

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MENGUNAKAN MULTIMEDIA PADA MATERI
KEPRIBADIAN NABI MUHAMMAD SAW DI KELAS IV MI
MUHAMMADIYAH MEDURA**

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Turniyati

NIM: 18.0401.0057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2022

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas¹.

Dalam prosesnya ini Guru harus memberikan materi pelajaran dengan bantuan media agar dapat merealisasikan berbagai manfaat dari penggunaan media seperti membawa kesegaran dan varian baru bagi pengalaman belajar siswa². Penggunaan media pembelajaran pada proses pengajaran akan merangsang keinginan dan minat baru siswa, siswa menjadi tidak bosan, memberikan dampak psikologis bagi siswa, dan bahkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar³. Selain meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, menggunakan media juga dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan⁴.

Permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dalam pembelajaran di madrasah adalah pembelajaran SKI. SKI menjadi pembelajaran yang kurang

¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Jogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 4.

² Ibid.

³ Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.2 (2018): 103-114.

⁴ Ibid.

menarik di bandingkan dengan pelajaran PAI yang lainnya (Qur'an Hadist, Fiqih, Akidah Akhlaq) bahkan siswa dan guru pun mengetahuinya. Dari tingkat keefektifan, hasil, dan semangat belajar, terlihat belum mencapai indikator keberhasilan yang sesuai dengan KKM⁵. Maka dari itu guru harus meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat contohnya dengan menggunakan multimedia. Dengan begitu guru dapat memotivasi siswa supaya dapat meningkatkan hasil belajar.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran SKI mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran⁶. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran SKI akan menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan gambar bahkan video yang dapat meningkatkan daya Tarik siswa ketika pembelajaran berlangsung⁷.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Bahwasannya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat siswa kurang aktif, slow respon, cepat bosan, mengantuk, terhadap materi dari guru, kurangnya sikap tanggung jawab, dalam setiap pemberian tugas, dan banyak yang tidak memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi. Pada pelaksanaan pembelajaran masih memanfaatkan bahan ajar cetak berupa buku paket dan masih menerapkan model dan metode

⁵ Nurlaeli, Acep. "Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Dalam Menghadapi Era Milenial." *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 4.02 (2020).

⁶ Ibid.

⁷ Mulyani, Siti, and Oking Setia Priatna. "Upaya meningkatkan Prestasi belajar siswa dengan menggunakan media Audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam." *Annual Conference on Madrasah Studies*. (1).1 (2018), 302.

pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana proses pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan serta menggunakan metode ceramah secara terus-menerus dalam pembelajaran yang menyebabkan rasa jenuh dan bosan pada diri siswa, sehingga tidak memunculkan rasa berpikir kritis dan kurangnya interaksi antar siswa, dan interaksi siswa dengan guru menjadi pasif.

Permasalahan yang diperoleh peneliti disebabkan oleh proses kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang kurang variatif sehingga siswa tidak mencapai batas KKM yang diinginkan. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang dialami di MI Muhammadiyah Medura diantaranya sebagai berikut:

Pertama adanya siswa yang kurang suka dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang penulis lakukan sebelum melaksanakan penelitian. Kedua banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran SKI adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Ketiga Kurang variatifnya proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas. Selama penulis melaksanakan observasi, guru hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media apapun. Keempat rendahnya kemampuan peserta didik dalam menguasai materi sejarah kebudayaan islam, hal ini dapat diketahui dari nilai hasil belajar siswa berdasarkan data dari hasil wawancara dengan guru pendidikan agama islam. Kelima penggunaan metode kisah berbasis multimedia secara efektif dapat meningkatkan pencapaian kompetensi pembelajaran SKI.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bahwasannya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat siswa kurang aktif, slow respon, cepat bosan, mengantuk, terhadap materi dari guru, kurangnya sikap tanggung jawab, dalam setiap pemberian tugas, dan banyak yang tidak memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi.

Dilihat dari hasil belajar siswa melalui penilaian ulangan harian rata rata pencapaian siswa yang tuntas dalam pembelajaran SKI khususnya materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW rata rata siswa hanya mencapai 29%, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SKI di MI Muhammadiyah Medura belum mencapai kriteria atau jauh dari pencapaian KKM yaitu minimal 85%. Masih banyak yang harus ditingkatkan mulai dari metode yang digunakan oleh guru, media pembelajaran, meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran SKI, dan memotivasi siswa supaya bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan agar penelitian lebih fokus dan terarah. Adapun penelitian ini berfokus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif dan sikap siswa setelah menggunakan multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW kelas IV MI Muhammadiyah Medura.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah memperoleh informasi mengenai penggunaan metode kisah berbasis multimedia, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Muhammadiyah Medura?
2. Bagaimana penerapan multimedia dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Muhammadiyah Medura?
3. Adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi kepribadian Nabi Muhammad SAW di MI Muhammadiyah Medura?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah memperoleh informasi mengenai penggunaan media komik pada pembelajaran SKI di MI Muhammadiyah Medura, sebagai berikut :

- a) Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Muhammadiyah Medura?
- b) Bagaimana penerapan multimedia dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Muhammadiyah Medura?
- c) Adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

(SKI) materi kepribadian Nabi Muhammad SAW di MI Muhammadiyah Medura?

2. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a) Bagi Peneliti

Sebagai acuan untuk memperluas pemikiran dan pengalaman penulis dalam bidang Pendidikan Islam terutama pada mata pelajaran SKI dan dapat menambah pengetahuan penulis tentang penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran serta melatih diri untuk bersikap kritis.

b) Bagi Instansi Sekolah atau Madrasah

Sebagai sumbangan dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan sekolah, sebagai masukan agar lebih meningkatkan kembali pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti multimedia khususnya pada mata pelajaran SKI pada kegiatan belajar mengajar menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, Untuk membantu para pengajar dalam mengatasi permasalahan Pendidikan yang ada dengan menggunakan multimedia sebagai media pembelajarannya. Dengan demikian mampu menciptakan pembelajaran yang baik di dalam sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

c) Bagi Tenaga Pendidik (Guru)

Menjadi motivasi dalam melaksanakan tugas pendidik sehingga terus mengembangkan dan mengkombinasikan dengan

media terutama penggunaan multimedia pada pembelajaran SKI yang sesuai dengan materi pelajaran sebagai motivasi dan pengalaman dalam proses pembelajaran untuk keberhasilan dalam mencapai kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan multimedia ditingkat Madrasah Ibtidaiyah.

d) Bagi Universitas Muhammadiyah Magelang

Hasil penelitian ini dapat menambahkan koleksi bahan pustaka yang ada di perpustakaan utama dan perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang, sehingga dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa mahasiswi. Dan sebagai wacana dalam mengembangkan Ilmu Pengetahuan untuk mempersiapkan para calon pendidik yang profesional serta memberikan kontribusi untuk mengembangkan teori tentang metode pembelajaran dan media pembelajaran yang selama ini diterapkan di lembaga lembaga Pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tema kajian pembelajaran tentunya sudah banyak dikaji oleh banyak peneliti. Namun peneliti belum menemukan penelitian yang bersifat efektifitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan pemanfaatan metode kisah berbasis multimedia. Setelah dilakukan kajian pustaka, ada beberapa jenis penelitian yang relevan terkait dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran di sekolah yang dapat dijadikan acuan dasar dalam penelitian ini, antara lain:

Pertama, Penelitian ini dari Rumainur⁸: pengembangan media ajar berbasis multimedia *autoplay* studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang. Skripsi ini mengkaji tentang Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar merupakan pilihan utama bagi seorang guru dalam membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Salah satu media pembelajaran yang mudah dilakukan oleh guru namun dapat membuat suasana belajar lebih interaktif adalah media *autoplay*. Secara basic media *autoplay* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara,

⁸ Wijaya, Elsa May. *Pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs An-Nur Bululawang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, (2016).

gambar, film, video, teks dan flash ke dalam program yang dibuat. Penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran yang bersifat interaktif semacam itu akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan penggunaan media autoplay terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *research and development*. Sedangkan sampel menggunakan metode desain pengembangan Dick and Lou Carey. Sedangkan sampel yang diambil oleh siswa kelas XI IPA, dengan menggunakan pola *one group pretest and posttest* desain. Data yang digunakan adalah nilai ulangan harian sebelum dan setelah diberi perlakuan, kemudian dianalisis dengan menggunakan LKS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran SKI.

Kedua penelitian dari Elsa May Wijaya⁹ yang berjudul: "Pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs An-Nur Bululawang". skripsi ini mengkaji tentang Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan

⁹ Wijaya, Elsa May. *Pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs An-Nur Bululawang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.

bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran SKI pada materi Khalifah Umar bin Abdul Aziz dengan program Adobe Flash Professional CC 2015 yang dikemas dalam bentuk CD interaktif, dan untuk mengetahui dampak penggunaannya terhadap hasil belajar siswa di MTs An-Nur Bululawang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria valid dengan presentase hasil uji coba oleh ahli materi hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII MTs An-Nur Bululawang. Dengan demikian, bahan ajar berbasis multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran SKI.

Ketiga, Penelitian dari Mahdaliyah¹⁰ yang berjudul: “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends Di Kelas X MAN 2 Palopo”. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X sebanyak 37 siswa (13 putra dan 24 putri). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari data yang diperoleh melalui tes tertulis, dan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi terhadap hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran Time

¹⁰ Mahdaliyah, Mahdaliyah. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends Di Kelas X Mia 2 Man Palopo*. Diss. Institut Agama Islam Negeri Palopo, (2018).

Token Arends di kelas X MAN 2 Palopo dilaksanakan dengan 2 siklus dan setiap siklus terdapat dua kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas X MAN 2 Palopo sebelum diterapkan model pembelajaran Time Token Arends rata-rata mencapai 37,27% ini berarti masih di bawah batas ketuntasan siswa. Pada siklus I peneliti telah menerapkan model pembelajaran Time Token Arends nilai rata-rata siswa mencapai 67,84%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 81,10%. Hal ini telah membuktikan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Time Token Arends dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN 2 Palopo.

Keempat, Penelitian dari Lailatul Mahmudah¹¹ yang berjudul: “Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Multimedia Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI di SMP Negeri 264 Jakarta”. Tujuan penelitian ini ingin mengetahui keefektifan penggunaan media komik dalam pencapaian kompetensi pembelajaran SKI pada materi Sejarah Nabi Muhammad Pada Masa Pengasuhan Halimah Sa’diyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat digunakan secara efektif dalam mencapai kompetensi pembelajaran SKI pada materi Sejarah Nabi Muhammad Pada Masa Pengasuhan Halimah Sa’diyah.

¹¹ Lailatul Mahmudah. *Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Multimedia Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI Di Negeri 264 Jakarta*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, (2016).

Semua penelitian di atas merupakan penelitian dengan memanfaatkan multimedia pada mata pelajaran PAI di madrasah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fitur, jenis multimedia atau aplikasi yang digunakan pada mata pelajaran SKI. Adapun keterkaitan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah menguji kembali pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa utamanya peneliti ingin menguji pada mata pelajaran SKI ditingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Tujuan dari pengujian kembali pemanfaatan multimedia untuk peningkatan hasil belajar siswa adalah: apakah masih efektif dan dalam tingkatan sangat baik untuk diterapkan kembali. Oleh sebab itu penulis menganggap penting untuk meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Multimedia di Kelas IV Mi Muhammadiyah Medura”. Penelitian ini merupakan pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga memberikan sumbangan bagi peningkatan keterampilan membaca.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar termasuk kata yang tidak asing di telinga kita dan terus berkembang. Terkadang kita tidak paham hakikat dari belajar itu sendiri. Untuk mendapat pengertian belajar yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan pengertian belajar. Menurut pemahaman Slameto belajar, itu adalah proses usaha

yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku baru, yang merupakan hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi di lingkungan¹².

Menurut Kimble belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku karena latihan yang intensif. Berkaitan dengan itu, kata Meyer, belajar adalah tentang perubahan pengetahuan atau perilaku yang relatif permanen karena pengalaman. Menurut Bell Gladler, belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan memperoleh berbagai kemampuan (kapabilitas), keterampilan dan sikap yang diperoleh secara bertahap¹³.

Menurut R. Gagne, belajar dapat diartikan sebagai proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak bisa dipisahkan. Kedua konsep ini dipadukan menjadi suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa selama pembelajaran¹⁴. Menurut Gagne, belajar diartikan sebagai proses memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar merupakan upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), Edisi Revisi, Cet. V, hlm. 2.

¹³ Karwono, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: Rajawali Pers: 2017), 13.

¹⁴ Fathurrohman, Muhammad. *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca, (2017).

melalui bimbingan (instruksi)¹⁵. Pernyataan instruksi merupakan perintah atau petunjuk dari pendidik atau guru¹⁶.

Sedangkan menurut Burton, belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku individu, berkat interaksi individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungan sekitarnya, yang memungkinkan mereka lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya¹⁷. Hamalik menjelaskan bahwa belajar adalah mengubah atau memperkuat perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*)¹⁸. Menurut pemahaman ini, belajar adalah proses, aktivitas, bukan hasil atau tujuan. Oleh karena itu, belajar lebih dari sekedar menghafal atau mengingat, itu lebih luas dari pengalaman¹⁹.

Menurut Hamalik belajar adalah proses mengubah individu atau perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan kebiasaan, sikap (emosi) dan keterampilan (gerakan mental)²⁰. Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau praktek. Sedangkan menurut pemahaman W.S. Winkel, belajar adalah aktivitas mental yang terjadi dalam interaksi positif antara manusia dan lingkungan, dan

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 1-4

¹⁷ Wandini, Rora Risky. "Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik." *Jurnal Raudhah* 6.1 (2018) 15-16.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid., 16.

²⁰ Zulhammi, Zulhammi. "Teori belajar behavioristik dan humanistik dalam perspektif pendidikan Islam." *Darul'Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 3.1 (2015): 125.

menghasilkan perubahan yang relatif konstan dan langgeng dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap dan nilai. Perubahan ini terjadi dalam proses dari tanpa disadari menjadi dapat menggunakannya dalam materi tingkat lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari²¹.

Dari pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang secara sengaja dalam keadaan sadar, tujuannya untuk memperoleh konsep, pemahaman atau pengetahuan baru agar orang dapat mengubah perilakunya. Ini relatif konstan dalam pikiran, perasaan, dan perilaku.

b. Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Benyamin Bloom secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik²².

1) Ranah Kognitif Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir antara lain yaitu: Pengetahuan/hafalan/ingatan (Knowledge), Pemahaman (Comprehension), Penerapan (Application). Analisis (Analysis), Sintesis (Synthesis), Penilaian (Evaluation). Perubahan yang terjadi pada ranah kognitif ini tergantung pada tingkat

²¹ Ibid.

²² Annas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2019), h. 50.

kedalaman belajar yang dialami oleh siswa. Dengan pengertian bahwa perubahan yang terjadi pada ranah kognitif diharapkan siswa mampu melakukan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi sesuai dengan bidang studi yang dihadapinya.

- 2) Ranah afektif Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa setiap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Adapun jenis kategori dalam ranah ini adalah sebagai hasil belajar mulai dari tingkat dasar sampai dengan kompleks yaitu: Menerima rangsangan (Receiving), Merespon rangsangan (Responding), Menilai sesuatu (Valuing), Mengorganisasikan nilai (Organization), Menginternalisasikan mewujudkan nilai-nilai (Characterization by Value or Value Complex)²³.

Pada ranah ini siswa mampu lebih peka terhadap nilai dan etika yang berlaku, dalam bidang ilmunya perubahan yang terjadi cukup mendasar, maka siswa tidak hanya menerimanya dan memperhatikan saja melainkan mampu melakukan suatu sistem nilai yang berlaku dalam ilmunya.

- 3) Ranah psikomotorik Ranah ini adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

²³Muhibbin dkk, Strategi Belajar Mengajar (Surabaya: Citra Media Karya Anak Bangsa, 1996), h. 71-72.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah proses yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif menatap dalam tingkah laku seseorang yang sesuai dengan tujuan pendidikan Islam. Baik yang meliputi kognitif, afektif, psikomotorik, maupun aspek-aspek yang lain sehingga perubahan sifat yang terjadi pada masing-masing aspek tersebut tergantung pada kedalaman belajar²⁴.

c. Indikator Hasil Belajar Siswa

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Oleh karena itu, yang dapat dilakukan oleh guru dalam hal ini adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, apakah itu berdimensi cipta dan rasa, maupun berdimensi karsa²⁵.

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Penjabaran di atas, memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar tidak hanya disimpulkan pada satu aspek saja. Idealnya bahwa

²⁴ Ibid.

²⁵ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 214.

indikator hasil belajar haruslah meliputi segenap ranah psikologi yang dialami oleh siswa dimana keadaan tersebut merupakan akibat dari seluruh pengalaman dan proses belajar siswa²⁶. Pengalaman dan proses belajar tersebut hendaklah mencerminkan suatu perubahan. Seorang guru perlu mengetahui indikator-indikator penting atau garisgaris besar indikator terhadap prestasi belajar siswa yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang akan di ungkapkan baik pada aspek cipta, rasa dan karsa.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran, dibedakan menjadi dua jenis yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu, dan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Faktor internal

- a) Sehat Jika seseorang sehat, ia akan merasa lebih nyaman dan energik. Jika kesehatannya terganggu maka akan mengganggu proses belajarnya.
- b) Cacat, kesehatan yang kurang baik atau kurang sempurnanya tubuh atau badan, seperti kebutaan, tuli, kelumpuhan, dll. Jika ini terjadi, dia harus belajar di lembaga pendidikan khusus, seperti SLB (Sekolah Luar Biasa).

²⁶ Ibid

- c) Intelligence, yaitu kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan hal-hal baru, memahami hubungan dan mempelajarinya dengan cepat, serta mampu menghadapi dan beradaptasi dengan hal-hal baru secara cepat dan efektif.
- d) Minat Seseorang cenderung selalu memperhatikan dan dengan senang hati mengingat suatu kegiatan secara terus menerus.
- e) Kematangan atau kedewasaan seseorang, tingkat atau tahapan pertumbuhannya, dan persiapan organ tubuhnya untuk melakukan ketrampilan baru. Misalnya, anak yang memiliki kaki siap berjalan, anak yang memiliki otak siap untuk berpikir, dan sebagainya.

2) Faktor Eksternal²⁷

- a) Faktor keluarga, apa yang terjadi dalam kehidupan keluarga akan mempengaruhi proses belajar seseorang. Bagaimana orang tua mendidik, keharmonisan antar anggota keluarga, dan sebagainya.
- b) Faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran antara lain metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, kedisiplinan sekolah, pelajaran dan waktu sekolah.
- c) Faktor masyarakat atau lingkungan, aktivitas seseorang di masyarakat, media massa, teman dan lain-lain. Semua ini akan mempengaruhi belajarnya²⁸.

²⁷ Ibid.,125.

²⁸ Indah Komsiyah, Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta: Teras: (2012), Cet. I, 89 – 101.

e. Pengertian Hasil Belajar

Dalam kamus Bahasa Indonesia prestasi belajar diartikan sebagai penguasaan ilmu atau keterampilan dalam suatu mata pelajaran²⁹. Dalam Buku Psikologi Pendidikan dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan pengungkapan dari prestasi belajar yang ideal, mencakup semua bidang psikologi yang berubah karena pengalaman dan proses belajar siswa³⁰.

Umumnya prestasi akademik diekspresikan oleh hasil tes dalam bentuk nilai yang diberikan oleh guru. Dalam Buku Psikologi Pendidikan dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan pengungkapan dari prestasi belajar yang ideal, mencakup semua bidang psikologi yang berubah karena pengalaman dan proses belajar siswa³¹.

Menurut pendapat Sudjana merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar mata pelajaran sejarah mencakup kecakapan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme³². Hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah pada materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia yang meliputi hasil belajar sejarah kognitif, afektif, dan psikomotor, namun akan lebih ditekankan kepada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif siswa setelah pelaksanaan pembelajaran akan dianalisis

²⁹ Indonesia, Tim Redaksi Kamus Bahasa. "Kamus Bahasa Indonesia." *Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional 725* (2008).

³⁰ Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 150.

³¹ Ibid.

³² Rofiqoh, Almaytiya Putri. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)*. Diss. Iain Ponorogo, (2021), 20.

dan dibandingkan dengan patokan nilai KKM mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam³³.

Menurut Lindgren, hasil belajar meliputi keterampilan, informasi, pemahaman, dan sikap³⁴. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan, bukan sekedar aspek potensi manusia. Artinya, klasifikasi hasil belajar para ahli pendidikan tersebut di atas tidak terpisah, tetapi merupakan pendekatan yang komprehensif.

f. Kriteria Hasil Belajar

Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan maka ada kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan atau hasil belajar peserta didik. Menurut Nana Sudjana, ada dua kriteria yang dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan hasil belajar yaitu:

- 1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya
- 2) Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapainya³⁵.

Saifuddin Azwar berpendapat tes sebagai pengukur prestasi, sebagaimana namanya tes prestasi belajar bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar³⁶.

Penilaian atau tes itu berfungsi untuk memperoleh umpan balik dan selanjutnya digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, maka

³³ Ibid.

³⁴ Ibid.,23

³⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 102 – 103.

³⁶ Saifuddin Azwar, Tes Prestasi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (1996),. 8.

penilaian itu disebut tes formatif. Tetapi jika penilaian itu berfungsi untuk mendapatkan informasi sampai mana prestasi atau penguasaan belajar siswa yang selanjutnya diperuntukkan bagi penentuan lulus tidaknya seorang siswa maka penilaian itu disebut penilaian sumatif³⁷.

g. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar adalah proses perkembangan. Ini pada dasarnya berarti, pengalaman perkembangan fisik dan mental anak. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari siswa itu sendiri dan pengaruh lingkungan³⁸. Berdasarkan teori tersebut, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua aspek yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, kemampuan intelektual dan perilaku berpikir, motivasi, minat, dan tingkat kesiapan fisik dan mental siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kemampuan guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Wasliman juga mengemukakan pandangan senada bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi (faktor internal dan eksternal)³⁹. Secara rinci, uraian faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

³⁷ Ibid., 11-12.

³⁸ Aulina, Choirun Nisak. "Pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 1.2 (2012): 144.

³⁹ Rofiqoh, Almaytiya Putri. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)*. Diss. Iain Ponorogo, (2021), 24.

- 1) Faktor Internal, faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa dan mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor-faktor tersebut antara lain: kecerdasan, minat dan konsentrasi, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor Eksternal, yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar siswa yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Keluarga dengan kondisi ekonomi yang kacau, pasangan yang bertengkar, pengasuhan orang tua yang tidak memadai (kurangnya perhatian) untuk anak-anak mereka, dan kebiasaan sehari-hari semuanya dapat mempengaruhi kinerja akademis (hasil belajar) siswa⁴⁰.

Dari beberapa teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah hasil dari suatu proses di mana banyak faktor yang saling mempengaruhi. Tingkat hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya kecerdasan, tingkat kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penampilan materi, kepribadian dan sikap guru, suasana belajar, serta kemampuan guru dan kondisi masyarakat.

Keberhasilan belajar siswa bergantung pada faktor internal siswa dan faktor eksternal siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Sudjana, bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama

⁴⁰ Ibid.

yaitu faktor internal dan faktor eksternal atau faktor lingkungan⁴¹. Faktor dari siswa terutama kemampuannya. Faktor kemampuan siswa mempunyai pengaruh yang besar terhadap prestasi akademik siswa.

h. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Apabila prinsip pembelajaran termasuk pembelajaran harus melibatkan banyak aspek, antara lain menerapkan konsep, memahami konsep, mendeskripsikan dan menarik kesimpulan, serta mengevaluasi kepraktisan konsep, maka hasil belajar dapat diperoleh melalui pengalaman melaksanakan suatu kegiatan, dan Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dapat membuat setiap siswa merasakan dan memiliki tujuan tersebut. Oleh karena itu, dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran tersebut misalnya dengan menggunakan metode dan media yang menarik sesuai dengan materi dan situasi siswa. Merangsang siswa untuk belajar secara aktif, tanpa paksaan atau kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga belajar seperti bermain, dan setiap siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

3. Pengertian Pembelajaran SKI

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses

⁴¹ Ibid.,25.

memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar⁴².

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Selain KBBI, ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa⁴³.

Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung⁴⁴.

Trianto dalam bukunya Pane & Dasopang menjelaskan pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, pembelajaran dalam makna

⁴² Sania, Sania. "Efektivitas Teknik Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kualitas Pembelajaran PAI di SD INP. 12/79 Jeppe'e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone." *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 2.1 (2019), 76.

⁴³ Amin, Moh Nasrul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2.2 (2019), 24-25.

⁴⁴ Ibid.

kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai⁴⁵.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar⁴⁶. Menurut Hamalik Fakhurrizi menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran⁴⁷.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi pengetahuan melalui interaksi dari guru kepada peserta didik, juga merupakan suatu proses memberikan bimbingan yang terencana serta mengkondisikan atau merangsang peserta didik agar dapat belajar dengan baik, dan kegiatan

⁴⁵ Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar dan pembelajaran." *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2 (2017), 233.

⁴⁶ Putria, Hilna, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun. "Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 4.4 (2020), 869.

⁴⁷ Kamayanthi, Devi Yulia. *Analisis pembelajaran menggunakan edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XII DPIB di SMKN 1 majalengka tahun ajaran 2020-2021*. Diss. FKIP UNPAS, (2020), 8.

pembelajaran dapat ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu guru kepada peserta didik atau peserta didik kepada guru secara pedagogi⁴⁸. Selain itu guru juga harus menyiapkan pembelajaran secara inovatif yang mampu merangsang siswa untuk semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran⁴⁹.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan. Pembelajaran juga merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya berisi pemberian materi pembelajaran, informasi pengetahuan, kegiatan membimbing siswa, serta pemberian rangsangan agar siswa dapat termotivasi sampai akhirnya mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah⁵⁰. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian umat.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah sekumpulan kejadian atau peristiwa penting dari tokoh muslim⁵¹. Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik dapat memperoleh pelajaran yang berharga dari perjalanan dari seorang tokoh atau generasi zaman dulu.

⁴⁸ Ibid

⁴⁹ *Ibid.*, h. 29

⁵⁰ *Ibid.*, h. 42.

⁵¹ Muhammad, M. P. I. (2020). *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Sanabil., 1.

Peserta didik juga dapat meneladani sifat-sifat yang baik dari para tokoh-tokoh islam zaman dulu⁵².

Sejarah menurut bahasa berarti riwayat atau kisah. Sedangkan menurut istilah, sejarah ialah proses perjuangan manusia untuk mencapai penghidupan kemanusiaan yang lebih sempurna dan sebagai ilmu yang berusaha mewariskan pengetahuan tentang masa lalu suatu masyarakat tertentu. Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal)⁵³.

Kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia di masyarakat. Apabila dikaitkan dengan islam, maka Kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran islam yang bersumber hukum dari al-Qur'an dan sunnah nabi⁵⁴.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam hal beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh aqidah⁵⁵.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah catatan lengkap tentang segala sesuatu yang dihasilkan oleh umat Islam untuk kemaslahatan hidup dan

⁵² Ibid.

⁵³ Safitri, R. L. (2018). *Efektifitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Pule Trenggalek*. Iain. Tulung Agung: 26-28.

⁵⁴ Sa'adiyah, Syifa, and Oman Farhurohman. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi)." *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 7.1 (2020), 41-42.

⁵⁵ Nani Suwanti, *Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas*, (Purwokerto: *Skripsi IAIN Purwokerto*, 2016), hlm. 9.

kehidupan manusia. Pemelajaran sejarah kebudayaan Islam ialah mempelajari kebudayaan yang berkembang pada masa lampau yang dimiliki oleh masyarakat Islam pada waktu dahulu⁵⁶.

Menurut Daulay dalam bukunya menjelaskan Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu rumpun dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang wajib dipelajari oleh siswa yang menempuh pendidikan di sekolah berbasis Islam⁵⁷. Berdasarkan peraturan kementerian Agama bahwa “Sejarah kebudayaan Islam (SKI) ialah mata pelajaran yang berisi mengenai catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah, serta berakhlak dalam mengembangkan Agama Islam yang dilandasi oleh akidah”⁵⁸.

Sedangkan SKI adalah singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan⁵⁹.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat islam yang

⁵⁶ Imanullah, Deni Fajar, and Ahmad Sobari. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SKI Kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Jannah." *E-Jurnal Mitra Pendidikan* 3.6 (2019), 799.

⁵⁷ Daulay, H. P., & Pasa, N. (2016). *Pendidikan Islam dalam Lintasan Sejarah*. Kencana.

⁵⁸ Aprilia, Imelda, et al. "Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyyah." *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 6.1 (2020), 54-55.

⁵⁹ *Ibid.*

didasarkan kepada sumber nilai-nilai islam. SKI adalah salah satu pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian seseorang khususnya peerta didik pada tingkat dasar. Selain itu nilai sejarah menjadi salah satu pondasi dasar dalam pembentukan pendidikan di suatu Negara yang bertujuan untuk mengembangk an pendidikan secara optimal.

Tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam.
- 2) Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam
- 3) Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan islam dari satu periode ke periode berikutnya⁶⁰.

Selain tujuan ada juga manfaat yang diperoleh dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) antara lain sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- 2) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia islam.

⁶⁰.Aslan, Aslan. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." *Cross-border* 1.1 (2018): 76-94.

- 4) Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi islam pada masa yang akan datang⁶¹.

Pentingnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam pendidikan formal untuk menciptakan dan membangun generasi yang meneladani perjuangan dan pencapaian para pahlawan islam dalam membela dan menyebarkan agama islam⁶². Dengan kita mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam berarti kita telah belajar bagaimana kehidupan masyarakat muslim dahulu, sehingga kita sebagai manusia yang hidup di zaman sekarang dapat mengambil hikmah dari kejadian masa lalu untuk menapak kehidupan yang akan datang⁶³.

Tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) antara lain adalah sebagai berikut⁶⁴:

- 1) Mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam.
- 2) Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam.
- 3) Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan islam dari satu periode ke periode berikutnya⁶⁵.

⁶¹ Ibid.

⁶² Dewi, Tri Ratna, Nesi Anti Andini, and Miftakhur Rohmah. "Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening." *Jurnal Indonesia Mengabdi* 1.1 (2019), 31.

⁶³ Ibid.

⁶⁴ Sofi, Euis. "Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri." *Tanzhim* 1.01 (2017), 51.

Selain tujuan ada juga manfaat yang diperoleh dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) antara lain sebagai berikut⁶⁶:

- 1) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- 2) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia islam.

Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi islam pada masa yang akan datang.

4. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Secara etimologi media berasal dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan⁶⁷. Sedangkan, multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* dalam

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ *Ibid*, h. 52.

⁶⁷ Manurung, Purbatua. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14.1 (2020), 1-2.

American Heritage Electronic Dictionary diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi⁶⁸.

Menurut beberapa para ahli multimedia artinya Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar⁶⁹. Ada juga yang mendefinisikan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video⁷⁰. Dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi⁷¹.

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio. Multimedia interaktif yang meliputi hypermedia dan hypertext⁷².

Hypermedia yaitu suatu penggunaan format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis, animasi, bentuk movie, video dan audio. Hyper-text yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ *Ibid.*, h. 2.

⁷⁰ Atmawarni, U. M. A. "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah." *Perspektif* 1.1 (2012), 12.

⁷¹ *Ibid.*

⁷² Zinnurain, Zinnurain, and Abdul Gafur. "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan agama islam materi tata cara sholat Untuk sekolah dasar." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2.2 (2016), 159

tabel yang ditanyangkan dan di-susun secara tidak linier (urut atau garis)⁷³.

Menurut Agnew, Kellerman & Meyer istilah multimedia lebih terfokus pada interaktifitas antara media dengan pemakai media, sehingga tidak hanya diartikan sebagai penggunaan banyak media. Penggabungan semua elemen multimedia akan dapat menanamkan pemikiran dan aksi dalam pikiran orang lain⁷⁴.

Multimedia pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh animasi gambar yang dapat menarik minat dan perhatian siswa⁷⁵. Multimedia berbantuan komputer mampu memberikan retensi yang lebih kuat dalam proses pembelajaran⁷⁶. Pembelajaran yang melibatkan multimedia memberikan peluang kepada siswa untuk lebih berpartisipasi aktif karena siswa lebih diberi kesempatan berhadapan secara langsung dengan komputer⁷⁷.

Menurut Elsom-Cook multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang

⁷³ *Ibid.*

⁷⁴ *Ibid.*, h. 160.

⁷⁵ Armansyah, Firdausy, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2.3 (2019), 231.

⁷⁶ Wahyudi, Nanang Gesang, Sri Anitah, and Muhammad Akhyar. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten." *Teknodika* 14.1 (2016), 11.

⁷⁷ Zinnurain, Zinnurain, and Abdul Gafur. "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan agama islam materi tata cara sholat Untuk sekolah dasar." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2.2 (2016), 159

terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada⁷⁸.

Menurut Reddi mengartikan multimedia sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual⁷⁹.

American Heritage Dictionary mendefinisikan multimedia sebagai sebuah sistem yang terdiri dari pengontrolan berkomputer, integrasi, manipulasi, perwakilan, penyimpanan dan komunikasi berbagi informasi yang dikodekan melalui media time-dependent dan media time-independent⁸⁰.

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan⁸¹. Dalam pembelajaran tentunya guru menggunakan metode dan media yang bisa dikatakan suatu hal yang penting dikarenakan sebagai sarana yang dapat memberi makna pada materi, tanpa metode

⁷⁸ *Ibid.*

⁷⁹ *Ibid.*, h. 3.

⁸⁰ *Ibid.*

⁸¹ Darajat, Auliya Zakiyah. *Penerapan Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Di MTsN 4 Madiun*. Diss. IAIN Ponorogo, (2020), 11-12.

dan media pembelajaran materi pelajaran tidak dapat berproses secara efisien dan efektif dalam mencapai tujuan⁸².

Keunggulan penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer adalah⁸³:

- 1) Dapat mengubah dari hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkrit,
- 2) Dapat menyederhanakan permasalahan yang kompleks,
- 3) Mampu menampilkan proses pembelajaran yang interaktif, karena siswa dapat belajar sesuai dengan ke-inginan dan kemampuannya,
- 4) Mampu mengurangi biaya yang mahal dan resiko yang tinggi bila menggunakan objek nyata dalam pembelajaran,
- 5) Melalui pembelajaran dapat dilakukan secara berulang-ulang sehingga siswa tidak merasa malu bertanya bila belum menguasai, karena komputer tidak akan merasa jenuh, dan
- 6) Dapat dilakukan secara mandiri sehingga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak terikat ruang dan waktu⁸⁴.

Media berbasis komputer yang sekarang dikenal dengan istilah multimedia dianggap sebagai media yang memiliki interaktifitas paling tinggi. Interaktifitas di sini yaitu interaktifitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia⁸⁵.

⁸² *Ibid.*

⁸³ Zinnurain, Zinnurain, and Abdul Gafur. "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan agama islam materi tata cara sholat Untuk sekolah dasar." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2.2 (2016), 159.

⁸⁴ *Ibid.*

⁸⁵ Chusna, Alibaul. "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10.2 (2012), 283.

Sebagai perbandingan, media buku atau televisi sebenarnya juga menyediakan interaktifitas, hanya saja interaktifitas ini bersifat samar karena hanya melibatkan mental pengguna. Penelitian ini merupakan upaya mengembangkan metode kisah dengan didukung oleh multimedia komputer agar siswa mampu berinteraktif dalam pembelajaran SKI⁸⁶.

b. Multimedia Pembelajaran

Media sebagai alat bantu mengajar, dengan berkembang dengan pesat sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mediaupun sangat banyak dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, dan materi yang akan disampaikan. Karakter dan kemampuan masing-masing perlu mendapatkan perhatian dari para pengajar sehingga mereka dapat memilih media yang mereka inginkan dengan kondisi yang dihadapi. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepada peserta didik⁸⁷.

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai yang canggih. Untuk mempelajari jenis media, karakter dan kemampuannya, dan penggolongan media pembelajaran. Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai

⁸⁶ Ibid.

⁸⁷ Trimarsiah, Yunita, and Jum Dapi Okta. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Research and Development." *INTECH* 1.1 (2020), 38.

tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih maupun yang sederhana dan murah⁸⁸.

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar,
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, selukbeluk proses belajar,
- 3) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan,
- 4) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran,
- 5) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan,
- 6) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan,
- 7) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan
- 8) Usaha inovasi dalam pendidikan⁸⁹.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini yaitu multimedia. Multimedia yaitu bentuk pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakaian berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi⁹⁰.

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ Kurniawati, Inung Diah. "Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa." *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1.2 (2018): 68.

⁹⁰ *Ibid.*

Sebelum tahun 1980-an, Multimedia diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi⁹¹. Dalam pengertian ini multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan wall chart atau grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding⁹².

Multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer. Setelah tahun 1980-an, multimedia didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi⁹³. Multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas.

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam suatu penyajian secara terintegrasi. Istilah berbasis komputer berarti bahwa program multimedia menggunakan komputer dalam menyajikan pembelajaran⁹⁴. Sedangkan istilah terintegrasi berarti bahwa multimedia pembelajaran dapat

⁹¹ Coring, Fatma Babag. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kurikulum Cambridge Di Sekolah Dasar Khadijah Surabaya." *Child Education Journal* 1.1 (2019), 8.

⁹² *Ibid.*

⁹³ Ambar Sri Lestari, *Multimedia Pembelajaran*. Al-Ta'dib, 6.no 1. (2018). h. 85-86.

⁹⁴ *Ibid.*

menampilkan teks, gambar, audio, dan video atau animasi dalam satu kali tayangan presentasi⁹⁵.

c. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memberi manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. pembuatan proyek-proyek multimedia dapat membantu peserta didik mencapai berbagai tujuan yang luas⁹⁶. Media dalam pendidikan dapat ditinjau dari beberapa variasi model dasar bentuk audio maupun visual. Bentuk-bentuk dasar ini antara lain⁹⁷:

- 1) Grafis (terdiri dari: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin)
- 2) Media Proyeksi Diam (terdiri dari: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyeksi tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televise, video, permainan dan simulasi)⁹⁸.
- 3) Media Audio (terdiri dari: radio, alat perekam pita magnetic dan laboratorium bahasa) Berdasarkan berbagai penggalan beragam kombinasi dari media ini dan bagaimana kombinasinya bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran menghasilkan suatu Sistem Multimedia (multimedia systems)⁹⁹.

⁹⁵ Satria, Tio Gusti, and Asep Sukenda Ekok. "Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau." *Jurnal Basicedu* 4.1 (2020), 21.

⁹⁶ Suryadi, Ace. "Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 8.2 (2007), 83.

⁹⁷ *Ibid.*

⁹⁸ *Ibid.*, h. 84.

⁹⁹ *Ibid.*

Konsep Multimedia mengikutsertakan lebih dari sekedar penggunaan media ganda untuk tujuan pembelajaran yang diberikan. Konsep ini menyangkut perpaduan masing-masing media dan format media kedalam suatu bentuk presentasi terstruktur dan sistematis. Masing-masing media pembelajaran dalam suatu sistem multimedia dirancang untuk melengkapi yang lainnya sehingga secara ideal keseluruhan sistem multimedia menjadi lebih besar ketimbang menjumlahkan bagian-bagiannya¹⁰⁰.

Multimedia memerlukan dua komponen utama. Pertama, PC multimedia yang mampu menangani berbagai format informasi termasuk video (animasi, grafik, gambar mati, atau pun yang bergerak), audio (music, efek suara) dan proses pembicaraan (deteksi pembicara, pengubah teks ke pembicaraan). Kedua, cara distribusi yang mampu memadukan berbagai tipe data yang berbeda dan menyajikannya dalam satu tampilan secara jarak jauh¹⁰¹.

C. Hipotesis Tindakan

Situasi dalam penelitian ini adalah kelas yang peserta didiknya belum mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan analisis masalah, peneliti menyimpulkan bahwa guru yang mengajar belum menggunakan media apapun, sehingga pencapaian kompetensi pembelajaran peserta didik belum maksimal. Hipotesis tindakannya adalah: bila guru

¹⁰⁰ Ambar Sri Lestari, *Multimedia Pembelajaran*. Al-Ta'dib, 6.no 1. (2018). h. 87.

¹⁰¹ Rochimah, Eva Asri Nur. *Pemberian Health Education Menggunakan Video Animasi Cara Menggosok Gigi Dan Metode Latihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Retardasi Mental Di Wilayah Kerja Puskesmas Kalijudan Surabaya*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surabaya, (2019), 43.

mengajar dengan menggunakan multimedia sebagai media pembelajarannya, maka peserta didik akan mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan. Dalam masalah evaluasi guru dapat melakukan tindakan untuk meningkatkan cara-cara evaluasi yang dapat memberikan dampak pada peningkatan pencapaian kompetensi pembelajaran peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Medura pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023 yaitu bulan September 2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Muhammadiyah Medura yang terdiri dari 31 siswa 17 laki laki dan 14 perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa melalui penerapan Metode Kisah Berbasis Multimedia kelas IV MI Muhammadiyah Medura.

C. Desain dan Siklus Penelitian

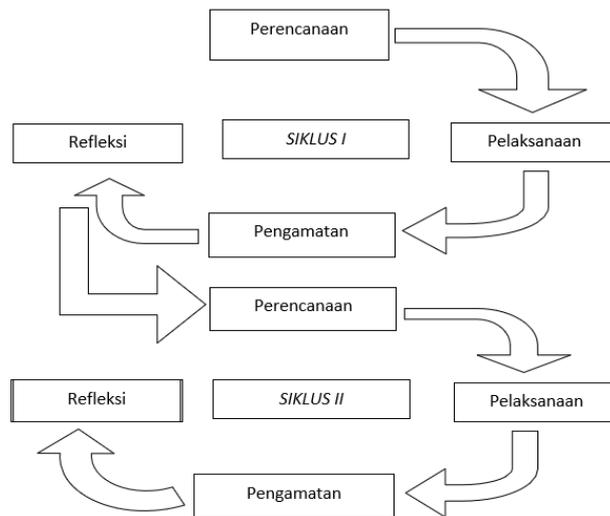
1. Desain Penelitian

Dengan merujuk pada permasalahan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran¹⁰².

Jenis Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Menurut Kemmis dan Mc Taggart dijelaskan oleh Arikunto¹⁰³ model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dengan melalui beberapa siklus tindakan dan terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Desain PTK model Kemmis dan Mc Taggart digambarkan seperti pada bagan berikut ini:

¹⁰² Susilowati, Dwi. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Edunomika* 2.01 (2018).

¹⁰³ Emraliana, Junita. *Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas V Min 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*. Diss. Uin Raden Intan Lampung, (2017).



Gambar 1. Alur pelaksanaan PTK model Kemmis dan Mc Taggart

Berdasarkan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart pada penelitian ini dilaksanakan menjadi tiga siklus Siklus I dilakukan dalam 1x pertemuan, siklus II dilakukan dalam 1x pertemuan dan siklus III dilakukan dalam 1x pertemuan. Setiap siklus dilakukan dengan alokasi waktu untuk tiap pertemuan adalah 2x35 menit. Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu rencana tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), mengamati tindakan (*observation*), dan melakukan refleksi (*reflection*).

Empat tahapan tersebut saling berkaitan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, secara visual tahapan PTK adalah sebagai berikut:

a) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan ini disusun berdasarkan identifikasi masalah yang terlihat dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti. Sebelum dilakukan tindakan kepada siswa, peneliti melakukan

observasi pendahuluan untuk mengamati situasi dan kondisi awal siswa, cara guru mengajar dan proses pembelajaran. Hal ini agar peneliti mengetahui akar permasalahan dan mencari bentuk tindakan yang tepat untuk memberikan solusi terhadap suatu permasalahan. Adapun beberapa perencanaan yang dilakukan yang berkaitan dengan permasalahan pemahaman konsep siswa pada materi penjumlahan teknik menyimpan adalah sebagai berikut: Peneliti merumuskan tindakan sebagai solusi dengan multimedia, menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan materi yaitu kepribadian Nabi Muhammad SAW, dan peneliti menyusun soal tes (*uji kompetensi*) sebanyak 15 soal.

b) Tindakan (*Action*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menggunakan langkah-langkah yang sudah direncanakan, jika terdapat kekurangan akan diperbaiki pada siklus berikutnya. Tindakan-tindakan yang akan dilakukan antara lain peneliti bertindak sebagai pelaku tindakan, dan guru kelas sebagai observer, peneliti melakukan skenario pembelajaran yang telah direncanakan yaitu menggunakan multimedia, dan materi yang akan disampaikan pada siklus pertama adalah kepribadian Nabi Muhammad SAW dan setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan.

c) Observasi (*observation*)

Tahap ketiga ini dilakukan selama tahap pelaksanaan tindakan. Peneliti dibantu oleh observer mengamati aktivitas dan respon siswa

terhadap pembelajaran menggunakan lembar observasi dan observer mengamati siswa menggunakan lembar catatan lapangan. Selain itu, observasi berupa kegiatan mengamati, mencatat dan mendokumentasikan segala aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

d) Refleksi (*reflection*)

Kegiatan refleksi dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dikumpulkan dan dianalisis bersama peneliti dan observer, sehingga dapat diketahui kegiatan yang dilakukan mencapai tujuan yang diharapkan atau masih perlu perbaikan. Refleksi ini dilakukan untuk memperoleh masukan bagi rencana tindakan siklus selanjutnya. Hasil yang diperoleh baik itu dari hasil tes, aktivitas siswa dan pengamatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung digunakan sebagai dasar untuk melakukan refleksi. Hasil refleksi selanjutnya akan digunakan sebagai bahan penyusunan tindakan selanjutnya.

2. Rancangan Siklus Penelitian

Prosedur penelitian ini berlangsung minimal dua siklus. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Tahapan tahapan yang dilakukan sebelum siklus I yaitu:

a) Pra siklus

- 1) Melaksanakan observasi awal di MI Muhammadiyah Medura yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru bidang studi dan

kepala sekolah untuk mendiskusikan maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

- 2) Mengurus surat izin penelitian.
- 3) Menulis permasalahan yang timbul di MI Muhammadiyah Medura.
- 4) Mengobservasi proses belajar mengajar SKI di kelas.
- 5) Membuat instrumen dan perencanaan tindakan
- 6) Mensosialisasikan hasil observasi kepada guru SKI (*observer*).

b) Siklus I

- 1) Perencanaan I

Tindakan penelitian ini direncanakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tindakan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah: peneliti menetapkan materi pelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP, menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan yaitu silabus dan RPP, menyusun desain pembelajaran (scenario dan rencana pembelajaran), menyiapkan perangkat pembelajaran multimedia seperti, LCD, laptop, speaker, membuat slide power point, dan menyiapkan video motivasi. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, dan menyusun tes soal (*uji kompetensi siklus I*).

2) Tindakan I

Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dengan menggunakan multimedia, peneliti berperan sebagai guru mata pelajaran SKI sekaligus pelaksanaan penelitian, serta materi penelitian yang digunakan berfokus pada materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW.

3) Observasi I

Observer melakukan observasi 1 selama kegiatan pembelajaran siklus 1 berlangsung dengan menggunakan pedoman lembar observasi keaktifan belajar siswa, serta lembar catatan lapangan. Observer juga dapat memberitahukan kelemahan atau kesalahan yang terjadi selama proses pengajaran yang telah dipraktekkan demi perbaikan penerapan model pembelajaran selanjutnya.

4) Refleksi I

Menuliskan masalah-masalah pada siklus I kemudian menentukan tingkat keberhasilan, selanjutnya menentukan langkah langkah untuk siklus berikutnya berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I. Refleksi ini berfungsi untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 telah sesuai dengan hasil yang telah dicapai dalam penggunaan multimedia. Pemberian refleksi dilaksanakan di akhir penerapan model pembelajaran siklus

I, melalui hasil analisis keseluruhan semua instrument yang telah digunakan dan kemudian disimpulkan secara general.

Tahap refleksi meliputi memahami, menjelaskan dan menyimpulkan data. Peneliti merenungkan hasil siklus I sebagai bahan pertimbangan apakah siklus sudah mencapai kriteria atau belum. Jika kriteria sudah memenuhi maka peneliti beriap menuju siklus II dengan cara merevisi kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I. sebaliknya jika kriteria belum tercapai maka peneliti mengulan tindakan I dan memperbaiki segala kelemahan yang ada dengan melanjutkan siklus berikutnya sampai tujuan yang dicapai mencapai kriteria.

c) **Siklus II**

Pada akhir siklus I telah dilakukan refleksi untuk mengkaji proses pembelajaran yang dilakukan guru sebagai acuan pelaksanaan siklus II. Siklus II dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI dalam penggunaan multimedia.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II memiliki beberapa tahapan yang sama seperti tahapan tindakan pada siklus I, yaitu:

1) Merencanakan tindakan (*planning*).

Tindakan penelitian ini direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tindakan yang dilaksanakan pada siklus II ini adalah peneliti menetapkan materi pelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP, menyusun

perangkat pembelajaran yang akan digunakan yaitu silabus dan RPP, menyusun desain pembelajaran (scenario dan rencana pembelajaran), menyiapkan perangkat pembelajaran multimedia seperti, LCD, laptop, speaker, membuat slide power point, dan menyiapkan video motivasi. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, dan menyusun tes soal (*uji kompetensi siklus II*), menentukan indicator keberhasilan siklus II.

2) Melaksanakan tindakan (*action*)

Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dengan menggunakan multimedia, peneliti berperan sebagai guru mata pelajaran SKI sekaligus pelaksanaan penelitian, serta materi penelitian yang digunakan berfokus pada materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW. Memberikan tes akhir siklus II.

3) Mengobservasi tindakan (*observation*)

Observer melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung dengan menggunakan pedoman lembar observasi keaktifan belajar siswa, serta lembar catatan lapangan. Observer juga dapat memberitahukan kelemahan atau kesalahan yang terjadi selama proses pengajaran yang telah dipraktekkan demi perbaikan penerapan model pembelajaran selanjutnya.

4) Merefleksi tindakan (*reflection*)

Menentukan keberhasilan dan kekurangan pelaksanaan siklus II yang akan dijadikan dasar pelaksanaan siklus berikutnya. Bila permasalahan terselesaikan, maka penelitian tindakan kelas ini selesai. Tetapi bila permasalahan belum selesai, maka penelitian ini dilanjutkan ke penelitian selanjutnya.

D. Definisi Operasional

1. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif (pengetahuan), efektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) yang terdapat dalam mata pelajaran SKI yang berkaitan dengan sejarah Islam.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI yaitu.
 - a) Menggunakan multimedia sebagai media ketika pembelajaran berlangsung.
 - b) Siswa mampu memahami materi melalui slide power point dan video yang disiapkan guru.
 - c) Siswa mampu bekerjasama mendiskusikan tugas secara berkelompok dan mempresentasikanya didepan teman teman sekelasnya.
 - d) Siswa memberi tanggapan tentang materi yang disampaikan oleh guru.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk keperluan penelitian ini, penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yaitu:

1. Observasi

Observasi ini dilakukan secara langsung oleh peneliti terhadap MI Muhammadiyah Medura tentang kondisi atau keadaan sekolah, Fasilitas, guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung di MI Muhammadiyah Medura. Data hasil observasi dicatat dalam lembar observasi. Lembar observasi prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa disusun dengan menggunakan indikator. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap kegiatan tindakan kelas pada setiap siklus yang sekaligus untuk mengetahui gambaran umum proses pembelajaran dan masalah-masalah pada tindakan setiap siklus. Wawancara setelah tindakan dilakukan untuk mengetahui penggunaan multimedia dalam pembelajaran SKI terhadap peningkatan kemampuan pemahaman siswa. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto hasil kegiatan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berlangsung pada setiap siklus dengan menggunakan multimedia.

4. Tes Tertulis

Soal tes SKI diberikan pada saat tes akhir. Tes akhir ini bersifat individu dan diberikan pada akhir tindakan setiap siklus. Skor individu pada saat tes akhir setelah pemberian tindakan akan dibandingkan dengan nilai

dasar individu yang merupakan nilai ulangan sebelum pemberian tindakan untuk menentukan poin peningkatan individu yang akan menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

Proses analisis data pada penelitian tindakan mengandung beberapa langkah yang saling terkait, yaitu menghimpun data, menampilkan data, melakukan koding, mereduksi data, melakukan verifikasi, dan interpretasi untuk menuju pada kesimpulan.

Setelah data terkumpul, hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah untuk menganalisis data tersebut. Menganalisis data merupakan suatu cara yang digunakan penelitian untuk mengurai data yang diperoleh agar dapat dipahami bukan hanya orang yang meneliti, tetapi juga orang lain yang ingin mengetahui hasil penelitian.

1. Data kuantitatif

Data disini adalah data hasil belajar siswa yang dianalisis dari setiap siklus yang telah dilakukan. Kemampuan siswa dalam meningkatkan pemahaman materi kepribadian Nabi Muhammad SAW. Proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori ketuntasan hasil belajar siswa¹⁰⁴

Tingkat Keberhasilan	Kategori
≥80%	Sangat Baik
60-79%	Baik
40-59%	Cukup
20-39%	Kurang
<20%	Kurang sekali

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P: Angka Presentase

F: Nilai hasil Ujian Blok

N: Jumlah Individu¹⁰⁵.

Kriteria keberhasilan penelitian adalah 80% Siswa mencapai KKM

2. Data Kualitatif

a) Observasi

Data hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel yang kemudian dianalisis menggunakan nilai persentase. Rumus persentase yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

¹⁰⁴ Ibid.

¹⁰⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011), h.43.

Tabel 2. Kategori Guru Mengajar Berdasarkan Perolehan Nilai¹⁰⁶

Tingkat Keberhasilan	Kategori
81 - 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang
0 - 20	Sangat Kurang

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai kinerja guru yang dicari atau diharapkan.

R : Jumlah skor yang diperoleh siswa.

SM : Skor maksimum ideal dari aspek yang diamati.

100 : Bilangan tetap¹⁰⁷.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran SKI dan siswa. Wawancara dengan guru dilakukan pada tahap pra penelitian dan wawancara diberikan setelah pelaksanaan seluruh siklus kepada siswa. Data hasil wawancara dideskripsikan dalam bentuk kalimat yang kemudian disusun dalam bentuk rangkuman hasil wawancara. Data ini bertujuan untuk menguatkan hasil temuan pengolahan tes.

¹⁰⁶ Poerwanti, Endang, dkk. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pensisikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. (2008) h 78.

¹⁰⁷ Purwanto, Ngalm. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.(2008). h 102.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Kesimpulan Teoritis

Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia, pembelajaran ini mengedepankan siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswanya untuk belajar pentingnya sejarah pada zaman islam terdahulu, dengan penampilan yang modern yaitu dengan memanfaatkan multimedia. Selain itu siswa dapat belajar IT dengan mudah meningkatkan sikap saling bekerja sama antar siswa, serta mampu menjadikan siswa berperilaku dan berakhlak baik dalam kehidupan social dan masyarakat.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV MI Muhammadiyah Medura meningkat dengan menggunakan multimedia. Hasil belajar meningkat dari pra tindakan dengan akumulasi ketuntasan 29% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 58%, pada siklus II mendapatkan 77% dan siklus III akumulasi ketuntasan sebesar 96%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata pada pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Sehingga dapat

disimpulkan pembelajaran menggunakan multimedia bisa dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi kepribadian Nabi Muhammad SAW di MI Muhammadiyah Medura.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan aktif dalam pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang hidup. Selain itu, siswa juga diharapkan untuk sering mencari informasi mengenai sejarah kebudayaan islam terutama kepribadian Nabi Muhammad SAW agar siswa dapat kepribadian yang dimiliki Nabi Muhammad SAW menerapkan dalam kehidupan sehari hari.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti multimedia dalam pembelajaran SKI. Hal ini dilakukan supaya siswa tidak bosan dan kesulitan dalam mempelajari materi yang guru berikan, dan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Serta meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memberikan motivasi kepada guru agar menggunakan model pembelajaran yang inovatif supaya siswa tidak merasa

jenuh dengan pembelajaran konvensional. Misalnya, dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti Multimedia.

4. Bagi Sekolah

Memberikan dukungan kepada guru untuk melaksanakan kegiatan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara mengirimkan guru untuk mengikuti pelatihan tentang pemanfaatan model pembelajaran dan media pembelajaran supaya guru termotivasi untuk meningkatkan pembelajaran yang kondusif.

5. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mendalami cara yang paling efektif dalam penggunaan multimedia, bukan hanya memanfaatkan power point atau video saja tetapi bisa membuat animasi yang menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran SKI, mengarahkan siswa untuk dapat memanfaatkan waktu dengan baik serta mendampingi siswa secara mendalam agar materi yang disampaikan dapat diterima secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 1-4
- Ambar Sri Lestari, (2018), *Multimedia Pembelajaran*. Al-Ta'dib, 6.no 1. h. 85-86.
- Amin, Moh Nasrul. (2019), "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2.(2) 24-25.
- Aprilia, Imelda, et al. (2020), "Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyyah." *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 6(1), 54-55.
- Aqib, Zaenal, dkk. (2010), *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: CV Yrama Widya. h 41.
- Armansyah, Firdausy, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni. (2019), "*Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi*." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(3), 231.
- Atmawarni, U. M. A. (2012), "*Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah*." *Perspektif* 1(1), 12.
- Aulina, C. N. (2012). Pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 131-144.
- Aulina, Choirun Nisak. (2012), "*Pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun*." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 1.(2), 144.
- Chusna, Alibaul. (2012), "*Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia*." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10(2), 283.
- Coring, Fatma Babag. (2020), "Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kurikulum

- Cambridge Di Sekolah Dasar Khadijah Surabaya." *Child Education Journal* ,1(1), 8.
- Darojat, Auliya Zakiyah. (2020), *Penerapan Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Di MTsN 4 Madiun*. Diss. IAIN Ponorogo, 11-12.
- Daulay, H. P., & Pasa, N. (2016). *Pendidikan Islam dalam Lintasan Sejarah*. Kencana.
- Dewi, Tri Ratna, Nesi Anti Andini, and Miftakhur Rohmah. (2019), "*Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening*." *Jurnal Indonesia Mengabdi* 1(1), 31.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.
- Hujair AH Sanaky, (2013), *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Jogyakarta: Kaukaba Dipantara., 4.
- Imanullah, Deni Fajar, and Ahmad Sobari. (2019), "*Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SKI Kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Jannah*." *E-Jurnal Mitra Pendidikan* 3.(6), 799.
- Indah Komsiyah, (2015). *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras, Cet. I, 89 – 101.
- Indonesia, (2008). Tim Redaksi Kamus Bahasa. "Kamus Bahasa Indonesia." *Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional* 725.
- Indonesia, T. R. K. B. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. *Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*, 725.
- Kamayanthi, Devi Yulia. (2020), *Analisis pembelajaran menggunakan edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XII DPIB di SMKN 1 majalengka tahun ajaran 2020-2021*. Diss. FKIP UNPAS, 8.
- Karwono, (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok: Rajawali Pers, 13.

- Kurniawati, Inung Diah. (2018), "*Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa.*" *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*,1(2), 68.
- Lailatul Mahmudah. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Multimedia Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI Di Negeri 264 Jakarta.* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,.
- Mahdaliyah, Mahdaliyah. ((2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends Di Kelas X Mia 2 Man Palopo.* Diss. Institut Agama Islam Negeri Palopo,.
- Manurung, Purbatua. (2020), "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14(1), 1-2.
- Muhammad, M. P. I. (2020). *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional.* Sanabil., 1.
- Muhibbin Syah, (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru,* Bandung: Remaja Rosdakarya, 150.
- Mulyani, S., & Priatna, O. S. (2018, July). Upaya meningkatkan Prestasi belajar siswa dengan menggunakan mediaAudio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. In *Annual Conference on Madrasah Studies* (Vol. 1, No. 1, pp. 302-310).
- Mulyani, Siti, and Oking Setia Priatna. (2018). "Upaya meningkatkan Prestasi belajar siswa dengan menggunakan mediaAudio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam." *Annual Conference on Madrasah Studies.* (1).1, 302.
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2019). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan,* Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 102 – 103.
- Nani Suwarti, (2016) *Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas,* Purwokerto: *Skripsi IAIN Purwokerto,* hlm. 9.

- Nurlaeli, A. (2020). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Dalam Menghadapi Era Milenial. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 4(02).
- Nurlaeli, Acep. (2020), "Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Dalam Menghadapi Era Milenial." *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 4.02.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. (2017), "*Belajar dan pembelajaran.*" *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.(2), 233.
- Purwanto, Ngalim. (2008), *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. h 102.
- Putria, Hilna, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun. (2020) "*Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar.*" *Jurnal Basicedu* 4.(4), 869.
- Rochimah, Eva Asri Nur. (2019), *Pemberian Health Education Menggunakan Video Animasi Cara Menggosok Gigi Dan Metode Latihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Retardasi Mental Di Wilayah Kerja Puskesmas Kalijudan Surabaya*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surabaya, 43.
- Rofiqoh, A. P. (2021). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)* (Doctoral Dissertation, Iain Ponorogo).
- Rofiqoh, Almaytiya Putri. (2021), *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)*. Diss. Iain Ponorogo, 24.
- Rofiqoh, Almaytiya Putri. (2021). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)*. Diss. Iain Ponorogo, 20.

- Sa'adiyah, Syifa, and Oman Farhurohman. (2020), "*Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi).*" *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 7.(1), 41-42.
- Safitri, R. L. (2018). *Efektifitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Pule Trenggalek.Iain.* Tulung Agung: 26-28.
- Saifuddin Azwar, (1996), *Tes Prestasi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar,. 8.
- Sania, Sania. (2019), "*Efektivitas Teknik Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kualitas Pembelajaran PAI di SD INP. 12/79 Jeppe'e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.*" *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 2.(1), 76.
- Satria, Tio Gusti, and Asep Sukenda Egok. (2019), "*Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau.*" *Jurnal Basicedu* 4(1), 21.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, Edisi Revisi, Cet. V, hlm. 2.
- Sofi, Euis. (2017), "*Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri.*" *Tanzhim* 1(1), 51.
- Suryadi, Ace. (2017), "*Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran.*" *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 82, 83.
- Susilowati, Dwi. (2018). "*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran.*" *Jurnal Ilmiah Edunomika* 2(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Trimarsiah, Yunita, and Jum Dapi Okta. (2020). "*Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Research and Development.*" *INTECH* 1(1), 38.

- Wahyudi, Nanang Gesang, Sri Anitah, and Muhammad Akhyar. (2016),
"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten." Teknodika 14(1), 11.
- WANDINI, R. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*, 6(1).
- Wandini, Rora Risky. (2018). "Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik." *Jurnal Raudhah* 6(1), 15-16.
- Wijaya, Elsa May. (2016) *Pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs An-Nur Bululawang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim,.
- Zinnurain, Zinnurain, and Abdul Gafur. (2016), "*Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan agama islam materi tata cara sholat Untuk sekolah dasar.*" *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 159.
- Zinnurain, Zinnurain, and Abdul Gafur. (2016), "*Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan agama islam materi tata cara sholat Untuk sekolah dasar.*" *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 159.
- Zulhammi, Z. (2015). Teori belajar behavioristik dan humanistik dalam perspektif pendidikan Islam. *Darul'Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 3(1), 105-125.
- Zulhammi, Zulhammi. (2015). "Teori belajar behavioristik dan humanistik dalam perspektif pendidikan Islam." *Darul'Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 3.(1),125.