

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan

Sugiyono menyatakan bahwa pengembangan atau *development* merupakan suatu proses yang bersifat sistematis, berkelanjutan dan bertujuan untuk menuju keadaan yang lebih baik.¹⁸ Pengembangan juga dapat diartikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang ada. Pengembangan merupakan salah satu dari jenis metode penelitian yang dapat digunakan dalam menciptakan dan mengembangkan suatu produk.

Pengembangan dalam dunia pendidikan merupakan suatu proses yang dinamis dan berkelanjutan guna meningkatkan kualitas pengajaran, baik dari segi materi, metode, fasilitas, maupun infrastruktur. Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang dimulai dengan beberapa aktivitas seperti analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, ulasan produk dan distribusi produk.¹⁹ Konsep pengembangan mencakup segala upaya inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, efisien dan menarik bagi peserta didik.

1. Model Pengembangan

a. Model ADDIE

Model pengembangan ADDIE memiliki kepanjangan *Analyze, Design, Develop, Implement And Evaluate*. Model pengembangan ADDIE biasanya akan digunakan dalam konteks pengembangan produk

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).Hal.297

¹⁹ Marinu Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 1220–30.Hal.1227

pembelajaran berbasis kinerja. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, dengan masing-masing tahapan memiliki keterkaitan satu sama lain. Kelebihan dari model ini adalah produk yang dihasilkan akan dan dapat dipastikan valid, serta sistematis dan terstruktur. Sedangkan kelemahan model ADDIE adalah lebih memerlukan waktu yang lama dan terlihat kaku.²⁰

b. Model Borg and Gall

Dalam buku Borg and Gall, model pengembangan Borg and Gall memiliki sepuluh tahapan sistematika pengembangan produk. Tahapan tersebut meliputi: *research and information collecting, planning, development of preliminary for of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational product testing, final product revision, dissemination and implementation.*²¹

Keunggulan model pengembangan Borg and Gall adalah didasarkan pada analisis kebutuha. Hasil keluarannya konsisten dengan analisis kebutuhan. Selain itu, model Borg and Gall lebih komprehensif dan inklusif, karena desain dimulai dari kebutuhan dan berkembang melalui pengujian yang ekstensif. Model pengembanan Borg and Gall menghasilkan produk dengan hasil lebih valid karena melalui uji coba lebih dari satu. Hal ini menyebabkan produk yang kembangkan dapat memberikan hasil yang signifikan.

²⁰ Waruwu. Metode Peneltian Dan Pengembangan (R&D). Hal.1222

²¹ Waruwu. Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D). Hal.1224

c. Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*)

Model 4D dikembangkan pada awal tahun 1970-an dan merupakan kelanjutan dari tahapan pengembang yang dikembangkan pada saat itu, yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Di Indonesia, model pengembangan 4D dikenal sebagai definisi, desain, pengembangan dan implementasi. Keempat tahapan pengembangan 4D tersebut dilakukan secara berurutan dan sistematis.²²

Define merupakan tahapan pertama dari model 4D. Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan yang dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Pada tahapan design, akan dilakukan perancangan dengan melalui empat tahapan, yaitu *contructing criterion referenced test, media selection, format selection, initial design*. Pada tahapan develop, merupakan tahapan yang dapat menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahapan terakhir adalah *disseminate*, merupakan tahap penyebarluasan produk atau model pengembangan melalui individu, kelompok atau sistem.

Kelebihan model pengembangan 4D yaitu memiliki tahapan yang lebih sederhana sehingga dapat meminimalisir waktu. Sedangkan kelemahan model 4D adalah hanya sampai tahapan penyebaran tanpa adanya evaluasi guna mengukur kualitas produk yang telah diujikan.

²² Waruwu. Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D). Hal.1226

B. Media Pembelajaran Mono-SKI

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media adalah segala cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian penerima.²³ Gegne menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang diri untuk belajar.²⁴ Pada hakikatnya, media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari pendidik sebagai fasilitator kepada peserta didik sebagai komunikan yang menerima informasi.²⁵

Musfiqon menjelaskan bahwa tentang kepentingan media dalam pembelajaran dapat menarik minat, motivasi dan keinginan peserta didik dalam belajar.²⁶ Media memiliki hubungan yang erat dengan cara belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan oleh pendidik ketika mengajar juga akan dipakai oleh peserta didik guna menerima bahan yang diajarkan. Ketepatan media pembelajaran dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan

²³ Aenullael Mukarromah And Meyyana Andriana, ‘Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran’, *Journal Of Science And Education Research*, 1.1 (2022).Hal.46

²⁴ Sapriyah, “Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar,” *Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 470–77. Hal.471

²⁵ M Sahib Saleh Dan Ilham Azis, *Media Pembelajaran*, 1st Edn (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023). Hal.6

²⁶ Ach Jauhari Musthofa, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Adobe Flash dan Android Pada Kompetensi Dasar Mengelola Arsip Elektronik untuk Kelas X OTKP1 SMK Negeri 2 Blitar,” *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8.3 (2020), 377–92. Hal.375

yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik dengan tujuan merubah tingkah laku peserta didik kearah yang lebih baik.²⁷ Tujuan pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik agar mendapatkan pengalaman, sehingga akan terjadi perubahan pada tingkah laku peserta didik, baik dari kuantitas maupun kualitasnya.

Hal ini berarti media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang dimanfaatkan oleh pendidik guna memberikan pengetahuan kepada peserta didik selama proses pembelajaran dengan harapan proses pembelajaran berlangsung dengan aktif dan lebih bermutu. Media pembelajaran berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran tanpa penuntut kehadiran pendidik. Media pembelajaran dapat berbentuk “kemasan” untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Levie dan Lentz, terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai media atensi, afektif, dan kognitif, dan fungsi kompensatoris.²⁸ Fungsi media pembelajaran antara lain:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan fungsi utama yaitu untuk menangkap dan mengarahkan perhatian siswa agar fokus pada ide-ide pendidikan yang disajikan bersama dengan teks pendidikan.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif pembelajaran dapat dilihat dari tingkat kepuasan siswa ketika media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran.

²⁷ Fuad Try Satrio Utomo, “Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar,” *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.2 (2023), 3635–45.

²⁸ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi Pengembangan*, 1st Edn (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2013).

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dapat dilihat dari penelitian yang telah dilakukan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat berkontribusi pada terwujudnya tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat jelas dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa alat bantu pembelajaran menyediakan konteks yang diperlukan untuk pemahaman dan membantu siswa mengatur serta mengingat informasi. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menguasai dan memahami pelajaran yang disajikan.

Terdapat banyak macam media dalam pembelajaran dan setiap media memiliki fungsi tertentu dalam aktivitas belajar mengajar. Azhar mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Media audio mengandalkan indera pendengaran, sehingga pengalaman belajar peserta didik akan dipengaruhi oleh kemampuan indera pendengaran yang dimiliki. Pesan dan informasi yang disampaikan melalui media audio berupa pesan verbal dengan bahasa lisan, serta pesan nonverbal dalam bentuk suara.
- b. Media visual merupakan jenis media yang digunakan hanya dengan mengandalkan indra penglihatan sehingga mempengaruhi pengalaman belajar peserta didik tergantung dengan indera

penglihatan yang dimiliki. Jenis media visual seperti media cetak, *prototype*, realitas.

- c. Media audio visual adalah media yang berupa perpaduan antara audio dengan visual. Media ini melibatkan dua indera sekaligus, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Pesan dan informasi yang disampaikan melalui media audio visual adalah pesan verbal dan nonverbal yang membutuhkan indera pendengaran dan penglihatan. Contoh media audio visual adalah film, video atau program televisi.
- d. Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau atau kegiatan pembelajaran. Multimedia melibatkan dua indera, yaitu indera penglihatan dan pendengaran dengan media visual bergerak, teks, visual diam dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi dalam komunikasi serta informasi.

Jenis-jenis media pembelajaran yang beragam dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu untuk mengutarakan informasi dengan efektif dan efisien. Pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang telah ada dengan tujuan untuk membagikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dapat berupa interaksi yang terjadi antar peserta didik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Pembelajaran Berbasis Permainan

Model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran berbasis game yang menarik dan menyenangkan bagi pengguna, dengan tujuan akhir yang spesifik, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis game merupakan unit mandiri dengan awal, alur permainan, dan akhir yang terdefinisi.²⁹ Permainan dapat menyediakan beragam konten pembelajaran dalam berbagai lingkungan. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai kegiatan pembelajaran sekali waktu untuk melengkapi pembelajaran formal, baik daring maupun di kelas. Salah satu contoh yang dapat digunakan dalam penerapan game based learning adalah penggunaan game edukasi.

Permainan edukatif atau game edukasi dapat digunakan sebagai contoh media pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran. Game edukatif biasanya mendorong pengguna untuk memperoleh pengetahuan, sehingga cocok digunakan dalam lingkungan belajar. Dengan menggabungkan pembelajaran dan bermain, game edukatif dapat digunakan untuk melibatkan siswa dan mendorong mereka menikmati pembelajaran.³⁰ Game edukatif dirancang khusus untuk membimbing siswa dalam pembelajaran tertentu, meningkatkan keterampilan siswa dan memberikan pelajaran yang mendorong bermain. Game yang dirancang

²⁹ Aisyah Cinta et al., "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa," *INTEGRATED: Information Technology and Vocational Education*), 3.1 (2021), 17–22.

³⁰ Yuli Yulianti dan Ekohariadi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *IT-EDU*, 05.01 (2020), 527–33. Hal.528

dengan baik dapat memberikan latihan yang berharga dalam berpikir dan bekerja dalam peran serta konteks tertentu.³¹

Karakteristik pembelajaran berbasis permainan antara lain:

- 1) Memberikan tantangan kepada siswa. Selama pembelajaran berbasis permainan, siswa dihadapkan dengan tantangan yang merangsang semangat kompetitif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan mendorong kemajuan siswa.
- 2) Permainan akan menghadirkan unsur fantasi yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Permainan menciptakan pengalaman belajar yang mengurangi pentingnya materi yang diajarkan dan menekankan pada pentingnya kompetisi dalam memahami.

3. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang banyak diketahui dan digunakan. Permainan monopoli telah banyak dimodifikasi sebagai media pembelajaran oleh beberapa peneliti sebelumnya. Media monopoli merupakan media permainan yang terdiri dari papan permainan yang dilengkapi dengan beberapa perangkat lainnya seperti dadu, bidak, dan kartu permainan.³² Komponen monopoli meliputi sebuah papan yang digunakan sebagai alas permainan, bidak dengan warna yang biasa dipakai yaitu merah dan hijau, kartu dana umum, kartu dana kesempatan, uang

³¹ Yulianti dan Ekohariadi. *emanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar*. Hal 529

³² Ulfaeni. Siti Ulfaeni, 'Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa SD

mainan digunakan untuk proses jual beli properti, dadu serta kartu kepemilikan tanah. Permainan ini dapat melatih kecakapan dalam menentukan strategi. Alasan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah karena monopoli berisi tentang pengetahuan umum, strategi, ketekunan, kedisiplinan, dan kerjasama antarkelompok.³³ Media permainan monopoli adalah salah satu media permainan yang menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan membantu menciptakan suasana belajar lebih hidup, lebih santai, serta dapat melibatkan siswa dalam kegiatan an, serta pembelajaran aktif untuk memecahkan masalah yang ada.

4. Minat Belajar Siswa

Minat memiliki arti sebagai kecenderungan seseorang dalam memusatkan perhatian dan berlaku dengan perasaan senang terhadap sesuatu yang menjadi fokus dari minat tersebut. Di dalam minat terdapat pemfokusan perhatian, ada upaya untuk menguasai, mengetahui, mendekati, memiliki objek dengan perasaan senang.³⁴ Minat merupakan meningkatkan perhatian terhadap suatu objek yang berkaitan dengan dirinya. Dengan kata lain bahwa minat dapat meningkatkan suatu dorongan individu untuk memusatkan perhatian pada keinginannya.

Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan tertarik pada segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pendidikan yang berlangsung. Minat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran, karena apabila materi pembelajaran, metode, situasi belajar

³³ Ulfaeni. Siti Ulfaeni, 'Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa SD'

³⁴ Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2013). Hal.263

dan fasilitas tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak dapat belajar dengan maksimal, yang disebabkan tidak ada daya tarik yang dimiliki oleh siswa. Minat dalam diri siswa diperlukan untuk mencapai hasil atau tujuan dalam pendidikan.

Minat belajar adalah unsur yang mendorong siswa untuk mengejar pengetahuan, yang berakar dari rasa ingin tahu, kegembiraan dan keinginan untuk memperoleh pengetahuan. Minat belajar merupakan salah satu unsur motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.³⁵ Minat belajar dapat dianggap sebagai bentuk minat khusus yang berkaitan dengan proses pendidikan dan mempengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar.

a. Ciri-Ciri Minat Belajar Siswa

Untuk mengetahui minat belajar siswa dapat dilakukan dengan mengidentifikasi apakah terdapat ciri-ciri minat belajar pada diri siswa.

Ciri-ciri minat menurut Slameto antara lain³⁶:

- 1) Memiliki kecenderungan untuk mengingat dan memperhatikan sesuatu yang diminati dengan terus menerus.
- 2) Mendapat kepuasan dan kebanggaan terhadap hal-hal yang diminati.
- 3) Memiliki rasa senang terhadap hal-hal yang diminati.
- 4) Terdapat rasa keterkaitan pada suatu kegiatan yang diminati.
- 5) Lebih suka dengan hal-hal yang diminati dari hal lainnya.

³⁵ Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, ed. oleh Annisa Febryanti dan Andi Asari, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1 ed. (Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024), VII. hal 6

³⁶ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015).

b. Indikator Minat Belajar Siswa

Rozikin menyatakan bahwa terdapat beberapa indikator minat siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa, antara lain:³⁷

1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran

Perasaan adalah salah satu unsur bagi siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran, maka siswa akan terus belajar mengenai ilmu yang disenangi, tanpa adanya rasa terpaksa dalam mempelajari bidang tersebut.

2) Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran

Pemusatan perhatian dan pikiran terhadap mata pelajaran, adalah salah satu hal yang harus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Kegiatan yang disertai dengan perhatian yang mendalam akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Guru sebagai fasilitator harus berusaha untuk menarik perhatian siswa sehingga memiliki minat terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

3) Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran

Siswa yang memiliki minat terhadap mata pelajaran, akan berusaha dengan baik untuk mencapai hasil yang optimal. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki kemauan untuk belajar tanpa adanya rasa terpaksa.

³⁷ Noer Cahyani Hidayah, Khusnul Fajriyah, dan Kartinah, "Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 SDN Sawah Besar 01," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.02 (2023).

4) Adanya partisipasi siswa

Partisipasi merupakan keikutsertaan dalam kegiatan, salah satunya adalah dalam kegiatan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran, akan melibatkan diri dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang diminati. Partisipasi aktif siswa dapat dilihat selama proses pembelajaran.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya adalah:

1) Faktor Internal

a) Sikap Siswa

Sikap merupakan gejala internal yang berupa kecenderungan untuk merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap sesuatu. Sikap siswa yang positif terutama kepada mata pelajaran yang telah disajikan merupakan tanda awal yang baik bagi kegiatan pembelajaran.

b) Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor terpenting dalam mempengaruhi minat belajar. Motivasi penting karena mendorong keikutsertaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi adalah faktor pendorong yang merangsang minat belajar. Minat belajar akan tumbuh ketika disertai dengan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Minat belajar

merupakan kombinasi dari keinginan dan kemauan yang dapat berkembang seiring dengan motivasi.

c) Bakat

Seseorang akan dengan mudah mempelajari sesuatu jika hal tersebut adalah sesuai dengan bakatnya. Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar.

d) Hobi

Hobi bagi setiap orang merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat belajar.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

b) Guru

Guru berada di garis depan pendidikan di sekolah. Tanpa guru, proses pengajaran dan pembelajaran akan terhenti di lembaga pendidikan. Seorang guru memikul tanggung jawab yang signifikan, tidak hanya memenuhi tugas di kelas, tetapi juga memainkan peran penting di sekolah dan di masyarakat secara umum.

c) Keluarga

Keluarga merupakan pendidik informal yang terkenal di dunia pendidikan. Keluarga adalah fondasi awal bagi perkembangan kepribadian anak dan secara signifikan mempengaruhi cara berpikir prestasi akademik anak. Ketegangan dalam keluarga, karakteristik orang tua, demografi keluarga, dan pengelolaan keluarga dapat mempengaruhi prestasi akademik anak.

5. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Mata Pelajaran SKI

Asal usul kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab, yaitu “*Syajarah*” yang merujuk kepada pohon dengan akar, batang, dahan, ranting dan bunga. Secara evolusioner, makna sejarah berkembang menjadi konsep akar, keturunan, asal usul, riwayat, dan silsilah. Terdapat tambahan terminologi Arab lainnya, yaitu “*tarikh*” yang berarti rekaman peristiwa tertentu, mencakup buku, tahunan, kronik, perhitungan tahun, buku riwayat, tanggal dan pencatatan tanggal.³⁸ Sejarah merupakan suatu ilmu yang berupaya menemukan, mengungkapkan dan memahami nilai serta makna dari budaya dalam peristiwa-peristiwa masa lampau.

Dalam konteks Sejarah Kebudayaan Islam, kata “Islam” menunjukkan bahwa Islam menjadi sumber nilai kebudayaan yang dihasilkan oleh orang Islam. Sejarah Kebudayaan Islam dapat diartikan dalam dua dimensi, yaitu sebagai peristiwa sejarah dan sebagai ilmu

³⁸ Darmalinda And Fadriati, ‘Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran)’, *Al-Hasanah*, 9.1 (2024), 92–107. Hal.95

sejarah. Sejarah Kebudayaan Islam mempelajari perbuatan, perasaan dan kreativitas umat Islam di berbagai bidang, seperti kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan publik.³⁹

Tujuan pembelajaran SKI bagi peserta didik dijelaskan dalam peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008, antara lain:

- 1) Mendorong siswa untuk merenungkan sejarah Islam dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan pemahaman kontekstual yang bermanfaat bagi perkembangan pribadi siswa.
- 2) Memastikan bahwa pemahaman siswa tentang sejarah budaya Islam dapat diterapkan pada pikiran, hati dan tindakan yang dapat membentuk karakter orang berbudi luhur serta sadar akan kehidupan dunia.
- 3) Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami peristiwa sejarah dan hasil peradaban Islam, serta untuk menghargai peran tokoh-tokoh serta pencipta peradaban yang membawa kemajuan dan kejayaan bagi Islam.
- 4) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang sejarah agama Islam dan budaya Islam pada masa Nabi Muhammad hingga khulafaurrasyidin.
- 5) Memahami kearifan, nilai-nilai dan makna yang terkandung dalam sejarah, serta menanamkan apresiasi dan kemauan

³⁹ Darmalinda And Fadriati. 'Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran)'. Hal.97

yang kuat untuk mempraktikkan moralitas yang baik, serta menghindari moralitas yang buruk berdasarkan pemahaman fakta sejarah.

- 6) Membekali siswa untuk membentuk kepribadian berdasarkan teladan, dengan tujuan untuk membentuk kepribadian yang jujur.
- 7) Meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari dasar-dasar nilai dan norma Islam yang telah ditetapkan oleh Nabi Muhammad.

Pembelajaran SKI di jenjang madrasah ibtidaiah difokuskan pada penanaman cinta terhadap nilai-nilai dan norma Islam, perjuangan Rasulullah saw, pahlawan Islam, dan peninggalan peradaban Islam. Materi yang diajarkan mencakup sejarah masyarakat Arab pra-Islam, Nabi Muhammad saw, peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin dan perjuangan tokoh agama Islam di berbagai daerah.

6. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah dasar khususnya pada kelas 5 semester genap, antara lain:

Tabel 2. 1: Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Periode Khulafaurrasyidin	Menganalisis kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shidiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thallib

Tabel 2. 2: Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Menjelaskan khalifah Abu Bakar Ash-Shidiq
2.	Menjelaskan sifat jujur yang dimiliki khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq
3.	Memberikan contoh sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari
4.	Menjelaskan khalifah Umar bin Khattab
5.	Menjelaskan sikap adil dan tegas yang dimiliki khalifah Umar bin Khattab
6.	Memberikan contoh sikap adil dan tegas dalam kehidupan sehari-hari
7.	Menjelaskan khalifah Utsman bin Affan
8.	Menjelaskan sifat dermawan yang dimiliki oleh khalifah Utsman bin Affan
9.	Memberikan contoh sikap dermawan dalam kehidupan sehari-hari
10.	Menjelaskan khalifah Ali bin Abi Thalib
11.	Menjelaskan sifat cerdas dan bijaksana khalifah Ali bin Abi Thalib
12.	Memberikan contoh sikap bijaksana dalam kehidupan sehari-hari

7. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 1: Kerangka Berpikir Penelitian dan Pengembangan Media Mono-SKI

