

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran sejarah menyanggah stereotip sebagai waktu yang sempurna untuk melakukan tidur. Apapun topiknya, sejarah bisa membuat orang tertidur. Kemungkinan besar bukan sejarah yang membosankan, melainkan cara pengajaran. Dalam pembelajaran ada beberapa hal yang harus dilakukan, mulai persiapan, pelaksanaan, hingga proses setelah pembelajaran. Pada kenyataan yang terjadi di lapangan, siswa sulit menerima pelajaran sejarah kebudayaan Islam, karena peserta didik menganggap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membosankan.¹

Siswa memandang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah suatu hal yang selama ini kurang menarik dan membosankan.² Dalam sebuah survei ditemukan bahwa mata pelajaran yang paling tidak favorit di mata anak-anak muda terutama anak SMA adalah sejarah.³

Stigma yang sering beredar mengenai mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran membosankan dan tidak memiliki nilai guna untuk masa depan. Peserta didik hanya disuruh menghafal begitu banyak tanggal, peristiwa dan nama-nama pahlawan untuk mengerjakan ujian dan mendapat nilai bagus.

¹Moh. Shohibul Umam dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "The Problematics Of Learning The History Of Islamic Culture in The 2013 Curriculum in Madrasah Aliyah Isy Karima Karanganyar Solo", *Studi Religia" Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, Vol. 4 No. 2 Tahun 2020, hlm 290-291.

²Zuhriah dan Sedy Sentosa, "Analysis of Learning History of Islamic Culture (SKI) Based on The 2013 Curriculum", *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6 No. 2 Tahun 2022, hlm 102.

³Nur Fajaruddin dan Syaf Muhammad Isa, "Sejarah Membosankan??" Youtube, diunggah oleh *Khilafah Channel Reborn*, 9 Maret 2023 (<https://www.youtube.com/watch?v=Cygz9kw6uig>) (diakses 23 Maret 2023).

Sejumlah siswa yang ada di Indonesia tidak memperhatikan penjelasan, mereka terlihat tidak memiliki motivasi belajar sejarah. Beberapa siswa sibuk dengan aktivitasnya masing-masing, seperti mengobrol dengan teman sebangku yang sama-sama kurang memahami materi, bermain gadget, mengerjakan mata pelajaran lain, atau bahkan tertidur, sedangkan guru dalam proses penyampaian materi lebih mengarah pada ranah pengetahuan sesuai tuntutan administrasi pembelajaran seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, KKTP dan lain sebagainya.⁴

Menurut Said Hamid Hasan, model pengajaran sejarah jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansi dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SLTA, pendidikan sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Pendidikan sejarah terasa kering, tidak menarik dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa.⁵

Proses pembelajaran sejarah yang dialami guru dan anak didik tidak melibatkan unsur-unsur demokratis. Murid sekedar mendengarkan dan proses tersebut bersifat paksaan, menyebabkan pengetahuan yang seharusnya didapatkan atas proses suka sama suka menjadi terbelenggu dan membosankan.⁶ Ego antara pelajar yang cenderung menyebalkan karena hanya ingin terima jadi dan ego pembelajar yang tidak mau tahu tentang nasib didikannya menyebabkan hilangnya sejarah sebagai hasil kenikmatan. Materi terkadang diulang-ulang dan

⁴Muhammad Iqbal Birsyada dkk, *Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum* (Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2021), hlm 25-26.

⁵Pradipta Formananda, "Sejarah, Tidak Penting dan Membosankan?", *Kompasiana*, 21 September 2020 (https://www.kompasiana.com/Pradiptafirmananda/5f686f92d541df15a4003f62/SejarahTidakPenting-dan-Membosankan#Google_Vignette) (diakses 3 April 2023).

⁶Donny Firdaus dkk, "Gerakan Literasi Sekolah dalam Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MAN 4 Agama", *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2022, hlm 330.a

hanya dijabarkan lebih panjang. Isi buku hanya banyak bacaan sampai berlembar-lembar kemudian soal dan lanjut lagi pustaka panjang nan melelahkan mata. Pelajaran sejarah adalah momok yang menakutkan bagi hampir setiap murid. Murid dipaksa mendengarkan dongeng dari kejadian a sampai z.⁷

Meskipun banyak orang sepakat bahwa memahami jauh lebih penting, nyatanya metode menghafal masih begitu dominan dalam pelajaran sejarah. Hafal tidaknya siswa terhadap nama-nama tokoh atau tempat dan juga tanggal seringkali menjadi tolak ukur penguasaan materi pembelajaran sejarah di sekolah. Siswa yang lemah hafalannya mendapat nilai rendah di raport, padahal setiap orang memiliki kapasitas memori yang berbeda. Anak yang semula menyukai sejarah karena pernah mengunjungi museum atau menonton film, seketika hilang rasa suka pada sejarah begitu dijejali banyak hafalan di sekolah.⁸

Geoffrey Partington dalam bukunya *The Idea of an Historical Education* menuliskan, sejarah sangat didominasi oleh pengajaran hafalan. Sebagian orang berpendapat bahwa fakta sangat penting dalam peristiwa sejarah, jadi perlu untuk dihafal. Padahal, jika lupa nama tokoh, tempat, peristiwa atau tanggal dalam kehidupan sehari-hari cukup membuka kembali buku, ensiklopedia atau mesin pencari. Menghafal adalah hal yang tidak esensial dalam pembelajaran sejarah walaupun terus menerus diterapkan oleh dunia pendidikan. Bukan hal aneh jika

⁷Fahri Hidayat, *Pengembangan Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam dengan Pendekatan Total History: Urgensi, Relevansi dan Aktualisasi* (Sukabumi: CV Jejak Anggota IKAPI, 2020), hlm 12.

⁸Khasan Bisri, *Strategi Guru SKI dalam Merekonstruksi Materi Tentang Peperangan dalam Peradaban Islam di MA Ali Maksum Krpyak Yogyakarta: Seri Antologi Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Nusamedia, 2021), hlm 11.

alumni siswa menemukan sesuatu yang meragukan mengenai apa yang telah dihafal di sekolah.⁹

Di laman *tirto.id* yang diakses peneliti pada 10 Oktober 2023, Guru Besar Sejarah Universitas Indonesia, Prof. Dr. Susanto Zuhdi mengatakan, penyusunan kurikulum mata pelajaran sejarah tidak melibatkan sejarawan. Tidak hanya soal banyak hafalan, pelajaran menjadi tidak atraktif, guru sejarah kebanyakan mendongeng, padahal materi yang didongengkan sangat mudah diakses. Mendongeng membuat siswa mengantuk dan tidak mampu menangkap materi. Apalagi jika pelajaran ini ditempatkan di jam terakhir. Mapel ini terdiskriminasi di sekolah-sekolah. Pelajaran sejarah terus terpuruk di mata siswa. Sejarah hanya tercatat di lembar modul ajar dan LKPD tanpa pernah diingat oleh generasi.¹⁰

Demikian halnya bidang Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang begitu disukai oleh sebagian besar pelajar di Indonesia. Hal utama yang menjadi penyebab ketidaksukaan pelajar terhadap sejarah adalah cara pembelajaran yang lebih menekankan terhadap hafalan dibandingkan dengan pemahaman terhadap peristiwa.¹¹

Ketidaksukaan mempelajari sejarah menyebabkan ketertarikan menjadi minim terhadap dunia sejarah Islam. Hal inilah yang kemudian memicu kurangnya pengetahuan umat muslim di Indonesia terhadap peristiwa-peristiwa dalam sejarah peradaban Umat Nabi Muhammad *ṣallā allāh ‘alaihi wa sallam*.¹²

⁹Geoffrey Partington, *The Idea of an Historicak Education* (East Windsor: NFER Publishing Company, 1980), hlm 155.

¹⁰Petrik Matansi, “Mengapa Pelajaran Sejarah Tak Disukai”, *Tirto.id* (<https://tirto.id/mengapa-pelajaran-sejarah-tak-disukai-bUc2>) (diakses Pada 13 Oktober 2023).

¹¹Dhiky Wandana, *62 Rekayasa Guru dalam Pembelajaran: Fenomena Perpaduan Merdeka Belajar dan Moderasi Beragama pada Madrasah* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), hlm 112.

¹²Adzra Hanifa Nabila dkk, “Tingkat Pengetahuan Sejarah Dinasti Abbasiyah”, *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam dan Keagamaan*, Vol. 4 No. 1 Juni Tahun 2022, hlm 1.

Sebagaimana yang terjadi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Nganjuk, peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam membosankan, sebab guru hanya berceramah, terlalu banyak mencatat dan penugasan dengan menjawab soal-soal di lembar kerja siswa (LKS), kemudian dikoreksi bersama, begitu seterusnya di pertemuan-pertemuan yang lain.¹³

Setelah dilakukan pengamatan dan wawancara kepada beberapa peserta didik di lembaga yang sama dengan pengajar SKI yang berbeda, di antara mereka menikmati pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa tersebut berpandangan bahwa pelajaran SKI mengasyikkan, penjelasan guru mudah dipahami, ada pula yang mengatakan bahwa kisah menjadi gampang diingat, padahal jadwal mapel SKI siswa tersebut terletak di jam terakhir. Dia menyatakan bahwa metode yang digunakan yakni selain ceramah dan diskusi, juga memakai *watching movie*. Ketika beberapa menit pembelajaran berlalu, rata-rata siswa sangat menanti akan diputarnya film padahal presentasi dari temannya dan sesi tanya jawab belum usai, bahkan kala sang guru baru memasuki kelas, terdengar celoteh “Pak, film, pak.” Begitu kiranya yang terlontar dari lisan beberapa murid tersebut.¹⁴

Argumen tersebut juga didukung oleh beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa media film efektif menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dan meningkatkan minat belajar.¹⁵ Namun penelitian lain menyimpulkan bahwa demonstrasi berbasis multimedia adalah

¹³Hasil observasi dan wawancara kepada siswa, Senin, 6 November 2023.

¹⁴Hasil Observasi di ruang kelas Sebelas Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Nganjuk Pada Senin, 6 November 2023.

¹⁵Dedek Ayu, “Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Qur’an”, *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 2 No.3 Tahun 2023, hlm 80-85.

model pembelajaran yang menyenangkan.¹⁶ Selain itu, ada pula hasil riset yang berpendapat bahwa siswa tertarik mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media *game*.¹⁷ Dalam rakitan penelitian lain mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik belajar Sejarah Kebudayaan Islam sebab menggunakan aplikasi *quizizz*.¹⁸ Riset-riset tersebut hanya fokus pada hasil belajar yang dibuktikan dengan penggunaan metode penelitian kuantitatif dan tidak menjelaskan secara rinci mengenai perpaduan media digital lain agar utilisasi media digital pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terasa berbeda dan menyejukkan.

Pengajar yang tidak menggunakan media digital mungkin berpedoman pada model pembelajaran sebelum abad ke-20, yakni hanya meliputi pendidik, papan tulis dan buku pelajaran. Namun seiring berjalannya waktu, hal itu telah berkembang. Secara implisit disebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, antara lain buku, *tape recorder*, kamera, kaset, perekam video, film, TV, tayangan *slide*, foto, grafik, dan komputer.¹⁹

Berangkat dari *research gap* yang dipaparkan dalam paragraf-paragraf sebelumnya, peneliti tertarik melakukan riset yang bertajuk “Utilisasi Media Digital dalam Mengkonstruksi Visualisasi Stori pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MAN 1 Nganjuk”. Hal ini penting untuk diteliti agar

¹⁶Muhammad Risdamuddin, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Power Point 2010 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”, *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar Jurnal PGSD UNU NTB*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2022, hlm 46-51.

¹⁷Wardhana Teguh Syach Putra dkk, “Desain Media Pembelajaran Game Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MAN Sibolga”, *Intellect: International Journal of Learning and Technological Innovation*, Vol. 1 No.1 Tahun 2022, hlm 112.

¹⁸Ika Tusyani dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda”, *Yupa: Historical Studies Journal*, Vol. 6 No. 2 Tahun 2022, hlm 101-110.

¹⁹Lee Bih Ni, “Media For History Learning in The Digital Era”, *SPEKTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Teknologi dan Aplikasi*, Vol. 3, No. 2 Tahun 2022, hlm 118.

terkespos secara mendalam utilisasi media digital dalam pembelajaran SKI, sehingga mampu memotivasi para guru yang lain dalam mengkonstruksi visualisasi stori dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, agar pembelajaran SKI menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana kondisi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Nganjuk ketika proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana proses utilisasi media digital dalam mengkonstruksi visualisasi stori pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MAN 1 Nganjuk?
3. Apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat utilisasi media digital dalam mengkonstruksi visualisasi stori pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kondisi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Nganjuk ketika proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Untuk mendeskripsikan proses utilisasi media digital dalam mengkonstruksi visualisasi stori pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Nganjuk.
3. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi utilisasi media digital dalam mengkonstruksi visualisasi stori pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MAN 1 Nganjuk.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teori

Memperkaya teori mengenai utilisasi media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam mengkonstruksi visualisasi stori kisah sebagai suplemen pemahaman dan keberhasilan pembelajaran, serta berbagai variabel atau komponen-komponen yang memformatnya.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pemahaman mendalam tentang perilaku peserta didik, memungkinkan peneliti mengumpulkan informasi yang kaya dan terperinci tentang alasan orang berpikir dan berperilaku.

b. Bagi Pendidik

Sebagai pijakan dalam memahami peserta didik ketika belajar dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mendengarkan jawaban mereka secara cermat, menyelidiki area tertentu yang menjadi perhatian lembaga dan merumuskan rencana tindakan sesuai kebutuhan.

c. Bagi Peserta Didik

Menanamkan esensi media digital untuk menunjang hal-hal bermanfaat seperti mendidik diri sendiri menyelami cakrawal Sejarah Kebudayaan Islam, menopang pendidikan, mendorong inovasi dan mengatasi masalah yang dihadapi masyarakat sehari-hari, belajar, menganalisis, bereksperimen, memahami perkembangan zaman dan merencanakan masa depan.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Suherman, Sunarto dan Aprin Alpajar yang bertajuk “Penggunaan Media Film dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Plus Malang” mengelaborasi bahwa sebelum disajikan, guru terlebih dahulu menjelaskan singkat mengenai film, kemudian siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan film tersebut. Aktivitas lanjutan digunakan oleh guru untuk mengetahui materi yang sudah diberikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Hal ini dapat dilakukan melalui persentasi dari setiap kelompok dan melakukan tanya jawab, jika dianggap perlu maka dapat dilakukan test atau ujian tentang materi yang disampaikan melalui film. Apabila masih terdapat materi yang belum dipahami maka film tersebut dapat diputarkan kembali.²⁰

Penelitian Suherman dan kawan-kawan dengan penelitian sekarang ini memiliki fokus yang sama, yakni tentang media digital dalam pembelajaran SKI di jenjang Madrasah Aliyah. Namun yang membedakan kajian tersebut dengan riset sekarang adalah media yang digunakan bukan hanya film, tetapi juga video *vlog* mengenai museum tentang sejarah pedaban Islam, *slide* yang ada di powerpoint, *website* dan *google book*.

Kajian mengenai “Pemanfaatan Video Animasi WOL (*Way Of Life*) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah” oleh Teguh Arie Prasetya, Regita Dwi Yanti, Zulfan Nurrahman dan Ani Nur Aeni memaparkan bahwa pengembangan desain produk awal dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa yang masih terbilang membutuhkan daya tarik

²⁰Suherman dkk, “Penggunaan Media Film dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Muhammadiyah 1 Plus Malang”, *At-Ta’lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, Vol. 9 No. 2 Tahun 2020, hlm 384-400.

dalam proses pembelajaran. Media video animasi dibuat dan dikembangkan semenarik mungkin dengan kombinasi warna pada background serta animasi yang bergerak sehingga membuat siswa seakan sedang menonton film (tambahan kata-kata metode cerita).²¹

Riset oleh Teguh Arie Prasetya dan kawan-kawan tersebut berpusat pada utilisasi media digital dalam pembelajaran SKI di lingkup jenjang Madrasah Ibtidaiyah kelas IV, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada utilisasi media digital di jenjang Madrasah Aliyah kelas XI atau setara Sekolah Menengah Atas.

Penelitian tentang “Desain Media Pembelajaran *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Sibolga” oleh Wardhana Teguh Syach Putra, Supratman Zakir, Zulfani Sesmiarni dan Iswanti berpendapat bahwa pembelajaran *Game* Edukasi pada mata pelajaran SKI kelas X di MAN Sibolga valid, praktis dan efektif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3*. Media ini digunakan oleh guru dan siswa sebagai sarana media pembelajaran di kelas dan juga bisa digunakan secara mandiri oleh siswa. Hasil uji validitas kepada 3 orang dosen didapatkan 0,84 dan berdasarkan Aiken’s V, media pembelajaran ini valid.²²

Penelitian Muhammad Risdamuddin yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Power Point 2010* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” beresolusi bahwa tahap-tahap implementasi *Microsoft PowerPoint 2010* pada mata pelajaran SKI di pondok pesantren Al-Madaniyah meliputi merumuskan tujuan belajar, persiapan guru yang berkaitan dengan persiapan pembuatan *PowerPoint 2010* pasca pemberian materi sejarah

²¹Teguh Arie dkk, “Pemanfaatan Video Animasi WOL (*Way Of Life*) Sebagai Media Pembelajaran SKI Siswa di Kelas 4 SD/MI”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6 No. 2 Tahun 2022, hlm 16352.

²²Wardhana Teguh, “Desain Media...”, hlm 113.

kebudayaan Islam, persiapan kelas dengan menyusun skenario pembelajaran yang melibatkan semua siswa yang termasuk ke dalam topik yang dipelajari, melengkapi bahan-bahan yang telah disajikan oleh guru dan evaluasi pembelajaran dengan cara mengelompokkan santri.²³

“Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda” karya Ika Tusyani, Muhammad Azmi dan Jamil berkesimpulan bahwa Aplikasi quizizz sangat bermanfaat bagi pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. Aplikasi quizizz dimanfaatkan ketika ulangan atau tugas dalam bentuk pilihan ganda. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 17 samarinda selama menggunakan aplikasi quizizz cukup tinggi. Aplikasi quizizz dapat diterapkan saat pembelajaran tatap muka. Dapat digunakan untuk menyampaikan materi. Aplikasi quizizz dapat dijadikan sebagai *evaluation of learning* dan *evaluation as learning*.²⁴

Riset Dedek Ayu dan kawan-kawan mengenai “Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas X IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Qur’an” berkesimpulan bahwa media film dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas XI Madrasah Tahfizil Qur’an. Mempelajari sejarah melalui film jauh lebih menghibur daripada membaca buku, karena siswa lebih antusias dengan hal-hal yang menarik dalam proses pembelajaran. Karakter film sebagai media audio visual memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Film memberikan interpretasi sejarah beserta fakta-fakta sosial yang terkandung di dalamnya secara langsung.

²³Muhammad Risdamuddin, “Implementasi Media...”, hlm 50.

²⁴Ika Tusyani dkk, “Pemanfaatan Aplikasi...”, hlm 109.

Menonton film seperti membaca analisis peristiwa secara komprehensif daripada hanya menghafal nama-nama tokoh sejarah dan peristiwa penting yang terjadi. Ini dapat mempermudah pemahaman sejarah dan membuat tidak membosankan.²⁵

Penelitian Wardhana Teguh Syach Putra, Supratman Zakir, Zulfani Sesmiarni dan Iswanti tentang “Desain Media Pembelajaran *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Sibolga”, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Power Point 2010 pada Mata Pelajaran SKI” oleh Muhammad Risdamuddin dan Riset “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda” yang disusun oleh IkaTusyani, Muhammad Azmi dan Jamil, ketiga riset tersebut tidak menjelaskan secara detail mengenai perpaduan media lain sebagai alternatif ketika fasilitas kelas belum mendukung dan proses ketika pembelajaran berlangsung.

Karya ilmiah yang bertajuk “Penggunaan Media Film Kartun *The Father Of Algebra* Pada Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” oleh Mahfuzah, Ria Susanti dan Khairul Washfiah mengikhtisarkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media film kartun *The Father of Algebra* pada siklus I mencapai 62,85% (Baik) aktivitas siswa 50,90% (Cukup baik) dan hasil belajar siswa 58,69% (Cukup baik) dengan skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebesar >70%, sehingga dilaksanakan siklus II yang memperoleh hasil aktivitas guru 74,28% (Baik) aktivitas siswa 77,07% (Baik) dan hasil belajar siswa 79,58% (Baik). Siklus 2 mencapai 80,66%, (Sangat baik) aktivitas belajar siswa 80,36%, (Sangat baik) dan hasil belajar siswa 87,82% (Sangat baik) dengan keterlaksanaan pembelajaran sebesar 100%. Terjadi

²⁵Dedek Ayu, “Pemanfaatan Media...” hlm 83.

kenaikan hasil belajar 8,24% dari 79,58% (Baik) menjadi 87,82% (Sangat baik). Dengan demikian, film Kartun *The Father of Algebra* dapat memotivasi prestasi belajar siswa pada kelas VIII MTs NU Zadul Ma'ad Galagah.²⁶

Karya ilmiah oleh Mahfuzah, Ria Susanti dan Khairul Washfiah tersebut menggunakan pendekatan *mixed method* dengan metode Penelitian Tindakan Kelas, namun penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode studi kasus. Objek kajian oleh Mahfuzah dan kawan-kawan adalah siswa jenjang Madrasah Tsanawiyah sedangkan entitas penelitian ini adalah siswa jenjang Madrasah Aliyah.

Penelitian mengenai “Implementasi Media Film sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di Prodi Pendidikan Sejarah UISU pada Mata Kuliah Sejarah Lokal” oleh Indra Muharman, Pulung Sumantri, Hadiani Fitri dan Muhammad Komarul Huda berpendapat bahwa film mampu membentuk pendidikan karakter mahasiswa. Cerita yang disajikan dalam film mengandung pesan-pesan yang dapat dicontoh dan diimplementasikan dalam kehidupan. Film memiliki manfaat yang signifikan. Mahasiswa dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah lokal.²⁷

Penelitian mengenai Implementasi Media Film sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di Program Studi Pendidikan Sejarah UISU pada Mata Kuliah Sejarah Lokal oleh Indra Muharman, Pulung Sumantri, Hadiani Fitri dan

²⁶Mahfuzah dkk, “Penggunaan Media Film Kartun *The Father of Algebra* pada Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”, *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, Vol. 2 No. 3 Tahun 2023, hlm 10504-10508.

²⁷Indra Muharman dkk, “Implementasi Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di Prodi Pendidikan Sejarah UISU pada Mata Kuliah Sejarah Lokal”, *Education And Learning*, Vol. 3 No. 2 Tahun 2023, hlm 105-110.

Muhammad Komarul Huda fokus pada utilisasi media digital di kalangan pelajar jenjang perguruan tinggi, sedangkan riset yang ini menggunakan objek pelajar jenjang Sekolah Menengah Atas.

Tabel 1.1: Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Riset	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Penggunaan Media Film dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Muhammadiyah 1 Plus Malang (2020)	Media film mampu meningkatkan keaktifan dan semangat belajar, memberikan kemudahan dalam memahami materi, mampu mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan, meningkatkan nilai belajar mencapai KKTP.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian • Model penelitian • Objek penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan penelitian • SKI di Jenjang Madrasah Aliyah • Subjek sama-sama menggunakan media digital
2	Pemanfaatan Video Animasi WOL (<i>Way Of Life</i>) sebagai Media Pembelajaran SKI Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar (2022)	100% siswa merespons “ya” yang bermakna bahwa pembelajaran menggunakan video animasi menyenangkan, mudah dimengerti dan sesuai keinginan siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian • Model penelitian • Objek penelitian • Fokus pada mapel SKI jenjang SD 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan penelitian • Subjek sama-sama menggunakan media digital
3	Desain Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Sibolga (2022)	Hasil dari penelitian media pembelajaran <i>Game</i> Edukasi bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan model penelitian • Lokasi penelitian • Model penelitian • Objek penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama berfokus pada mapel SKI di Jenjang MA • Subjek sama-sama menggunakan media digital
4	Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Power Point 2010 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (2022)	Metode demonstrasi melalui pembelajaran berbasis multimedia adalah sarana atau media pembelajaran yang menyenangkan.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian • Model penelitian • Objek penelitian • SKI di lembaga lingkungan pesantren 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan metode penelitian • Subjek sama-sama menggunakan media digital
5	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda (2022)	Siswa lebih tertarik belajar sejarah menggunakan aplikasi <i>quizizz</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapel sejarah secara umum • Lokasi penelitian • Model penelitian • Objek penelitian • Lingkungan SMK 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan model penelitian • Subjek sama-sama menggunakan media digital

6	Pemanfaatan Media Film sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Qur'an (2023)	Media film mampu meningkatkan minat belajar siswa, menghibur daripada membaca buku, memberikan pengalaman belajar menarik, memberikan interpretasi sejarah beserta fakta-fakta sosial dan terasa bagaikan membaca analisis peristiwa sejarah secara komprehensif daripada hanya menghafal.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian • Objek penelitian menggunakan minat belajar sedangkan objek penelitian saya adalah visualisasi stori 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan model penelitian • SKI di Jenjang Madrasah Aliyah • Subjek sama-sama menggunakan media digital
7	Penggunaan Media Film Kartun <i>The Father Of Algebra</i> pada Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (2023)	Kenaikan hasil belajar 8,24% dari 79,58% menjadi 87,82%. Jadi, penggunaan media film Kartun <i>The Father of Algebra</i> dapat memotivasi prestasi belajar siswa pada kelas VIII MTs NU Zadul Ma'ad Galagah.	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan model penelitian • Lokasi penelitian • Objek penelitian • SKI di jenjang MTs, sedangkan penelitian yang disusun penulis sekarang ini fokus kepada jenjang Madrasah Aliyah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek sama-sama menggunakan media digital
8	Implementasi Media Film sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di Prodi Pendidikan Sejarah UISU pada Mata Kuliah Sejarah Lokal (2023)	Media film dapat membentuk pendidikan karakter mahasiswa. Cerita yang disajikan dalam film mengandung pesan-pesan baik, sehingga dapat dicontoh dan diimplementasikan dalam kehidupan.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian • Objek penelitian • Fokus pada pembelajaran sejarah umum 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan model penelitian • Subjek penelitian sama-sama menggunakan media digital

Berdasarkan kajian-kajian dalam penelitian terdahulu bahwa penelitian yang penulis lakukan ini adalah riset orisinil. Dengan ditunjukkan bahwa seluruh penelitian di atas tidak mengkonsentrasikan secara komprehensif bagaimana utilisasi media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara memadukan media digital lain, karena fokus penelitian sekarang bukan hanya media digital berupa film dan *slide* yang ada di powerpoint, tetapi juga video *vlog* mengenai museum tentang sejarah pedaban Islam, *website* dan *google book*.

F. Definisi Operasional

Mengingat luasnya masalah yang memungkinkan dikaji dalam penelitian ini, maka penulis membatasi penelitian ini dengan menggunakan subjek sebagai dasarnya, yakni Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Nganjuk. Adapun istilah lain yakni:

1. Utilisasi media digital yang dimaksud dalam penelitian ini bermakna pemanfaatan media digital, lebih tepatnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk jenjang kelas sebelas atau Fase F di Madrasah Aliyah Negeri 1 Nganjuk.
2. Maksud ‘mengkonstruksi visualisasi stori’ adalah membentuk nuansa stori atau cerita yang mampu dilihat oleh para peserta didik ketika guru menjelaskan dengan perantara elektronik, atau disebut juga mengungkapkan gagasan dengan menggunakan bentuk gambar, video dan lain sebagainya, agar siswa tidak hanya membayangkan latar tempat, suasana dan waktu cerita ketika mendengarkan penjelasan.
3. Maksud diksi ‘stori’ dalam penelitian ini adalah kisah-kisah yang terdapat di pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, yakni keterangan tentang masa lalu, sejarah bangsa-bangsa, keadaan negeri-negeri dan peninggalan atau jejak umat terdahulu, selaras dengan realita dan kebenaran, serta merupakan kisah yang sarat dengan pelajaran dan nasihat.