

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang istilah asalnya berasal dari kata “medium”, sedangkan media adalah bentuk jamak dari kata “medium”. Kata “medium” sendiri memiliki makna sesuatu atau hal-hal yang berkaitan dengan apapun yang mampu membantu sebuah proses penyampaian informasi dan menjadi perantara dari pelaksanaan komunikasi dalam sebuah interaksi antara sumber informasi atau bisa disebut komunikator dan juga penerima informasi atau komunikan, pernyataan ini merupakan sebuah teori yang disampaikan oleh Yaumi pada tahun 2018.¹ Selanjutnya Heinich dan kawan-kawan memiliki sebuah teori dalam rangka memaknai istilah “medium” ini. Medium dinyatakan olehnya sebagai bentuk pembawa informasi dari komunikator kepada komunikan. Sedangkan pendapat yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton menyatakan bahwa media ini lebih ditujukan sebagai alat pengirim informasi.²

Terdapat juga beberapa pakar lain yang ikut berkontribusi dalam pemaknaan istilah media pembelajaran ini, yakni diantaranya adalah

¹ Rahmi Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 1.

² Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 5.

sebagai berikut. Gagne yang memiliki pendapat bahwa media adalah komponen yang mampu meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk melaksanakan sebuah pembelajaran yang keberadaannya tentu terdapat dalam lingkungan peserta didik sendiri. Briggs menyatakan bahwa pengertian dari istilah media dimaknai sebagai hal apapun yang berbentuk alat fisik yang tujuannya adalah untuk merangsang setiap peserta didik agar mampu mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada dalam pembelajaran sehingga informasi dan ilmu pengetahuan yang disampaikan bisa diterima dengan baik. Kemudian terkait pernyataan yang disampaikan oleh Arief S. Sadiman yang memberikan pendapat bahwa media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan maksud untuk menjadikan proses pembelajaran bisa terlaksana dengan semestinya karena media mampu memberikan rangsangan pikiran, minat, perasaan, perhatian bagi si penerima yakni peserta didik atau siswa.³ Gandana juga memiliki pendapat tersendiri terkait pengertian media ini, beliau menyampaikan bahwasanya media pembelajaran adalah salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan oleh komunikator dan komunikan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi yang mana bentuknya bisa berupa cetak, audio maupun visual atau juga bisa berbentuk lainnya. Kemudian dilanjutkan oleh pendapat dari Khairani dan Febrinal mengenai media yang memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran, dimana media ini merupakan penunjang yang digunakan oleh komunikator

³ Pagarra et al., 5.

yakni guru dengan komunikannya yakni murid untuk menyampaikan sebuah informasi atau ilmu, sehingga media juga berperan dalam membantu tercapainya keberhasilan sebuah pembelajaran.

Adapun pembelajaran adalah bagian terpenting pendidikan yang mana antara keduanya adalah sebuah satuan yang tidak terpisahkan. Pembelajaran dilaksanakan dalam rangka memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa berhasil. Dan untuk meningkatkan keberhasilan tujuan pembelajaran tersebut media adalah pilihan tepat karena media merupakan komponen vital untuk menunjang pemahaman bagi peserta didik serta merupakan komponen yang mampu terintegrasi dengan komponen pembelajaran lainnya.⁴

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala hal atau bisa juga dikatakan sebagai alat yang berbentuk fisik berupa audio, visual, maupun cetak atau gabungan diantaranya yang mampu membantu proses penyampaian informasi atau pelaksanaan komunikasi dari komunikator yakni guru dan komunikan yakni peserta didik. Untuk meningkatkan motivasi belajar dan menunjang kemampuan pemahaman peserta didik dalam lingkungan pembelajaran, dengan merangsang pikiran, minat, perasaan dan perhatian yang dimiliki oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah komponen vital dalam proses pembelajaran

⁴ Alti et al., *Media Pembelajaran*, 1–2.

yang mampu berintegrasi dengan komponen pembelajaran lainnya, yang mana komponen media pembelajaran ini mampu meningkatkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang sebelumnya.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran seperti halnya sudah disampaikan diatas sebagai alat bantu penyampaian informasi atau alat yang digunakan untuk menerangkan konsep materi menjadi lebih jelas, dimana mampu menyederhanakan sebuah materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih sederhana sehingga akan mudah diterima pemahamannya oleh peserta didik. Tentunya terdapat banyak sekali fungsi-fungsi media pembelajaran dalam keberlangsungan pembelajaran di dunia pendidikan, berikut beberapa pemaparan mengenai fungsi-fungsi media pembelajaran.

Oemar Hamalik menyampaikan sebuah penjelasan terkiat fungsi media pembelajaran yakni mampu membangkitkan adanya keinginan, motivasi dan minat belajar peserta didik yang bersifat baru dalam mengikuti pembelajaran. Sekaligus mempengaruhi kondisi psikologis peserta didik ketika media pembelajaran tersebut digunakan dalam proses pembelajaran sehingga nantinya akan dicapai adanya efektifitas penyampain isi atau konten materi yang dibahas dalam pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton terdapat 3 fungsi utama media pembelajaran, meliputi hal-hal sebagai berikut. Memotivasi minat atau tindakan yang dimiliki peserta didik, meberikan sajian materi atau informasi dalam

pembelajaran, memberikan keterangan yang lebih jelas terkait intruksi. Kemudian menurut Beni Agus Pribadi mengemukakan terkait fungsi media pembelajaran yang diantaranya adalah membantu peserta didik untuk lebih mudah belajar dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran, menyumbangkan pengalaman nyata, lebih menarik perhatian siswa, mengaktifkan peserta didik dalam seluruh panca inderanya, membangkitkan pemahaman teori dengan realitasnya. Sedangkan pendapat Levie dan Lentz mengemukakan 4 teori mengenai fungsi media pembelajaran yang lebih khusus pada media visual, yakni sebagai berikut. Fungsi atensi media visual berupa pengarahan perhatian dan konsentrasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih menekankan pada pengarahan pada materi pembelajaran yang berisi tampilan visual. Fungsi afektif media visual mampu meningkatkan kenikmatan peserta didik dalam pembelajaran karena tampilan visual mampu memancing emosi dan sikap peserta didik. Fungsi kognitif media pembelajaran karena media visual mampu mempermudah pemahaman dan ingatan peserta didik terhadap informasi yang disampaikan. Fungsi kompensatoris yakni membantu siswa dengan kelemahan membaca untuk mengolah materi atau informasi dan mempermudah untuk mengingatnya kembali.⁵

Selain fungsi-fungsi di atas, terdapat beberapa fungsi lain terkait fungsi media pembelajaran yakni sebagai berikut.

⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 59–61.

- i. Penyampain pesan bisa menjadi lebih standart
Maknanya pembelajaran yang disampaikan terhindar dari kesenjangan penyampaian oleh guru, karena teentunya penyampaian materi antara guru satu dengan yang lain memiliki perbedaan.
- ii. Terhindar dari perbedaan penafsiran
Dengan berkurangnya kesenjangan penyampain guru maka berkurang pula kesenjangan penerimaan informasi oleh peserta didik.
- iii. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
Pembelajaran yang dilaksanakan cenderung tidak membosankan karena bersifat lebih inovatif sehingga suasana pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik dan guru menjadi lebih hidup.
- iv. Meningkatkan pembelajaran yang lebih interaktif
Dengan pemanfaatan media pembelajaran, pembelajaran yang dilalukan akan memunculakn adanya komunikasi 2 arah antara guru dan peserta didik. Sehingga pembelajaran cenderung lebih aktif siswa ikut andil dalam setiap proses pembelajaran bukan hanya guru.
- v. Waktu dan tenaga yang digunakan menjadi lebih efisien
Media pembelajaran mampu membantu guru untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik dalam 1 kali pembelajaran saja, dan tidak perlu dengan penjelasan yang berulang-ulang dari guru. Sehingga waktu dan tenaga yang diperlukan menjadi lebih efisien.
- vi. Kualitas hasil belajar peserta didik lebih meningkat

Penggunaan media pembelajaran akan melibatkan respon siswa untuk senantiasa memperhatikan dan tertarik dalam pembelajaran, mereka bukan hanya harus menggunakan indera pendengaran mereka untuk mendengar materi dari guru, melainkan mereka harus melihat, merasakan, menyentuh bahkan mengalami sendiri. Hal ini mampu mendorong siswa untuk lebih mudah memperdalam pemahaman mereka secara menyeluruh.

vii. Pembelajaran bisa dilaksanakan secara fleksibel

Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran memungkinkan untuk dilaksanakan secara fleksibel yakni dimana saja dan kapan saja. Seperti halnya saat kita melaksanakan pembelajaran di era pandemi yang mengharuskan kita menggunakan media pembelajaran digital dan melaksnakannya dengan jarak jauh dalam kurun waktu tidak terbatas.

viii. Timbulnya sikap positif peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran sekaligus materi yang disampaikan

Dengan pemanfaatan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga siswa cenderung akan mengembangkan minat mereka dalam ilmu pengetahuan dan timbul peningkatan motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.

ix. Guru berperan lebih produktif dan senantiasa mengarah pada hal positif

Peran guru menjadi luas karena adanya dukungan dari media pembelajaran. Yang mana guru mampu lebih leluasa untuk focus pada aspek edukatif lainnya seperti halnya membantu kesulitan belajar siswa, membentuk karakter siswa serta memotivasi siswa.⁶

Dari beberapa penjelasan teori dan pemaparan singkat terkait fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwsanya media pembelajaran adalah salah satu bagian vital yang ada dalam pembelajaran yang membantu kesuksesan tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran disebutkan mampu memberikan dampak yang signifikan bagi pelaksanaan aktivitas pembelajaran, yakni menarik perhatian, minat da motivasi peserta didik untuk lebih ikut andil dalam pembelajaran, produktifitas guru juga semkai dikembangkan, terhindarnya kebosanan akibat materi dan pembelajaran yang sifatnya monoton untuk peserta didik dan masih banyak lainnya, dengan begitu banyak fungsi pembelajaran yang ada harusnya mampu menjadi dorongan bagi pendidik untuk senantiasa mau mengembangkan dirinya dan pembelajaran yang ada di kelas.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam mempelajari dan memahami bagaimana media pembelajaran, tentunya media pembelajaran memiliki beberapa bentuk klasifikasi yang disampaikan oleh beberapa ahli dengan pendapatnya masing-masing. Sehingga diperoleh beberapa klasifikasi media

⁶ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran, Bintang Sutabaya* (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), 10–11.

pembelajaran dengan pembahasan sebagai berikut. i) Media tanpa adanya proyeksi 2 dimensi. Media jenis ini hanya memiliki gambaran panjang dan lebar, seperti halnya poster, grafik, gambar, peta dasar, dan lainnya. ii) Media tanpa adanya proyeksi 3 dimensi. Media jenis ini digambarkan dengan buka hanya panjang dan lebar, melainkan juga tinggi dan tebal, contohnya seperti boneka, model dan lain sebagainya. iii) Media berbasis audio, yakni media yang menekankan pada penggunaan indera pendengaran, seperti tape recorder dan radio. iv) Media yang berbasis proyeksi, media ini harus memiliki proyeksi untuk ditampilkan. Contoh, film strip, film, slide dan lainnya. v) Televisi dan VTR (Video Tape Recorder).

Selanjutnya sebagai bandingan dari teori di atas, media pembelajaran juga dibagi atas 8 macam klasifikasi oleh Rudy Bertz pada tahun 1972. 1) Media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, 8) media cetak.⁷ Selanjutnya terdapat beberapa pengelompokkan atau pengklasifikasian media pembelajaran yang didasarkan pada karakteristik, kapabilitas dan cara penggunaannya. Yakni dengan penjelasan berikut ini.

Berdasarkan karakteristiknya media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 2, dengan keterangan sebagai berikut. Pertama, media

⁷ Muhammad Ramli, *Media Teknologi Pembelajaran*, IAIN Antasari Press (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 16–17.

pembelajaran audio, media ini menekankan penggunaan indera pendengaran, seperti radio dan perekam suara. Yang kedua yakni, media audio visual. Dalam media ini melibatkan penggunaan indera yakni pendengaran dan penglihatan karena media ini menghasilkan suara dan juga gambar. Media ini dianggap lebih atensi disbanding mending audio saja. Berdasarkan kapabilitasnya media dibagi juga menjadi 2 yang meliputi. Yang pertama, media yang memungkinkan pembelajar untuk mengkases berbagai informasi yang sifatnya serentak, seperti TV dan radio. Sedang macam yang kedua dibatasi oleh waktu yang mengikat, seperti film, slide, video. Kemudian klasifikasi yang terakhir yakni berdasarkan teknik penggunaannya, media dapat digolongkan menjadi 4 kategori. 1) Media lisan, yang mana media ini lebih menonjol pada komunikasi verbal saja, seperti ceramah dan diskusi. 2) Media tulisan, yang berhubungan dengan tulisan yang terdapat dalam teks, buku, artikel atau jurnal. 3) Media visual, yakni media yang menggambarkan bentuk visual dari materi untuk menyampaikan informasi, seperti halnya poster atau grafik. 4) Media digital, yakni media pembelajaran yang berbasis teknologi baik elektronik maupun computer, contohnya adalah situs web, aplikasi, dan konten-konten multimedia.⁸ Selanjutnya yakni beberapa klasifikasi yang disampaikan oleh Edgar Dale, yang mengerucutkan beberapa macam media pembelajaran dari yang abstrak hingga yang bersifat paling konkrit dengan ketentuan sebagai berikut.

⁸ Alti et al., *Media Pembelajaran*, 3–4.

Gambar 2. 1 Kerucut Edgar Dales



Dari gambar di atas Edgar Dales menjelaskan beberapa susunan hierarkis terkait kerucut pengalaman yang nantinya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Yang mana urutan hierarki ini menunjukkan urutan dari pengalaman paling abstrak ke paling konkret, dan semakin ke bawah urutan hierarki ini menyatakan semakin besar kemungkinan pemahaman dan penguasaan akan sebuah pengetahuan peserta didik.

- i. Pengalaman langsung. Tahap ini siswa mampu berhubungan langsung dengan realitas yang ada baik keadaan maupun peristiwa aktual.
- ii. Pengalaman melalui tiruan. Membuat tiruan atau benda-benda yang menginteroretasikan sesuatu kejadian atau keadaan dari realitas sebenarnya.

- iii. Pengalaman drama. Yakni materi atau kejadian dan keadaan actual yang disajikan dalam bentuk kisah drama yang harus diperankan oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk semakin menarik minat siswa dalam memahami isi materi pembelajaran.
- iv. Pengalaman demonstrasi. Dimana kejadian dan keadaan atau materi pembelajaran yang diberikan, didemonstrasikan pada beberapa bagian.
- v. Pengalaman melalui darmawisata. Peserta didik diajak untuk memiliki pengalaman baru dengan datang langsung pada beberapa tempat karyawisata, sehingga terdapat pengalaman tambahan yang peserta didik peroleh.
- vi. Pengakaman pameran. Dimana siswa dituntut untuk memiliki sebuah karya yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan kemudian dilakukan kegiatan unjuk karya dalam rangka mempertunjukkan bagaimana hasil kemajuan yang mereka peroleh dari pembelajaran, baik itu yang sifatnya kelompok maupun individu.
- vii. Televisi sebagai pengalaman tambahan. Hal ini disebabkan karena pada era reformasi dulu, berita atau peristiwa actual dapat kita peroleh secara akurat melalui televisi, yang tentunya memang berbeda dari era digital yang sudah berkembang utamanya untuk para generasi sekarang.
- viii. Pengalaman lewat gambar hidup. Gambar hidup dimaknai seperti film, atau media audio visual, yang mampu menambah beberapa

pengetahuan dan pengalaman baru bagi penontonnya yakni peserta didik.

- ix. Pengalaman melalui gambar diam dan rekaman radio
- x. Pengalaman melalui lambing visual, berupa media 2 dimensi yang menampilkan lambing visual seperti lukisan, karikatur dan lainnya.
- xi. Pengalaman melalui lambang kata, yakni pembelajaran yang menggunakan media berbasis bacaan.⁹

Berdasarkan beberapa urian di atas mengenai klasifikasi media pembelajaran, begitu banyak bentuk dari media pembelajaran yang bisa dipergunakan oleh pendidikan untuk menunjang aktivitas pembelajaran di kelas. Baik berupa media cetak atau elektronik ataupun digital, media audio, visual, maupun audio-visual, media gerak, semi gerak, dan media diam, atau bahkan media yang mampu memberikan pengalaman yang bersifat langsung dan nyata atau hanya berupa tiruan saja. Dengan pengetahuan ini diharapkan setiap pendidik mampu lebih mengembangkan kreatifitas dan ide-ide inovatifnya untuk menciptakan yang mampu menunjang pembelajaran semakin berkualitas dan efektif.

4. Pemilihan Jenis Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, tentunya keperluan pemiliha media yang tepat sangat penting untuk dilaksanakan oleh setiap pendidik. Terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang benar-benar cocok

⁹ Nizwardi Jainus and Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 13–14.

atau sesuai sehingga pembelajaran bisa efektif sesuai dengan harapan. Aspek tersebut meliputi, karakteristik yang dimiliki siswa, kondisi lingkungan kelas maupun sekolah atau bahkan masyarakat, dan juga beberapa aspek sosial yang ada di daerah terkait. Tentunya pemilihan media pembelajaran bukan hal yang bisa dilakukan dengan sembrono, sehingga pelaksanaannya harus didasarkan pada faktor-faktor yang diperhatikan oleh guru selaku pembuat media. Berikut teori yang disampaikan oleh Soeparno terkait faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yakni meliputi hal-hal sebagai berikut.

- i. Mengetahui dan memahami secara mendalam karakteristik media pembelajaran yang akan dipergunakan
- ii. Penyesuaian media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran
- iii. Penyesuaian media pembelajaran dengan metode yang digunakan.
- iv. Menyesuaikan materi pembelajaran dengan media pembelajaran, sehingga komunikasi tidak menimbulkan kesalahan komunikasi.
- v. Menyesuaikan karakteristik media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik di kelas tertentu, seperti usia, jumlah dan jenjang sekolah. Karena gaya belajar dan perkembangan peserta didik mempengaruhi efektifitas penggunaan media pembelajaran.
- vi. Memperhatikan kondisi lingkungan sekitar dimana media pembelajaran tersebut digunakan.
- vii. Memperhatikan kemampuan dan situasi media, dan jangan pasrah untuk menggunakan satu media yang tersedia.

Selanjutnya media pembelajaran juga harus memperhatikan aspek-aspek penyesuaian terhadap situasi dan kondisi pembelajaran serta kemampuan media tersebut untuk menyampaikan sebuah pesan atau materi pembelajaran sehingga nantinya pembelajaran yang dilaksanakan mampu berjalan efektif dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Aspek tersebut adalah biaya, kesesuaian dengan metode, karakteristik peserta didik, nilai kepraktisan, dan apakah suku cadang dalam pembuatan media tersebut tersedia di lingkungan sekitar.¹⁰

Fred Parcival menjelaskan bahwasanya media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga bisa tidak sesuai untuk beberapa aktivitas pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan penyesuaian dan pemilihan media pembelajaran yang tepat yang harus diketahui oleh pendidik untuk mengurangi kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran. Berikut beberapa tolak ukur penilaian dalam menentukan media pembelajaran yang disampaikan oleh Netriwati dan Lena.

i. Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Hal ini didasarkan pada beberapa aspek psikologis, emotif, dan psikomotor peserta didik.

ii. Validitas

Mampu mengakomodasi dengan baik isi dari materi pembelajaran.

iii. Sensitivitas, fleksibilitas, dan daya tahan

¹⁰ Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, 91–92.

Perlunya memperhatikan kemampuan, kapasitas dan kebutuhan waktu dalam menentukan media pembelajara yang sesuai.

- iv. Kemahiran guru dalam penggunaan media
- v. Kualitas dan mutu desain media pembelajaran
- vi. Kesesuaian media pembelajaran dengan tingkat berpikir peserta didik.¹¹

Disampaikan juga oleh Arsyad bahwa dalam memilih media pembelajaran yang tepat, terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan agar penggunaannya efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media harus dilakukan dengan pertimbangan yang matang berdasarkan kriteria tertentu agar dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran.¹² Berikut adalah beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran:

a. Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran harus selaras dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Secara umum, media harus dapat mendukung pencapaian kompetensi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, media yang dipilih juga harus mampu menyajikan materi secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. (Aspek: Kualitas Isi dan Tujuan, Indikator:

¹¹ Alti et al., *Media Pembelajaran*, 4–5.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 75.

Kemampuan mencapai tujuan pembelajaran, Materi sistematis sesuai tujuan pembelajaran).

b. Mendukung Penyampaian Materi

Media yang digunakan harus sesuai dengan jenis materi yang disampaikan, baik yang bersifat fakta, konsep, prinsip, maupun generalisasi. Berbagai media seperti film dan grafik menggunakan simbol serta kode yang berbeda, sehingga memerlukan proses pemahaman yang berbeda pula. Oleh karena itu, media yang digunakan harus relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan kemampuan mental siswa. (Aspek: Mampu Menunjang Materi Pembelajaran, Indikator: Konten materi bersifat runtut dan sistematis, Adanya wawasan tambahan bagi peserta didik).

c. Kepraktisan dan Kemudahan Penggunaan

Media pembelajaran yang efektif harus praktis digunakan, baik oleh guru maupun peserta didik. Jika media tersebut memerlukan biaya tinggi, waktu produksi yang lama, atau sumber daya yang sulit diakses, maka penggunaannya menjadi kurang efisien. Oleh karena itu, media yang dipilih sebaiknya mudah diperoleh, dapat digunakan di berbagai situasi, serta memiliki daya tahan yang baik untuk jangka waktu panjang. (Aspek: Kepraktisan dan Ketahanan, Indikator: Kemudahan

media wayang kartun digunakan dalam kelas, Daya tahan media untuk jangka panjang).¹³

d. Keterampilan Guru dalam Penggunaan Media

Kualitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh bentuk visualnya, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menggunakannya. Guru harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan media agar dapat menyampaikan materi dengan efektif dan menarik perhatian peserta didik. (Aspek: Penggunaan, Indikator: Kemudahan penggunaan wayang kartun oleh guru dan siswa).

e. Keselarasan dengan Sasaran Pembelajaran

Tidak semua media pembelajaran cocok untuk semua kelompok siswa. Media yang efektif untuk kelompok besar mungkin kurang efektif jika digunakan dalam kelompok kecil atau individu. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dipilih berdasarkan kebutuhan kelompok sasaran agar hasil pembelajaran lebih optimal. (Aspek: Hasil Media, Indikator: Kontribusi atau manfaat penggunaan media dalam pembelajaran).¹⁴

f. Kualitas Teknis yang Memadai

Media pembelajaran harus memiliki kualitas teknis yang baik, baik dari segi visual, desain, maupun aspek teknis lainnya. Misalnya, gambar atau fotografi yang digunakan harus jelas dan tidak terganggu oleh elemen lain seperti latar belakang yang terlalu ramai. Selain itu,

¹³ Arsyad, 75.

¹⁴ Arsyad, 76.

pemilihan warna, bentuk, serta ketebalan bahan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar lebih menarik dan mudah dipahami. (Aspek: Kualitas Teknis, Indikator: Penyesuaian warna, bentuk, dan bahan dengan karakter peserta didik).

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai pembahasan bagaimana pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang pembelajaran yang efektif. Dapat disimpulkan bahwasanya banyak sekali kriteria dan tolak ukur yang harus diperhatikan oleh guru sebelum menentukan sebuah media pembelajaran, karena media pembelajaran dibuat untuk membantu kesuksesan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajara, sehingga perlu adanya beberapa penyesuaian berdasarkan tujuan pembelajaran yang dicapai, serta kevalidan dan efektifitas media untuk pembelajaran. Karena perlu diketahui bahwa setiap media satu dengan dengan yang lain memiliki banyak kekurangan dan keenihan sehingga pengetahuan guru mengenai kriteria dalam menentukan media tersebut mampu mengurangi kemungkinan yang terjadi akibat kekurangan sebuah media pembelajaran.

B. Wayang Kartun

1. Pengertian wayang kartun

Wayang memiliki asal makna dari istilah “wewayangan” yang menunjukkan makna siluet atau bayang-bayang. Istilah ini mulai dikenal karena permainan wayang pada zaman dahulu bisa ditonton oleh para

penonton dengan melihat bayang-bayang wayang dari belakang sebuah layar yang disebut “kelir.” Kelir sendiri terbuat dari kain putih yang memisahkan antara para penonton dan dalang. Sedangkan pemain wayang yang kita kenal dengan dalang, memainkan permainan wayang di depan kelir tadi yang mana terdapat pencahayaan yang terang dari lampu atau penerangan lainnya yang kemudian mampu menciptakan bayangan dari wayang yang tercermin pada kelir. Sehingga dalang tidak bisa dilihat secara langsung oleh penonton, mereka hanya bisa melihat bayang-bayang baik wayang maupun dalang yang kemudian bayangan ini menciptakan kesan seolah-olah menunjukkan kehidupan makhluk hidup.¹⁵

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Tofani pada tahun 2013, wayang adalah salah satu istilah Jawa yang mengandung makna “siluet.” Wayang adalah bentuk seni tradisional yang menjadi warisan berharga dari nenek moyang sekaligus menjadi dasar budaya di wilayah Timur. Cerita dalam pewayangan diperankan oleh karakter wayang yang memiliki watak bijaksana, nilai-nilai dan pelajaran kebijaksanaan, serta kemuliaan yang relevan dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sosial, nasional dan pemeritahan.¹⁶

Selanjutnya pengertian wayang didasarkan pada pernyataan yang terdapat dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” yang mengartikan wayang sebagai boneka tiruan yang asal bahannya bisa berupa kulit atau

¹⁵ Kustopo, *Mengenal Kesenian Nasional 1 Wayang* (Semarang: PT. Bengawan Ilmu, 2008), p. 1.

¹⁶ Muchyar Abi Tofani, *Mengenal Wayang Kulit Purwa* (Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2013), 5.

bahkan pahatan kayu. Wayang dipergunakan atau dimainkan dengan memerankan tokoh yang ada dalam sebuah kisah atau cerita atau drama tradisional daerah Jawa, kemudian pertunjukkan wayang tersebut dipentaskan di depan banyak orang dan pemegang kuasa atas permainan wayang adalah seorang dalang.

Berdasarkan pendapat terkait pengertian wayang, dapat disimpulkan bahwasanya wayang adalah boneka tiruan yang berasal dari kulit ataupun kayu yang mana makna asal kata wayang adalah bayangan di atas kelir yang tercipta dari setiap tokoh dari wayang itu sendiri dan pertujukkannya dimainkan oleh seorang dalang. Kemudian isi dari setiap kisah-kisah yang diangkat dalam permainan wayang senantiasa memiliki kebijaksanaan nilai-nilai dan pelajaran kebijaksanaan yang kemudian bisa menjadi pelajaran bagi setiap penontonnya.

Sedang kartun sendiri adalah bentuk desain animasi dua dimensi yang sering diartikan oleh banyak orang sebagai gambar-gambar lucu. Mereka memiliki pandangan bahwa kartun adalah tokoh-tokoh yang mereka sering lihat di televisi. Kartun ini sangat digemari oleh anak-anak karena seperti pemaknaan sebelumnya bahwa kartun adalah gambar-gambar yang lucu. Contoh kartun yang sering kita lihat di televisi adalah “Tom and Jerry.”¹⁷

¹⁷ Siswati and Endah Damayanti, *Animasi 2d Dan 3d Kelas XI* (Malang: PT Dinamika Astrapedia Sejahtera, 2020), 4.

Kartun adalah gambaran 2 dimensi yang bentuknya berupa lukisan atau bisa juga berupa karikatur yang konten atau isinya adalah mengenai orang, atau argumen yang mampu memengaruhi pandangan masyarakat. Berangkat dari pengertian inikita bisa mengetahui bahwasanya media kartun mampu menjadi hiburan bagi banyak orang termasuk anak-anak untuk senantiasa tersenyum. Kartun bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, karena kartun mampu menarik perhatian orang termasuk anak-anak untuk memperdalam makna dari konten sebuah materi dari peragaan kartun tersebut.¹⁸

Kartun juga dapat diartikan sebagai gambar yang bersifat interpretatif yang digunakan untuk secara cepat dan singkat mampu menyampaikan pesan serta ekspresi mengenai suatu peristiwa atau kejadian tertentu. Kartun bisadipergunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menguraikan penjelasan materi pembelajaran yang bersifat logis atau menyampaikan dan mengkomunikasikan secara terpadu sebuah informasi penting. Dalam kartun sendiri memiliki beberapa bentuk yang mampu menarik para penontonnya, seperti penggunaan bentuk karikatur, sindiran, cerita dengan selipan humor humor yang kemudian gagasan di dalamnya bisa tersampaikan dengan baik.¹⁹

Berdasarkan beberapa pemaparan teori mengenai kartun diatas, kartun bisa kita maknai sebagai bentuk media 2 dimensi yang di desain

¹⁸ Unawan and Asnil Aidah Ritonogo, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: Rajawali Press, 2019), 51.

¹⁹ Kristanto, *Media Pembelajaran*, 45.

dengan gambar-gambar atau tokoh yang lucu yang mampu menjadi hiburan bagi penontonnya yakni lapisan masyarakat dari anak-anak hingga dewasa. Karena pada dasarnya kartun diciptakan untuk menjadi hiburan sehingga penontonnya akan merasa senang dan tersenyum karena melihatnya. Dengan demikian kartun dianggap sebagai media yang mampu menarik perhatian penonton dan mampu menyampaikan informasi penting yang ingin disampaikan oleh penulis naskah dalam cerita yang disampaikan dalam wayang kartun.

Wayang kartun adalah media yang mengintrepetasikan tokoh wayang atau bisa kita sebut tiruan dari wayang yang sengaja dibuat secara digital untuk membuat berbagai macam tokoh dengan berbagai warna, bentuk dan corak. Sehingga dalam memperbanyak atau pendesaian wayang kartun menjadi lebih mudah. Setelah proses pendesaian wayang kemudian dicetak di atas kertas, kemudian melewati beberapa proses seperti pemotongan hingga perakitan. Dengan kemudahan proses pendesaian dengan daya tarik visual terwujud melalui penciptaan dalam perangkat lunak membuat wayang kartun memberikan fleksibilitas dalam pengaturan desain dan warnanya. Selain itu hal ini juga berpengaruh terhadap pembiayaan yang semakin terjangkau.²⁰

Selain itu wayang kartun juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang digambarkan dalam gambar tokoh dan terdiri atas

²⁰ Widyarti and Martadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di Kelas B 3 Tk Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik," 93.

beberapa tokoh yang disesuaikan dengan konsep cerita yang diambil. Dalam pengertian ini wayang diartikan sebagai media yang terbuat dari kardus, kulit dan juga bahan sejenisnya dengan ukuran yang bisa dibilang relatif kecil. Wayang kartun ini digunakan dalam pembelajaran untuk dimainkan oleh seorang dalang dengan tujuan untuk mengilustrasikan atau mendemonstrasikan cara bermain peran, sehingga mampu melatih peserta didik dalam hal olah vocal, blocking, akting dan ekspresi dalam konteks pembelajaran drama. Namun media pembelajaran ini bisa menjadi pilihan media pembelajaran untuk pembelajaran mata pelajaran lain yang nantinya disesuaikan dengan karakteristik.²¹

Pengertian wayang kartun dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media pembelajaran cetak atau 2 dimensi yang diciptakan untuk menarik perhatian peserta didik sehingga memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Wayang kartun menjadi media yang menginterpretasikan tokoh-tokoh yang disesuaikan dalam materi pembelajaran mata pelajaran yang diangkat. Kemudian konten atau isinya berupa kisah sejarah sesuai materi pembelajaran juga. Wayang kartun juga dimaknai sebagai media pembelajaran yang sangat fleksibel untuk menciptakan banyak tokoh untuk cerita karena dalam penelitian ini pendesaian dilakukan dengan metode digital menggunakan aplikasi edit corel draw atau photoshop.

²¹ Haslan, "Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Drama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Xii Ipa 3 Sman 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2017/2018," 27.

Dengan kefleksibelan ini menjadikan media wayang kartun memiliki keunggulan dari segi pembiayaan. Selain itu dengan media wayang kartun ini dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran yang berbasis cerita atau sejarah sebagaimana pembelahaaran SKI, karena wayang kartun ini mampu menjadi demonstrasi atau ilustrasi dari gambaran kisah yang ada dalam materi pembelajaran.

2. Manfaat Wayang Kartun

Pemilihan media pembelajaran tentunya memperhatikan manfaat dan karakteristik media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan mata pelajaran terkait, oleh karenanya berikut beberapa pemaparan mengenai manfaat wayang kartun untuk pelaksanaan wayang kartun.

- i. Menjadi alat peraga yang mampu membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran baik itu meliputi rangkaian isi atau konten, bahan atau materi yang mengandung makna tertentu. Sehingga disini wayang kartun memegang peran penting dalam pembelajaran, sebagai alat peraga untuk memberikan demonstrasi bagi para peserta didik.
- ii. Wayang kartun mampu memberikan pengaruh kepada peserta didik dalam pikirannya sehingga mereka memiliki perhatian terhadap media pembelajaran ini, karena mereka memiliki ketertarikan terhadap gambar-gambar visual yang disajikan dan hal menarik yang berbeda dari pembelajaran biasanya. Motivasi dan minat belajar siswa akan bangkit

dan pada akhirnya informasi yang disampaikan dalam pembelajaran bisa dicerna oleh para peserta didik dengan mudah.²²

3. Kelemahan Wayang Kartun

Media wayang kartun sebagai salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik di MTsN 1 Kota Kediri, dengan berbagai keunggulan dan manfaatnya pasti juga memiliki kekurangan di dalamnya. Berikut ini merupakan beberapa kemungkinan adanya kelemahan dalam penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran.²³

i. Terbatasnya Interaksi Tokoh

Wayang Kartun memiliki keterbatasan dalam menampilkan interaksi antara lebih dari dua karakter secara bersamaan. Hal ini terjadi karena setiap tokoh wayang harus digerakkan secara manual menggunakan tangan, sehingga sulit bagi seorang pemain untuk mengendalikan beberapa karakter sekaligus. Akibatnya, adegan yang melibatkan banyak tokoh menjadi kurang dinamis dan tidak dapat sepenuhnya menggambarkan interaksi yang kompleks dalam suatu cerita.

ii. Keterbatasan dalam Presentasi

Tanpa adanya panggung atau media pendukung lainnya, karakter wayang yang tidak sedang dimainkan akan sulit terlihat oleh

²² Arif Setyo Saputro, Retno Winarni, "Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita." 2.

²³ Widyarti and Martadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di Kelas B 3 Tk Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik," 14.

siswa. Hal ini dapat menyebabkan sebagian siswa kehilangan konteks cerita atau kurang memahami hubungan antar tokoh yang sedang ditampilkan. Penggunaan panggung atau latar yang memungkinkan seluruh tokoh tetap terlihat dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala ini, sehingga penyajian cerita menjadi lebih jelas dan menarik.²⁴

iii. Pengendalian Manual

Dikarenakan media wayang dimainkan dengan tangan secara langsung, penggunaannya memerlukan keterampilan khusus agar cerita dapat disampaikan dengan baik. Guru atau fasilitator yang kurang terbiasa memainkan wayang mungkin mengalami kesulitan dalam menggerakkan karakter dengan ekspresi dan gerakan yang sesuai, sehingga pesan yang ingin disampaikan tidak maksimal. Selain itu, pengendalian manual juga membatasi durasi penggunaan media ini, karena pemain dapat mengalami kelelahan jika harus memainkan wayang dalam waktu yang lama.

iv. Tidak Universal untuk Semua Mata Pelajaran

Wayang Kartun lebih efektif digunakan dalam mata pelajaran yang bersifat naratif, seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) atau Bahasa Indonesia, di mana penyampaian materi dapat dilakukan melalui cerita. Namun, untuk mata pelajaran yang lebih konseptual

²⁴ Widyarti and Martadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di Kelas B 3 Tk Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik."

atau berbasis hitungan, seperti Matematika atau IPA, media ini kurang sesuai karena sulit untuk menggambarkan konsep abstrak secara visual menggunakan wayang. Oleh karena itu, penggunaannya lebih terbatas dan perlu dipadukan dengan media pembelajaran lainnya agar lebih efektif dalam berbagai mata pelajaran.²⁵

4. Penerapan Penggunaan Media Wayang Kartun dalam Pembelajaran

Penerapan media Wayang Kartun dalam pembelajaran harus dilakukan dengan perencanaan yang matang agar dapat memberikan hasil yang optimal. Berdasarkan berbagai penelitian, media ini dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar jika diterapkan dengan metode yang tepat. Langkah pertama dalam penerapan media Wayang Kartun adalah persiapan yang mencakup penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan media yang sesuai dengan materi, dan penyiapan alat pendukung seperti panggung atau layar agar penyajian lebih menarik. Guru juga harus memahami cara mengoperasikan media ini dan menyesuaikannya dengan karakteristik siswa agar lebih efektif.²⁶

Selanjutnya, dalam tahap pelaksanaan pembelajaran, guru perlu menjelaskan tujuan penggunaan media Wayang Kartun kepada siswa serta memberikan gambaran umum mengenai cerita atau konsep yang akan disampaikan. Selama proses pembelajaran, guru harus memastikan bahwa

²⁵ Sukmawati, Affandi, and Setiawan, "Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Sape," 21.

²⁶ Haslan, "Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Drama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Xii Ipa 3 Sman 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2017/2018."

media ini digunakan secara interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi dalam mengamati, menanggapi, atau bahkan memainkan peran dalam pementasan wayang. Interaksi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Selain itu, pengelolaan kelas juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media ini. Guru harus mengatur ruang kelas agar semua siswa dapat melihat pertunjukan dengan jelas serta memastikan suasana pembelajaran yang kondusif. Jika memungkinkan, penggunaan alat bantu seperti proyektor atau panggung mini dapat membantu meningkatkan visibilitas karakter wayang.

Tahap evaluasi dan refleksi juga tidak boleh diabaikan. Setelah pembelajaran selesai, guru perlu melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas media Wayang Kartun dalam membantu pemahaman siswa. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes, diskusi, atau refleksi bersama siswa mengenai pengalaman belajar mereka. Hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar bagi guru untuk memperbaiki atau mengembangkan metode pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Dengan menerapkan media Wayang Kartun sesuai dengan prosedur yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara visual, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses

pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.²⁷

C. Efektivitas

Menurut Miarso, efektivitas pembelajaran menjadi salah satu indikator kualitas pendidikan yang sering kali diukur dari pencapaian tujuan. Hal ini juga bisa diartikan sebagai kemampuan mengelola suatu kondisi dengan tepat, yaitu "melakukan hal yang benar." Supardi menambahkan bahwa pembelajaran yang efektif merupakan perpaduan antara aspek manusiawi, material, fasilitas, peralatan, serta prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik dan positif, sesuai dengan potensi serta perbedaan masing-masing siswa, demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Vygotsky, dalam pendapat yang disampaikan oleh Mulyasa, menegaskan bahwa interaksi sosial adalah komponen penting dalam perkembangan keterampilan berpikir. Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan interaksi antara siswa dengan siswa lain, serta interaksi siswa dengan guru dalam lingkungan edukatif, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran, respons mereka terhadap proses pembelajaran, dan seberapa baik mereka menguasai konsep yang diajarkan. Untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, diperlukan hubungan timbal

²⁷ Haslan, 15.

balik yang baik antara siswa dan guru, serta penyesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan media pembelajaran yang ada.

John Carroll, yang terkenal di bidang psikologi pendidikan, dalam bukunya "A Model of School Learning" (Supardi, 2013), menyatakan bahwa efektivitas instruksional ditentukan oleh lima faktor, yaitu sikap, kemampuan memahami instruksi, ketekunan, kesempatan, kualitas, instruksi. Kelima indikator ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif dapat tercapai jika siswa memiliki sikap dan kemauan untuk belajar, kesiapan siswa dan guru dalam pembelajaran, serta kualitas materi yang disampaikan. Jika salah satu dari indikator ini tidak terpenuhi, proses belajar-mengajar tidak akan berjalan dengan optimal. Pembelajaran yang efektif sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tanpa mengabaikan tingkat pemahaman mereka sesuai dengan perkembangan usia.²⁸

Efektivitas pembelajaran, pada akhirnya, merupakan tolok ukur keberhasilan interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang dapat dinilai dari aktivitas, respons, dan penguasaan konsep siswa selama proses pembelajaran.

²⁸ Wahyuddin and Nurcahaya, 'Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is a Teacher Here (Eth) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar', *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2.1 (2019), 72 <<https://doi.org/10.22373/jppm.v2i1.4500>>.

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah dalam Islam berasal dari kata *syajarah* yang makna artinya dalam bahasa Indonesia adalah “pohon”, sedang dalam bahasa Inggris ditunjukkan dengan kata *history* yang dimaknai sebagai peristiwa-peristiwa alam, terutama yang melibatkan manusia, yang menggunakan pendekatan kronologis dalam kajiannya. Sehingga pembelajaran mengenai sejarah senantiasa memperhatikan adanya urutan waktu. Dari pemaparan di atas kita bisa mengetahui bahwasanya sejarah menunjuk pada pengertian mengenai peristiwa-peristiwa yang terikat dalam era tertentu yang penyusunannya memperhatikan urutan waktu. Pengertian lain terkait sejarah juga mencangkup ilmu pengetahuan yang mana berupa usaha untuk menggembarakan atau menerangkan fenomena atau peristiwa tertentu dalam waktu tertentu di sepanjang masa kehidupan tersebut berlangsung. Cakupan pembahasannya tentunya juga berfokus pada interaksi anatar masyarakat yang menimbulkan adanya perubahan.²⁹

Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indoensia sejarah memiliki makna yang merujuk pada setiap peristiwa yang bersifat factual yang terjadi di masa lalu. Sejarah mengkaji periswtiwa masa lampau dengan menjelaskan, menemukan, dan memahami nilai-nilai dan kebudayaan yang terjadi atau terikat dalam peristiwa tertentu.³⁰ Peristiwa

²⁹ Syamruddin Nasution, *Sejarah Peradaban Islam* (Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau, 2013), 2.

³⁰ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), 14.

yang terjadi ini bisa berupa perjalanan hidup seorang tokoh atau beberapa tokoh, atau juga bisa kelompok masyarakat tertentu, yang kemudian dengan adanya interaksi antara masyarakat menimbulkan adanya sebuah sejarah yang mengisi perkembangan manusia di dunia dari setiap era atau masa.

Kata “kebudayaan” memiliki akar kata yang berasal dari bahasa Sanskerta, yakni kata “buddhayah,” yang merupakan bentuk jamak dari kata “buddhi” yakni budi atau akal yang merujuk pada kata yang bermakna pada budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris menggunakan istilah “culture” kemudian diadopsi pula menjadi bahasa Indonesia menjadi “kultur.”³¹ Dalam bahasa Arab, kata “kebudayaan” disebut sebagai “Al-Tsaqafah.” Yang mana kata “kebudayaan” ini sering kali dipandang oleh masyarakat memiliki makna yang sama dengan kata “peradaban,” namun pada hakikatnya dalam pendekatan antropologi memiliki makna yang berbeda.

Badri Yatim mendefinisikan kebudayaan sebagai suatu ungkapan mendalam yang ada dalam lingkungan masyarakat tertentu yang kemudian tercermin melalui seni, sastra, agama dan juga moral.³² Mengenai pengertian mendalam terkait kebudayaan berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Koentjoroningrat dimaknai dalam 3 bentuk yakni dengan penjelasan sebagai berikut. 1) Wujud ideal atau bisa kita pahami

³¹ Muhaimin, *Islam Dalam Bingkai Budaya Lokal* (Jakarta: Logos, 2001), 153.

³² Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, ed. Raja Grafindo (Jakarta, 2008), 1.

sebagai pemikiran, yang mencakup kompleksitas ide-ide, gagasan-gagasan, juga berupa nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan lain sebagainya. 2) Wujud kelakuan, bentuk ini meliputi beberapa aktivitas dan pola perilaku manusia dalam masyarakat tertentu di zama tertentu. 3) Wujud kebendaan, mencakup benda-benda fisik yang merupakan hasil karya budaya. Tiga wujud bentuk dari unsur-unsur kebudayaan ini merupakan hal-hal yang menjadi satu padu.³³

Islam pada dasarnya, merujuk pada agama yang ajarannya diwahyukan oleh Alloh SWT kepada manusia melalui Nabi Muhammad sebagai Rosul, baik melalui malaikat Jibril maupun secara langsung. Sedangkan secara etimologis “Islam” bermakna menyerahkan diri, taat, tunduk dan patuh sepenuhnya dengan derivasi makna yang berasal dari kata “aslama”. Atau juga bisa merujuk pada kata “salima” bermakna selama, sejahtera, bersih dan bebas dari cacat. Kemudian “salam” yang bermakna damai, aman, dan tentram. Serta “sullam” yang mengacu pada makna tangga atau yang membantu kita naik ke atas.³⁴ Sehingga jika dimaknai dengan seksama makna Sejarah Kebudayaan Islam sendiri adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan pelakunya yakni manusia berupa segala unsur yang terkandung dalam kebudayaan yang didasarkan pada pandangan Islam.

³³ Nasution, *Sejarah Peradaban Islam*, 3.

³⁴ Jalahuddin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta, 2010), 37.

Studi Islam Kebudayaan (SKI) merupakan suatu bidang pengetahuan yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan mengenai masa lalu dari kelompok masyarakat tertentu, sebagai contohnya, kisah-kisah para sahabat atau masyarakat di era zaman nabi atau zaman tertentu. Sehingga konsep mengenai studi kebudayaan ini Islam mengacu pada pembelajaran tentang kebudayaan dengan beberapa aspek seperti halnya tata kehidupan masyarakat kala itu, adat kesopanan dan tata karma, fashion berpakaian, berinteraksi dengan komunikasi, menjalankan ibadah, norma-norma dan nilai moral, dan sistem kepercayaan yang terjadi di masa lampau pada era tertentu.³⁵

Sejarah Kebudayaan Islam atau biasanya yang umum disingkat dengan sebutan SKI adalah bagian dari kurikulum untuk Madrasah baik itu ibtidaiyah, tsanwiyah, maupun tingkatan Aliyah, yang mana SKI adalah mata pelajaran yang wajib ada di setiap pembelajaran di lingkungan madrasah. Peran SKI salah satunya adalah membentuk karakter dan identitas siswa, karena SKI mencakup pembelajaran yang berkaitan dengan kisah-kisah masa lampau yang melibatkan fakta-fakta sejarah berupa tokoh-tokoh terkemuka. Sehingga dengan pembelajaran mengenai tokoh-tokoh ini diharapkan siswa mampu mengambil setiap pelajaran dari kisah-kisah perjalanan para tokoh baik sifat atau karakter yang mereka miliki atau pengalaman hidup yang bermanfaat.

³⁵ Atang Abdul Hakim and Jaih Mubarak, *Metodologi Studi Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosadakarya, 2011), 28.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berikut beberapa tujuan pelaksanaan pembelajaran SKI di lingkungan sekolah madrasah.

- i. Memotivasi peserta didik untuk menyerap nilai-nilai keutamaan yang terdapat dalam sejarah, sehingga mereka dengan sukacita dapat megadopsi perilaku para Nabi dan orang-orang shlahah dala kehidupan sehari-hari.
- ii. Menyajikan pembelajaran sejarah sebagai pedoman bagi masyarakat muslim yang beriman sekaligus menjadi acuan sumber hukum Islam.
- iii. Meningkatkan iman, memberntuk moral serta memupuk rasa patriotisme dan ketaatan pada kebenaran.
- iv. Memberi contoh yang ideal dalam bentuk perilaku peserta didik untuk meneladani Rasul ataupun sahabat dan pembesar Islam lainnya.³⁶

Selanjutnya yakni tujuan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam pembelajaran peserta didik di lingkungan madrasah tsanawiyah untuk mengajarkan beberapa keterampilan sebagai berikut.

- i. Mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai pentingnya dasar-dasar Islam, nilai dan norma yang dibentuk oleh Rosululloh.
- ii. Meningkatkan kesadaran peserta didik mengenai aspek waktu dan tempat yang merupakan proses dari peristiwa di masa lampau

³⁶ Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222–23.

- iii. Melatih kemampuan kritis peserta didik melalui pemahaman peristiwa lampau dengan pendekatan ilmiah
- iv. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengekstraksi hikmah dari peristiwa, meneladani tokoh kemudian menghubungkannya dengan aspek sosial, budaya, politik, ekonomi dan lainnya.³⁷

E. Materi Abdul Rouf As-Singkli

Syekh Abdurrauf As-Singkili, yang nama aslinya Abdurrauf Al-Fansuri, adalah seorang ulama besar dari Singkil, Aceh. Beliau dikenang sebagai salah satu penyebar ajaran Islam yang berpengaruh pada zamannya dan sangat dihormati karena pengabdianya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan serta menyebarkan nilai-nilai tasawuf di Nusantara. Sebutan "As-Singkili" disematkan padanya sebagai penanda asalnya dari daerah Singkil (Azra, 2004). Kehadirannya di tengah masyarakat Aceh pada abad ke-17 mengubah banyak aspek kehidupan religius dan sosial, terutama melalui pengajaran ajaran Tarekat Syattariyah, suatu aliran tasawuf yang menekankan kedekatan dengan Allah melalui laku spiritual yang seimbang antara syariat (aturan lahir) dan hakikat (pemahaman batin). Pada masanya, beliau menjadi tokoh sentral yang mengembangkan Tarekat Syattariyah di Indonesia dan dikenal sebagai pemuka tasawuf yang bijaksana (Feener, 2004).

Azra, Drawes dan Brakel menyampaikan bahwa sekitar tahun 1640, di usia muda, Syekh Abdurrauf meninggalkan kampung halaman menuju Mekah

³⁷ Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, 51–52.

dan Madinah, pusat peradaban Islam, dengan tekad memperdalam ilmu keislaman. Keberangkatannya bukan hanya sekadar perjalanan fisik tetapi juga perjalanan spiritual yang penuh makna, yang mencerminkan semangat keilmuan dan pengabdian yang tinggi. Di Mekah, beliau bertemu dengan Ahmad Qusasi, seorang ulama besar ahli tasawuf yang kala itu menjadi pemimpin Tarekat Syattariyah. Ahmad Qusasi bukan hanya seorang guru, tetapi seorang pembimbing spiritual yang mengajarkan Syekh Abdurrauf untuk mencapai kedamaian batin melalui ibadah, zikir, dan latihan-latihan spiritual yang mendalam. Dengan penuh ketulusan, Syekh Abdurrauf menerima ajaran tersebut, bertekad membawa nilai-nilai kedamaian dan ketulusan tasawuf ke tanah kelahirannya).³⁸

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Azra, selama perjalanan keilmuannya, Syekh Abdurrauf menghadapi ujian berat ketika gurunya, Ahmad Qusasi, wafat. Peristiwa ini merupakan titik balik yang memperdalam tekadnya untuk tetap mengabdikan dirinya dalam menuntut ilmu. Kesedihan yang beliau rasakan tidak menghentikan semangatnya; sebaliknya, beliau mencari bimbingan dari Ibrahim Al-Qurani, seorang murid kepercayaan Ahmad Qusasi yang melanjutkan ajaran sang guru. Ibrahim Al-Qurani dikenal sebagai sosok yang memiliki penguasaan ilmu tinggi dan kebijaksanaan mendalam dalam tasawuf. Di bawah bimbingan Ibrahim Al-Qurani, Syekh Abdurrauf memperdalam ilmu tasawuf dan Tarekat Syattariyah, mempelajari

³⁸ Muhammad Kholiluddin, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Direktorat KSKK MAdrasah, Direktorat Jemderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 102.

rahasia-rahasia spiritual yang kelak akan dijadikannya pegangan dalam mengajarkan Islam di Aceh. Setelah bertahun-tahun mendalami ajaran tersebut, beliau mendapatkan ijazah dari gurunya, sebuah pengesahan untuk menyebarkan ajaran Tarekat Syattariyah dan membimbing umat dalam perjalanan spiritual yang murni dan damai.³⁹

Menurut Qadir, Sekembalinya dari Tanah Suci, Syekh Abdurrauf disambut dengan penuh hormat oleh masyarakat Aceh yang merindukan bimbingan seorang ulama besar. Saat itu, Aceh berada di bawah pemerintahan Sultanah Safiatuddin Tajul Alam, seorang sultanah yang bijaksana dan menghargai peran ulama dalam kehidupan bernegara. Kehadiran Syekh Abdurrauf di Aceh membawa harapan baru. Pengaruhnya meluas, tidak hanya dalam kehidupan keagamaan tetapi juga dalam peran sosial dan politik, di mana beliau diangkat menjadi Mufti Kerajaan Aceh. Dalam posisi ini, beliau berperan sebagai penasihat utama dalam urusan agama dan hukum, serta penegak syariat Islam yang adil dan bijaksana. Kepemimpinan Syekh Abdurrauf sebagai Mufti membawa ketenangan di tengah tantangan yang dihadapi kerajaan. Dengan panduan beliau, Sultanah Safiatuddin mampu menstabilkan kerajaan dan menjaga keutuhan rakyat Aceh.⁴⁰

³⁹ Muhammad Kholiluddin, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Direktorat KSKK MAdrasah, Direktorat Jemderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 102.

⁴⁰ Muhammad Kholiluddin, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Direktorat KSKK MAdrasah, Direktorat Jemderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 102.

Selain kiprah sosial dan politiknya, Syekh Abdurrauf juga meninggalkan karya-karya monumental yang menjadi warisan ilmu bagi generasi mendatang. Beliau menulis sekitar 21 kitab dalam berbagai bidang, termasuk tafsir, hadis, fiqh, dan tasawuf. Salah satu karyanya yang paling terkenal adalah *Turjuman Al-Mustafid*, kitab tafsir pertama yang ditulis dalam bahasa Melayu dan menjadi rujukan penting dalam kajian tafsir di Nusantara. Selain itu, ada pula *Umdat Al-Muhtajin*, kitab tasawuf yang mendalam tentang ajaran zikir dan laku spiritual, dan *Mi'rat At-Tullab*, panduan bagi para qadhi dalam memahami hukum-hukum Syariat berdasarkan mazhab Syafi'i. Karya-karya ini bukan hanya mencerminkan kedalaman ilmu Syekh Abdurrauf tetapi juga dedikasinya untuk memberikan panduan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari .

Kepergian Syekh Abdurrauf Al-Singkili meninggalkan duka mendalam bagi masyarakat Aceh. Beliau dikenal dengan gelar "Tengku Syiah Kuala," sebuah nama yang hingga kini dikenang sebagai lambang kebijaksanaan dan ilmu. Sebagai penghormatan atas jasa-jasanya, nama beliau diabadikan dalam Universitas Syiah Kuala di Banda Aceh, yang didirikan pada tahun 1961. Universitas ini menjadi simbol dari semangat keilmuan dan pengabdian yang diwariskan oleh Syekh Abdurrauf, yang menginspirasi

generasi penerus untuk terus mendalami ilmu dan mengabdikan bagi masyarakat, hal inilah yang disampaikan oleh Feener pada tahun 2004.⁴¹

⁴¹ Muhammad Kholiluddin, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 102.