

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua buah kata, yaitu media dan pembelajaran. Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Kemudian dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan oleh pengirim kepada penerima pesan.¹ Sedangkan menurut KBBI, media berarti 1) alat, 2) alat (sarana) komunikasi seperti majalah, koran, radio, televisi, film, spanduk dan poster, 3) yang berada diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya), 4) penghubung, perantara.²

Media adalah suatu alat yang bisa menghubungkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, dimana media benar-benar membantu pendidik ketika memberikan materi pembelajaran.³ Dari beberapa ulasan di atas bisa disimpulkan bahwa media adalah suatu sarana pendidikan yang digunakan dalam menyampaikan informasi dan pesan, serta penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan media pembelajaran adalah sesuatu yang melibatkan segala perangkat fisik dan bahan yang dipakai oleh dosen, instruktur, guru, tutor, atau pendidik lainnya untuk mendukung proses pembelajaran serta memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran.⁴

Jadi, intinya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung atau perantara antara guru

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).hlm 3

² KBBI Daring VI, (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016), diakses pada 1 Mei 2024, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Media>.

³ Intan Nurhasana, “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab,” *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2021): 217–29, <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>.

⁴ Muhammad Yaumi, “Media Pembelajaran Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial” 4 (2017), <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/>.

sebagai pemberi pesan/informasi kepada peserta didik selaku penerima pesan/informasi, guna merangsang motivasi peserta didik dan kemampuannya berpartisipasi secara penuh serta bermakna dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Adanya media dalam proses pembelajaran menjadi sesuatu yang penting, karena dengan menggunakan suatu media dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi dan lebih efisien dikarenakan memungkinkan dalam menjabarkan materi yang kurang jelas.

Kemp & Dayton mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki 3 fungsi agar dapat diterima oleh perorangan maupun kelompok yang besar, yaitu:⁵

1) Memotivasi minat dan tindakan

Media pembelajaran bisa diaplikasikan dengan teknik hiburan ataupun drama. Harapannya yaitu melahirkan minat serta merangsang peserta didik supaya mau bertindak.

2) Menyajikan informasi

Media pembelajaran bisa digunakan sebagai penyaji informasi kepada peserta didik. Bentuk dan isi penyajian bersifat umum, bisa sebagai ringkasan suatu laporan, pengantar, ataupun pengetahuan latar belakang. Penyajiannya juga bisa dalam bentuk drama, hiburan, ataupun motivasi.

3) Tujuan pembelajaran

Maksud media pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran yaitu bahwa pesan/informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan peserta pembelajaran baik secara mental maupun pada aktivitas dunia nyata untuk melakukan pembelajaran. Materi dibuat secara sistematis supaya bisa menghasilkan pembelajaran yang efektif. Pengalaman yang seru harus diperoleh dari media pembelajaran, serta bisa memenuhi kebutuhan informasi secara individu kepada peserta didik.

⁵ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. M.Pd. Dr. Fatma Sukmawati, *Tahta Media Group*, pertama (Klaten, 2021). hlm 34-35.

Jadi, intinya media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam pendidikan yakni memotivasi minat dan tindakan dari peserta didik, menyajikan informasi baik untuk guru maupun kepada peserta didik, dan sebagai tujuan pembelajaran.

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut para ahli, pembagian jenis dari media pembelajaran sangatlah beragam, namun pada intinya pembagian jenis media masing-masing memiliki persamaan. Adapun jenis media pembelajaran, yaitu:⁶

1) Media Visual

Merupakan media yang hanya bisa dilihat dengan indra penglihatan. Contohnya seperti suatu gambar, baliho, pamflet, poster, ataupun hal-hal lain yang hanya bisa difahami dengan penglihatan, dimana hsl tersebut tidak bersuara dan tidak bergerak.

2) Media Audio

Merupakan media yang hanya dapat digunakan dengan indra pendengaran saja. Contohnya seperti *voice note*, radio, musik, dan lain sebagainya.

3) Media Audio-Visual

Merupakan media yang bisa digunakan lewat indra pendengaran dan penglihatan. Contohnya seperti suatu video, film dokumenter, PPT dan yang lain sebagainya.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari jenis-jenis media pembelajaran diantaranya;⁷

1) Media Visual

Kelebihan media visual diantaranya; 1) mempermudah dan mempercepat terkait pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disajikan, 2) pembuatannya mudah dan harganya murah, dan 3) mudah direvisi.

Sedangkan kekurangannya yakni; 1) membutuhkan skill yang khusus pada pembuatannya, terutama untuk visualisasi yang kompleks, 2)

⁶ Yustika Nur Destiyani Mochamad Arsad Ibrahim, Muhamad Lutfi Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah, Nurhadi, Usep Setiawan, "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran," *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 4, no. 2 (2022): 106–13, <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5287/2325>.

⁷ Hasan et al., *Media Pembelajaran*. hlm 91-98

penyajianya membutuhkan waktu yang cukup lama, dan 3) penyajian hanya berupa unsur visual.

2) Media Audio

Kelebihan media audio diantaranya; 1) variasi program cukup banyak, 2) lebih memfokuskan perhatian peserta didik pada kata, suara dan 3) harganya relatif murah.

Sedangkan kekurangannya yakni; 1) komunikasi hanya satu arah, dan 2) jika penyajiannya monoton akan terasa membosankan.

3) Media Audio-Visual

Kelebihan dari media audio-visual diantaranya; 1) penyajiannya lebih kompleks, 2) lebih interaktif, dan 3) lebih membangkitkan imajinasi dan pemahaman peserta didik.

Sedangkan kekurangannya yakni; 1) akses yang masih terbatas, dan 2) harganya relatif mahal.

Jadi, intinya jenis-jenis media diatas dapat diaplikasikan sebagai alat pembantu dalam kegiatan belajar mengajar suatu kelas. Media-media diatas juga bisa memudahkan seorang pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran dengan efektif, efisien dan pastinya menarik. Setiap jenis media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, namun pada intinya jenis media pembelajaran itu diperlukan untuk sarana penunjang proses pembelajaran.

2. ***E-Booklet***

a. **Pengertian *E-Booklet***

Widodo dalam jurnalnya Sukardi, mengemukakan bahwa buku elektronik, atau disingkat *e-book*, merupakan buku berbentuk elektronik, biasanya terbuat dari lampiran file yang berisi tulisan maupun gambar. Berbeda dengan buku biasa, *e-book* menyimpan informasi dalam bentuk digital, bisa berupa tulisan maupun gambar. Keunggulan dari *e-book* antara lain, ukurannya lebih kecil daripada buku biasa, serta fungsi pencarian yang memungkinkan pengguna menemukan suatu kata didalam buku dengan cepat. *E-book* hadir dalam berbagai format populer seperti teks biasa, *jpeg*, *png*, *pdf*, *html*, dan *doc lit*. Dari beberapa format tersebut, masing-masing

memiliki kelebihan dan kekurangan tergantung pada perangkat *e-reading* yang digunakan.⁸

Jadi, pada intinya *e-booklet* adalah suatu media buku elektronik yang didalamnya berisikan teks, gambar, audiovisual yang menjadikan penggunaannya menjadi lebih tertarik dalam memahami informasi didalamnya, termasuk juga karena penggunaannya yang simpel dan kemudahan dalam mendapatkannya.

b. Fungsi *E-Booklet* Dalam Pendidikan

Fungsi dari *e-book* yakni merupakan salah satu dari pilihan buku digital sebagai alternatif dalam pembelajaran, berbeda dengan buku cetak konvensional yang bersifat monoton, *e-book* memiliki kemampuan menyajikan konten multimedia dan informasi yang lebih menarik serta interaktif.

Selain itu, *e-book* juga bisa digunakan untuk media belajar yang cocok dalam menyampaikan suatu materi dan informasi. Adapun manfaat *e-book* dalam pendidikan yakni:⁹

1) Bagi Pendidik

Guru dapat memanfaatkan *e-book* sebagai upaya peningkatan efisiensi waktu pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengajar akan lebih mudah menemukan bahan ajar dan materi tambahan melalui *e-book* yang tersedia di situs *website*. Guru dapat mengurangi beban dalam menyajikan informasi, karena *e-book* memungkinkan pembelajaran yang lebih konkret dan bersifat individual.

2) Bagi Peserta Didik

Bagi pelajar, media *e-book* dapat dijadikan sebagai bahan pelengkap. Melalui media *e-book*, siswa yang memiliki akses Internet dapat mendownload *e-book* melalui *website* ataupun mengaksesnya dengan cara transfer file. Peserta Didik yang mempunyai karakter haus akan ilmu pengetahuan, menjadikan materi dari kalangan pendidik terasa kurang. Untuk itu, *e-book* dapat dijadikan

⁸ Sukardi, "Analisa Minat Membaca Antara E-Book Dengan Buku Cetak Menggunakan Metode Observasi Pada Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri," *Ikra-Ith Ekonomika* 4, no. 2 (2021): 158–63, <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-EKONOMIKA/article/view/1029>.

⁹ Tsania Putri Wihdati Rohmania, "Pengembangan Media Pembelajaran Ebook Belajar Shalat Untuk Menanamkan Nilai Religius Peserta Didik Kelompok A Di Tk ABA 16 Kota Malang" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), <https://etheses.uin-malang.ac.id/41366>.

sebagai penambah dan pelengkap ilmu pengetahuan bagi peserta didik.

Jadi, fungsi dari *e-book* pada dasarnya yakni memudahkan para pendidik dalam menyampaikan materi, begitupun menjadikan peserta lebih mudah dan leluasa dalam menerima materi dan mengakses informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

c. Kelebihan Dan Kekurangan *E-booklet*

Dengan semakin berkembangnya media *e-booklet* yang memudahkan dalam hal pustaka dan pembelajaran, pasti ada harapan yang tinggi dalam keefektifan penggunaannya, meskipun tidak akan terlepas dari pro dan kontra tentang penggunaan *e-booklet*.

Adapun kelebihan dari *e-booklet* menurut Richard dan Kaplan dalam jurnalnya Fahrizandi yaitu:¹⁰

- 1) Keterlelusuran cepat, yaitu kemudahan dalam mencari informasi dan menemukan sumber lain yang relevan.
- 2) Modifikasi lebih sering, yaitu dapat diperbarui dalam menambah materi.
- 3) Portabilitas, yaitu kemudahan dalam menyimpan buku elektronik dan kemudahan dalam berbagi.
- 4) Variasi, yaitu banyak perangkat *e-reading* yang semakin berkembang dalam membaca *e-book*.
- 5) Keterbacaan, yaitu pembaca dapat mengatur dalam membaca terkait ukuran *font*, angka dan gambar. Fitur ini mempermudah proses membaca bagi pembaca yang mempunyai kekurangan pada hal penglihatan.
- 6) Fitur dengan nilai plus, yaitu *e-book* dilengkapi dengan gambar, video, maupun audio, serta format-format yang menjadikan penggunaannya semakin tertarik sesuai keinginan yang dibutuhkan.
- 7) Penghematan ruang, yaitu *e-book* menjadi alternatif dalam pengurusan persyaratan dalam penyimpanan perpustakaan, karena *e-book* dapat diakses secara online dengan menggunakan perangkat yang dimiliki penggunaannya.

¹⁰ Fahrizandi, "Mengenal E-Book Di Perpustakaan," *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science* 3, no. 2 (2019): 141-57, <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v3i2.141-157>.

Sedangkan kekurangan dari *e-book* yaitu memiliki kelemahan terkait hal kenyamanan. Berbeda dengan membaca buku cetak yang memberikan kenyamanan dan tidak memiliki efek samping yang signifikan, *e-book* seringkali menimbulkan keluhan seperti sakit mata bagi banyak pengguna *e-reader* yang membacanya pada layar smartphone atau PC dalam waktu lama. Kesulitan pemahaman juga sering muncul pada saat membaca pada media *e-book*. Selain itu, menggunakan smartphone untuk membaca melalui *e-book* dapat menghadirkan godaan media sosial yang dapat mengganggu konsentrasi pembaca, terutama jika data seluler tidak dimatikan.¹¹

Jadi, intinya semua produk ataupun media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan media *e-book* yang meskipun memiliki berbagai kemudahan dalam penggunaannya juga memiliki sisi kekurangan.

d. Prinsip dalam pembuatan media *e-booklet*, yakni:

- 1) Isi *e-booklet* mudah dipahami (*Visible*)
- 2) Tampilan yang menarik (*Interesting*)
- 3) Tampilan yang sederhana (*Simple*)
- 4) Isi materi benar dan tepat sasaran (*Accourate*)
- 5) Bermanfaat sebagai sumber ilmu pendidikan (*Useful*)
- 6) Isi *e-booklet* sah dan masuk akal (*Legimate*)
- 7) Isi *e-booklet* tersusun secara baik dan runtut (*Structured*)¹²

e. Langkah dalam menyusun *e-booklet*

Adapun urutan langkah dalam penyusunan media *e-booklet* menurut Prastowo dalam penelitiannya Nicho Alfarid adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Judul mengacu dari Kompetensi Dasar ataupun sub bab materi disesuaikan dengan seberapa sedikit-banyaknya materi.
- 2) Kompetensi Dasar atau sub bab materi yang akan diraih mengacu dari Kompetensi Inti dan Standar Kompetensi Lulusan.
- 3) Penyampaian isi secara menarik, padat, jelas, penyajian kalimat disesuaikan pada usia dari pengalaman pembaca,

¹¹ Makdis, "Penggunaan E-Book Pad Era Digital."

¹² Zainal Aqib, *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual-(Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2013).hlm 52

¹³ Alfarid, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Berbasis Nilai Keislaman Pada Materi Animalia Di Kelas X SMA/MA."

dalam *e-booklet* ditampilkan gambar serta warna yang menarik, sehingga lebih bervariasi dan tidak terkesan monoton.

- 4) Penyusunan isi *e-booklet* disesuaikan berdasarkan kebutuhan peserta didik.
- 5) Mudah dibawa dimana saja dan kapan saja.
- 6) Berisi informasi yang kompleks, meski kurang detail dan kurang runtut.

f. Indikator kelayakan *e-booklet* berdasarkan penilaian materi

- 1) Kesesuaian materi dengan SK dan KD
Indikatornya meliputi : kelengkapan isi materi, kedalaman isi materi, dan keluasan isi materi.
- 2) Keakuratan materi
Indikatornya meliputi : keakuratan konsep dan isi materi, keakuratan konsep data dan fakta, keakuratan gambar dengan materi, keakuratan istilah-istilah pada materi, dan keakuratan acuan pustaka.
- 3) Kemutakhiran materi
Indikatornya meliputi : kesesuaian materi terhadap perkembangan, menggunakan bukti yang dapat dilihat secara langsung, dan mendorong perasaan ingin tau.
- 4) Penyajian
Indikatornya meliputi : ketetapan dari sistematika penyajian pada kegiatan pembelajaran, keruntutan dari suatu konsep, kata pengantar, soal latihan disetiap akhir dari kegiatan pembelajaran, kunci jawaban untuk soal latihan, rangkuman, dan keterlibatan dari peserta didik.¹⁴

g. Indikator kelayakan *e-booklet* berdasarkan penilaian media

- 1) Ukuran
Indikatornya meliputi : kesesuaian ukuran dari *e-booklet* dengan standar cetak (ISO), dan kesesuaian ukuran dari *e-booklet* terkait isi materi.
- 2) Desain sampul
Indikatornya meliputi : penampilan yang harmonis dari ukuran tata letak sampul depan dan belakang, serta mempunyai kesamaan yang konsisten, unsur tata letak dan warna yang harmonis dalam

¹⁴ Alfarid.

memperjelas fungsi, huruf dan gaya tulisan menarik dan mudah untuk dibaca, dan tidak banyak menggunakan jenis *font*.

3) Desain isi *e-booklet*

Indikatornya meliputi: konsistensi dan keharmonisan tata letak, penempatan hiasan untuk latar belakang tidak mengganggu teks, judul, dan angka halaman, penempatan judul, sub judul, hiasan, keterangan dari gambar tidak akan mengganggu dalam pemahaman isi materi, penggunaan jenis *font* yang tidak banyak, lebar dan panjang susunan teks termasuk normal, kreatif dan menarik.¹⁵

h. Indikator kelayakan *e-booklet* berdasarkan penilaian kepraktisan

1) Tampilan

Indikatornya meliputi: teks pada *e-booklet* mudah dibaca, gambar yang disajikan jelas dan sesuai, setiap gambar yang disajikan dalam *e-booklet* diberikan keterangan, penyajian gambar yang menarik, dan mudah dalam pemahaman materi.

2) Penyajian

Indikatornya meliputi: keruntutan materi dalam *e-booklet*, kesesuaian gambar dengan materi, tidak ada kalimat yang bisa memunculkan makna ganda, mudahnya pemahaman kalimat dalam media *e-booklet*, mudahnya pemahaman istilah dalam *e-booklet*, dan contoh soal dalam *e-booklet* yang sesuai dengan materi.

3) Manfaat

Indikatornya meliputi: kemudahaman dalam memahami materi, kemudahan dalam belajar, serta ketertarikan dalam mengamalkan nilai-nilai keislaman.¹⁶

3. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Secara umum, kebudayaan itu mengacu pada segala hasil ciptaan manusia yang berbentuk ekspresi. Kemudian apabila nilai-nilai Islam mempengaruhi peradaban suatu manusia, maka hal tersebut disebut kebudayaan atau peradaban Islam. Oleh karena itu, sejarah kebudayaan Islam

¹⁵ Alfarid.

¹⁶ Alfarid.

mencakup semua peristiwa masa lalu yang dipengaruhi nilai-nilai ke-Islaman sebagai hasil karya manusia.¹⁷

Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang menyoroti pentingnya memetik hikmah dari sejarah perjalanan agama Islam, mengambil teladan dari figur atau tokoh berprestasi, dan menghubungkannya dengan berbagai aspek seperti fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, teknologi, seni, dan hal-hal lainnya. Tujuannya adalah untuk memajukan peradaban dan kebudayaan Islam dalam konteks saat ini dan masa mendatang.¹⁸

Adapun jenjang sekolah dari mapel SKI yakni meliputi MI (Madrasah Ibtidaiyah), MTs (Madrasah Tsanawiyah), dan MA (Madrasah Aliyah). Meskipun lingkup tingkatan pembelajaran yang berbeda, pada intinya Sejarah Kebudayaan Islam itu mengacu pada pentingnya mengambil hikmah dan pembelajaran dari peristiwa yang terdapat dalam mata pelajaran sejarah tersebut.

Sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu bidang penelitian yang menarik minat dan perhatian banyak Ilmuwan. Sebab sejarah merupakan peristiwa yang pernah terjadi (nyata) pada suatu waktu tertentu. Mempelajari sejarah dari kebudayaan Islam memberikan banyak manfaat bagi yang mempelajarinya, dikarenakan dengan mempelajari sejarah dari kebudayaan Islam, anda dapat belajar tentang sejarah islam, masa-masa kejayaan islam, islam dan masih banyak lagi peristiwa keislaman lainnya. Dengan mempelajari sejarah dari kebudayaan Islam, tentunya banyak hikmah kebaikan dan pembelajaran yang bisa dipetik dari peristiwa Islam terdahulu.¹⁹

¹⁷ Rahmad Anwi Siregar, “Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Profetik Pada Siswa Kelas X Di MAS SINAR ISLAMBI BINGAI Kabupaten Langkat,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. February (2021): 2021.

¹⁸ Ghina Nadidah, “Inovasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Active Knowledge Sharing Di Mts Pembangunan UIn Jakarta” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73928>.

¹⁹ Utami, “Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MTs Amrul Huda Palas Lampung Selatan.”

Jadi, intinya Sejarah Kebudayaan Islam adalah pembelajaran tentang mengetahui kisah masa lampau dan mengambil hikmah dari figur atau tokoh yang berprestasi, untuk membandingkan dengan masa sekarang, dan kemudian dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan peradaban yang akan datang.

b. Fungsi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Salah satu peran penting mapel SKI adalah memberikan otoritas kepada individu melalui referensi berharga, tanpa perlu mengalami sendiri. Untuk menyampaikan pembelajaran ini agar supaya menarik, guru perlu menunjukkan kreativitas dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik. Selain itu, pelajaran sejarah juga memiliki dimensi edukatif yang kuat, mengingatkan siswa akan pentingnya menerapkan nilai-nilai, prinsip, dan sikap hidup yang mulia dan Islami dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, pembelajaran sejarah Islam secara tidak langsung membantu membentuk karakter siswa melalui pelajaran yang baik serta makna peristiwa sejarah yang mereka pelajari.²⁰

Syaikhul Islam Muhammad bin ‘Abdul Wahhâb rahimahullah menjelaskan manfaat dari memahami kisah-kisah tersebut dapat menjadi alasan untuk meraih keridhaan Allah Azza wa Jalla. Beliau Rahimahullah menyatakan “(Manfaat yang paling nyata) bagi orang-orang (yang beriman) yang berakal (benar) adalah (merenungkan) kisah-kisah orang dahulu dan juga kisah-kisah manusia yang sekarang (yaitu) sejarah orang-orang yang menaati Allah dan kemuliaan yang diberikan-Nya kepada mereka, serta sejarah orang-orang yang durhaka kepada-Nya dan kehinaan yang ditimpakan-Nya kepada mereka. Siapa pun yang tidak dapat memahami kisah-kisah ini dan tidak dapat mengambil manfaat darinya (pada kenyataannya), tidak ada jalan (yang baik) baginya.” Sebagaimana firman Allâh Subhanahu wa Ta’ala dalam Q.S. Qaaf ayat 36.²¹

²⁰ Aminah, “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Pengembangan Budaya Dan Karakter Bangsa Pada Peserta Didik MTs Negeri 2 Bandar Lampung,” *Tesis*, 2020, 1–138.

²¹ Ustadz Abdullah bin Taslim al-Buthoni MA, “Pentingnya Belajar Dari Sejarah”, *Almanhaj*, (2020), diakses pada 9 Desember 2023, <https://almanhaj.or.id/24193-pentingnya-belajar-dari-sejarah-2.html>

وَكَمْ أَهْلَكْنَا قَبْلَهُمْ مِّنْ قَرْنٍ هُمْ أَشَدُّ مِنْهُمْ بَطْشًا
فَنَقَّبُوا فِي الْبِلَادِ هَلْ مِنْ مَّحِيصٍ (36)

Artinya: “Dan berapa banyaknya umat-umat yang telah Kami binasakan sebelum mereka yang mereka itu lebih besar kekuatannya daripada mereka ini, maka mereka (yang telah dibinasakan itu) telah pernah menjelajah di beberapa negeri. Adakah (mereka) mendapat tempat lari (dari kebinasaan)?” (Q.S. Qaaf:36).

Jadi, pada intinya fungsi dan manfaat dari mempelajari sejarah Islam adalah untuk mengetahui kisah masa lampau untuk mengambil hikmah dan pelajaran untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan menjadi pribadi yang berakhlak mulia untuk kedepannya.

4. Materi Kerajaan Islam di Indonesia

a. Kompetensi Inti materi kerajaan Islam di Indonesia²²

1) Kompetensi Inti 1 (sikap spiritual)

Merenungkan dan menerapkan ajaran yang diyakininya.

2) Kompetensi Inti 2 (sikap sosial)

Menampilkan sikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai cara untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam, serta mencerminkan bangsa dalam pergaulan internasional.

3) Kompetensi Inti 3 (pengetahuan)

Mengerti, mengaplikasikan, menganalisis, dan menilai pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya dalam bidang sains, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan perspektif kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait dengan penyebab fenomena dan peristiwa, serta menggunakan pengetahuan prosedural dalam bidang studi yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya guna menyelesaikan masalah.

²² S.Pd.I and Dr.M.Arif Faizin M. Samsul Arifin, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XII MA*, ed. M.Ag Dr. M. Arif Faizin, Pertama (jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020).

4) Kompetensi Inti 4 (ketrampilan)

Memproses, menganalisis, menyampaikan, dan menciptakan dalam konteks konkret dan abstrak, berkaitan dengan pengembangan pengetahuan yang diperoleh di sekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif dengan menggunakan metode yang sesuai dengan aturan ilmiah.

b. Kompetensi Dasar materi kerajaan Islam di Indonesia²³

1) Kompetensi Dasar-1 (sikap spiritual)

- 1.2 : Memahami nilai-nilai Islam dalam membentuk sikap cinta kepada tanah air dan semangat bela negara.
- 1.4 : Memahami bahwa syariat Islam adalah suatu fondasi pembentukan kerajaan Islam yang dapat memperkuat kesatuan dan persatuan Indonesia.

2) Kompetensi Dasar-2 (sikap sosial)

- 2.2 : Menerapkan sikap tekun, toleran, dan bertanggung jawab dalam mencintai serta membela tanah air.
- 2.4 : Menerapkan sikap tasamuh serta cinta damai.

3) Kompetensi Dasar-3 (pengetahuan)

- 3.2 : Mengulas sejarah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.
- 3.4 : Mengkaji peran kerajaan-kerajaan Islam awal dalam perkembangan agama Islam di Indonesia.

4) Kompetensi Dasar-4 (ketrampilan)

- 4.2 : Menarik kesimpulan tentang hubungan antara sejarah kerajaan-kerajaan Islam dengan pembentukan sikap cinta terhadap tanah air dan semangat bela negara di Indonesia.
- 4.4 : Menilai kontribusi kerajaan-kerajaan Islam awal terhadap perkembangan Islam di Indonesia.

c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Materi Kerajaan Islam di Indonesia²⁴

- 1) Peserta didik dapat memahami bagaimana nilai-nilai Islam membentuk rasa cinta tanah air dan semangat bela negara.
- 2) Peserta didik dapat mengenali bahwa syariat Islam menjadi fondasi untuk membentuk kerajaan Islam yang memperkuat persatuan dan kesatuan Indonesia.

²³ M. Samsul Arifin. hlm. 47.

²⁴ M. Samsul Arifin. hlm. 47.

- 3) Peserta didik dapat menerapkan ketekunan, toleransi, dan tanggung jawab dalam mencintai serta membela tanah air.
- 4) Peserta didik dapat menerapkan sikap toleransi dan kasih damai.
- 5) Peserta didik dapat menganalisis sejarah kerajaan Islam di Indonesia.
- 6) Peserta didik dapat mengevaluasi peran kerajaan-kerajaan awal Islam dalam perkembangan Islam di Indonesia.
- 7) Peserta didik dapat menyimpulkan hubungan antara sejarah kerajaan Islam dan pembentukan sikap cinta tanah air serta semangat bela negara di Indonesia.
- 8) Peserta didik dapat menilai kontribusi kerajaan-kerajaan awal Islam terhadap perkembangan Islam di Indonesia.

d. Kerajaan Islam di Indonesia

Sebelum Kemerdekaan Indonesia, ada beberapa kerajaan dan kesultanan yang berdiri dengan corak Agama Islam, yaitu;²⁵

- 1) Kerajaan Samudra Pasai
- 2) Kerajaan Aceh Darussalam
- 3) Kerajaan Islam Demak
- 4) Kerajaan Pajang
- 5) Kerajaan Mataram Islam
- 6) Kerajaan (Kesultanan) Cirebon
- 7) Kerajaan (Kesultanan) Banten
- 8) Kerajaan Islam Di Kalimantan (Kerajaan Tanjungpura, Kerajaan Selimbau, Kerajaan Landak, Kerajaan Paser, Kerajaan Banjar)
- 9) Kerajaan (Kesultanan) Gowa Tallo
- 10) Kerajaan (Kesultanan) Ternate
- 11) Kerajaan Islam di Nusa Tenggara

e. Hikmah Pembelajaran

Adapun pembelajaran yang dapat diambil dari materi kerajaan Islam di Indonesia yaitu sebagai berikut:

- 1) Kita dapat mengetahui dan meneladani betapa gigihnya pendakwah agama Islam di Indonesia dalam mengajarkan agama Islam, hal tersebut dilakukan dengan menunjukkan betapa Islam adalah agama yang rahmatan lil ‘alamin.
- 2) Kita bisa mengikuti sikap dan kepemimpinan yang baik dari raja-raja Kerajaan Islam di Indonesia.

²⁵ M. Samsul Arifin. hlm. 51-65.

- 3) Menambah wawasan tentang pengetahuan dan sejarah berdirinya kerajaan Islam Indonesia beserta perkembangannya.
- 4) Kita dapat mengetahui betapa beragamnya budaya-budaya agama Islam di Indonesia.
- 5) Kita harus selalu melestarikan budaya dan norma-norma Islam yang baik di Indonesia.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan rancangan peneliti mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *e-booklet* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Tri Virama Dhani	Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Book</i> Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Mi Sunan Giri Kota Malang	Produk yang dikembangkan sama-sama media <i>e-booklet</i> mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	Materi <i>e-booklet</i> yang dikembangkan pada jenjang MI yakni “Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq”.
2.	Tsania Putri Wihdati Rohmania	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ebook</i> Belajar Shalat Untuk Menanamkan Nilai Religius Peserta Didik Kelompok A Di TK ABA 16 Kota Malang	Produk yang dikembangkan sama-sama media <i>e-booklet</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi <i>e-booklet</i> yang dikembangkan yakni tentang “Belajar Shalat”. 2. Model pengembangan yang digunakan yakni model “ADDIE”

3.	Nicho Alfarid	Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Booklet</i> Berbasis Nilai Keislaman Pada Materi Animalia Di Kelas X SMA/MA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk yang dikembangkan sama-sama <i>e-booklet</i>. 2. Menggunakan model pengembangan Sugiyono yang dimodifikasi menjadi 7 langkah. 	3. Materi <i>e-booklet</i> yang dikembangkan yakni tentang “Animalia” untuk jenjang SMA/MA bidang Biologi.
----	---------------	--	--	--

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian tersebut yakni **“Pengembangan *E-Booklet* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Materi Kerajaan Islam Di Indonesia”** diharapkan dapat memberikan manfaat untuk dunia pendidikan Islam khususnya media *e-booklet* agar lebih mudah untuk dipahami oleh semua kalangan. Sehingga sangat penting bagi peneliti untuk mengembangkan media *e-booklet* ini.

C. Kerangka Berpikir

Revolusi industri 5.0 atau yang sering disebut *society 5.0* adalah penyempurnaan dari wacana industri 4.0 yang beranggapan bahwa teknologi robot akan sepenuhnya menggantikan manusia, justru dengan adanya teknologi AI dan robot itu dihadirkan untuk dapat lebih dimanfaatkan oleh manusia. Oleh karena itu, para guru harus membekali para siswanya untuk dapat berpikir kritis dan lebih memahami tentang teknologi guna mencapai tujuan pembelajaran yang ideal.

Berdasarkan hasil observasi di MA NU Ma’arif Kudus, para guru disana masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran berupa buku, LKS dan proyektor yang dimana hal tersebut terkesan monoton dan tidak menjadikan siswa berpikir kritis serta kurang aktif dalam memahami suatu materi. Padahal disana sudah membolehkan para peserta didiknya untuk menggunakan smartphone didalam proses pembelajaran.

Mengingat hal-hal diatas, diperlukannya sebuah inovasi dalam pembelajaran yakni *e-booklet* yang dapat dimaksimalkan guna menunjang pembelajaran pada era digital abad 21. *E-Booklet* juga mempunyai kelebihan yakni akses yang praktis dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun sehingga menjadikan siswa menjadi lebih mandiri dan aktif dalam memahami pengetahuan, kemudian juga dilengkapi dengan warna dan gambar yang menarik sehingga siswa tidak bosan dan lebih memahami isi pengetahuan.

Pengembangan *e-booklet* sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) model *Borg and Gall* dari Sugiyono. Adapun konsep kerangka berpikir dari penelitian dan pengembangan *e-booklet* sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bisa dilihat pada gambar berikut.

Gambar 2.2
Skema Kerangka Berpikir Penelitian

