹ Sonia Nor Ilaini, “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menterjemah Hadits Ciri-Ciri Orang Munafik Di Min 2 Kotawaringin Timur” (n.d.) h.1

² Sidiknas, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Departemen Pendidikan nasional, 2004). h.7

sendiri adalah proses seseorang yang ingin mencapai perubahan perilaku yang relatif tahan lama. Dalam hal pembelajaran atau kegiatan pendidikan, guru umumnya menetapkan tujuan pembelajaran sebagai panduan”.³

Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan sebagai media yang menentukan arah kesuksesan suatu negara. Pendidikan menjadi pilar utama dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia,⁴ memainkan peran kunci dalam membentuk individu, meningkatkan kualitas tenaga kerja, serta menyiapkan masyarakat untuk menghadapi berbagai tantangan global.

Al-Qur'an menekankan pentingnya peran akal dan pemikiran dalam menerima pelajaran dan nasihat serta memahami perbedaan antara orang yang beriman dan tidak, sebagaimana firman Allah yang dinyatakan dalam:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

حَبِيرٌ ﴿١١﴾

Ayat ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang sangat tinggi dalam pandangan Islam, sejajar dengan keimanan. Pendidikan bukan hanya alat untuk memperoleh pengetahuan duniawi, tetapi juga sarana untuk

³ Asep Jihad and Abdul Harris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi pressindo, 2017) h.14.

⁴ Ismail Suardi Wekke and Ridha Windi Astuti, “Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim,” *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 1 (June 23, 2017) h.33.

meningkatkan derajat manusia di sisi Allah. Dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak, ayat ini menekankan bahwa memperoleh ilmu keagamaan dan mengamalkannya adalah kunci kemuliaan, baik di dunia maupun di akhirat.

Penerapan media pembelajaran seperti *Baby Octopus* menjadi salah satu bentuk ikhtiar dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Inovasi dalam metode pengajaran bertujuan agar siswa lebih mudah memahami nilai-nilai keimanan dan akhlak yang diajarkan, sehingga mereka menjadi pribadi yang berilmu sekaligus beriman. Hal ini sejalan dengan pesan QS. Al-Mujadilah ayat 11, yang menggaris bawahi pentingnya ilmu sebagai jalan untuk meraih derajat yang tinggi.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dalam studi ini bukan hanya sekadar meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga merupakan bentuk nyata dari penghormatan terhadap ilmu sebagaimana yang diajarkan dalam Al-Qur'an.

Adapun hal ini juga dapat dipahami dari hadist yang artinya sebagai berikut:

“Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا سَلَكَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Menurut Ibnu Hajar, kata “*tariqan*” diungkapkan dalam bentuk nakirah, begitu juga dengan ilmu yang berarti mencangkup semua jalan atau cara untuk mendapatkan ilmu agama, baik sedikit maupun banyak. Pada kalimat (Allah memudahkan baginya jalan), yaitu Allah memudahkan baginya jalan di dunia dengan cara member hidayah untuk melakukan perbuatan baik yang dapat

mengantarkannya menuju surga. Dengan ilmu, seseorang mengetahui kewajiban yang harus dikerjakan dan larangan yang harus dihindari. Ia memahami hal-hal yang dapat merusak akidah dan ibadahnya. Ilmu yang dimilikinya membuat ia dapat membedakan yang halal dan yang haram. Dengan demikian, orang yang memiliki ilmu pengetahuan itu tidak merasa kesulitan untuk mengerjakan hal-hal yang dapat membawanya ke dalam surga.⁵

Mewujudkan cita-cita guru tidak hanya memberikan bimbingan pengetahuan akan tetapi juga diperlukan pengajaran Akhlak yang baik. Pada proses pembelajaran banyak ditemukan problematika di dalamnya, baik problematika guru, peserta didik maupun materi yang diajarkan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Proses ini bertujuan untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mereka dapat memperoleh ilmu, pengetahuan, keterampilan, perubahan perilaku, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri. Dengan demikian, pembelajaran berperan sebagai upaya untuk membantu peserta didik dalam mencapai pengalaman belajar yang optimal.⁶

Salah satu mata pelajaran pada Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki nilai-nilai Islami di dalamnya yaitu pembelajaran Akidah Akhlak. Pembelajaran Akidah Akhlak banyak memuat materi-materi yang mengarahkan peserta didik kepada perilaku-perilaku terpuji, agar tercermin Akhlak mulia. Sehingga, perlu

⁵ Muhammad Syafiuddin Sambas, "Ayat Al-Qur'an Dan Hadits Tentang Proses Pendidikan," *Educatioanl Journal: General and Specific Research* Vol. 2 No. 3 (October 2022): 456.

⁶ Stephen. P and Robbins, *Perilaku Organisasi Buku 1* (Jakarta: Selemba Empat, 2007) h.69-79.

usaha yang lebih dari seorang guru untuk memaksimalkan penyampaian makna dalam materi tersebut.

Namun, yang menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran dalam pendidikan formal yaitu masih rendahnya daya serap siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang senantiasa masih tergolong rendah. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi siswa itu sendiri.

Nilai - nilai siswa merupakan sesuatu yang sangat penting karena nilai adalah cermin dari keberhasilan belajar. Keberhasilan pendidikan di sekolah pada umumnya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, karena melalui hasil nilai yang telah dicapai kita dapat mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam kurun waktu proses belajar tertentu. Dalam hal ini ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik juga sangat penting.

Demikian juga dalam memberikan pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah, salah satunya mata pelajaran yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan atau keimanan yang benar, mempelajari bagaimana tata cara berinteraksi dengan manusia serta hubungan manusia dengan sang maha kuasa. Dengan ini diharapkan peserta didik tertanam pembiasaan dalam mengamalkan Islami melalui contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fakta dilapangan yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa di MIN 4 Banjar dalam proses belajar mengajar akidak akhlak kelas VI masih kurang menarik dalam pembelajaran dan beberapa siswa kurang aktif dalam

pembelajaran. bahkan, peserta didik merasa jenuh saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak Ibu Maria Ulfah, S. Ag ternyata, bahwa sebagian peserta didik masih ada yang mendapatkan nilai dibawah standar kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Proses pembelajaran yang belum optimal disebabkan oleh kondisi pembelajaran yang kurang kondusif. Banyak peserta didik yang kurang fokus dan lebih cenderung terlibat dalam kegiatan di luar proses belajar, seperti berbincang-bincang dengan teman atau bermain. Selain itu, ketidakberanian peserta didik untuk menyampaikan pendapat atau bertanya mengenai hal-hal yang kurang dipahami juga menjadi salah satu hambatan. Akibatnya, peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Penggunaan media adalah komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan lebih mudah oleh peserta didik, ini memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami isi pelajaran, karena media dapat mendukung pemahaman konsep secara lebih efektif. Penggunaan media yang relevan dengan materi pelajaran tidak hanya memberikan makna yang lebih dalam bagi peserta didik, tetapi juga menciptakan situasi belajar yang lebih kondusif. Kehadiran media pembelajaran di dalam kelas dapat berdampak positif pada kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik memiliki

kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pemanfaatan media yang disiapkan oleh guru selama proses pembelajaran.

Sebagai langkah persiapan, guru perlu mempertimbangkan dengan cermat pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang ada dalam pembelajaran memiliki peran penting sebagai saluran untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Perkembangan teknologi telah menghasilkan dampak signifikan pada evolusi media pembelajaran, dengan berbagai ragam jenis yang tersedia. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan media sesuai dengan kebutuhan siswa, materi yang diajarkan, waktu pembelajaran, dan kondisi keuangan sekolah. Tiap jenis media memiliki karakteristik dan keunggulan khusus dalam menyampaikan pesan dan informasi, oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.⁷

Peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran karena model dan pendekatan pembelajaran yang tidak tepat. Pendekatan klasik, yang tidak pernah diselingi dengan pendekatan yang lebih menarik dan menantang, menyebabkan siswa tidak berpartisipasi dalam materi pelajaran. Akibatnya, siswa tidak mau menyuarakan pendapat mereka selama proses pembelajaran. Tidak hanya tidak ada pertanyaan yang diajukan selama proses pembelajaran, tetapi juga kurangnya perhatian dan respons siswa ketika ditanya. Menurut Oemar Hamalik bahwa penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran siswa, karena Para peserta

⁷ “Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Pada Tahap Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Latihan Iqro’ Siswa Kelas 1” (2009) h.54.

didik bisa mengeksplor pengalaman belajar sendiri dan itu akan membekas pada peserta didik.⁸

Penggunaan media yang relevan dengan materi pelajaran tidak hanya memberikan makna yang lebih dalam bagi peserta didik, tetapi juga menciptakan situasi belajar yang lebih kondusif. Kehadiran media pembelajaran di dalam kelas dapat berdampak positif pada kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pemanfaatan media yang disiapkan oleh guru selama proses pembelajaran.

Berdasarkan fungsi dan latar belakang media pembelajaran yang telah dipaparkan oleh diatas maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak menggunakan media pembelajaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen menggunakan media pembelajaran *Baby Octopus* untuk mengetahui apakah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Baby Octopus* pada Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MIN 4 Banjar”**

B. Definisi Operasional

Dalam upaya untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman, penulis menyampaikan interpretasi mengenai judul di atas sebagai berikut :

⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosda, 2012).

1. Hasil Belajar

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, dan hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Dengan memperhatikan hasil belajar secara menyeluruh, guru dapat memberikan umpan balik yang lebih komprehensif kepada siswa untuk membantu mereka dalam pengembangan dan peningkatan seluruh potensi kemanusiaan mereka. Perubahan tingkah laku disebabkan karena mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Benjamin Bloom hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini peneliti hanya akan mengukur hasil belajar di bagian kognitif siswa. Peneliti akan menggunakan teori Benjamin Bloom sebagai dasar untuk mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif.

2. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai perantara atau rujukan ke pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa *software* dan/atau alat *hardware*. Adapun menurut Gerlach & Ely dikutip pada buku media dan sumber pembelajaran bahwa media jika dipahami secara garis besar ialah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi, menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah maupun luar sekolah, bagi seorang siswa ialah media. Pengertian sebagai media atau mediator, dapat pula mencerminkan suatu pengertian

bahwa dalam setiap sistem pengajaran, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang canggih juga disebut sebagai media.⁹

Media ini merupakan media modifikasi yang baru peneliti temukan diaplikasi tiktok saat guru memperagakan media tersebut, lalu peneliti tertarik untuk meneliti media tersebut lalu media tersebut diberi nama oleh peneliti sendiri yaitu *Baby Octopus* yang terbuat dari beberapa bahan seperti karton, kardus, lem, gunting, spidol atau pulpen, dan double tip. Bahan-bahan yang digunakan akan memberikan kontribusi dalam membuat media pembelajaran terlihat lebih menarik. Setelah semua bahan disatukan dengan rapi, terciptalah sebuah media pembelajaran yang dinamakan "*Baby Octopus*". Media ini dirancang untuk menyampaikan evaluasi pembelajaran secara efektif.

3. Aqidah Akhlak

Bidang studi Aqidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang memberikan pengajaran dan bimbingan untuk memahami, meyakini, dan mengamalkan Akidah dan akhlak Islam. Fokus utama dari mata pelajaran ini adalah membentuk perilaku yang baik sesuai dengan prinsip ajaran Islam. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi percaya rukun iman yaitu percaya kepada qadha dan qadar pada kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.

⁹ Jalinus Nizwardi and Ambiyar, *Media & Sumber Belajar* (Jakarta: Kencana, 2016) h. 3-4.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pembelajaran Aqidah Akhlak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baby Octopus* dan hasil belajar pada kelas VI di MIN 4 Banjar?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Baby Octopus* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak kelas VI di MIN 4 Banjar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah disusun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pembelajaran Aqidah Akhlak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baby Octopus* dan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh media *Baby Octopus* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak kelas VI di MIN 4 Banjar.

E. Signifikansi Penelitian

Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik dalam segi teoritis maupun praktis terhadap pengetahuan dan pengalaman hidup dalam khazanah ilmu pengetahuan. Kontribusi tersebut diharapkan mampu mendukung dan memperkaya proses pendidikan nasional.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam kemajuan bidang keilmuan, bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, dan khususnya memperluas wawasan dalam kajian mengenai hasil belajar pada mata pelajaran aqidah akhlak, terutama pada siswa Akidah Akhlak pada peserta didik kelas VI di MIN 4 Banjar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memperoleh pengalaman baru cara belajar aqidah akhlak yang efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga para siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu panduan untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas, Sehingga, diharapkan keaktifan siswa dapat meningkat dan hasil belajar mereka dapat lebih optimal.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berperan sebagai upaya untuk memperbaiki dan mengatasi tantangan pembelajaran yang sedang dihadapi di dalam kelas. Dengan temuan dan analisis yang dihasilkan, diharapkan dengan media *Baby Octopus* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai tingkat optimal.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya wawasan dan pengetahuan peneliti terkait dengan keaktifan belajar serta hubungannya dengan hasil belajar siswa.

3. Manfaat Empiris

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan pertimbangan bagi semua pihak yang berkepentingan, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Antasari Banjarmasin.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Hasil penelitian yang diteliti oleh Cut Fitriyanti dkk dalam jurnal (2023) dengan judul "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak*" Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sebagai kerangka dalam proses pengembangan. Desain alat permainan ini berfokus pada kegiatan seperti menggambar pola dan menarik tali untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan fungsionalitas dan keamanan alat permainan. Implementasi dilakukan di TK Bunga Bangsa Aceh Besar dengan 12 anak usia 4-5 tahun sebagai partisipan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan motorik halus anak, dengan progres dari kategori

"Mulai Berkembang" (MB) ke kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB) dalam empat hari penggunaan. Alat permainan Kantong Gurita terbukti efektif dalam mendukung perkembangan motorik halus dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak.

2. Hasil penelitian yang diteliti oleh Heri Setiawan dkk dalam jurnal (2023) dengan judul "*Efektivitas Media Gurita Kata Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Sekolah Dasar*". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *Pre-Experiment Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest* di SDN 1 Keker. Soal tes pendahuluan dan akhir mengenai materi menulis puisi digunakan sebagai instrumen utama pengumpulan data. Pengumpulan data melalui tiga tahap yaitu tes awal, pemberian perlakuan dengan penerapan media pembelajaran gurita kata, dan tes akhir. Analisis data dilakukan melalui dua tahap yaitu prasyarat dan uji keefektifan media. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran gurita kata mempunyai efektivitas tinggi. Hal ini terlihat dari perbedaan yang signifikan rata-rata hasil tes awal dan akhir. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran gurita kata efektif meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran menulis puisi. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas VI SDN 1 Keker menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah sampel kurang dari 30 yaitu 29 orang. Teknik olah dan analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 17.00 *for Windows*. Uji hipotesis dilakukan dengan uji-t berpasangan. Di mana dilakukan uji prasarat awal

dengan melakukan uji normalitas tes awal dan akhir. Hasil uji pada data tes awal menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.314. Hal ini menunjukkan bahwa data tes awal berdistribusi normal. Hasil uji pada data tes akhir memperoleh data signifikansi sebesar 0.647. Angka itu menunjukkan bahwa distribusi data hasil tes akhir juga normal. Dari hasil uji normalitas, uji hipotesis bisa dilakukan melalui teknik *paired sample t-test*, karena kedua data berdistribusi normal, sehingga uji parametrik dapat dilaksanakan. Hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan bahwa taraf signifikansi yang dihasilkan sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor tes awal dan tes akhir pada materi menulis puisi yang di antaranya diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media gurita kata dalam pembelajaran.

3. Hasil penelitian yang diteliti oleh Halimatus Shodiyah dan Askhabol Kirom dalam jurnal (2025) dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif "Octopus Trap Game" Terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak MI Hubbul Wathon*". Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional dan analisis regresi linier sederhana. Sampel terdiri dari 21 siswa kelas V, dengan data diperoleh melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya ($\alpha = 0,720$ untuk media dan $\alpha = 0,901$ untuk motivasi belajar). Analisis data meliputi uji normalitas, linieritas, heteroskedastisitas, dan regresi linier sederhana. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan *Octopus Trap Game* berpengaruh

signifikan terhadap motivasi belajar ($p = 0,000$) dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,514. Artinya, 51,4% variasi dalam motivasi belajar siswa dijelaskan oleh media tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada pembelajaran Akidah Akhlak.

G. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah penggunaan media *Baby Octopus* sedangkan variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah hasil belajar.

Hipotesis pada penelitian ini ada dua yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baby Octopus* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran aqidah akhlak kelas VI MIN 4 Banjar.
2. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baby Octopus* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran aqidah akhlak kelas VI MIN 4 Banjar.

Berdasarkan asumsi pada uraian diatas peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penggunaan penggunaan media pembelajaran *Baby Octopus* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran aqidah akhlak kelas VI MIN 4 Banjar.

H. Sistematika Penulisan

Terdapat lima bab dalam sistematika penulisan pada penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, di dalamnya berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian teori dan kerangka pikir, di dalamnya berisi penjelasan terkait hasil belajar, media pembelajaran *Baby Octopus*, pembelajaran aqidah akhlak, dan kerangka pikir.

Bab III Metode penelitian, di dalamnya berisi penjelasan tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, di dalamnya berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V: Penutup, di dalamnya berisi simpulan dan saran.