

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Utilisasi Media Digital

Utilisasi atau disebut juga pemanfaatan adalah tindakan menggunakan sesuatu secara praktis dan efektif. Dalam bisnis, merujuk pada persentase waktu yang tersedia di mana mesin, perangkat, atau karyawan bekerja secara aktif. Kamus *Cambridge* memiliki dua definisi ‘pemanfaatan’, yakni jumlah sesuatu yang tersedia, diproduksi dibandingkan dengan jumlah yang dapat diproduksi. Juga bermakna sebuah proses menggunakan sesuatu secara efektif. Utilisasi adalah teknik utama dalam menentukan keberhasilan dan efisiensi kinerja, hal ini terjadi pada peralatan dan perlengkapan.²⁸

Media berpengaruh dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan media harus didasarkan pada pemilihan tujuan pembelajaran yang tepat. Apabila media pembelajaran dipilih dan dipersiapkan dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Oleh karena itu, tercapainya tujuan pembelajaran akan tercapai jika tersedia media pembelajaran.²⁹

Digitalisasi sumber merupakan hal penting dalam kajian sejarah. Dengan adanya digitalisasi sumber, maka menjadi lebih mudah diakses. Hal ini tentu saja sangat berbeda dengan periode sebelumnya yang mana akses terhadap sumber itu sangat terbatas. Digitalisasi mampu mengubah proses pembelajaran menjadi desentralisasi pengetahuan dan akses terhadap informasi. Proses ini berimbas pada

²⁸David Moeljadi dkk, *Software Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-5 untuk Android* (Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2023).

²⁹H. Khoirunnisa dkk, “Edmodo as a Media For History Learning in The Digital Era”, *ICEGE 2018 IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science* 243 Tahun 2019, hlm 1.

lahirnya sejarah yang lebih *friendly* dan komunikatif, karena mudah dicari dan dibagi sehingga terkonstruksi intensifikasi penggunaan arsip digital.³⁰ Beberapa corak media digital dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sebagai berikut,

1. *Film dan Video*

Media pembelajaran film atau video adalah media yang menggunakan gambar hidup dan suara untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan nyata. Jenis konten ini banyak ditemukan di media sosial seperti video reels Instagram, video TikTok, dan di *platform* Youtube.³¹ Kelebihan media film atau video antara lain:

- a. Melengkapi pengalaman belajar peserta didik dengan memberikan gambaran visual yang kontinu dan detail;
- b. Menunjukkan proses atau peristiwa yang sulit dijelaskan dengan kata-kata;
- c. Mempengaruhi sikap dan emosi peserta didik dengan menunjukkan contoh-contoh yang positif atau negatif;
- d. Dapat ditampilkan untuk kelompok besar atau kecil, sehingga dapat digunakan dalam berbagai macam situasi dan kegiatan belajar;
- e. Dapat mempercepat proses belajar dengan menggambarkan proses yang rumit atau panjang dengan cara yang lebih singkat dan jelas.

Kelemahan media film atau video:

- a. Memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, terutama jika ingin membeli atau membuat film dan video khusus untuk kebutuhan belajar;

³⁰Indah Wahyu Puji Utami, "Pemanfaatan Digital History untuk Pembelajaran Sejarah Lokal", *JPSI: Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2020, hlm 55-56.

³¹Stanley Sanders, Eleonara Elna dkk, *Ngonten Bersama AI* (Semarang: SIEGA Publisher, 2023), bab 3.

- b. Beberapa peserta didik kesulitan mengikuti informasi yang disajikan dalam film dan video karena gambar-gambar bergerak terus menerus;
- c. Tidak selalu sesuai dengan kebutuhan atau tujuan belajar yang diinginkan, sehingga perlu memilih dengan cermat atau membuat sendiri film dan video yang sesuai dengan kebutuhan.³²

2. Power Point

Microsoft Power Point adalah *software* yang membantu menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah. *Microsoft Power Point* memudahkan seseorang dengan adanya fasilitas berupa *font picture, sound dan effect* untuk membuat *slide*. Terdapat hal-hal yang patut dipenuhi, di antaranya terlebih dahulu menyiapkan atau menyimpulkan dari sejumlah materi atau makalah dengan berupa point bahasan yang perlu dicantumkan pada *slide* sebagai garis besar.

Dalam menggunakan *Microsoft Power Point* juga diikuti dengan *sub point* dari masing-masing *point* yang ada dan lengkapi dengan gambar. Ada beberapa tata cara agar terlihat menarik yakni dapat memberikan *bullet, font* dan *color* yang menyolok pada point yang paling utama agar menjadi pusat perhatian.

Kelebihan *Microsoft Power Point*:

- a. Mengoperasikan aplikasi ini sangat mudah bahkan untuk pemula sekalipun;
- b. Tersedia jenis-jenis desain dan template yang menarik dan unik;
- c. Dapat dibuat dalam berbagai format data;
- d. Dapat mengedit foto secara langsung;

³²Hepi Ikmal, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi* (Lamongan: Nawa Literasi Publishing, 2023), hlm 29-30.

- e. Adanya fitur pergerakan seperti *Transition dan Custom Animation*;
- f. Adanya fitur untuk memasukkan konten dari lain aplikasi yang mendukung OLE (*Object Linking and Embedding*).

Kekurangan *Microsoft Power Point*:

- a. Tidak dapat digunakan OS lain. Artinya, terdapat pada fungsi dari Platform Microsoft yang hanya dapat digunakan sehingga *software* untuk OS lain, seperti Mac dan Linux belum dapat diakses.
- b. Ketidakstabilan dokumen pada setiap versi MS. Power Point yang umumnya file yang dibuat pada versi lama, contohnya tahun 2007 tidak bisa digunakan secara sempurna di versi 2010, begitu sebaliknya.
- c. Harga terlalu mahal pada versi premium bagi pelajar.³³

3. *Website*

Website atau dikenal dengan situs web adalah kumpulan halaman yang berisi suatu informasi tertentu yang dapat diakses oleh pengguna tanpa mengenal tempat dan waktu melalui jaringan internet. Adapun kelebihan *website* adalah:

- a. Memiliki jangkauan penerima informasi yang luas, tidak terpatok oleh demografi maupun geografi;
- b. Akses informasi yang relatif mudah didapatkan;
- c. Informasi yang dimuat sangat cepat;
- d. Biaya promosi yang relatif terjangkau;

Kekurangan media digital *website* antara lain:

- a. Biaya pengelolaan yang cukup tinggi jika aktivitasnya juga tinggi;

³³Hanifah Nur Nasution dkk, *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan iSpring Suite 8* (Pekalongan: NEM, 2023), hlm 28-34.

- b. Biaya pembuatan yang relatif mahal bagi beberapa pihak mulai dari dua juta rupiah hingga ratusan juta rupiah (mengikuti tingkat kerumitan *website*);
- c. Rentannya serangan *cyber (hacker)* pada sebuah *website*.³⁴

4. *Google Books*

Google books adalah layanan oleh Google yang memungkinkan pengguna mencari, menemukan, membaca buku secara daring. Layanan ini menyediakan akses berbagai buku elektronik yang telah dipindai dan diarsipkan oleh Google, termasuk buku-buku yang sudah tidak dicetak lagi atau yang sulit ditemukan di perpustakaan fisik.³⁵ Berbagai macam bahan literasi secara gratis atau biaya berlangganan yang terjangkau yakni Google Books, Kindle, Scribd dan masih banyak lagi.³⁶ Manfaat *e-book* antara lain:

- a. Praktis dan mudah dibawa kemanapun selama manusia membawa perangkat elektronik (smartphone, laptop, tablet dan lain-lain sebagainya);
- b. Membuat kegiatan membaca menjadi efisien dan efektif;
- c. Ramah lingkungan;
- d. Tahan lama;
- e. Mudah dalam penggandaan;
- f. Mudah didistribusikan.

Selain memiliki kelebihan, *e-book* juga mempunyai kekurangan, antara lain:

- a. Membacanya berlama-lama membuat keluhan sakit pada mata;

³⁴Faizal Haris Eko Prabowo, Li Sujai dan Diva Ramadhani Fadillah, *Peningkatan Keterampilan Digital bagi Kelompok Informasi Masyarakat: KIM & Masyarakat Desa dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Berita Hoax* (Tasikmalaya: Langgam Pustaka, 2024), hlm 58-70.

³⁵Rohai Inah Indakasih, "Analisis Google Book: Model Layanan Perpustakaan Digital Era 5.0", Vol. 4, *Special Issue of Conference Papers Hybrid International Conference on Library and Information Science* Tahun 2023, hlm 208.

³⁶Irwan P. Ratu Bangsawan, *Mengembangkan Minat Baca* (Jakarta: Pustaka Adhikara Mediatama, 2023), hlm 148.

- b. Jika membaca *e-book* tidak mematikan data seluler, maka akan banyak godaan media sosial yang membuyarkan konsentrasi membaca.³⁷

B. Konstruksi Visualisasi Stori

Kata dasar dari ‘mengkonstruksi’ adalah ‘konstruksi’, yaitu susunan, model atau tata letak suatu bangunan.³⁸ Mengkonstruksi adalah sebuah teknik mengasah mental siswa dalam belajar dengan mengambil dan mengumpulkan data dan memanfaatkannya untuk membangun pemahaman menyeluruh. Mengkonstruksi ilmu pengetahuan berarti peserta didik dikondisikan sedemikian rupa sehingga mereka mendapatkan pelajaran tersebut. Siswa bergiat meningkatkan pengetahuan mereka, peserta didik dikondisikan sebagai mitra dalam belajar, pendidik bukan pusat informasi yang paling tahu, pendidik hanya salah satu sumber belajar. Sumber belajar yang lain dapat diperoleh siswa dari mengamati alam, melakukan praktikum, menonton televisi, dari teman sebaya, dari koran, dan internet. Pendidik memberikan dorongan pada peserta didik untuk menemukan cara sendiri dalam menyelesaikan permasalahan, dengan demikian peserta didik mampu membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan pengalaman dan tempat hidup mereka.³⁹

Mengkonstruksi mencakup membuat model, memberikan alternatif dan menggunakan kreativitas. Proses mengkonstruksi merupakan bagian esensial dari praktik desain sebagai media belajar. Kegiatan mengkonstruksi memungkinkan

³⁷Nasrul Makdis, “Penggunaan E-Book pada Era Digital”, *Al-Maktabah*: Vol. 19, 2020, hlm 81-82.

³⁸Aplikasi Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi 1.0.0 (100), 2016-2024 Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

³⁹Syofia Yohana, *Kooperatif Tipe Investigation dan Aktivitas Belajar* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), hlm 64.

siswa terlibat dalam penalaran berbasis model, menggali konsep secara mendalam serta mengeksplorasi. Kegiatan konstruksi sebagai representasi proses kognitif siswa yang dapat dijadikan bahan diskusi selama pembelajaran.⁴⁰

Visualisasi adalah pengungkapan gagasan atau perasaan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya, proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen.⁴¹ Visualisasi merupakan tindakan membentuk hubungan kuat antara internal dalam membangun sesuatu yang diakses melalui indera. Visualisasi terdiri dari konstruksi mental setiap objek atau proses yang menghubungkan individu dengan objek atau peristiwa yang dirasakan sebagai eksternal.⁴²

Diksi ‘stori’ atau disebut juga kisah, merupakan konsep yang berpangkal dari *القصة* dengan huruf *qaf* berkasrah sebagai makna *prural*. Bentuk *singular*-nya adalah *قصة*. Kisah dalam bahasa Arab adalah berita yang diriwayatkan atau berita yang diceritakan. Al-Qur'an telah menamakan apapun yang diberitakan berupa berita yang berkaitan dengan orang-orang di masa lampau.⁴³ Sebagai fasilitas visualisasi stori, alat peraga mengubah fungsi benda menjadi sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk berkisah.⁴⁴

Mengkonstruksi visualiasi stori bermakna menjelaskan sembari mendorong peserta didik untuk memikirkannya. Visualisasi stori membantu

⁴⁰Fitri Nuraeni, *Strategi Integrasi Desain Rekayasa pada Pembelajaran IPA* (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019), hlm 34-35.

⁴¹Ebta Setiawan, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Kamus Versi dalam Jaringan”, *Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa) 2023* (<https://kbbi.web.id/visualisasi>) (diakses Pada 20 Oktober 2023).

⁴²Mamba’ul Ulum, *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack: untuk Meningkatkan Visualisasi, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa* (Praya Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia ,2022), hlm 23.

⁴³Umar Sulaiman Al-Asyqar, *Kisah-kisah Gaib dalam Hadis Shahih* (Bekasi: Darul Falah, 2019), hlm 29-33.

⁴⁴Susantri Agustina dkk, *Biblioterapi untuk Pengasuhan Membangun Karakter Anak dengan Kisah* (Jakarta Selatan: Noura Publishing, 2017), hlm 281.

menyampaikan tema dan persoalan secara komprehensif. Siswa lebih cepat memproses materi yang tervisualisasi, memahami lebih baik dan mengingat lebih lama. Salah satu cara mudah untuk memastikan bahwa pelajar menyimpan informasi dalam memori jangka panjang adalah dengan memasang konsep dengan gambar yang bermakna.⁴⁵

Berbagai hal menjadi sangat menarik ketika semua orang dalam kelompok mulai memvisualisasikan dan menggambarkan apa yang mereka pikirkan. Dengan cara ini, gambaran umum bersama atau visi bisa muncul.⁴⁶ Media digital yang mampu mengkonstruksi visualisasi stori juga membuat siswa merekonstruksi atau membangun kembali mengenai materi apa yang telah dipelajari. ‘Merekonstruksi’ tergolong dalam capaian C6 sebagaimana gambar 2.1 berikut.⁴⁷

Gambar 2.1 Tabel KKO Ranah Kognitif

Mengingat C1	Memahami C2	Mengaplikasikan C3	Menganalisis C4	Mengevaluasi C5	Mengkreasi C6
Menemukanali	Menjelaskan	Melaksanakan	Mendiferensi- asikan	Mengecek	Membangun
Mengingat kembali	Mengartikan Menginterpre- tasikan	Mengimplemen- tasikan	Mengorgani- sasikan	Mengkritik	Merencanakan
Membaca	Menginterpre- tasikan	Menggunakan	Mengatribusi- sasikan	Membuktikan	Memproduksi
Menyebutkan	Menceritakan	Mengonsepan	Mengatribusikan	Mempertah- ankan	Mengombi- nasikan
Melafalkan/ melafazkan	Menampilkan	Menentukan	Mendiagnosis	Memvalidasi	Merancang
Menuliskan	Memberi contoh	Memproseskan	Memerinci	Mendukung	Merekonstruksi
Menghafal	Merangkum	Mendemon- strasikan	Menelaah	Mem- proyeksikan	Membuat
Menyusun daftar	Menyimpulkan	Menghitung	Mendeteksi	Memperband- ingkan	Menciptakan
			Mengaitkan		Mengabstraksi

(Sumber: Buku “Kajian Pedagogik Pendidikan Ilmu Komputer” oleh Munir dkk)

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah

Pembelajaran adalah kombinasi tersusun yang meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Esensi yang terlibat dalam sistem pengajaran

⁴⁵*Ibid.* hlm 137.

⁴⁶Michael Lewrick dkk, *The Design...*, hlm 160.

⁴⁷Munir dkk, *Kajian Pedagogik Pendidikan Ilmu Komputer* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023), hlm 73.

terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material, meliputi buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film dan audio. Fasilitas terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas di pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu interaksi antara pendidik secara langsung maupun tidak langsung menggunakan media.⁴⁸

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sesuatu yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik agar mampu memberikan konsep yang objektif dan sistematis dalam perspektif sejarah, mengambil *i'tibar*, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah, menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan ajaran Islam berdasarkan cermatan atas fakta sejarah, membekali peserta didik membentuk kepribadian berdasarkan tokoh-tokoh teladan.

Pada kelas 11 atau fase E, mapel Sejarah Kebudayaan Islam memuat tiga elemen. Pada elemen pertama, peserta didik mengevaluasi proses lahirnya Daulah Usmani, Mughal dan Safawi, serta perkembangan peradaban ilmu pengetahuan 3 daulah tersebut sebagai inspirasi dalam menciptakan kehidupan yang harmonis, toleran dan moderat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada elemen kedua, berisi periode modern atau zaman kebangkitan, menganalisis peran umat Islam pada masa penjajahan, kemerdekaan dan pasca kemerdekaan sebagai inspirasi untuk menjadi muslim yang berwawasan global serta adaptif terhadap

⁴⁸Regina Ade Darman, *Belajar dan Pembelajaran* (Padang: Guepedia, 2020), hlm 16-19.

perkembangan zaman di masa kini dan masa yang akan datang. Elemen ketiga adalah Islam di Nusantara, peserta didik menganalisis jalur dan proses awal masuknya Islam di Nusantara, sejarah dan peranan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara, sejarah dan peran kerajaan-kerajaan Islam terhadap perkembangan Islam di Nusantara, serta peran Wali Sanga dalam mengembangkan dakwah Islam di Nusantara sebagai inspirasi untuk menjadi muslim moderat pada zamannya.⁴⁹

Benjamin Bloom membagi domain pembelajaran menjadi tiga, yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.⁵⁰ Kondisi afektif sama dengan domain kognitif yang tersusun dalam urutan hierarkis, sehingga perilaku diasumsikan sebagai hasil dari perilaku di bawahnya. Domain afektif berhubungan dengan emosi seperti nilai, perasaan, motivasi, apresiasi dan sikap. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Jika seseorang telah memiliki penguasaan kognitif yang tinggi, maka sikap dapat berubah mengikuti kognitifnya.⁵¹

Pencapaian akademik peserta didik setelah menerima pengalaman belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pencapaian tersebut dapat dipantau melalui evaluasi yang bertujuan membuktikan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran sejarah yang bermutu mengacu pada hasil belajar yang tinggi atau sesuai KKM.⁵²

⁴⁹Dadan Nurulhaq dan Titin Supriastuti, *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Konsep dan Strategi dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik* (Bandung: Cendekia Press, 2020), hlm 9.

⁵⁰Leni Meilani dkk, "Dampak Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 30 September 2021, hlm 284.

⁵¹Wayan Widiana dkk, *Validasi Penyusun Instrumen Penelitian Pendidikan* (Depok: Rajawali Press, 2020), hlm 34.

⁵²Endang Setyoningsih, *Strategi Jitu Pembelajaran Sejarah Bermutu* (Praya, Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), hlm 53.