

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Digital

1. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara garis besar, dapat dipahami bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam hal ini, pendidik, buku, dan lingkungan sekolah dapat dikategorikan sebagai media. Namun secara lebih khusus media dalam proses pembelajaran merupakan alat yang sangat efektif dalam membantu pendidik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁶ Sehingga media merupakan alat atau perantara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

NEA (*National Education Association*) menyatakan bahwa media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca.¹⁷ Menurut Gagne dan Briggs mengemukakan media sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, seperti buku, film, kaset, film

¹⁶ Moh. Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*, (Batu: Literasi Nusantara, 2019), 3.

¹⁷ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Untirta*, Vol. 2, No. 1, (2019), 2.

bingkai, dan lain-lain.¹⁸ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah alat fisik yang digunakan pendidik baik berupa cetak maupun audiovisual dalam menyajikan pembelajaran secara efektif.

Pembelajaran digital merupakan media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan pada saat ini dalam pembelajaran. Pembelajaran digital adalah sebagai alat yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai zaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam mengembangkan daya nalar kritis dan memecahkan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi.¹⁹ Pembelajaran digital dapat diartikan pula sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi dalam diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan peserta didik di dalam kelas yang berbeda.

Pembelajaran digital merupakan teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita pada peserta didik, baik dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun berupa video. Sehingga sangat memungkinkan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran dalam bentuk cerita bersambung. Hal ini relevan dengan kurikulum dalam merangsang keaktifan peserta didik untuk belajar. Manfaat lainnya, penggunaan media digital dapat membuat pembelajaran

¹⁸ Alfiyanto Pamuaaji & Muhammad Munir, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara", *Jurnal Elinvo*, Vol. 2, No. 2 (2017), 3.

¹⁹ Suciati, "Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 19 No. 2, 2018, 146-155

menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau peserta didik dengan adanya dukungan animasi dan musik secara simultan.

Adanya pemanfaatan media pembelajaran digital juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh Bidell dan Fischer. Bidell dan Fischer mengungkapkan bahwa konstruktivisme memiliki karakteristik adanya perolehan pengetahuan sebagai produk dari kegiatan organisasi sendiri oleh individu dalam lingkungan tertentu. Sedangkan konstruktivisme menurut Bruning merupakan perspektif psikologis dan filosofis yang memandang bahwa masing-masing individu membentuk atau membangun sebagian besar dari apa yang mereka pelajari dan pahami.²⁰

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Menurut teori ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya, yaitu siswa diberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengembangkan ide-ide yang ia miliki, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.²¹ Sehingga adanya perkembangan teknologi dan media pembelajaran digital ini secara tidak langsung akan

²⁰ Mangun Wardoyo Sigit, *Pembelajaran Konstruktivisme Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 4.

²¹ Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual, (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*, (Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher, 2008), h. 40- 41.

membantu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik dalam mengembangkan teknik pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil yang maksimal serta mengasah kemampuan peserta didik dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan daya berfikir kritis dalam menghadapi perkembangan zaman.

Media pembelajaran digital adalah segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.²² Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, dimana bermain merupakan salah satu kebutuhan dari anak sekolah.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan media yang saat ini digunakan dalam pembelajaran. Sebagaimana menurut Arista Aulia menyatakan karakteristik media pembelajaran digital yaitu:

- a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh berbasis web dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan untuk menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

²² Riri Okra, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan", *Jurnal Educative: Journal Of Educational Studies*, 2019, 122.

- b. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pembelajaran saat covid.
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat serta kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar dari rumah.
- d. Bukti atau produk dalam aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik (*feedback*) yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi nilai/ skor kuantitatif. Semua hal ini tentu mensyaratkan sumber daya manusia (SDM) pendidikan yang mumpuni.²³ Sehingga dalam peningkatan kualitas SDM merupakan hal yang mutlak dan harus dituntaskan, agar tidak menimbulkan permasalahan yang berkelanjutan.

Sedangkan menurut Rayitno, adapun karakteristik dalam pembelajaran digital yaitu;

- a. Pembelajaran yang mengkombinasikan beragam cara penyampaian, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang beragam.
- b. Pembelajar *online learning*, cenderung bersifat individualisme dan sibuk dengan teknologinya masing-masing, menyelesaikan tugas dan kewajiban tepat waktu dan efisien serta praktis, belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.²⁴

²³ Arista Aulia Firdaus, *Dampak Covid-19 Terhadap Kebijakan Pendidikan Di Indonesia: Antar Idealisme Dan Realitas*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 92.

²⁴ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 407.

- c. Pengetahuan dapat dicari dan ditemukan secara cepat melalui pemanfaatan internet, segala sesuatu diselesaikan dengan kemampuan masing-masing, dan malu jika salah atau mencontek, serta berkarya dan mempublikasikannya.
- d. Pembelajaran digital diharapkan dapat membuat peserta didik secara mandiri memiliki usaha yang keras dan tanggung jawab dalam mengambil keputusan belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, yang terkait dengan langkah pembelajaran dan mampu untuk melacak, menguasai kemampuan teknologi secara cepat dibandingkan dengan generasi sebelumnya.
- e. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan dan menyadari bahwa kemampuan serta potensi yang dimiliki akan membawa mereka menuju kehidupan yang lebih baik.²⁵ Adanya karakteristik media pembelajaran digital salah satunya dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran digital memiliki penggunaan yang lebih fleksibel yaitu dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah melainkan juga dapat dilakukan dirumah.

3. Bentuk-Bentuk Media Pembelajaran Digital

Dalam perangkat media pembelajaran terdapat beberapa media yang digunakan untuk mewakili dan sesuai dengan materi ajar yang akan

²⁵ *Ibid.*, 407.

digunakan. Adapun media yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu:

- a. Bahan (*Media Material*) merupakan sesuatu yang digunakan dalam menempatkan informasi yang akan disampaikan kepada khalayak dengan menggunakan perangkat tertentu atau bentuk dari suatu objek itu sendiri, seperti slide, transparansi, grafik, foto, dan bahan cetak.
- b. Perlengkapan (*equipment*) merupakan sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan atau memindahkan suatu bahan untuk ditempatkan kepada audiens atau penonton, seperti proyektor, perekam video, slide, papan, papan lem, dan kain flannel.
- c. Perangkat keras dan perangkat lunak (*hardware* dan *software*). Perangkat keras merupakan perangkat yang digunakan untuk mengirimkan informasi. Informasi tersebut dituangkan ke dalam materi yang akan disampaikan kepada audiens. Contoh perangkat keras komputer yaitu monitor, keyboard, mouse, CPU, RAM, hardisk, printer, scanner, speaker dan proyektor. Sebaliknya, perangkat lunak merupakan konten informasi yang disimpan dalam suatu materi. Contoh perangkat lunak pada komputer adalah Windows, Opera Mini, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Office, Publisher, Corel Draw, Paint, AVG, dan Smadav.

Adapun jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung diantaranya:

a. Microsoft Power Point

Microsoft Power Point adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Microsoft Power Point akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena Microsoft Power Point akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang mudah ditampilkakan di layar monitor komputer.²⁶

Dilihat dari kaidah pembelajaran, Microsoft Power Point dapat menunjang proses pembelajaran melalui multimedia yang ditampilkan yang meliputi teks, gambar, animasi, dan video. Program ini sering dilakukan dalam pembelajaran, pelatihan, promosi perusahaan, layanan dan sejenisnya dengan mengintegrasian antarmedia pembelajaran.²⁷ Media tersebut menjadi salah satu alternatif dalam peningkatan penguasaan materi yang bersifat abstrak dengan animasi atau gambar yang ditampilkannya.

b. *Google Classroom*

Google Classroom adalah suatu layanan kelas virtual yang dimiliki oleh Google. Google Classroom mempertalikan banyaknya layanan Google secara berbarengan guna

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, Cet. 22, 2020), 65.

²⁷ Moh. Zaiful Rosyid,dkk, *Ragam Media Pembelajaran*, (Malang: Literasi Nusantara, Cet. 2, 2020), 77-78.

mengulurkan sambungan tangan bagi lembaga-lembaga pendidikan agar beralih cara menuju sistem tanpa kertas. Hampir sama dengan Edmodo, pengajar juga dapat membentuk kelasnya secara online bersama peserta didik. Melalui aplikasi ini pembuatan tugas atau PR jarak jauh dan koreksi dapat dilakukan secara otomatis dengan bantuan internet.²⁸ Peserta didik dapat mengaksesnya untuk kemudian dipelajari dan dikerjakan dari mana pun peserta didik berada.

c. *Google Form*

Google form merupakan salah satu komponen layanan Google Docs. Untuk seorang akademisi, Google form digunakan untuk melakukan kuis online, survei tentang efektivitas pengajaran, mengumpulkan jawaban pertanyaan terbuka dan sebagainya.²⁹ Google form atau google formulir merupakan alat yang dapat membantu dalam mengirim survei, merencanakan suatu acara, mengumpulkan informasi dengan efisien dan mudah.

Google form adalah layanan dari google yang termasuk kedalam google drive bersama dengan google dokumen, google Slides, dan google sheets. Pada google form terdapat tanggapan survei diolah menjadi grafik lingkaran.³⁰ Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan google form merupakan suatu layanan dari google docs. Google form dapat

²⁸ Noralia Purwa Yunita dan Richardus Eko Indrajit, *Digital Mindset-Menyiapkan Generasi Muda Indonesia Menghadapi Disrupsi Teknologi*, (Yogyakarta: ANDII: 2020), 74.

²⁹ Anton Zulkarnain Sianipar, *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan Mahasiswa*. ISSN : 2598-8719 (Online) ISSN : 2598- 8700, 3(1), 2019, 16–22.

³⁰ *Ibid.*, 22.

digunakan untuk survei online, kuis, merencanakan acara, dan mengumpulkan informasi.

d. *Youtube*

Menurut Faiqah, dkk mengutip dari saraswati ekarini YouTube merupakan layanan video berbagi yang disediakan oleh Google bagi para penggunanya untuk memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis. Kecenderungan orang menonton YouTube naik 60% tiap tahunnya dan 40% tiap harinya. Selain itu, jumlah penonton YouTube naik tiap tahunnya tiga kali lipat. Adapun jumlah video yang ditonton tiap harinya 100.000 video dan ada 65.000 video yang diunggah tiap jamnya. Sekitar 20 juta penonton mengunjungi YouTube tiap bulannya dengan kisaran usia 12—17 tahun.³¹

Senada dengan Willmot, Young dan Asensio, menemukan bahwa video telah menjadi media penyebaran pendidikan arus utama yang diakibatkan oleh semakin rendahnya biaya produksi. Sumber daya seperti YouTube telah memungkinkan setiap orang yang dapat menggunakan kamera dan komputer untuk membuat dan menyebarkan video. Mereka menemukan bahwa banyak kegunaan video untuk pembelajaran seperti catatan harian video, stimulasi, dan urutan pembelajaran.

Terdapat banyak kegunaan video yang dapat dengan mudah dibawa ke dalam ruang kelas dengan teknologi, dengan

³¹ Ekarini Saraswati, *Peran Youtube Dalam Menunjang Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di SMA*, (Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 6.

demikian video tidak lagi semata-mata untuk menyajikan, akan tetapi juga untuk membuat jaringan pelajar. Dalam kaitan ini mereka menciptakan kerangka I-3 (imaji, interaktivitas, dan integrasi) untuk menyediakan bantuan praktis bagi guru berupa rancangan pedagogis mereka dan pengembangan video untuk pembelajaran daring.³²

e. *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat memantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik.³³ Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi C. K. yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai

³² *Ibid.*, h. 7.

³³ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Kuliah Kimia Fisika I", *Jurnal Pendidikan*, No. 1, Vol. 12 (2019), 33.

potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.³⁴

f. Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan untuk pemula sekali pun. Aplikasi canva memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin.

Penggunaan aplikasi canva bertujuan untuk memudahkan penggunaannya untuk melakukan kreativitas dengan berbagai fitur yang diterapkan canva menjadi salah satu aplikasi desain yang sangat mudah untuk dipelajari. Selain itu aplikasi canva juga memiliki keistimewaan yaitu disukai oleh banyak pengguna, termasuk pengguna yang masih belajar menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi canva juga digunakan sebagai media pembelajaran berbasis elektronik yang memudahkan pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran.³⁵

Ada pula pemilihan media pembelajaran yang diterapkan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Pemilihan pendekatan dan model pendekatan yang cocok, serta dukungan bermacam pihak memastikan keberhasilan pembelajaran online. Evaluasi

³⁴ Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyarningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020", *Seminar Nasional Edusaintek*, 2019, 169.

³⁵ Ayouvi Poerna Wardhanie, dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolahislami Berbasis Kewirausahaan", *Society*, Vol. 2, No. 2, 2021, 51.

pada pembelajaran online berarti digunakan untuk dicoba. Mengenai hal tersebut dapat dilakukan dengan mengadakan evaluasi pada pembelajaran online sehingga dikenal apakah pembelajaran dapat berjalan dengan efektif maupun tidak.³⁶ Apabila pembelajaran tidak berjalan secara efektif maka dapat melakukan modifikasi pada sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Manfaat Media Pembelajaran Digital

Kemp dan kawan-kawan dalam bukunya Hamzah B dan Nina Lamatenggo menjabarkan sejumlah memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:³⁷

- a. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar
- b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif
- d. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan terutama dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam
- f. Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan
- g. Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat atau baik
- h. Memberikan nilai positif bagi pengajar

³⁶ *Ibid.*, 34.

³⁷ Hamzah B Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 124.

B. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab yaitu *syajaratun* yang berarti pohon, dalam bahasa Indonesia “sejarah” memiliki arti asal-usul (keturunan), silsilah, dan peristiwa atau kejadian yang benar terjadi pada masa lampau. Sejarah dapat diartikan dalam bahasa Arab menjadi tarikh atau sirah, namun bila disandingkan dengan kata ‘ilm memiliki pengertian sebagai ilmu yang menjelaskan baik masa, tempat terjadinya, ataupun sebab terjadinya suatu peristiwa.³⁸ Sehingga sejarah merupakan peristiwa atau kejadian pada masa lampau yang menjelaskan berbagai fenomena kehidupan di masyarakat, baik pada zaman sebelum dan sesudah Rasulullah SAW.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sejarah kebudayaan Islam (SKI) hadir sebagai sebuah mata pelajaran. SKI adalah salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang perjalanan kehidupan umat Islam dalam memperjuangkan syariat dari satu masa ke masa yang lain, penanaman nilai-nilai ditujukan untuk mengukuhkan keyakinan kebenaran agama Islam kepada peserta didik.³⁹ Pendidik juga memiliki peran penting dalam menelaah dalil, teori, fakta sejarah, hikmah, serta nilai yang ada agar peserta didik memahami makna pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran SKI pendidik lebih berfokus pada

³⁸ Usep Mudani Karim Amrullah dan Abdul Azis, “Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 7 No. 1, (2019), 56.

³⁹ Ossi Marga Ramadhan dan Tarsono, “Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Google Classroom Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa”, *JINOP*, Vol. 6, No. 2, (2020), 205.

penanaman syariat-syariat Islam dan menelaah berbagai teori, dalil, fakta serta hikmah dalam upaya penerapan kehidupan bermasyarakat.

2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Madrasah Tsanawiyah yaitu:

- a. Sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah.
- b. Sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah.
- c. Peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin.
- d. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah.
- e. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah.
- f. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al-Ayyubiyah.
- g. Memahami perkembangan Islam di Indonesia.

Pada jenjang pendidikan menengah, kemampuan-kemampuan dasar yang diharapkan adalah dengan landasan iman yang benar, peserta didik mampu memahami dan mengambil manfaat dari tarikh-tarikh Islam.

3. Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

- a. Fungsi Edukatif
 - (1) Sejarah menegaskan kepada siswa tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.
 - (2) Membantu peningkatan iman siswa dalam rangka pembentukan pribadi muslim, disamping memupuk rasa kecintaan dan kekaguman terhadap Islam dan kebudayaannya.

b. Fungsi Keilmuan

- (1) Melalui Sejarah siswa memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.
- (2) Memberi bekal kepada siswa dalam rangka melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi atau sebagai bekal untuk menjalani kehidupan pribadi mereka.

c. Fungsi Transformasi

- (1) Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.
- (2) Mendukung perkembangan Islam masa kini dan mendatang, di samping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna Islam bagi kepentingan kebudayaan umat manusia.⁴⁰

4. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

- a. Memberi pengetahuan tentang sejarah agama Islam dan kebudayaan Islam kepada peserta didik.
- b. Mengambil ibrah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
- c. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk berdasarkan hasil mencermati fakta sejarah yang ada.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

⁴⁰ Della Mawaddah, "Strategi Guru Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Bandung Tulungagung", *Tulungagung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung*, 2018, 50-51.

- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴¹

5. Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berikut ini adalah metode pembelajaran SKI yang juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lain⁴²:

- a. Metode ceramah, penyajiannya melalui penuturan (penjelasan lisan), guru menyampaikan atau menceritakan kejadian-kejadian masa lalu kemudian menjelaskan ibrahnya.
- b. Metode tanya-jawab, metode ini akan lebih bernilai aplikasi tinggi apabila pertanyaan bervariasi dan penyajiannya menarik.
- c. Metode diskusi, penyajiannya melalui pemecahan masalah atau analisis.
- d. Metode demonstrasi, penyajiannya dengan menampilkan atau memperagakan suatu proses, situasi, benda yang akan dipelajari beserta penjelasan lisan.
- e. Metode *timeline*, memuat kronologi atau rentetan terjadinya peristiwa.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mempersiapkan bahan atau materi yang akan dipelajari, bahan ajar yang terpadu dan sistematis akan mudah diterima oleh para siswa. Disamping itu, untuk

⁴¹ *Ibid.*, 52.

⁴² Dwi Muthia Ridha Lubis, dkk., "Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", *Islamic Education*, Vol. 1 No. 2 (2021), 70.

menunjang kegiatan belajar yang lebih variatif, mengena, menambah cakrawala dan mudah dipahami, guru dapat memanfaatkan teknologi seperti membuat slide presentasi atau mengenalkan siswa dengan internet untuk mendapatkan bahan ajar tambahan yang berguna dalam pendalaman pemahaman materi SKI.⁴³ Sehingga dengan adanya pelaksanaan tersebut, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

C. Pendekatan *Expository*

1. Pengertian Pendekatan *Expository*

Expository adalah metode pembelajaran yang menekankan kepada penyampaian materi secara verbal dari seorang pendidik kepada peserta didiknya dengan maksud peserta didik menguasai materi pembelajaran yang disampaikan pendidik secara optimal.⁴⁴ Menurut Roy Allen nama lain metode *expository* adalah metode pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena pendidik secara langsung menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Sehingga pendekatan *expository* merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam kelas dengan jumlah besar.

Metode pembelajaran *expository* merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*). Dikatakan demikian, sebab dalam model ini guru

⁴³ Muh. Subhan, *Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VIII*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 14.

⁴⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), 179.

memegang peran yang sangat dominan. Melalui model ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai peserta didik dengan baik.⁴⁵ Sehingga dalam pendekatan *expository* ini berfokus pada kemampuan akademik (*academic achievement*) siswa dalam memahami pembelajaran secara tuntas.

2. Karakteristik Strategi Pembelajaran *Expository*

- a. Penyampaian secara lisan dimana dengan penyampaian verbal merupakan alat utama dari strategi ini;
- b. Materi pelajarannya sudah jadi;
- c. Jenis strategi ini berpusat pada pendidik (*teacher centered*), dengan strategi seperti ini, harapannya pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan optimal agar peserta didik bisa memahami pelajaran tersebut. Pemilihan strategi *expository* dilaksanakan atas beberapa pertimbangan:
 - (1) Karakter peserta didik dengan kemandirian belum teruji;
 - (2) Sumber referensi terbatas;
 - (3) Jumlah peserta didik dalam kelas banyak;
 - (4) Alokasi waktu terbatas;
 - (5) Jumlah materi yang ingin dicapai banyak.

Pendekatan *expository* lebih memudahkan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar namun kurang melibatkan peserta didik. Kegiatan pembelajaran berupa interaksi langsung yang dipimpin

⁴⁵ Jumaisa, "Model Pilihan Pembelajaran, Inquiry atau Expository?", *Jurnal Ilmiah Mandala Education: Ilmu Pendidikan Sosial*, Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, Vol. 6 No. 2, 2020, 344.

oleh pendidik. Adapun metode yang digunakan adalah ceramah, presentasi, diskusi kelas dan tanya jawab. Namun dalam penerapannya, pendidik harus memahami beberapa hal:

- (1) Berorientasi pada tujuan, pendidik sebelum pelajaran dimulai harus menerapkan pembelajaran yang terstruktur dan membuat skema pembelajaran sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan;
- (2) Mengenal situasi dan beradaptasi dengan lingkungan secara baik, dengan pengenalan lingkungan yang baik membuat pendidik leluasa dalam mengajar, pendidik juga bisa menempatkan dirinya kapan ia menjadi teman, pengajar atau orang tua;
- (3) Menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, dengan penguasaan materi yang baik pendidik mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut;
- (4) Kemampuan guru dalam berdialog akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan, dengan begitu guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar strategi pembelajaran dalam pendekatan *expository* bisa terealisasi.

3. Langkah-Langkah Pendekatan *Expository*

Langkah-langkah yang dilakukan pendidik pada pendekatan *expository* antara lain: (a) Persiapan; (b) Penyajian; (c) Menghubungkan;

(d) Menyimpulkan, (e) Penerapan. Adapun diuraikan sebagai mana berikut ini:

a. Persiapan (*Preparation*)

Pada tahapan ini, terkait dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Dalam strategi ekspositori langkah persiapan sangat penting. Keberhasilan dalam penggunaan strategi ekspositori tergantung dengan langkah persiapan.

b. Penyajian (*Presentation*)

Langkah-langkah penyajian merupakan langkah dalam penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang dilaksanakan. Dalam penyajian ini, setiap guru harus menyampaikan materi kepada peserta didik dengan mudah dipahami, oleh karena itu, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh pendidik. i) Penggunaan Bahasa ii) Intonasi suara iii) Menjaga kontak mata dengan siswa iv) Menggunakan joke-joke yang menyegarkan.

c. Korelasi (Menghubungkan)

Langkah korelasi merupakan langkah yang menghubungkan antara pembelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan sesuatu yang mudah diterima dalam struktur yang dimiliki. Langkah korelasi digunakan tidak lain untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang dapat meningkatkan daya ingat mereka.

d. Menyimpulkan

Langkah menyimpulkan merupakan langkah inti untuk memahami pelajaran yang sudah disampaikan. Langkah ini penting

dalam pendekatan *expository* sebab dengan langkah ini, peserta didik dapat dengan mudah mengambil intisari dari pelajaran. Menyimpulkan dapat dilakukan dengan beberapa langkah: pertama, menyimpulkan dapat dilakukan dengan mengulang membahas materi dengan ringkas sehingga peserta didik dapat meng-save di ingatannya. Kedua, pendidik melontarkan beberapa pertanyaan kepada peserta didik terkait pelajaran yang sudah disajikan di awal.⁴⁶

e. Penerapan (*Application*)

Dalam menerapkan strategi ekspositori penulis sering melihat pendidik memberikan tugas-tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah, ini untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh pendidik.

Dalam pembelajaran di kelas, pendidik merupakan komponen terpenting dalam mengajar peserta didik hingga tercapai kesuksesan pada pelaksanaan pembelajaran. Pendidik harus mempunyai banyak inovasi agar peserta didik tidak jenuh dengan yang disampaikannya. Pendidik harus mampu merancang strategi yang jitu dan sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.⁴⁷ Pendidik juga harus mampu dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk merangsang kembali daya berfikir dan praktek pembelajaran

⁴⁶ *Ibid*, h. 190.

⁴⁷ Safriadi et al., "Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Ekspositori", *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2017, h. 4.

siswa. Sehingga pendidik dapat menyelesaikan proses belajar mengajar secara baik dan memperoleh hasil yang memuaskan.

4. Manfaat Pendekatan *Expository*

Pendekatan *expository* merupakan model pembelajaran yang banyak dan sering digunakan. Hal ini disebabkan pendekatan *expository* memiliki beberapa manfaat dalam penggunaannya⁴⁸, diantaranya:

- a. Dengan menggunakan pendekatan *expository* guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, sehingga guru dapat mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai pelajaran yang disampaikan.
- b. Pendekatan *expository* dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang dikuasai oleh peserta didik cukup luas, sementara waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
- c. Melalui pendekatan *expository* selain peserta didik dapat mendengar melalui penuturan tentang materi pelajaran, juga sekaligus peserta didik bisa melihat atau mengobservasi melalui pelaksanaan demonstrasi.
- d. Keunggulan lain adalah pendekatan *expository* ini dapat digunakan untuk jumlah peserta didik dan ukuran kelas yang besar.

⁴⁸ Jumaisa, "Model Pilihan Pembelajaran, Inquiry atau *Expository*?", *Jurnal Ilmiah Mandala Education: Ilmu Pendidikan Sosial*, Fakultas Tarbiyah Iain Parepare, Vol. 6 No. 2, 2020, 346.