

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Inovasi Pembelajaran

##### 1. Pengertian Inovasi Pembelajaran

Kata “inovasi” berasal dari bahasa Inggris yang sering diterjemahkan sebagai sesuatu yang baru atau pembaharuan, namun ada juga yang menjadikan kata inovasi “inovasi” dalam bahasa Indonesia. Karena kebaruan adalah hasil penemuan, inovasi terkadang digunakan untuk menjelaskan penemuan. Kata penemuan sering digunakan untuk menerjemahkan kata dari bahasa Inggris “penemuan” dan “inovasi”. Ada juga hubungan antara konsep inovasi dan modernisasi. Karena keduanya berbicara tentang pembaharuan. Untuk memperluas wawasan dan memperjelas makna inovasi pendidikan, maka perlu dibahas terlebih dahulu konsep penemuan, inovasi, inovasi dan modernisasi sebelum membahas makna inovasi pendidikan.<sup>1</sup>

Inovasi adalah penemuan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menjadi sesuatu yang baru. Inovasi juga dapat diartikan sebagai penelitian atau pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan perubahan baru. Inovasi juga dapat diterjemahkan menjadi ide-ide baru yang belum ada sebelumnya. Inovasi adalah hasil dari suatu ide yang digunakan sebagai sesuatu yang baru bagi sekelompok orang. Oleh karena itu, inovasi adalah penemuan baru dan segala sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya.<sup>2</sup>

Pembelajaran kreatif dan inovatif harus dilakukan oleh guru sebagai bagian dari upayanya untuk menghasilkan siswa yang kreatif. Tingkat keberhasilan pendidikan seorang guru dapat dilihat dari keberhasilan anak didiknya, sehingga guru yang hebat dikatakan sebagai guru yang dapat menginspirasi anak didiknya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama belajar dan kreativitas yang mampu dilakukan siswa setelah mengikuti pembelajaran.<sup>3</sup>

---

23. <sup>1</sup> Sutirna, *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018),

<sup>2</sup> Anggun Apriliani Zahra Rosyiddin, dkk, “Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia”, *Inovasi Kurikulum*, Vol. 19 No. 1 (2022): 45.

3. <sup>3</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013),

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang dapat dikatakan sebagai sistem yang kompleks. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari dua aspek yaitu produk dan proses. Pembelajaran dapat berhasil jika siswa berhasil mencapai hasil akademik yang baik. Belajar melalui usaha seseorang (pendidik) mengajar orang lain (siswa). Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>4</sup>

Selain mengembangkan ide atau gagasan dalam inovasi pembelajaran, juga diperlukan kemampuan IT. Karena penguasaan IT guru merupakan hal yang harus dikuasai. Bahkan di media massa, diperdebatkan bahwa kecerdasan-kecerdasan yang ada selama ini, seperti IQ (*Intelligence Question*), EQ (*Emotional Question*), SQ (*Spiritual Question*), dan AQ (*Adversaiting Question*), tidak akan berjalan tanpa kecerdasan tambahan. Kecerdasan tambahan ini adalah penguasaan teknologi informasi (TI). Guru profesional tidak mungkin tanpa penguasaan TI, karena kecerdasan tambahan ini dapat mengembangkan cara untuk berinovasi dalam kinerja pembelajaran.<sup>5</sup>

Kata "inovatif" mengacu pada pengenalan sesuatu yang baru atau penemuan. Pembelajaran inovatif karenanya dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang guru, yang baru dan di luar kebiasaan dan bertujuan untuk memfasilitasi pembangunan pengetahuan seseorang dalam kerangka proses di mana siswa atau murid berubah menjadi perilaku yang lebih baik sesuai dengan potensinya. dipegang siswa. Pembelajaran inovatif juga mengacu pada pembelajaran yang dikemas oleh seorang guru atau instruktur lainnya dalam bentuk ide atau keterampilan yang dipandang baru untuk memungkinkan siswa membuat kemajuan dalam proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran inovatif dapat diadaptasi dalam model pembelajaran yang menyenangkan. "Belajar itu menyenangkan" adalah inti yang diterapkan pada pembelajaran inovatif. Metode pembelajaran inovatif itu sendiri dapat dicapai dengan mengukur kemampuan setiap individu dalam menyerap ilmu. Pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan

---

<sup>4</sup> Rosyiddin, dkk, "Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia", 45.

<sup>5</sup> Sutirna, *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 17.

apabila dicapai melalui pengelolaan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, ada mata kuliah yang menanamkan rasa percaya diri pada siswa.<sup>6</sup>

Perbedaan definisi inovasi oleh para ahli tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang mendasar dalam pengertiannya. Bila ada perbedaan hanya pada susunan kalimat atau penekanan maksud, tetapi pada dasarnya sama maknanya. Semua definisi tersebut menyatakan bahwa inovasi adalah ide, masalah praktis, metode, metode, atau produk buatan yang diamati atau dirasakan sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau kelompok (masyarakat). Kebaruan ini dapat berupa suatu invensi atau penemuan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah pada tingkat pendidikan, sosial dan kemasyarakatan.<sup>7</sup>

Inovasi pembelajaran adalah ide baru yang diterapkan pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Inovasi pembelajaran tersebut dapat dilakukan oleh pendidik, pemerintah, dan lembaga pendidikan lainnya. Peran pendidik dalam inovasi pembelajaran adalah sebagai fasilitator, pembimbing, konsultan, dan mitra belajar yang membuat peserta didik merasa senang dan nyaman seiring berjalannya proses pembelajaran. Agar inovasi pembelajaran dapat berlangsung, maka pemerintah dan lembaga pendidikan harus melakukan upaya peningkatan kualitas pendidik agar pendidik dapat memiliki keahlian. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik adalah dengan mengadakan program seminar.<sup>8</sup>

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Inovasi Pembelajaran

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah merupakan subsistem dari sistem sosial. Ketika pranata sosial berubah, maka pranata pendidikan formal juga mengalami perubahan yang pada gilirannya mempengaruhi pranata sosial.

### a. Faktor Kegiatan Belajar Mengajar<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Ahmad Sauqy, *Inovasi Belajar dan Pembelajaran PAI (Inovatif dan Aplikatif)* (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019), 142.

<sup>7</sup> Sutirna, *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 28.

<sup>8</sup> Rosyiddin, dkk, "Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia", 45.

<sup>9</sup> Sutirna, *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 102.

Kunci keberhasilan dalam mengelola kegiatan belajar mengajar adalah kemampuan guru sebagai seorang profesional. Guru sebagai individu yang telah dianggap memiliki keahlian tertentu di bidang pendidikan diberi tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu perubahan perilaku siswa sesuai dengan tujuan dan sistem pendidikan nasional. Tujuan yang dirumuskan. Namun jika menyangkut tugas pengelolaan kegiatan belajar mengajar, ada berbagai faktor yang membuat orang beranggapan bahwa pengelolaan kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang menarik perhatian.

b. Faktor Internal dan Eksternal<sup>10</sup>

Salah satu keunikan sistem pendidikan adalah bahwa baik pelaksana maupun klien (penerima layanan) adalah kelompok manusia. Para perencana inovasi pendidikan harus memperhatikan kelompok mana yang terkena dampak sekolah (sistem pendidikan) dan kelompok mana yang terkena dampaknya.

Faktor internal yang mempengaruhi terselenggaranya sistem pendidikan dan inovasi pendidikan itu sendiri adalah siswa. Karena tujuan pendidikan adalah untuk mencapai perubahan perilaku siswa, maka siswa memiliki pengaruh yang besar terhadap proses inovasi. Oleh karena itu, peserta didik menjadi pusat perhatian dan bahan pertimbangan dalam mendorong berbagai kebijakan pendidikan.

Faktor eksternal yang mempengaruhi proses inovasi pendidikan adalah orang tua. Orang tua siswa juga berperan dalam mendukung kelancaran proses inovasi pendidikan dan dukungan dana, sebagai pendukung moral yang membantu dan mendorong aktivitas siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan harapan sekolah. Pendidik (profesi kependidikan) merupakan faktor internal sekaligus faktor eksternal seperti guru, penyelenggara pendidikan, dan konselor yang terlibat langsung dalam proses pendidikan di sekolah. Ada pula tenaga profesional yang berada di luar organisasi sekolah tetapi terlibat dalam kegiatan sekolah seperti pengawas, inspektur, inspektur sekolah, konsultan, dan pengusaha yang membantu pengadaan fasilitas sekolah.

---

<sup>10</sup> Sutirna, *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 108.

Demikian pula para ahli guru, tenaga pengembangan dan penelitian pendidikan, guru besar, instruktur, dan kelompok guru juga merupakan faktor-faktor yang sangat berpengaruh terhadap terselenggaranya sistem pendidikan atau inovasi pendidikan. Namun, karena guru bukan hanya faktor internal tetapi juga anggota organisasi serikat guru, mereka dapat dilihat sebagai faktor eksternal, sehingga agak sulit membedakan apakah itu faktor internal atau eksternal.

c. Sistem Pendidikan (Pengelolaan dan Pengawasan)<sup>11</sup>

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah diatur dengan peraturan yang dibuat oleh pemerintah. Penanggung jawab sistem pendidikan Indonesia adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dari pendidikan dasar hingga menengah, dan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, yang mengatur seluruh sistem sesuai peraturan untuk jenjang pendidikan tinggi.

### 3. Teori yang Mendasari Pembelajaran Inovatif

Ada beberapa teori dalam pembelajaran inovatif diantaranya:<sup>12</sup>

a. Teori Kognitif

Teori bertumpu pada pemikiran dan konsep dasar yang dimiliki siswa, namun dalam proses pembelajaran siswa dapat mengembangkan konsep yang diberikan kepadanya dan memecahkan masalah di kelas.

b. Teori Humanistik

Ini adalah teori yang mengandalkan komunikasi dengan individu lain. Ini karena manusia membutuhkan empat tahap untuk belajar: perhatian, pemeliharaan, reproduksi, dan motivasi.

c. Teori *Gestalt*

Suatu teori yang memandang proses belajar mengajar sebagai sarana potensi yang dimiliki siswa dalam belajar, sehingga memungkinkan munculnya motivasi berupa pengalaman anak itu sendiri.

### 4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Inovatif

Adapun keunggulan pembelajaran inovatif sebagai berikut:<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Sutirna, *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 110.

<sup>12</sup> Ahmad Sauqy, *Inovasi Belajar dan Pembelajaran PAI (Inovatif dan Aplikatif)* (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019), 146.

- a. Ini melatih siswa untuk merancang penemuan. Pembelajaran inovatif melatih siswa untuk berpikir kreatif, memungkinkan mereka memunculkan ide-ide baru yang positif. Di kelas ini, siswa dapat mengembangkan kreativitasnya untuk menemukan hal-hal baru di era globalisasi.
- b. Pendidikan menuntut kreativitas dari guru. Dalam hal ini guru tidak boleh monoton, artinya guru harus membawa inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak membosankan.
- c. Hubungan antara siswa dan guru menjadi salah satu belajar dari dan membangun satu sama lain. Kami menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas agar guru dan siswa dapat mewujudkan tujuan pembelajaran secara bersama-sama.
- d. Hal ini merangsang berkembangnya kemampuan berpikir siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya secara tepat. Pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk berpikir kritis ketika menangani masalah.
- e. Anda bisa menjadikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, terutama dengan dunia kerja. Dunia pendidikan akan berwarna, tidak monoton, dan akan terus berkembang menjadi lebih baik. Hal ini akan mempengaruhi dunia pekerjaan yang akan dijalani setiap orang di masa depan.
- f. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan agar siswa dapat belajar, siswa harus dapat memposisikan diri dengan baik, dan harus termotivasi untuk berkembang serta diam.

Pembelajaran inovatif menginspirasi siswa untuk menjadi yang terbaik. Kelemahan pembelajaran inovatif, seperti:<sup>14</sup>

- a. Siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran akan semakin tertinggal.
- b. Membutuhkan alokasi waktu yang lebih lama dibandingkan metode pembelajaran lainnya.
- c. Kurangnya kreativitas guru Masih tingginya persentase guru yang mengajar dengan cara yang ketinggalan zaman atau

---

<sup>13</sup> Ahmad Sauqy, *Inovasi Belajar dan Pembelajaran PAI (Inovatif dan Aplikatif)* (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019), 147.

<sup>14</sup> Ahmad Sauqy, *Inovasi Belajar dan Pembelajaran PAI (Inovatif dan Aplikatif)* (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019), 149.

monoton sehingga membuat suasana kelas menjadi membosankan.

Hal ini membuat siswa bosan dan membuat mereka kehilangan minat terhadap materi yang disampaikan. Padahal kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran mereka.

## **B. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**

### **1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam upaya pembentukan kepribadian dan kepribadian masyarakat. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan kompilasi peristiwa atau kejadian penting dari kepribadian muslim. Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), siswa dapat memetik pelajaran berharga dari perjalanan para tokoh atau generasi zaman dulu. Siswa juga dapat meniru sifat-sifat baik dari tokoh-tokoh Islam kuno.

Dalam praktiknya, mata pelajaran SKI memberikan kontribusi yang sangat besar dalam memotivasi siswa untuk mengetahui, memahami dan menghayati sejarah kebudayaan Islam yang melandasi pandangan hidupnya melalui bimbingan, pendidikan, pelatihan, penggunaan observasi dan pembiasaan. Melatih kecerdasan dan membentuk sikap, kepribadian dan kepribadian siswa.<sup>15</sup>

### **2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI**

Tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) meliputi:<sup>16</sup>

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

---

<sup>15</sup> Euis Sofi, "Pembelajaran Berbasis *E-Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri", *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 51.

<sup>16</sup> Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2019.

- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
  - c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
  - d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
  - e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 3. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI**

Ruang lingkup pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) meliputi:<sup>17</sup>

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah nabi Muhammad saw. mulai kelahiran, masa kanak-kanak, masa remaja, masa dewasa.
- b. Kerasulan Nabi Muhammad Saw., dan ketabahan Nabi Muhammad Saw. serta para sahabat dalam berdakwah, ciri-ciri kepribadian Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam, sebab-sebab dan peristiwa sahabat hijrah ke Habasyah, peristiwa penting dan sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw., masyarakat Yatsrib sebelum hijrah Nabi Muhammad Saw., sebab-sebab dan peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw. Ke Yatrib, upaya yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. dalam membina masyarakat Madinah, upaya Nabi Muhammad Saw. dalam menegakkan berbagai kesepakatan dengan kelompok nonmuslim, sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah, cara-cara Rasulullah Saw. dalam menjaga perdamaian dengan kaum Quraisy dalam peristiwa Fathu Makkah, peristiwa-peristiwa pada masa menjelang akhir hayat Rasulullah Saw.,

---

<sup>17</sup> Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2019.

- c. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin dan kisah teladan sahabat dan khalifah Abu Bakar asSiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali bin Abi Talib.
- d. Sejarah perjuangan Walisongo (biografi Sunan Maulana Malik Ibrahim, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kalijaga, Sunan Muria, Sunan Kudus, dan Sunan Gunung Jati).

### C. Era Digital

Teknologi informasi dan komunikasi pada era sekarang sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat secara keseluruhan. Percepatan era globalisasi dianggap dapat mengubah gaya hidup masyarakat dan memaksa setiap orang untuk selalu mengikutinya. Era ini disebut dengan Era Digital atau Industri 4.0, dan merupakan era dimana seluruh umat manusia harus melakukan segala aktivitasnya dengan bantuan teknologi digital. Karena penggunaan teknologi digital membuat semua operasional menjadi efektif dan efisien. Berbagai bidang dan sektor di Indonesia telah memanfaatkan teknologi digital tanpa terkecuali. Mulai dari bidang kemasyarakatan, agama, budaya dan pendidikan, teknologi digital telah digunakan untuk melakukan hal tersebut. Saat ini banyak kegiatan yang menggunakan teknologi digital untuk memudahkan tugas manusia, salah satunya di bidang pendidikan.<sup>18</sup>

Era evolusi industri 4.0 merupakan era dimana Internet of Things (IoT) sudah merambah ke bidang pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan berbasis pemanfaatan media dan teknologi digital. Penerapan berbagai media digital sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat diterapkan terutama pada mata pelajaran yang kurang diminati siswa, salah satunya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang kaya akan materi, mengingat waktu, tempat, orang, dan memuat kronologi peristiwa tertentu. kejadian sejarah.<sup>19</sup>

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari, dan dampaknya terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindari. Tuntutan global menuntut dunia

---

<sup>18</sup> Muhammad Amirudin Rosyid dan Muhammad Alif Kurniawan, "Pembelajaran Tarikh Berbasis Teknologi Digital bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean saat Pandemi", *SEMNAS PLP* (2021): 120.

<sup>19</sup> Abdul Ghofur, *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran SKI*. dalam <https://artikula.id/ghofurangara/pemanfaatan-media-digital-dalam-pembelajaran-ski/> diakses pada tanggal 1 September 2022.

pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dalam upayanya meningkatkan mutu pendidikan, khususnya bidang pendidikan, khususnya dalam mengkoordinasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup>

Pada hakekatnya, kemajuan teknologi digital ibarat dua mata pisau, dengan dampak negatif dan positif yang seimbang. Penekanannya adalah pada bagaimana memaksimalkan aspek positif dari manfaat dan mengurangi dampak negatifnya. Sebagai guru di era digital, Anda harus mampu menciptakan sinergi dan beradaptasi dengan berbagai perubahan dan perkembangan zaman.<sup>21</sup>

#### D. Inovasi Pembelajaran SKI pada Era Digital

Penggunaan media digital dalam pembelajaran merupakan sarana yang penting untuk menunjang pelaksanaan pendidikan khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Beberapa media digital yang dapat digunakan untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) antara lain:<sup>22</sup> Pertama, penggunaan *web blog*. *Web blog* adalah aplikasi web berupa artikel (dimuat sebagai postingan) di halaman web. Situs web umumnya dapat diakses oleh semua pengguna Internet, tergantung pada subjek dan tujuan *blog*. Guru dapat menulis dan memposting berbagai topik SKI di *blog* pribadinya, dan siswa dapat mengakses dan mempelajarinya sebelum guru menjelaskannya di kelas. Beberapa penyedia layanan *blog* gratis antara lain *wordpress.com*, *medium.com*, *weebly.com*, dan *tumblr.com*.

*Kedua*, Menggunakan proyektor layar kristal cair (LCD). Proyektor LCD adalah sejenis alat (proyektor) yang digunakan untuk menampilkan gambar, gambar, dan data komputer pada permukaan datar seperti layar, dinding, atau papan. Proyektor merupakan pengembangan dari teknologi sebelumnya yaitu Over Head Projector (OHP) yang memiliki fungsi yang sama, namun OHP lebih sederhana karena data yang disediakan hanya berupa tulisan pada kertas transparan. Guru menggunakan LCD proyektor sebagai media

<sup>20</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 118.

<sup>21</sup> Abdul Ghofur, *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran SKI*. dalam <https://artikula.id/ghofuranggara/pemanfaatan-media-digital-dalam-pembelajaran-ski/> diakses pada tanggal 1 September 2022.

<sup>22</sup> Abdul Ghofur, *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran SKI*. dalam <https://artikula.id/ghofuranggara/pemanfaatan-media-digital-dalam-pembelajaran-ski/> diakses pada tanggal 1 September 2022.

pembelajaran SKI untuk memastikan pembelajaran dirancang semenarik dan seefektif mungkin.

*Ketiga*, Menggunakan Microsoft PowerPoint (PPT). Microsoft Power Point adalah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft dalam Microsoft Office, paket aplikasi Office bersama dengan Microsoft Word, Excel, Access, dan banyak program lainnya. Power Point berjalan pada komputer PC berbasis Apple Macintosh menggunakan sistem operasi Microsoft Windows dan sistem operasi Apple Mac OS. Aplikasi ini banyak digunakan oleh pekerja kantor, pebisnis, pendidik, pelajar dan trainer. Guru dapat menggunakan PPT untuk menyajikan berbagai gambar, video, dan media lainnya dengan cara yang lebih menarik dan menghibur.

*Keempat*, Pemanfaatan film dan video. Film, juga dikenal sebagai gambar bergerak, gambar bergerak, film teater atau gambar bergerak, adalah serangkaian gambar diam yang ketika ditampilkan di layar menciptakan ilusi gambar bergerak karena fenomena pie. Di sisi lain, video adalah teknologi untuk merekam, merekam, memproses, mentransmisikan, dan mengatur ulang gambar bergerak.

#### E. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa karya penelitian sejenis dan terkait dengan pembahasan yang membahas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Penulis berusaha menelusuri dan meninjau kembali hasil penelitian sebelumnya untuk digunakan sebagai bahan referensi dan perbandingan, untuk membedakan bahwa bahan penelitian ini berbeda dengan bahan penelitian sebelumnya dan untuk memastikan bahwa topik ini belum pernah dipelajari. Beberapa penelitian sebelumnya antara lain:

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

No	Nama (Tahun)	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rizqy Rizal Fanani, dkk (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada	Produk ini merupakan media pembelajaran mata pelajaran sejarah budaya Islam berbasis aplikasi Android dengan	membahas tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	dalam penelitian ini meneliti tentang Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Era

No	Nama (Tahun)	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	menggunakan Coreldraw, Kinemaster, smart apps creator, dan Lexis audio editor sebagai audio (sound) editing sebagai pembuat aplikasi Android. Keefektifan produk media mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis aplikasi Android dapat diperoleh dari peningkatan hasil belajar siswa.		Digital.
2.	Muhammad Amirudin Rosyid dan Muhammad Alif Kurniawan (2021)	Pembelajaran Tarikh Berbasis Teknologi Digital bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean saat Pandemi	Teknologi digital berperan penting dalam pembelajaran kencana, apalagi di masa pandemi ini. Selain itu, penerapan pembelajaran kurma berbasis teknologi digital menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan siswa di SMP	sama-sama menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran	dalam penelitian ini meneliti tentang Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

No	Nama (Tahun)	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			Muhammadiyah 1 Godean. Namun dibalik itu, terdapat peluang bagi guru dan siswa untuk menggunakannya dalam metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.		
3.	Ossi Marga Ramadhan dan Tarsono (2020)	Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui <i>Google Classroom</i> Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	Pembelajaran jarak jauh menggunakan <i>Google Classroom</i> menyumbang 58,3% dari hasil belajar siswa (menurut interpretasi N-Gain, cukup efektif). Hal ini terkait pelaksanaan pembelajaran dibandingkan sebelum menggunakan <i>Google Classroom</i> dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 22,6%.	sama-sama membahas tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	pada penelitian terdahulu berfokus dengan menggunakan <i>google classroom</i>
4.	Nila Ni'matul Lailiyah dan	Problematika Pemanfaatan	Fasilitas sekolah perlu dikembangkan	sama-sama menggunakan	dalam penelitian ini meneliti

No	Nama (Tahun)	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Shibi Zuharoul Mardiyah (2021)	tan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Madrasah Ibtidaiyah	untuk mengoptimalkan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Hal ini merupakan salah satu faktor latar belakang pendidikan yang tidak linier, dan sangat penting untuk dikembangkan sebagai bahan pengembangan teori tertentu sebagai paradigma bahwa pembelajaran PAI melalui metode yang ada akan efektif.	teknologi digital dalam pembelajaran	tentang Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
5.	Euis Sofi (2017)	Pembelajaran Berbasis <i>E-Learning</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII	Rencana Pembelajaran Guru membuat perangkat, buku teks, tugas, dan kuis. Administrator membuat email untuk pengajar dan siswa berdasarkan Google Classroom,	sama-sama membahas tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	penelitian terdahulu berfokus dengan menggunakan <i>google classroom</i> .

No	Nama (Tahun)	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Madrasah Tsanawiyah Negeri	mengunduh aplikasi Google Classroom ke ponsel Android, dan membuat kata sandi. Kedua, pelaksanaan pembelajaran meliputi eksplorasi, elaborasi, dan validasi menggunakan Google Classroom. Kegiatan akhir berupa post test verbal. Ketiga, hasil belajar sejarah kebudayaan Islam dapat dilihat dari motivasi, aktivitas, dan kreativitas siswa.		

**F. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan menggunakan e-learning dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik mengenal, memahami, dan menghayati sejarah kebudayaan Islam. pelatihan, penggunaan observasi dan pembiasaan. Sejarah kebudayaan Islam berfungsi untuk memotivasi siswa agar mengetahui, memahami, dan menghayati sejarah kebudayaan Islam yang didalamnya terkandung nilai-nilai kearifan

yang dapat digunakan siswa untuk melatih kecerdasannya, membentuk sikap, watak dan akhlakunya.<sup>23</sup>

Peran pendidik lebih terarah karena harus mengevaluasi keefektifan pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan kebutuhan belajar siswa. Di luar itu, pendidik harus memperhatikan latar belakang peserta didik untuk memastikan bahwa pembelajaran memenuhi aspek kognitif, emosional, dan teknis. Beberapa aspek tersebut harus tampak dalam tujuan pembelajaran setiap mata pelajaran di sekolah.<sup>24</sup> Adapun kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



---

<sup>23</sup> Sofi, 50.

<sup>24</sup> Muhammad Amirudin Rosyid dan Muhammad Alif Kurniawan, "Pembelajaran Tarikh Berbasis Teknologi Digital bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean saat Pandemi", *SEMNAS PLP* (2021): 121.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir Penelitian**

