PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MAN 2 BANDA ACEH

SKRIPSI

Diajukan oleh:

NADIA TULHUSNA

NIM : 210201218

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM, BANDA ACEH

2026 M/1447 H

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam
Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh

NADIA TULHUSNA
NIM. 210201218
Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas tarbiyah dan keguruan (FTK)

Disetujui oleh:

Pembimbing

Imran, M.Ag
NIP.197106202002121003

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MAN 2 BANDA ACEH

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqashah skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana (S1) Bidang Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal : Selasa / 27 Januari 2026 M
7 Sya'ban 1447 H

Tim penguji Munaqashah Skripsi:

Ketua	Sekretaris
Imran, M.Ag	Nidawati, S. Ag., M.Ag
NIP. 197106202002121003	Nip. 197201022007012034
Penguji I	Penguji II
Dr. Husnizar, S. Ag., M.Ag	Dr.Misnan, M.Ag
NIP. 197103272006041007	NIP. 196705161998021003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Prof. Safrul Muluk, S.Ag.,M.A.,M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nadia Tulhusna
Nim	: 210201218
Prodi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul skripsi	: penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tampa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyatan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdsarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 19 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Nadia Tulhusna

Nim: 210201218

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji Syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang mana telah memberikan kita sehat badan, sehat pikiran, dan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat besertakan salam semoga senantiasa Allah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabat nya sekalian yang telah membawa perubahan dari alam jahiliyah menuju ke arah yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini ditulis dengan judul "Penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh ".

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan ataupun pembuatan skripsi ini adalah untuk dapat memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Program Strata 1 (S1) guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam proses penyusunan ataupun pembuatan skripsi ini, saya mendapat dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga saya mampu dan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Teristimewa dan terkhusus kapada kedua orang tua saya atas support system dan panutan. Ayahku tersayang dan tercinta, ayah Abdullah, terimakasih sudah selalu berjuang tanpa mengenal kata lelah dan menyerah demi mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup sehingga penulis dapat mampu menyelesaikan sstudinya sampai menjadi seorang sarjana. Sekali lagi, terimakasih untuk setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah hingga anak perempuanmu ini bisa sampai di tahap ini.
2. Untuk ibu saya tercinta dan tersayang, bunda Afri Yanti yang telah menjadi salah satu alasan saya untuk dapat bertahan pada posisi ini.terima kasih atas

segala motivasi, semangat, harapan serta bersedia menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia, terimakasih karena tidak pernah menuntut atas segala hal dan bahkan senantiasa mendampingi setiap langkah penulis untuk menjadi seseorang yang berpendidikan. Terimkasih atas kasih sayang tanpa batas yang diberikan, mendoakan tanpa henti dan terimakasih atas kesabaran serta pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis. Beliau adalah wanita hebat yang tidak banyak mengeluh juga pandai menyembunyiikan segala lukanya sendiri. Dan beliau lah sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis, sekali lagi terimakasih unuk segala bentuk pengorbanan baik secara moral maupun finansial.

3. Untuk adik-adikku tersayang terimaksih sudah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiaplangkah perjuangan penulis. Meski kami kadang tidak akur, namun dialah alasan penulis terus berusaha menempuh pendidikan dengan sungguh-sungguh, agar kelak dia dapat menikmati kehidupan yang lebih layak tanpa harus berususah payah menata hidup dan karirmu dari awal. Semoga apa yang kakak perjuangkan hari ini dapat menjadi pijakan bagi masa depanmu yang lebih baik.
4. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Prof. Saiful Muluk, S.Ag., MA. M.Ed. Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
6. Dr. Marzuki, M.S.I. Selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Syafruddin, S.Ag., M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Awal (PA) yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan fikiran dalam membimbing saya selama proses penyelesaian proposal skripsi ini.
8. Imran, M.Ag. selaku pembimbing skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan ilmu nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

9. Terima kasih kepada guru saya Ustadz Fachri yang telah memberikan ilmu, menyemangati, memberikan motivasi, dorongan dan doa nya sehingga saya dapat menyelasaikan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada teman-teman, rekan-rekan, dan sahabat yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan, dan semangat dan doa yang tak ternilai harganya selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian dapat menjadi sumber kekuatan. Semangat dan inspirasi bagi saya, terutama di saat-saat susah. Setiap canda, tawa, dan motivasi yang kalian berikan telah menjadi penyemangat yang luar biasa dan membuat perjalanan penyusunan skripsi ini lebih semangat dan bermakna.
11. Terima kasih saya ucapkan kepada semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan maupun penyusunan proposal skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
12. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, terima kasih karena telah bertahan sejauh ini atas segala kerja keras, lelah, dorongan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini, agar terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk di teruskan. Terima kasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terima kasih karena telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalm diam yang penuh tanya. Terima kasih karena telah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Masih banyak tahap yang harus saya lalui untuk menjadi orang yang sukses dan berguna bagi agama dan orang lain. Semoga dengan langkah awal ini dapat

membawa saya menjadi orang yang berguna dan sukses kedepannya serta dimudahkan setiap langkah, keinginan, dan cita-cita oleh Allah SWT. Aamiin…

Saya menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan proposal skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, Saya mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun guna untuk menyempurnakan proposal skripsi ini.

Akhir kata saya mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah turut serta membantu saya dalam melakukan penulisan proposal skripsi ini dan semoga penulisan skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan juga bagi pembaca. Semoga segala bantuan, dorongan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan ini akan mendapat kebaikan serta balasan dari Allah SWT. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Banda Aceh, 9 Januari 2026

Penulis,

Nadia Tulhusna

NIM. 210201218

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN KARYA ILMIAH ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**
ABSTRAK ..... **xii**

BAB I : PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
E. Definisi Operasional 7
F. Kajian Terdahulu Yang Relevan 11
G. Sistematika Penelitian 14

BAB II : KAJIAN TEORI
A. MEDIA PEMBELAJARAN
1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2. Klasifikasi Media Pembelajaran 18
3. Fungsi Media Pembelajaran 21
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 22
5. Manfaat Media Pembelajaran 23
6. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran 28
7. Tujuan Media Pembelajaran 30

B. MEDIA DIGITAL
1. Pengertian Media Digital 31
2. Fungsi dan Manfaat Media Digital 32
3. Jenis-jenis Media Digital 35
4. Media Digital Yang Sering Digunakan Pada Pembelajaran 37

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) 50

BAB III: METODE PENELITIAN
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 55
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 56
C. Subjek Penelitian 56
D. Sumber Data 57
E. Instrument Penelitian 58
F. Teknik pengumpulan Data 58
G. Teknik Analisis Data 60

Halaman

BAB IV: HASIL PENELITIAN
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 63
1. Sejarah Madrasah MAN 2 Banda Aceh 63
2. Profil Madrasah MAN 2 Banda Aceh 63
3. Sarana dan Prasarana..... 64
4. Keadaan Siswa 65
5. Keadaan Guru..... 66
B. Pemanfaatan Media Digital..... 68
C. Pengaruh Pemanfaatan Media Digital Terhadap Hasil Belajar SKI 78
D. Analisis Data 82

BAB V: PENUTUP
A. Kesimpulan 84
B. Saran..... 85

DAFTAR KEPUSTAKAAN 86

LAMPIRAN-LAMPIRAN 89

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 101

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR TABEL

Tabel No:		Halaman
4.1	Identitas Madrasah	63
4.2	Sarana dan Prasarana MAN 2 Banda Aceh	64
4.3	Jumlah Siswa dan siswi MAN 2 Banda Aceh	65
4.4	Keadaan Guru MAN 2 Banda Aceh	66
4.5	Proses pembelajaran SKI menggunakan media digital (YouTube, Proyektor/LCD, PPT, Audio Visual)	69
4.6	Seberapa sering guru SKI menggunakan media digital	70
4.7	Guru mapel SKI memberi tugas melalui media digita	71
4.8	Penggunaan media digital dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik	71
4.9	Media digital membuat materi SKI menjadi lebihmudah dipahami	72
4.10	Media digital lebih menarik dibandingkan buku	73
4.11	Dapat memudahkan peserta didik dalam mencari sumber dan materi Pelajaran SKI	74
4.12	Jaringan internet yang yang tidak stabil dapat menghambat penggunaan media digital	74
4.13	Penggunaan media digital membuat materi pembelajaran semakin mudah dipahami saran	75
4.14	Tidak semua guru paham akan penggunaan media digital saran	75
4.15	Penggunaan media digital dapat membantu meningkatkan nilai latihan dan nilai akhir ujian	75
4.16	Observasi guru	76
4.17	Media digital dapat mempengaruhi dan meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar	80
4.18	Lembar observasi siswa	80

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran No. **Halaman**

1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi 89
2. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas 90
3. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian 91
4. Pedoman / Instrumen Wawancara Kepala Sekolah 92
5. Pedoman / Instrumen Wawancara Guru Mapel SKI 93
6. Pedoman / Angket Penelitian Peserta Didik 94
7. Pedoman Observasi 96
    1. Lembar Observasi Guru 96
    2. Lembar Observasi Peserta Didik 97
8. Hasil Observasi 98
    1. Hasil Lembar Observasi Guru 98
    2. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik 99
9. Dokumentasi Penelitian 100
10. Daftar Riwayat Hidup Penulis 101

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Nama	: Nadia Tulhusna
Nim	: 210201218
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan/PAI
Judul	: Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh
Tebal Skripsi	: 101 Halaman
Pembimbing	: Imran,M.Ag
Kata Kunci	: Media Digital, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), MAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman sejarah, kisah dan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik. Namun, proses pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) sering dianggap kurang menarik karena di dominasi dengan metode ceramah, jelaskan, dan catat dan keterbatasan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti vidio pembelajaran, slide dan lainnya sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khusnya di kelas XI-F2 di sekolah MAN 2 Banda Aceh. Pembelajaran menggunakan media digital ini sangat dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas, meningkatkan semangat ketika belajar dan cepat akan pemahaman peserta didik dalam menguasai suatu materi yang diajarkan oleh guru. Selain dapat memudahkan peserta didik dalam belajar, guru juga dibuat lebih mudah ketika menggunakan media digital. Guru juga lebih mudah dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan lebih variatif dan konstektual. Dengan demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sebuah implikasi pada perkembangan masyarakat dari generasi ke generasi. Seperti yang diketahui bahwasanya masyarakat akan terus berevolusi dan berkembang tentunya, mulai dari masyarakat primitif, kemudian masyarakat agraris, selanjutnya menuju masyarakat industri, dan sekarang bergeser pada masyarakat informatif. Masyarakat informatif di tandai dengan adanya perkembangan pada digitalisasi. Masyarakat telah berevolusi dan berkembang dari masyarakat offline menjadi masyarakat online. Sebagai catatan, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 sebanyak 132,7 juta orang. Karena perkembangan digitalisasi yang semakin pesat di masyarakat sekarang ini, mau tidak mau pembelajaran pada sekolah di Indonesia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman digitalisasi tersebut.[1]

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, oleh karena itu pendidikan harus bisa dirasakan oleh setiap manusia baik dilaksanakan secara formal, informal maupun non formal. Pendidikan di sekolah terdapat proses belajar, mengajar antara siswa dengan guru. Secara sederhana belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh manusia secara perorangan dengan tujuan untuk mempelajari dan memperoleh keterampilan, pengetahuan, serta sikap ke arah yang lebih baik dan mulia. Belajar dan mengajar merupakan aktivitas yang tidak bisa

[1] Edi Syahputra, *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia* (Medan:

dipisahkan, hal ini karena keduanya saling berkaitan satu sama lain. Mengenai peristiwa ini, belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang disebut dengan pembelajaran.[2]

Secara umum belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara satu orang dengan orang lainnya atau dengan lingkungannaya. Belajar dan mengajar bisa terjadi di mana saja dan kapan saja. Salah satu tanda seseorang itu telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan pada pengetahuan, keterampilan, serta perubahan pada sikapnya.

Belajar dan mengajar bisa terjadi di mana saja dan kapan saja. Salah satu tanda seseorang itu telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan pada pengetahuan, keterampilan, serta perubahan pada sikapnya.[3]

Peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran sangat memiliki dampak yang sangat besar pada peserta didik sebagai subjek belajar yang terlibat dalam aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Partisipasi peserta didik dalam proses belajar sangat mempengaruhi pencapaian kompetensi yang berpengaruh kepada peningkatan minat belajar

---

[2] Ahmad Fujiyanto, dkk. "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Menteri Hubungan Antar Makhuk Hidup", *Jurnal Pena Ilmiah* Vol. 1, No.1, (2016), hlm. 841. DOI: https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576.

[3] Danang Dwi Prasetyo, Qomarudin, Syarif Hidayat, Diningrum Citraningsih, "Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)", *Jurnal Ilmu Pendidikan,* Vol. 16, No.2 (2022), hlm. 98. DOI:https://doi.org/10.55799/jalr.v16i02.202.

peserta didik, karena peran guru sebagai pendidik sangat menjadi faktor kunci utama dalam kesuksesan suatu pembelajaran.[4]

Dalam dunia pendidikan banyak sekali hal yang mempengaruhi siswa untuk menerima informasi dan materi ajar yang disampaikan oleh pendidik. Di antara banyak hal tersebut salah satu yang terbesar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan efektif demi mencapai suatu tujuan pembelajaran.[5]

Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.[6]

Penggunaan media belajar bukan lah sekedar upaya untuk membantu guru, tetapi juga dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran dengan baik.

---

[4] Erwin Widiasmoro, Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2017), hlm. 16.

[5] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 29.

[6] Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran.* (Jawa Barat: Jejak, 2021). hlm. 13.

Dalam proses pembelajaran media dapat menumbuhkan semangat kepada siswa dimana komunikasi terjadi antara guru dan siswa. Guru berfungsi sebagai pemberi informasi. Kesuksesan proses ini tergantung kepada kelancaran komunikasi diantara keduanya guru dan peserta didik, dimana guru harus mampu memberi atau mengkomunikasikan informasi dengan baik kepada peserta didik, dan peserta didik memiliki kemampuan yang baik dalam menerima informasi tersebut.untuk meningkatkan komunikasi antara pemberi (guru) dan penerima informasi (peserta didik) guna menciptakan komunikasi yang baik dan efektif sangat diperlukan media.[7]

Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XI MAN 2 Banda Aceh. Dapat dilakukan pemanfaatan melalui media digital. Penggunaan media digital memiliki potensi untuk menginspirasi peserta didik yang sebelumnya pasif, sehingga mereka menjadi semangat dan antusias dan lebih percaya diri dalam memahami materi pembelajaran tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sangat memiliki dampak yang sangat signifikan pada pelaksanaan dan penyusunan dalam menerapkan suatu strategi pembelajaran. Melalui kemajuan dan perkembangan ini, para pendidik (guru) dapat memanfaatkan berbagai jenis media, khususnya media digital sesuai dengan keperluan, tujuan, dan sasaran pembelajaran.[8]

---

[7] Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran,* (Klaten: Tahta Media Group. 2021), hlm. 26.

[8] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 9.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh?
2. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan media digital terhadap hasil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, dan rumusan masalah, maka tujuan atau maksud dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh?
2. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media digital terhadap hasil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh?

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada :

1. Manfaat Teoritis

   Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa gagasan inovatif bagi siswa (peserta didik) dan guru (pendidik) dalam menerapkan media digital sebagai sarana pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah MAN 2 Banda Aceh.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami materi yang disampaikan. Dan dapat memberikan motivasi dan minat belajar kepada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah.

b. Bagi guru / pendidik

Diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan efektif dan membantu siswa memahami pentingnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran khususnya di era sekarang ini. Guru juga dapat meningkatkan kualitas ilmu terhadap dirinya, agar apapun itu guru dapat memberikan ilmu yang ia miliki kepada siswa (peserta didik)

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terutama bagi siswa dalam upaya perbaikan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan manfaat bagi sekolah lain secara umum.

d. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan yang baru. Dapat menjadikan bekal bagi peneliti nantinya. penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sarana mengembangkan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan

pembelajaran serta pengetahuan media pembelajaran sebagai wujud penelitian yang positif untuk kedepannya.

E. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *"penggunaan"* diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. Penggunaan sebagai aktivitas memakai sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian pada barang yang bisa menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih mudah.

Penggunaan berasal dari kata *guna*. Penggunaan memiliki arti dalam kelas *nomina* atau kata benda sehingga penggunaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Arti penggunaan berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, dan pemakaian.[9]

Dari kesimpulan di atas dapat di simpulkan penggunaan adalah proses memanfaatkan, menggunakan sesuatu baik itu barang ataupun suatu jasa. Dalam penelitian ini penggunaan berarti memanfaatkan media digital untuk melakukan komunikasi ataupun interaksi dengan seseorang yang lain.

---

[9] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dalam https://kbbi.web.id/guna. Diakses pada tanggal 16 Juni 2025.

2. Media digital

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *Medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ , ‘perantara’ , atau ‘pengantar’. Dalam bahasa indonesia, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dalam proses komunikasi sangat penting, pentingnya media dalam proses komunikasi atau penyampaian kelas pengajaran mesti menggunakan media.[10]

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association / NEA) memiliki arti yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun Audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik dengan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi.[11]

Dengan kata lain, media adalah alat, sarana komunikasi, perantara dan penghubung. Semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam dunia pendidikan, media bertujuan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi

---

[10] Usman Nurdin, *Konteks Implimentasi Berbasis Kurikulum,* (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 70.

[11] Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 7.

dari guru (pendidik) secara terencana sehingga siswa (peserta didik) dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Definisi media menurut para ahli, yaitu:

a. Menurut Gagne dan Briggs, mengatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
b. Menurut Oemar Hamalik, mengatakan yaitu media pembelajaran merupakan alat, metode serta teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk lebih efektif komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran berlangsung.
c. Menurut H. Malik mengungkapkan media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan persaan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran.[12]

Sedangkan kata digital berasal dari bahasa Yunani yaitu ‘digitus’ yang artinya jari-jemari. Secara istilah digital adalah data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 atau disebut dengan bilangan binner. Media digital adalah perangkat yang dapat mengakses, memproduksi, dan bekerja dengan data digital.[13]

Media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses belajar

---

[12] Septy Nurfadhilah, Medi*a Pembelajaran di Jenjang SD*, (Jawa Barat: Jejak, 2021), hlm. 9-10.

[13] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran* Digital (Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 3.

guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat berfungsi sebagai media yang memungkinkan alat-alat tersebut sesuai perkembangan zaman. Guru setidaknya dapat menggunakan alat yang mudah dan efisien, tetapi dapat mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media digital merupakan media pembelajaran yang dapat bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses dan didistribusikan menggunakan perangkat digital.

Maka dapat disimpulkan bahwa media digital adalah segala bentuk konten baik teks, audio ataupun audio visual yang dibuat, disiarkan, dan diakses melalui perangkat elektronik seperti, komputer, hp, tablet atau laptop.

3. Sejarah kebudayaan islam (SKI)

Kata Sejarah dalam bahasa indonesia memiliki kesamaan filosofis dengan kata *Syajarah* dalam bahasa arab yang berarti pohon. Pohon merupakan gambaran suatu rangkaian geneologi, yaitu pohon keluarga yang mempunyai keterkaitan erat antara akar, batang, cabang, ranting dan daun serta buah. Keseluruhan elemen pohon ini memiliki keterkaitan sangat erat, kendati demikian yang sering dilibatkan oleh manusia pada umumnya hanya batang pohon saja, atau hanya buahnya saja, akan tetapi adanya pohon dan buah tidak terlepas dari peran akar. Itulah filosofi sejarah yang mempunyai keterkaitan erat antara masa lalu, masa kini, dan masa

yang akan datang.[14] Kebudayaan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dan digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan sebagai pedoman untuk mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah bagaimana agar peserta didik mau belajar sejarah, melalui belajar mengenai sejarah baik itu sejarah kebudayaan islam ataupun sejarah yang lainnya diharapkan peserta didik dapat mampu memahami berbagai peristiwa sejarah yang terjadi dengan tujuan agar peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mengetahui dan memiliki kemampuan untuk mempelajari landasan ajaran dan nilai-nilai.

E. Kajian Terdahulu

Beberapa kajian terdahulu yang terkait dengan "penggunaan media digital yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh" adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal. Sekolah Tinggi Pendidikan Agama Islam Purwokerto, dengan judul : "Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 2 Kenteng Kecamatan Madukara Kabupaten Banjarnegara". Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui penggunaan media yang digunakan dalam

[14] Ahmad Tabrani, dkk., *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Direktorat Jenderal: Jakarta, Pendidikan Islam, 2023). hlm. 23.

pembelajaran PAI dan langkah-langkah penerapannya. Peneliti menggunakan analisis kualitatif deskriptif dengan mengambil guru PAI kelas V sebagai subjeknya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam sekolah tersebut sangat bervariasi. Ada media jenis visual, audio, dan audio-visual.

2. Penelitian yang digunakan oleh Nadia Fitriyani. Dengan judul "penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V MI Al-Khairiyah Jakarta Barat". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual sangatlah mampu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, beserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan audio visual dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik pun memahami materi pelajaran dengan mudah.[15]
3. Menurut Sulaeman, Yuliani, dan Ayu Asvika. Dengan judul "Penggunaan Media Poster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN 223 Sumpang Minangae", yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan nyata minat belajar siswa setelah penerapan media poster dalam pembelajaran PAI baik siklus I maupun siklus II. Indikator peningkatan tersebut adalah rasa

[15] Nadia Fitriyani, "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MI Al-Khairiyah Jakarta Barat", *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,* 2022. DOI: https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63114

senang dan rasa tingkat perhatian belajar yang semakin tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media poster telah memberikan peningkatan minat belajar siswa pada mata Pelajaran pai siswa kelas VI SDN 223 Sumpang Minangae.[16] Persamaan dari penelitian ini dengan judul yang diteliti oleh peneliti I ni adalah penggunaan media.

4. Penelitian skripsi menurut Siti Ma'usarah pada tahun, yang berjudul "Penggunaan Media Youtube Pada Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Siswa Kelas VIII Mts Negeri 13 Jakarta tahun Pelajaran 2019-2020". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di Mtsn 13 Jakarta. Penelitian ini bertujuan menjelaskan tentang penggunaan media Youtube dalam pembelajaran menulis teks. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian keterampilan menulis teks ulasan siswa dengan memanfaatkan media youtube pada siswa kelas VIII mtsn negeri 13 jakarta dengan sangat baik.[17]penelitian ini sangat relevan dengan penelitian

Dari keempat penelitian di atas, memiliki persamaan dan perbedaan dalam menggunakan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, persamaannya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran untuk

---

[16] Sulaeman, Yuliani, dan Ayu Asvika, Penggunaan Media Poster dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SDN 223 Simpang Minangae, *Attadib Jurnal Pendidikan Agama Islam,* Universitas IAIN Bone, 2023. DOI: https://doi.org/10.30863/attadib.v4i1.4228

[17] Siti Ma'usarah, "Penggunaan Media Youtube pada Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Siswa Kelas VIII Negeri 13, Jakarta Tapel 2019-2020", Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2020. DOI: http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54073

meningkatkan minat belajar siswa, agar tercapainya tujuan pendidikan yang di inginkan. Sedangkan perbedaannya adalah ada yang menggunakan media pembelajaran Youtube, poster, audio visual.

F. Sistematis Penelitian

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam proses penulisan dan pemahaman. Oleh karena itu, sistematika pembahasan dibagi menjadi lima bab yang saling terhubung dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Berikut ini adalah sistematika penulisannya:

Bab I: Berisi pendahuluan berupa gambaran umum penelitian, uraian tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat peenlitian, definisi operasional, kajian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan teori, bab ini membahas tentang pengertian penggunaan, pengertian media digital, Langkah-langkah penggunaan media digital dalam pembelajaran, dan pengertian pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Bab III: Metode penelitian, menguraikan tentang rancangan penelitian yang digunakan, subjek penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan menguraikan analisis data.

Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasan, bab ini berisi tentang penggambaran data dimana peneliti menyajikan temuan data dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan.

Bab V: Penutup, bab ini mengevaluasi dan menyimpulkan seluruh penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Selain itu juga, berisi saran-saran dari penulis yang terkait dengan permasalahan yang telah dibahas.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "Medium" yang berarti perantara atau pengantar. Raharjo mengatakan media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan tersebut. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, sumber pesan atau yang memberi pesan adalah guru dan penerima pesan adalah peserta didik. *Association for Educational Communication and Technology (AECT)* mendefinisikan media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan Oemar mik mendefinisikan, media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan proses belajar mengajar di sekolah. Robert Hanick yang disitir oleh Benny Agus mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima sumberMedia adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan suatu pesan. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media sangat bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan dapat juga digunakan di semua kegiatan pembelajaran.[1]

[1] Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 3

Moh. Suardi mengemukakan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[2] Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi kegiatan proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, kepandaian dan tabiat tingkah laku serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan minat belajar yang baru, membangkitkan motivasi dan memberikan rangsangan dalam kegiatan proses belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi serta dapat menyajikan informasi dan data dengan menarik dan tepercaya.

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam rangka mencapai suatu tujuan yang diinginkan.[3] Muhaimin mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk membelajarkan peserta didik dimana dalam upaya tersebut terdapat aktivitas memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi guna mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.[4] Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran

---

[2] Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran,* (Deepublish: Yogyakarta 2018), hlm. 7.

[3] Tutik rachmawati, Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik.* (Gaya Media: Yogyakarta, 2015), hlm. 38-39.

[4] Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran* (Lontar Mediatama: Yogyakarta, 2020), hlm. 55.

merupakan proses interaksi antara pengajar/pendidik dengan pelajar/peserta didik dalam proses pembelajaran terjadi proses komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan bahan pembelajaran dan peranan media pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai suatu proses dapat berupa (bahan, alat atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran yakni konsep-konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran.[5]

Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi, seperti guru, dan penerima informasi, yakni siswa. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk merangsang motivasi siswa dan memungkinkan mereka mengikuti proses kegiatan pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.[6] Pendidik memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas kegiatan dalam proses belajar mengajar, media dapat mencakup berbagai elemen yang berperan dalam menyampaikan pesan dari pengajar ke peserta didik, untuk meningkatkan serta membangkitkan berbagai aspek seperti pemikiran, perasaan, perhatian, minat dan bakat, dan ketertiban peserta didik, dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang baik dan optimal.

---

[5] M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", vol. 1, No. 2, (2013), hlm. 98.

[6] Ahmad Mufid Anwati, *Media Pembelajaran,* (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

Penggunaan media digital memiliki efek yang sangat baik dan mendorong dalam meningkatkan semangat dan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini secara signifikan meningkatkan kemungkinan pemahaman dan mengingat isi pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat sarana teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran. Dengan adanya proses interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran perasaan dan kemauan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran seorang peserta didik dituntut untuk menjadi kreatif, efektif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan benar, serta dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi antar pengajar dan peserta didik dan mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.[7]

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok tergantung dari sudut mana peneliti melihatnya.

---

[7] Andrew Fernando, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran,* (Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 9.

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibedakan sebagai berikut:

1) Media audio adalah jenis media yang menggunakan saluran indera pendengaran untuk menyampaikan pesan. Media yang hanya memiliki suara dan hanya bisa didengar saja. Pesan atau suara tersebut diungkapkan dan dikeluarkan melalui lambing-lambing auditif, baik dalam bentuk verbal seperti kata-kata atau bahasa lisan, maupun non verbal seperti suara ketukan sepatu ataupun kendaraan.[8] Jenis media yang termasuk ke dalam kategori media audio seperti, radio, kaset, podcast, alat perekam pita magnetik, *Tape Recorder,* rekaman, piringan hitam dan rekaman suara (voicenote).

2) Media visual, yaitu segala bentuk media yang menggunakan unsur visual atau gambar untuk menyampaikan informasi. Media ini hanya dapat dilihat, dan tidak mengandung unsur suara. Media ini, memanfaatkan elemen-elemen seperti gambar, grafik, film slide, bagan atau diagram, peta, globe, foto, lukisan, transparasi, poster kartu, komik, dan animasi serta berbagai bentuk lainnya yang dicetak seperti media grafis untuk dijadikan sebagai konten atapun pesan. Keuntungan dari media ini adalah kemampuannya untuk memyampaikan informasi dengan cara yang menarik, jelas, serta mudah dipahami dengan baik.

[8] Ahmad Yani, *Keterampilan Dasar Mengajar,* (Bandung: Pringgandani), hlm. 121.

3) Media audio visual, yaitu kumpulan media yang dapat secara bersamaan menampilkan gambar dan juga suara, yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran. Jenis media ini memiliki suara dan gambar yang dapat didengar dan dilihat. Media ini, terdiri dari beberapa komponen yang teritegrasi dengan baik, memungkinkan penyajian suara dan gambar bergerak secara simultan. Penyusunan media ini, dilakukan secara matang, terstruktur, dan logis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kesiapan peserta didik yang menjadi target.[9] Media ini memanfaatkan elemen-elemen seperti dari rekaman video, film, slide gambar dan suara. Kemampuan ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibedakan sebagai berikut:

1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Seperti, radio dan TV.

2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh waktu. Seperti, film, slide, video, dan sebagainnya.

c. Dilihat dari cara dan teknik pemakaiannya, media dapat dibedakan sebagai berikut:

[9] Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran,* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hlm. 85.

1) Media yang dapat diproyeksikan. Seperti, *film, slide, film stripe,* transparasi, komputer dan sebagainnya.
2) Media yang tidak dapat diproyeksikan. Seperti, gambar, foto, lukisan, radio, media grafis dan lain sebagainnya.[10]

Menurut Mulyasa mengusulkan sembilan kriteria evaluasi. Kriteria-kriteria tersebut melibatkan biaya, ketersedian fasilitas pendukung, kesesuaian dengan ukuran kelas, kemudahan penyusunan ringkasan, fleksibiitas untuk diubah, waktu dan usaha persiapan, dampak yang dihasilkan, tingkat kompleksitas, serta utilitas atau manfaat.[11]

3. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun beberapa fungsi/aspek media pembelajaran yang perlu ditekankan dalam memanfaatkan media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

a. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses kegiatan pembelajaran.
b. Terwujudnya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan tergantung pada kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

---

[10] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 118-119.

[11] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 34.

c. Peserta didik dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam situasi kehidupan nyata, sehingga memperoleh keterampilan yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari.
d. Dengan adanya media pembelajaran baik dalam bentuk nyata, gambar atau video dapat memberikan bantuan signifikan bagi peserta didik dalam memahami suatu materi.[12]

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria dalam memilih media pembelajaran seharusnya disusun sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, mempertimbangkan kondisi serta keterbatasan yang ada dengan memperhatikan kemampuan dan karakteristik khusus dari media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan jenis media seharusnya tidak dipisahkan dari konteks yaitu media merupakan bagian dari sistem intruksional secara menyeluruh. Oleh sebab itu, jika tujuan dan konteksnya sudah jelas, faktor-faktor yang lain seperti karakteristik siswa, strategi pembelajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu, sumber daya, dan prosedur penilaian juga perlu diperhitungkan dan diperhatikan.[13]

Agar mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai hal ini, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

---

[12] Faisal Anwar, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Perspektif pada Era society,* (Bandung: Tohar Media, 2022), hlm. 23.

[13]Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), hlm. 85.

a. Konsisten dengan tujuan yang ingin dicapai, pemilihan media seharusnya mengakomodasi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dan sebaiknya dipilih yang paling cocok.
b. Sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan, media harus dipilih dengan mempertimbangkan metode pembelajaran yang diterapkan untuk memastikan kesuksesan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan ketidaksesuaian penggunaan metode yang digunakan dapat menghambat proses kegiatan pembelajaran.
c. Konsisten dengan materi pembelajaran yang diajarkan, media yang dipilih harus sesuai dengan sifat materi pembelajaran. Apakah itu pengertian, konsep, proses, atau lainnya.
d. Keefektifan, dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih perlu dievaluasi mana yang paling dianggap efektif untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan dan diinginkan.
e. Kualitas teknis, perlu diperiksa apakah media yang dipilih memiliki kualitas teknik yang baik, apakah memenuhi standar sebagai media pembelajaran, dan bagaimana daya tahan tersebut.[14]

5. Manfaat Media Pembelajaran

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga semangat peserta didik untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena peserta didik kurang di ajak

[14]Andi Kristanto, *Media Pembelajaran,* (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016), hlm. 84.

menghayati dan berfikir terhadap pesan yang disampaikan. Katakan, ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan didasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, maka diperlukannya media pembelajaran agar memudahkan proses pembelajaran, guru dapat mempergunakan media seperti, film, TV, gambar, atau vidio untuk memberikan informasi yang lebih baik dan akurat kepada peserta didik. Dari penjelasan di atas, maka manfaat pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu: Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, flm, atau direkam melalui rekaman video atau audio, kemudian peristiwa tersebut dapat disimpan dan dapat digunakan jika diperlukan di masa yang akan datang.
b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu: Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan alat-alat perang, berbagai binatang buas dan lainnya. Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan sepeda, mobil, pesawat dan lainnya.
c. Menambah semangat, gairah, dan hasil belajar peserta didik.[15]
d. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
e. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

[15] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 70-72.

f. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
g. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih dapat di pahami oleh peserta didik.
h. Proses kegiatan pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.
i. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.[16]
j. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, melainkan juga ada aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi guru, adalah sebagai berikut:

a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
b. Membantu kecermatan, ketelitian dalam manyampaikan dan menyajikan materi pembelajaran.
c. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pendidik (guru).
d. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru, ada juga manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu, sebagai berikut:

a. Meningkatkan motivasi belajar
b. Memberikan variasi dalam belajar
c. Merangsang peserta didik untuk berfikir dan beranalisis

[16] Asnil Aidah Ritonga dan Gunawan, *Media Pembelajaran Berbasis Industry,* (Sumatera Utara: Raja Grafindo Persada,2019), hlm. 16.

d. Peserta didik (siswa) dapat memahami materi pelajaran secara sistematis berdasarkan materi yang diberikan oleh guru (pendidik).
e. Dapat memberikan inti informasi pada pembelajaran.[17]

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi, komunikasi antara peserta didik (siswa) dan pendidik (guru) sehingga proses kegiatan pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

a. Dapat mengamati peristiwa dan benda yang sukar dikunjung, baik karena jarak yang jauh, berbahaya ataupun terlarang untuk dikunjungi.
b. Dapat menyaksikan benda atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan adanya perantara gambar, video, slide film, PPT, media sosial dan sebagainya, peserta didik dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang suatu peristiwa, benda, sejarah atau kejadian yang terjadi pada masa lampau.
c. Dapat mendengarkan suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
d. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda-benda yang sukar diamati dan dilihat secara langsung, karena terlalu kecil ataupun terlalu besar.
e. Dapat melihat ringkasan dari suatu pengamatan kejadian atau peristiwa yang panjang atau lama.
f. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serentak dan bersama-sama.

---

[17] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 17.

g. Dapat melihat bagian-bagian tersembunyi dari suatu barang atau alat.

h. Dapat mengamati suatu gerakan yang sukar diamati secara langsung.

i. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat dan sebaliknya.

j. Dapat mengamati dengan jelas benda-benda atau alat yang mudah rusak dan sukar diawetkan.

k. Dapat mengamati peristiwa dan kejadian yang jarang terjadi atau berbahaya untuk di dekati.

l. Dapat mengamati dengan teliti binatang-binatang dan tumbuhan yang tidak bisa ditangkap dan berbahaya.

m. Dapat mendengarkan suara yang sukar dan susah didengar oleh telinga manusia.[18]

Dalam suatu proses pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, karena alat dan media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian suatu tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan media pembelajaran dalam suatu proses kegiatan pembelajaran dapat memperjelas penyajian dan penyampaian pesan, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat, efektif dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif pada peserta didik.

Dengan demikian, apabila suatu pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka siswa

[18] Andi Krisanto, *Media Pembelajaran,* (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), hlm. 12-13.

akan memiliki pemahaman yang baik dan bagus tentang materi yang didapatkan.[19] Pada proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi peserta didik pasti akan menyenangkan dan tidak akan membosankan dalam belajar malahan menjadikan semakin efektif, termotivasi dan semakin semangat dalam belajar.

6.Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam hal ini, media tidak hanya dipahami sebagai sarana pembelajaran, melainkan juga sebagai pembawa informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik. Di dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media, maka proses pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan dan sangat interaktif sehingga secara tidak langsung kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Pada hakikatnya kegiatan proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Di dalam komunikasi sering terjadi kesalahan dan penyimpanagan sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif dan efisien. Salah satu contohnya yaitu, karena kurangnya minat belajar dari peserta didik. Adapun usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, karena fungsi media dalam pembelajaran selain untuk

---

[19] Aisyah Fadillah, dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Reserch,* Vol. 1, No. 2 Maret 2024 , hlm. 8-9.

DOI: https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938.

menyajikan informasi juga berfungsi untuk meningkatkan keserasian dan kesamaan dalam menerima informasi yang diberikan oleh pendidik (guru). Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis, yaitu sebagai berikut:

a. Media dapat mengatasi ruang kelas
b. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungaanya
c. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki pesera didik
d. Dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkrit sampai kepada sesuatu yang abstrak
e. Media menghasilkan keseragaman pengamatan yang dilakukan peserta didik secara bersama-sama agar dapat diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting supaya dapat mencapai tujuan yang diinginkan
f. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistik
g. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
h. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk dapat belajar.[20]

Penggunaan media pembelajaran tentunya harus memilki kualitas dan mutu yang baik sehingga dapat menunjang keberhasilan serta pencapaian tujuan pembelajaran.

[20] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran,* hlm. 13-15.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat sehingga mendorong terjadinya upaya pembaharuan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan media dalam pembelajaran. Selain itu, diperlukan keahlian seorang pendidik (guru) dalam memilih dan menggunakan media serta kemampuan pendidik dalam mengembangkan keterampilan dan keahlian dalam membuat media pembelajaran sederhana dengan memanfaatkan benda dan alat yang ada di sekeliling dan di lingkungan sekitar.

7.Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Mempermudah proses pembelajaran
b. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran
c. menjaga kesesuaian antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran

Selain itu media pembelajaran bertujuan menarik perhatian, semangat dan motivasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Melalui media-media digital yang menarik, proses belajar menjadi lebih baik, dinamis, tidak membosankan dan tidak monoton. Ketika siswa merasa lebih terlibat maka cenderung peserta didik lebih aktif pada saat proses belajar yang berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Dengan begitu, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan efektifitas pengajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa, dan membuat proses belajar lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa dapat menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajarn termasuk karakteristik siswa. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

B. Media Digital

1. Pengertian Media Digital

Kata *"media"* berasal dari bahasa Latin yaitu *"medius"* yang secara harfiah berarti *"Tengah"* atau *"pengantar"*.[21] Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain, buku, gambar, video, tape recorder, kaset, film, slide, ppt, grafik dan computer.[22] Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar

[21] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital,* (Remaja Roadakarya, 2021), hlm. 1.

[22] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 4.

cenderung diartikan alat-alat yang digunakan untuk memproses, menangkap, dan menyusun kembali informasi-informasi yang visual dan verbal.[23]

Sedangkan kata digital berasal dari bahasa Yunani yaitu *"digitus"* yang berarti jari-jemari. Secara istilah, digital adalah data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 aatau disebut dengan bilangan binner, jadi, media digital adalah perangkat yabg dapat mengakses, memproduksi, dan bekerja dengan data digital.[24]

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang dapat bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan di distribusikan menggunakan perangkat digital.

2. Fungsi dan Manfaat Media Digital

Pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwasanya media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilainnya. Juga perlu dipertimbangkan.[25]

Penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Hal ini tentu didasarkan pada berbagai laporan penelitian, salah satu

---

[23] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* hlm. 3.

[24] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital,* (Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 3.

[25] Azhar Arsyad, *Media pengajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997). hal. 11

alasan rasional mengapa penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran adalah karena dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alat indra siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.[26]

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.[27] Fungsi dari media digital dalam pembelajaran secara ringkas adalah sebagai berikut:

a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir untuk mengurangi *"verbalisme"*.
b. Memberikan pengalaman yang tidak mudah didapatkan. Dengan cara lain dapat membantu berkembangnya efisien yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.
c. Memperbesar perhatian siswa.
d. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan membuat pelajaran lebih mantap.
e. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan *continue.*

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[26] Batubara, *Media Pembelajaran Digital,* 2021, hal. 5

[27] Azhar Arsyad, *Media pengajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997). hlm. 15.

f. Membantu tumbuhnya pengertian dengan begitu dapat membantu perkembangan berbahasa.[28]

Adapun manfaat dari pembelajaran media digital adalah sebagai berikut:

1) Memberikan pelajaran yang lebih interaktif dengan adanya audio, gambar, video, dan animasi.
2) efisien dan menghemat biaya dalam pembelajaran.[29]
3) Memberikan kemudahan akses dan fleksibel.
4) Dapat memberikan umpan balik secara instan kepada peserta didik.
5) Dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik.
6) Dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Meningkatkatkan penggunaan media digital memiliki manfaat yang sangat besar dalam dunia pendidikan salah satunya adalah sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Manfaat utama yang didapat dalam media digital saat proses pembelajaran adalah:

a. Tersedianya akses yang sangat luas, dapat mencari segala jenis informasi melalui media digital baik informasi dalam negeri maupun informasi luar

---

[28] Oemar Hamalik, *Sistem Pengelolaan Kelas,* Bandung: Pustaka Martiana, 1986, hlm. 15-16.

[29] Hendra dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik),* hlm. 5-7

negeri. Maka dari itu informasi peserta didik akan lebih berkembang dengan adanya media digital ini.

b. Dengan media digital kita dapat mengenal orang tanpa harus bertemu.

c. Sebagai sarana pendidikan dengan adanya e-book yang mudah dan praktis. Bagi pelajar penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, lebih interaktif, efisien, waktu dan tenaga memungkinkan proses belajar bisa dilakukan dimana saja dan mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media digital dalam pembelajaran SKI adalah untuk membantu proses pembelajaran SKI, sebagai sarana alternatif atau jembatan untuk mentransfer materi pembelajaran SKI kepada peserta didik. Jadi, dengan media digital peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan dan ini salah satu poin positif terhadap hasil belajar peserta didik nantinya.

3. Jenis-Jenis Media Digital

Media pembelajaran digital memberikan banyak inovasi dimana pembelajaran konvensional yang dianggap monoton akan tergantikan dengan pembelajaran dengan menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini dapat terjadi di era

pembelajaran yang semakin modern. Peran media pembelajaran dianggap berhasil apabila dapat merubah siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran digital sendiri terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu media penyaji, media objek, dan media interaktif. Masing-masing media tersebut menghasilkan jenis media yang berbeda pula. Pada proses pemilihan media yang tepat pendidik juga harus mempertimbangkan beberapa hal diantaranya yaitu tujuan, sasaran peserta, karakteristik media, waktu pengoperasiannya, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis.[30]

Adapun jenis-jenis pembelajaran media digital dibedakan menjadi 4 kelompok yaitu sebagai berikut:

a. Multimedia interaktif

Multimedia secara terminologi didefinisikan sebagai kombinasi berbagai media diantaranya: gambar, teks, animasi, suara dan video. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa setiap komponen multimedia harus diolah serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer *(hardware atau software)* dan sejenisnya.

b. Digital video dan animasi

Berkembangnya dunia pendidikan mendorong banyak perubahan sehingga peserta didik yang dulu terbiasa menggunakan buku teks dan buku tulis perlahan semakin berkurang. Pembelajaran berbasis digital video dan animasi merupakan salah satu pembelajaran yang efektif dan lebih menjadi tren pada saat ini. Video

---

[30] Hery Afriyadi dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik),* (Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 37.

menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, dan bisa dijadikan sebagai video tutorial dan juga video animasi.

c. E-Learning

E-Learning adalah sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan alat-alat elektronik secara online. E-Learning merupakan media pembelajaran yang memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, dimana saja dan dapat dilakukan oleh siapa saja.

d. Digital Library

Digital Library / Virtual Library adalah perpustakaan dengan koleksi buku, Sebagian besar dalam bentuk format digital yang dapat diakses dengan komputer. Virtual library merupakan perpustakaan yang menyimpan data tulisan, gambar, suara dalam bentuk file elektronik.[31]

Dengan adanya media digital dapat memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran konvensional yang dianggap kaku dan monoton yang dapat digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang lebih praktis dan fleksibel.

4. Media Digital Yang Sering Dipakai Pada Pembelajaran

a. Media YouTube

Menurut Usman dalan bukunya yang berjudul Dynamo, *digital nation movement,* YouTube adalah media digital yang sering di kunjungi oleh warga

[31] Hery Afriyadi dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik),* (Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 39-41.

Indonesia. YouTube diakses oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua sekalipun. Digunakan baik untuk memutar musik, melihat berita, tutorial dalam melakukan sesuatu, review dan lain sebagainya. Aplikasi YouTube ini sudah popular di kalangan masyarakat Indonesia.[32] YouTube berarti sebuah akses *website* yang didalamnya menyediakan video sharing. Mulai dari tayangan berita, video hiburan, musik dan hal-hal semacam itu dapat mudah ditemui di aplikasi YouTube. Selain untuk mendapatkan video, aplikasi YouTube juga dapat mengunggah video mereka ke YouTube dan tentunya dapat ditonton dan diakses seluruh negara.[33]

1) Adapun manfaat media youtube dalam pembelajaran antara lain:
   a). Memberikan ilustrasi materi pembelajaran.
   b). Menyampakan materi pembelajaran.
   c). Memberikan tutorial dalam materi praktek.
   d). Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan.
   e). Memberikan tampilan yang menarik akan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2) Adapun kelebihan dan kekurangan media youtube antara lain:
   1) Kelebihan media youtube
      (a). Dapat melihat dan mengambil berbagai video di youtube yang belum sempat di tonton, sehingga tidak akan terlewatkan informasi.

---

[32] Usman Hamid, Dynamo, *Digital Natone Movement,* (Yogyakarta: Benteng Pustaka, 2015), hlm. 87.

[33] Sutati, *Dampak Media YouTube dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kreatifitas Bagi Kaum Milenial,* hlm. 94.

(b). Dapat dengan mudah mencari video yang diinginkan dengan cara menulis jenis videonya.

(c). Dapat menonton video di youtube dengan nyaman.

(d). Dapat melihat, menonton, dan mendengarkan di waktu kapan saja dan di tempat mana saja bisa.[34]

2) Kekurangan media youtube

a). Apabila terjadi gangguan pada jaringan internet, maka akan terganggu juga penggunaan media youtube tersebut.

b). Kapasitas video pada media youtube umumnya sangat besar.

c). Tidak tersedianya aplikasi pengambilan pada youtube di *website,* sehingga harus menggunakan aplikasi lain.

d). Youtube menjadikan fasilitas upload video yang dapat digunakan oleh siapapun, sehingga memungkinkan dapat disalah gunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab.

3) Media youtube

a). Tidak adanya batasan durasi untuk mengunggah video. Hal ini yang dapat dibedakan antara youtube dengan aplikasi lain.

b). Berbayar, youtube juga memberikan tawaran kepada siapapun apabila mengupload video ke youtube dan mendapatkan minimal 1000 viewers maka akan mendapatkan honor atau uang.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[34] Sutati, *Dampak Media YouTube dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kreatifitas Bagi Kaum Milenial,* hlm. 98.

c). Sistem online.

d). Tersedianya editor sederhana.

e). Pengamanan aplikasi youtube sudah akurat. Aplikasi youtube membatasi pengamanan dengan cara tidak mengizinkan mengupload video yang berisi SARA ilegal, dan akan memberikan pertanyaan sebelum mengupload video.[35]

b. Media Liquid Crystal Display Proyektor (LCD)

LCD proyektor adalah perangkat alat bantu yang sering digunakan untuk belajar dan presentasi, karena mampu menampilkan gambar dengan ukuran besar. Menurut Daryanto proyektor merupakan sebuah alat yang bisa digunakan untuk presentasi. LCD proyektor sangat cocok digunakan untuk guru atau dosen yang mengajar atau bagi yang ingin memaparkan presentasi. LCD merupakan salah satu alat *optic* dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar yang dipancarkan ke layar.

LCD proyektor merupakan sebuah alat elektronik berupa layanan yang berfungsi menampilkan gambar visual sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan sistem memproyeksikan tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar. Media presentasi yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran,

---

[35] Fatty Faiqah, "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar Vidgram" *(Jurnal Komunikasi Kareba),* Tahun 2016.

perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat menolong terjadinya proses belajar mengajar dengan baik.

1) Manfaat dan kekurangan media proyektor LCD

Pada saat proses belajar mengajar ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua metode ini sangat saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu dapat mempengaruhi media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik dapat menguasainya, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Arsyad mengatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan.[36] Menurut Hamalik kegunaan media proyektor LCD adalah sebagai berikut:

a). Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.

b). Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

c). Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.

d). Media dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.[37]

e). Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

---

[36] Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

[37] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)

f). Media proyektor dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan dan kegunaan media proyektor LCD yaitu sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik, serta media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar, dan dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta dapat meningkatkan proses pembelajaran.

2) Kelebihan media proyektor LCD

Adapun kelebihan media proyektor LCD menurut Daryanto adalah sebagai berikut:

a). Praktis dan dapat digunakan di semua ukuran kelas.

b). Dapat digunakan berulang-ulang.

c). Lebih sehat dibandingkan dengan papan tulis.

d).Dapat dihentikan kapanpun selama proses belajar, karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.

e).Memiliki variasi terkini penyajian yang menarik dan tidak membosankan.

f). Memberikan kemungkinan bagi penerima pesan untuk mencatat.

g). Memungkinkan penyajian dengan kombinasi berbagai warna, animasi, dan bersuara serta dapat *hyperlink* dengan file lain.

3). Kekurangan media proyektor LCD

1). Apabila terjadi pemadaman listrik maka media LCD tidak dapat difungsikan.

2). Memerlukan perangkat keras *(hardware)* yaitu komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan.

3). Diperlukan kemampuan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *Microsoft powerPoint,* sehingga mudah dicerna oleh peserta didik.

4). Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik penyajian animasi kompleks.

5). Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah bisa memilikinya.[38]

Dari penjelasan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media proyektor LCD memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media proyektor LCD dapat memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan. Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan media proyektor LCD adalah memerlukan perangkat keras *(hardware)* yaitu komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan serta pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memilikinya, apabila terjadinya pemadaman listrik media proyektor LCD tidak dapat difungsikan.

---

[38] Daryanto, *Media Pembelajaran,* (Yogyakarta: Grava Media, 2016).

4) Karakteristik media proyektor LCD

a). LCD *(Liquid Crystal Display)* adalah salah satu metode tampilan yang menggunakan panel-panel kristal cair sebagai pembentuk gambar.

b). Proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan pemukiman datar.

c). Untuk menampilkan gambar proyektor LCD mengirim cahaya dari lampu halide logam yang diteruskan ke dalam prisma yang mana cahaya akan tersebar pada tiga panel *polysilicon,* yaitu komponen warna merah, hijau dan biru pada sinyal video.

d). Proyektor LCD biasanya digunakan untuk menampilkan gambar pada presentasi.

3. Media audio visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sunaky gaya belajar audio visual adalah seperangkat alat yang memproyeksikan gambar dan suara. Alat-alat yang termasuk gaya belajar audio visual adalah televisi, video, VCD, sound slide, dan film.[39] Sedangkan menurut Amri gaya belajar audio visual itu termasuk gambar, foto, slide, model, kaset, tipe recorder, film bersuara dan televisi.[40]

Teknologi visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan

---

[39] Sunaky Hujair, *Media Pembelajaran,* (Yogyakarta: Safitria Insania Pres, 2009), hlm. 45.

[40] Amri H. Sulaiman*, Media Audio Visual,* (Jakarta: Gramedia, Jakarta, 2003), hlm. 11.

pesan-pesan audio. Menurut Arsyad pembelajaran menggunakan media audio visual memiliki karakteristik adalah sebagai berikut:

1) Karakteristik media audio visual

a).Pemakaian perangkat kertas selama proses belajar

b).Seperti penggunaan proyektor

c).*Tape recorder* dan proyektor visual yang lebar

Pembelajaran dengan memanfaatkan audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang menerapkannya melalui pandangan dan pendegarannya serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol yang serupa.[41]

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa gaya belajar audio visual merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menggabungkan audio (suara) dan visual (gambar).

2) Manfaat media audio visual

a). Memunculkan rasa ingin tahu

b). Memastikan pemahaman

c). Mempermudah penyampaian

d). Tidak membosankan

3) Kelebihan media audio visual

---

[41]Nunuk Suryani, Ahmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya,* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2018), hlm. 52.

a). Media audio visual dalam bentuk film memiliki kelebihan yaitu: menggambarkan ruang waktu, proses, sifatnya tiga dimensi, dan sesuai realita. Selain itu film bisa menyampaikan pendapat dan menggabarkan teori.

b). Media audio visual dalam bentuk video memiliki kelebihan yaitu: dapat menarik perhatian, memperoleh informasi lebih lanjut, menghemat waktu, dan mengaturnya mudah.

4) Kekurangan media audio visual

a). Kekurangan media audio visual film adalah jika diputarkan terlalu cepat maka akan kesulitan untuk diikuti oleh penonton.

b). Kekurangan media audio visual dalam bentuk video terkadang membosankan jika kurang menarik.

4. *Microsoft Office Power Point* (PPT)

Microsoft Office Power Point (PPT) adalah media pembelajaran digital jenis multimedia interaktif yang dibuat dengan memanfaatkan *software* presentasi, *Microsoft Office Power Point* termasuk salah satu media yang berbasis komputer.[42] komputer selain berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran juga mempunyai peran pembantu tambahan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatannya meliputi penyajian informasi materi pelajaran dan latihan.[43]

---

[42] Hendra dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik),* (Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 59.

[43] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 96.

Komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti instruksional yaitu sebagai berikut:

a. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, menjadwalkan pembelajaran.
b. Mengumpulkan data mengenai siswa.
c. Melakukan analisis mengenai data pembelajaran.
d. Mengevaluasi siswa.
e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran baik individu ataupun kelompok.

Microsoft Office Power Point merupakan salah satu software presentasi yang dikenal di dunia pendidikan karena kemudahan penggunaannya. Hal ini di dukung karena *software* selain bisa digunakan untuk mengolah presentasi kata-kata *software* juga dapat digabung dengan gambar, video, bahkan diagram. Dengan adanya animasi dan berbagai vitur tambahan lainnya seperti *hyperlink* dan penyajian data membuat *software* presentasi dapat diminati oleh banyak orang dan peminatnya.[44]

Microsoft Office Power Point digunakan dalam pembelajaran dianggap lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan kata-kata atau simbol verbal tanpa disertai dengan contoh nyata, apabila materi divisualisasikan maka pesan yang akan

---

[44] Nurul Hasanah, Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Microsoft Power Point* sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 1,* No. 2 (2020), hlm. 37. DOI: https://doi.org/10.54259/diajar.v3i4.3091.

disampaikan akan lebih mudah dipahami, maka penggunaan media digital *Microsoft Office Power Point* dalam pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan konsentrasi siswa menjadi terpusat pada slide materi yang diberikan.[45]

Aplikasi *Microsoft Office Power Point* telah menjadi aplikasi atau program tempat presentasi yang populer dan banyak digunakan karena manfaatnya. *Microsoft Office Power Point* memiliki banyak fitur menu seperti banyak template presentasi untuk memudahkan dan mengembangkan media slide power point sesuai konteks. *Microsoft Office Power Point* juga memiliki kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

1. Kelebihan *Microsoft Office Power Point:*

   a). Memudahkan pengguna menggunakan slide presentasi.

   b).Dilengkapi beragam *tools,* seperti *text art, image import, animation import, video import* dan lain sebagainnya, yang akan membuat *slide-slide* agar terlihat menarik.tidak hanya itu, keberadaan *fitur-fitur* tersebut juga berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan *slide* yang lebih hidup dan sesuai serta dapat membangkitkan ketertarikan pada saat presentasi.

   c).*Microsoft Power Point* memudahkan seseorang yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama yang memakai alat bantu seperti *screen projector.*

---

[45] Hendra, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik),* (Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 63.

d). Template yang bervariasi, merupakan salah satu *fitur* dalam *power point* untuk mempercantik latar belakang *(background)* pada tampilan presentasi.

e). Fitur kolaborasi, memungkinkan seseorang bisa mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda.

f). Fitur Authoring, untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab yakni dengan authorisasi.

g). Fitur Cloud, merupakan fitur save to one cloud yakni menyimpan sebelum pengguna menaruhnya ke local storage.

h). Ekspor PDF, memudahkan pengguna untuk berbagi file yang telah dibuat dan membuat printan pada power point.

2. Kelemahan *Microsoft Office Power Point:*

a). Ketidaksamaan dokumen pada setiap versi

b). Hanya bisa digunakan pada *Platform Microsoft,* sehingga pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi *Microsoft*

c). Tergolong program berat, hal ini membuat pengguna harus memiliki memori yang besar untuk bisa menjalankan program pada aplikasi tersebut.

d). Mudah mengalami *hank* atau *crush,* jika aplikasi *hank* atau *crush* sudah pasti aplikasi tidak dapat melakukan perintah yang kita inginkan seperti, mengedit file ataupun menyimpan *data power poin* tersebut.[46]

---

[46] Hasanah, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Microsoft Power Point* Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 1,* No. 2 (2020), hlm. 37-38.

C. PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)

Kata Sejarah dalam bahasa Indonesia memiliki kesamaan filosofis dengan kata *Syajarah* yang dalam bahasa indonesia yang berarti pohon. Pohon merupakan gambaran suatu rangkaian geneologi, yaitu pohon keluarga yang mempunyai keterkaitan erat tantara akar, batang, cabang, ranting, daun serta buah. Keseluruhan elemen pohon ini memiliki keterkaitan erat, demikian yang sering dilihat oleh manusia pada umumnya hanya batang pohon saja, atau buahnya saja, akan tetapi dengan adanya pohon dan buah tidak terlepas dari peran utama dari si akar yang telah menopang pohon tersebut. Demikianlah filosofi sejarah yang mempunyai keterkaitan erat antara masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang.[47] Kebudayaan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dan digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkunganya dan sebagai pedoman untuk mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang bermakna proses untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap serta mengukuhkan kepribadian. Belajar juga diartikan sebagai aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu guna mengubah tingkah laku, memperoleh pengetahuan serta pengalaman baru dan dilakukannya secara berkelanjutan.

Menurut Cut Intan dan Saiful Bahri, menjelaskan bahwa belajar adalah proes mengubah kepribadian seseorang sehingga menunjukkan meningkatnya peningkatan kualitas perilaku, pengetahuan, keterampilan, daya pikir dan lainnya.

---

[47] Ahmad Tabrani, dkk., *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,* (Direktorat Jenderal: Jakarta, Pendidikan Islam, 2023), hlm. 23.

Dengan begitu dapat disimpulkan, belajar adalah proses individu yang mengarah kepada pembentukan pengetahuan, keterampilan serta kepribadian yang mencerminkan perubahan menjadi kearah yang lebih baik.[48]

Pengertian Sejarah secara "*etimologis"* berasal dari kata bahasa arab yaitu *"Syajarah"* yang artinya *"pohon kehidupan"* dan yang biasa kita kenal di dalam bahasa ilmiyah yaitu *History,* dan makna sejarah mempunyai dua konsep yaitu: pertama, konsep sejarah yang memberikan pemahaman akan arti objektif tentang masa lampau. Kedua, sejarah menunjukkan maknanya yang subjektif, karena masa lampau tersebut telah menjadi sebuah kisah/peristiwa/kejadian/cerita. Sejarah kebudayaan islam di artikan sebagai perkembangan atau kemajuan kebudayaan islam dalam perspektif sejarah, peradaban islam mempunyai berbagai macam pengertian, diantaranya: pertama, sejarah peradaban islam merupakan kemajuan dan tingkat kecerdasan akal yang dihasilkan di dalam suatu periode kekuasaan islam yang dimulai dari periode Nabi Muhammad Saw hingga perkembangan kekuasaan islam sekarang. Kedua, sejarah peradaban islam dalam lapangan kesastraan, ilmu pengetahuan dan keseniaan. Ketiga, sejarah peradaban islam merupakan kemajuan politik atau kekuasaan islam yang berperan melindungi pandangan hidup manusia terutama di dalam hubungan dengan Allah, penggunaan bahasa dengan sesama dan kebiasaan kehidupan bermasyarakat.

---

[48] Cut Intan Hayati, Saiful Bahri, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", Mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Lhokseumawe, *Jurnal Analytica Islamica,* Vol. 11, No.2 (2022), hlm. 277. DOI : **10.30829/jai.v11i2.13501**.

Sedangkan (SKI) adalah singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama islam yang diarahkan dan menjelaskan tentang mengenal, mengetahui, memahami, menghayati sejarah islam yang kemudian menjadi dasar pandanagn hidup manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, keteladanan, latihan, pengalaman serta pembiasaan.

Kuntowijoyo dan Saidah menjelaskan bahwa ilmu sejarah merupakan ilmu yang terbuka, hakikat dan kemandirian ilmu sejarah merupakan kekuatan yang dapat menjelaskan sejarah, sehingga dapat dibedakan penafsiran ilmu-ilmu alam dan ilmu-ilmu sosial dengan ilmu sejarah, karena sejarah adalah ilmu yang berdiri sendiri.[49]

Sejarah kebudayaan islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam yang ada di sekolah madrasah. Aspek Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yaitu menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah* dari peristiwa sejarah islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, kesenian dan sebagainnya. Untuk membangun dan mengembangkan budaya dan peradaban islam maka dari itu pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) salah satunya yaitu dapat membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma islam yang telah dibangun.

---

[49] Amalia Syurgawi, Muhammad Yusuf, "Metode dan Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", *Jurnal of Islamic Education,* Vol. 4, No. 2 (2020), hlm. 176-177. DOI: 10.28944/maharot.v4i2.433

Mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam (SKI) bertujuan untuk berkontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengetahui, mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kepandaian, kecerdasan, membentuk sikap/watak/perilaku dan kepribadian peserta didik.

Adapun salah satu penyebab rendahnya prestasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam (SKI) yaitu karena terlalu banyaknya materi yang diajarkan, kebanyakan menggunakan metode ceramah. Peserta didik menjadi kurang semangat dalam belajar dan dalam menerima pelajaran dan suasana pun menjadi kaku karena tidak adanya kevariasian metode.[50]

Menurut Teguh Arie Prstya dkk, mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang sangat membosankan. Peserta didik belajar sejarah untuk dapat mempelajari masa lalu, tapi bukan masa lalu, belajar sejarah adalah untuk masa kini dan masa depan. Dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang menceritakan tentang kejadian atau kisah-kisah para Nabi, sahabat, dan lainnya kepada peserta didik agar mereka mengetahui bagaimana perjalanan sejarah para Nabi, para sahabat dan pengikutnya dalam memperjuangkan agama islam sehingga sampai saat ini dapat kita rasakan dan terus bersinar. Hal ini diungkapkan oleh Muhammad Nur Abdul Hafidz Suwaid, beliau

---

[50] Tri Ratna Dewi, dkk, "Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening", *Jurnal Indonesia Mengabdi, Vol. 1, No. 1 (2019).* DOI : https://doi.org/10.30599/jimi.v3i2.

menyatakan bahwa hikayat atau kisah-kisah memainkan peran penting dalam menarik perhatian peserta didik dan dapat membangun pola pikirnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang berbentuk deskriptif kualitatif atau kualitatif deskriptif. Jenis penelitian kulitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah sebagai lawannya adalah eksperimen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kulitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah suatu metode yang bertumpu pada filsafat postpositivisme, metode penelitian kualitatif dipakai untuk penelitian yang berfokus pada kondisi objek yang alamiah.[1]

Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini peneliti merupakan instrument kunci dikarenakan peneliti yang mencari informasi, mengamati, mengumpulkan data yang ada di lapangan. Untuk mengungkapkan dan mendeskripsikan suatu fakta yang berkaitan dengan implementasi media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh.

Alasan peneliti memilih metode kualitatif deskriptif karena sesuai dengan kebutuhan peneliti yakni untuk menggambarkan atau mengungkapkan kejadian, peristiwa, atau fenomena yang terjadi mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh.

---

[1] Juliansyah Noor, *Metode Penelitian,* (Jakarta: Kencana Media Group. 2011), hlm. 33.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di sekolah MAN 2 Banda Aceh, yang beralamat di Jalan Cut Nyak Dhien No. 590, Gampong Lamtemen Barat Kecamatan Jaya Baru Kabupaten Banda Aceh Provinsi Aceh.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-F2 di MAN 2 Banda Aceh. Dasar pertimbangan penentuan sekolah ini, karena di sekolah inilah peneliti ingin melihat bagaimana penggunaan media digital pada mata pelajaran SKI.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini berlangsung pada semester Sembilan tahun ajaran 2025/2026 penelitian ini dilakukan setelah seminar proposal dilaksanakan. Tepatnya pada hari jumat tanggal 27 bulan November 2025.

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian atau informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepala sekolah MAN 2 Banda Aceh.
2. Guru mata pelajaran SKI yang akan peneliti tetapkan sebagai informan untuk memperoleh data terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh.
3. Peserta didik.

D. Sumber data

Sumber data penelitian merupakan sumber informasi yang peneliti peroleh dari sudut objek dan subjek penelitian. Sumber data memiliki 2 bagian di dalam penelitiann yaitu sebagai berikut :

1. Sumber Data Primer, yaitu data yang bersumber atau data yang diperoleh dari informasi berdasarkan hasil wawancara dan observasi seperti, kepala sekolah, guru, murid, atau staf yang berada di lingkungan sekolah tersebut. Menurut Hardani sumber data primer merupakan sumber bahan atau dokumentasi yang dikemukakan atau digambarkan sendiri oleh orang atau pihak yang hadir pada waktu kejadian yang digambarkan tersebut berlangsung, sehingga mereka bisa dijadikan saksi. Dapat disimpulkan bahwa data primer merupakan data yang berasal dari sumber aslinya. Data primer adalah data yang bukan berbentuk dalam suatu file, akan tetapi data yang harus dicari melalui responden atau narasumber yang akan kita jadikan sebagai sarana dalam penelitian yang bertujuan untuk mencari sebuah informasi. Sumber data primer ini dapat diperoleh melalui wawancara atau informan dengan saling berkomunikasi.
2. Sumber Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh melalui studi kepustakaan, buku-buku, referensi, dokumen, atau observasi yang diperoleh dari lokasi penelitian tersebut. Menurut Hardani sumber data sekunder merupakan sumber bahan kajian yang digambarkan oleh orang bukan yang

ikut mengalami atau yang hadir di dalam kejadian atau insiden tersebut.[2] Dari Kesimpulan di atas dapat dipahami bahwa data sekunder merupakan data yang diambil secara tidak langsung melalui media perantara yang di peroleh dan di catat oleh pihak lain, yang bisa jadi berbentuk dokumen, jurnal, maupun buku.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian kualitatif deskriptif, peneliti mengumpulkan data berdasarkan pengamatan situasi yang wajar (alamiah), sebagaimana adanya tanpa dipengaruhi atau dimanalipulasi sedikit pun melainkan sesuai fakta atau sesuai keadaan pada saat diteliti. Penelti memulai dan memasuki lapangan yang berhubungan langsung dengan situasi, keadaan dan orang yang perlu ditanyai atau diteliti. Oleh karena itu peneliti harus terjun langsung ke tempat yang akan diteliti untuk mendapatkan hasil dari wawancara dan observasi yang di perlukan baik tertulis maupun tidak tertulis (rekaman atau video).

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menghasilkan data yang valid dalam suatu pendidikan, peneliti menggunakan penelitian pendekatan kualitatif deskriptif. Untuk mendapatkan data pada pendekatan kualitatif, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Berikut adalah uraian mengenai teknik pengumpulan data sebagai berikut;

---

[2] Hardani, Metode *Penelitian Kualitatif dan Kuntitatif,* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020), hlm. 103-104.

1. Wawancara :

Wawancara merupakan suatu usaha untuk mengumpulkan informasi dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara lisan kepada narasumber untuk dijawab secara lisan.[3] Namun menurut Sugiono wawancara adalah pertemuan antar dua orang untuk bertukar informasi serta ide melalui tanya jawab, sehingga bisa dikonstruksikan makna pada suatu topik tertentu.[4] Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan suatu kegiatan interaksi timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

Peneliti menggunakan teknik wawancara ini bertujuan untuk memperkuat data dan mengetahui bagaimana respon peserta didik. Wawancara pada penelitian ini dilakukan pada kepala sekolah, guru mata pelajaran SKI dan peserta didik kelas XI-F2 MAN 2 Banda Aceh. Dengan adanya wawancara dengan guru mata pelajaran, peserta didik dan juga kepala sekolah maka peneliti akan mengetahui bagaimana hasil dari penelitian skripsi ini.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pemgumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati terhadap suatu objek tertentu dan disertai dengan penulisan atau pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek yang telah diamati.[5] Menurut

---

[3] Margona, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 165.

[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 72.

[5] Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 104.

Sukmadinata observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data menggunakan cara pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara pendidik mengajar, cara siswa belajar, kepala sekolah yang sedang menyampaikan pengarahan dan sebagainnya.[6]

Observasi dalam penelitian ini adalah cara pengumpulan data dengan melakukan sebuah pengamatan secara teliti dan terperinci terhadap objek yang diamati.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.[7] Adapun data yang dituliskan dalam penelitian ini berupa data murid, data guru, data kepala sekolah, data pegawai, dan data sekolah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dapat dilakukan oleh peneliti sebelum peneliti ada di lapangan atau tempat yang akan diteliti, yaitu pada saat penelitian ataupun setelah penelitian berakhir. Analisis data di awali dengan si peneliti merumuskan dan menjelaskan pokok permasalahan yang ada sebelum terjun langsung kelapangan dan berlangsung selama proses penulisan hasil penelitian dilakukan.[8]

---

[6] Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 220.

[7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabet*, 2013) hlm. 240.

[8] I Made aut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif,* (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 167.

Berikut teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi Data *(Data Reducation)*

Reduksi data/data reducation adalah proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian atau pemfokusan serta penyederhanaan dari semua jenis-jenis informasi yang mendukung data penelitian yang diperoleh dan di catat selama proses penelitian di lapangan. Pada dasarnya proses reduksi data merupakan langkah analisis data kualitatif yang bertujuan untuk mengarahkan, menjelaskan, menajamkan, menggolongkan, dan membuat suatu fokus dengan membuang hal-hal yang kurang penting. Sehingga narasi sajian dapat dipahami dengan baik dan benar, dan dapat mengarahkan pada kesimpulan yang bisa di pertanggungjawabkan.[9]

Pada penelitian ini, reduksi data berfokus pada penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh.

2. Penyajian Data *(Data Display)*

Penyajian data adalah proses penyusunan informasi yang memberi kemungkinan adanya kesimpulan dalam penelitian kualitatif deskriptif, penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan lainnya. Dengan penyajian data ini akan dapat memudahkan peneliti untuk memahami masalah yang

[9] Rony Zulfirman, "Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Penelitian dan Pengajaran,* Vol 3, No. 2, 2022, hlm. 150. DOI: https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758.

terjadi dan merencanakan tindakan selanjutnya sesuai dengan yang sudah dipahami.[10]

Pada penelitian ini, peneliti menyajikan data mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam SKI) di MAN 2 Banda Aceh.

3. Penarikan Kesimpulan (conclusion)

Langkah terakhir dari analisis data yaitu penarikan kesimpulan *(conclusion)*. Upaya penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama peneliti berada di lapangan. Kesimpulan yang dibuat oleh peneliti sewaktu-waktu dapat berubah, jika dalam penelitian peneliti menemukan bukti-bukti yang baru pada saat melakukan penelitian di lapangan, sehingga peneliti dapat menghasilkan kesimpulan akhir yang jelas, tepat dan akurat.

Pada penelitian ini, data tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh ditulis pada penyajian data kemudian di analisis untuk memperoleh suatu kesimpulan akhir dari suatu peneltian yang di teliti.

---

[10] Rony Zulfirman, "Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Penelitian dan Pengajaran,* Vol 3, No. 2, 2022, hlm. 150. DOI: https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah MAN 2 Banda Aceh

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Banda Aceh adalah madrasah inovasi yang merupakan peralihan dari Pendidikan Guru Agama Negeri 6 Tahun Banda Aceh (PGAN 6 Tahun) oleh Menteri Agama dengan SK. Nomor 42 Tahun 1992 pada tanggal 27 Januari 1992.

Berdirinya madrasah inovasi Madrasah Aliyah Negeri 2 Banda Aceh tidak terlepas dari kebijakan Kanwil Departemen Agama Provinsi Aceh atas dasar kebutuhan masyarakat seiring dengan meningkatnya peserta didik di tingkat tsanawiyyah untuk melanjutkan ke jenjang madrasah aliyah dalam kota Banda Aceh.

MAN 2 Banda Aceh beralamat di Jalan Cut Nyak Dhien No. 590 gampong Lamtemen Barat dengan kode pos 23236 yang berada di kota Banda Aceh. MAN 2 Banda Aceh dapat menjangkau masyarakat sekitar dengan aksebilitas yang mudah. Keberadaan MAN 2 Banda Aceh diharapkan dapat membantu mencetak generasi yang berakhlak mulia, cerdas, dan berkompeten.

2. Profil MAN 2 Banda Aceh

Tabel 4.1 Identitas Madrasah

1.	Nama Madrasah	: Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Banda Aceh
2.	Status Madrasah	: Negeri
3.	Akreditasi	: A

4.	No. dan tanggal penegerian	: 42 tahun 1992 / 27 januari 1992
5.	Terhitung mulai tanggal	: 1 juli 1992
6.	Nomor statistik madrasah (NSM)	: 131111710002
7.	Alamat madrasah/kode pos	: Jln. Cut nyak dhien no. 590 Banda Aceh / 23236
9.	kelurahan	: Lamtemen Barat
10.	Kabupaten/kota	: Banda Aceh
11.	Provinsi	: Aceh
12.	Status Gedung/bangunan	: Gedung/bangunan sendiri
13.	Jenis gedung	: permanen
14.	Tahun Berdiri	: 1992
15.	NPWP	: 00.017.972.1.101.000
16.	NPSN	: 10113768
17.	Nomor Statistik Madrasah (NSM)	: 131111710002
18.	Email Sekolah	: manduabnanad@yahoo.co.id
19.	Luas Tanah/Bangunan	: 5.719 M2/1.990 M2
20.	Alamat Madrasah	: Jln. Cut Nyak Dhien No. 590 Gampong Lamtemen Barat Kota Banda Aceh.

Sumber Data: Dokumentasi Tata Usaha MAN 2 Banda aceh Tahun 2025

3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal sangat penting dalam proses pendidikan. Adapun sarana dan prasaran yang penulis maksud disini adalah segala sesuatu yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar dengan baik pada suatu sekolah. Berdasarkan dari tata usaha MAN 2 Banda Aceh Besar memiliki sarana dan prasarana, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Sarana dan prasarana MAN 2 Banda Aceh

No.	Nama Bangunan	Luas Tanah & luas bangunan	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kepala Madrasah	48 m2 (8X6)	1	Baik
2.	Ruang Guru	128 m2 (8x16)	1	Baik
3.	Ruang kelas	-	21	Baik
4.	Ruang Tata Usaha	80 m2 (10X8)	1	Baik
5.	Ruang Kurikulum dan Kesiswaan	32 m2 (4x8)	1	Baik

6.	Perpustakaan	96 m2 (8x12)	1	Baik
7.	Ruang bimbingan konseling (Bimpen)	32 m2 (4x8)	1	Baik
8.	Ruang Lab bahasa	96 m2 (8x12)	1	Baik
9.	Ruang Lab Komputer I	128 m2 (8x16)	1	Baik
10.	Ruang Lab Komputer II	96 m2 (8x12)	1	Baik
11.	Ruang Lab IPA	64 m2 (8x8)	1	Baik
12.	Ruang keterampilan	32 m2 (4x8)	1	Baik
13.	Ruang UKS	-	2	Baik
14.	Mushalla / Aula	220 m2 (22x10)	1	Baik
15.	WC Guru	-	4	Baik
16.	WC Siswa	-	13	Baik
17.	Kantin	32 m2 (4x8)	1	Baik
18.	Dapur Guru	-	1	Baik
19.	Gudang	24 m2 (4x6)	2	Kurang baik
20.	Lapangan parkir	54 m2	2	Baik
21.	Rumah Penjaga Madrasah	-	2	Baik

Sumber Data**:** Dokumentasi DataTata Usaha MAN 2 Banda Aceh Tahun 2025

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa di sekolah MAN 2 Banda Aceh terdapat sarana dan prasarana penting yang dapat menunjang kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar.

4. Keadaan Siswa

Jumlah siswa dan siswi MAN 2 Banda Aceh pada tahun 2025/2026 berjumlah 614 orang, yang terdiri dari kelas X sampai kelas IX. Adapun untuk rinciannya dapat dilihat di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.3 Jumlah siswa dan siswi MAN 2 Banda Aceh

Tingkat kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
X-E-1	13	12	25
X-E-2	14	12	26
X-E-3	8	18	26
X-E-4	12	15	27
X-E-5	11	17	28
X-E-6	11	18	29
X-E-7	11	17	28
Jumlah 7 kelas	**80**	**109**	**189**
XI-F-1	6	26	32
XI-F-2	11	17	28
XI-F-3	13	15	28
XI-F-4	10	18	28
XI-F-5	13	21	34

XI-F-6	14	17	31
XI-F-7	18	6	24
Jumlah 7 kelas	**85**	**120**	**205**
XII-F-1	12	19	31
XII-F-2	13	22	35
XII-F-3	15	20	35
XII-F-4	13	18	31
XII-F-5	13	21	34
XII-F-6	8	22	30
XII-F-7	13	11	24
Jumlah 7 kelas	**87**	**133**	**220**
Total 21 kelas	**252**	**362**	**220**

Sumber Data:Dokumentasi Data Tata Usaha MAN 2 Banda Aceh Tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas, yang menjadi objek penelitian adalah XI-F2 dengan jumlah siswa 20 orang untuk objek penelitian.

5. Keadaan Guru

Guru merupakan salah satu unsur yang terpenting untuk menentukan mutu pendidikan di suatu sekolah. Tinggi rendahnya pengetahuan guru akan berdampak pada keberhasilan siswa. Berhasil atau gagalnya suatu usaha pendidikan sangat dipengaruhi oleh tersedianya mutu guru yang memadai.

Table 4.4 Keadaan guru MAN 2 Banda Aceh

No.	Nama	Pangkat/Gol	Bidang Studi
1.	Dr. Muzakkar Usman, S.Ag., M.Pd	IV/ a (Pembina)	Kepala Madrasah
2.	Rosmiati, S.Ag	IV/ a (Pembina)	Quran Hadis
3.	Cut Nur Safrina, S.TH	III / b (Penata Muda Tk.I)	Quran Hadis, Tafsir, Akidah Akhlak
4.	Miftahul Jannah, S.TH., M.Pd	III / b (Penata Muda Tk.I)	Quran Hadist, Aqidah, Hadist (Rohis)
5.	Bukhari, S.Ag	III / d (Penata Tk.I)	Aqidah Akhlak
6.	Juwita, S.Ag	IV / b (Pembina Tk.I)	Fikih (Wakil bid. Humas)
7.	Tarmizi Daud, S.Ag	IV / a (Pembina)	Fiqih, Ushul Fiqih (Wakil bid. Sarana)
8.	Nisa Rahmatillah, S.Pd	III / a (Penata Muda)	Fiqih, P5, Informatika
9.	Maulidiana, M.Pd	III / a (Penata Muda)	SKI

10.	Syamsul Bahri, S.Pd.I., MA	III / b (Penata Muda Tk.I)	SKI (Wakil bid. Siswa)
11.	Herman, S.Pd., SH.,M.Pd	IV / a (Pembina)	PPKN
12.	Khaidir, M., S.Pd	III / a (Penata Muda)	PPKN. P5 (Bidang Pramuka
13.	Husna, S.Pd	III / b (Penata Muda Tk.I)	Sejarah Wajib
14.	Rahmi Rizzati, S.Pd	III / b (Penata Muda Tk.I)	Sejarah Wajib, Sejarah Lanjut
15.	Rini Auliana, S.Pd., Gr	III / b (Penata Muda Tk.I)	Sejarah Wajib, SKI
16.	Falina, S.Pd., M.Pd	III / a (Penata Muda)	Bahasa Indonesia
17.	Sri Magdalena, S.Pd	IX	Bahasa Indonesia
18.	Ernita Foenna, S.Pd	IX	Bahasa Indonesia, P5
19.	Mella Yunati, S.Pd., M.Pd	III / b (Penata Muda Tk.I)	Bahasa Indonesia, Sastra, P5 (Pembina Karya Ilmiah Remaja)
20.	Dewi Hartati, S.Ag., M.H.Sc.	III / d (Penata Tk.I)	Bahasa Arab
21.	Dra. Nushraini	IV / a (Pembina)	Bahasa Inggris
22.	Syarifah Khaira, S.Pd.I	III / d (Penata Tk.I)	Bahasa Inggris
23.	Nadia Agustina, S.Pd	III / a (Penata Muda)	Bahasa Inggris. P5, Informatika
24.	Ridhwan, S.Pd., M.Si	IV / a (Pembina)	Fisika (Wakil bid. Kurikulum)
25.	Zulfiani, S.Pd	IV / a (Pembina)	Fisika Peminatan (Ka. Lab. IPA)
26.	Ida Laila, S.Si	IX	Fisika Peminatan, P5
27.	Khuzaimah, S.Pd	III / d (Penata Tk.I)	Biologi Peminatan
28.	Suryati, S.Pd	IV / a (Pembina)	Biologi Peminatan, P5
29.	Elni Afrida, S.Si	IV / a (Pembina)	Biologi, P5, Informatika
30.	Lasmi, S.Si. M.Pd	IV / a (Pembina)	Matematika Wajib, Mat. Peminatan
31.	Drs. Ridwan	IV / a (Pembina)	Matematika Wajib, Mat. Peminatan
32.	Khairunnisa Sa'diah, S.Pd	III / a (Penata Muda)	Matematika Wajib (Bidang UKS)
33.	Rina Andriana, S.Pd	III / a (Penata Muda)	Matematika (Ka. Perpustakaan)
34.	Reza Ismi, S.Pd.I	III / b (Penata Muda Tk.I)	Matematika Wajib
35.	Muhammad Jamil, S.Pd	IV / a (Pembina)	Kimia (Koordinator P5)
36.	Bunga Amanda, S.Pd	III / b (Penata Muda Tk.I)	Seni dan Budaya, Mulok
37.	Qadia Ulfa, S.Pd	III / a (Penata Muda)	Seni budaya. Informatika. P5.

			(Pembina sanggar seni)
38.	Dra. Yauhari Ahmad	IV / a (Pembina)	Geografi
39.	Khairul Amin, S.Sos, M.Sos	III / b (Penata Muda Tk.I)	Sosiologi. (Ka. Lab Komputer)
40.	Andi Miswar, S.Sos	III / a (Penata Muda)	Sosiologi, informatika. (Pembina paskibraka)
41.	Noor Dwi Yantiningsih,SE	III / b (Penata Muda Tk.I)	Ekonomi, P5
42.	Rita Marlina, S.Pd	III / d (Penata Tk.I)	Ekonomi (Pembina olimpiade)
43.	Saryulis, S.Pd	III / b (Penata Muda Tk.I)	Penjas (Pembina OSIM)
44.	Safrizal, S.Pd	III / b (Penata Muda Tk.I)	Penjas (Pembina olahraga)
45.	Nenci Wardiani, S.Pd	III / c (Penata)	Bimbingan konseling
46.	Yensi Fitrianty, S.Pd	III / d (Penata Tk.I)	Bimbingan konseling
47.	Muzakkiratunnisa, S.Pd	IX	Bimbingan konseling

Sumber Data: Dokumentasi Data Tata Usaha MAN 2 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2025

B. Pemanfaatan Media Digital Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Banda Aceh

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media digital pada mata pelajaran SKI sudah direncanakan oleh guru. Peneliti menemukan adanya perencanaan yang diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik melalui media digital khususnya pada mata pelajaran SKI agar pembelajaran SKI dapat berjalan dengan baik, efektif, dan efisien. Perencanaan yang dilakukan oleh guru dengan mempersiapkan bahan ajar seperti, media digital di dalamnya termasuk YouTube, proyektor LCD, PPT, audio visual.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Di sebagian kelas mereka belajar dengan menggunakan media digital dan sebagian lagi menggunakan media belajar lainnya. Mereka tampak sangat senang dan semangat dalam suatu proses pembelajaran.

Peneliti mendapatkan data melalui wawancara yang telah dilakukan dengan kepala sekolah yang mengatakan bahwa:

> "Mengenai penggunaan media pembelajaran ini bukan saja pernah, namun memang ada sebagian kelas yang menggunakan media ini, khususnya media proyektor LCD, slide, dan juga PPT. Sebab yang saya lihat di zaman sekarang kalau model belajar nya manual catat, jelaskan, ceramah, catat, jelaskan, ceramah anak-anak akan cepat bosan dalam belajar. Jadi, dengan adanya media digital ini anak-anak akan lebih mudah memahami, semangat, dan tidak bosan dalam belajar." [1]

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa kepala sekolah mengungkapkan bahwa guru mata pelajaran SKI menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan adanya kemajuan yang terjadi pada siswa dengan adanya proses pembelajaran dengan menggunakan media digital peserta didik dapat mudah dalam memahami pembelajaran SKI.

Hal ini juga diperkuat dengan data angket yang peneliti bagikan kepada peserta didik kelas mata pelajaran SKI adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Proses pembelajaran SKI menggunakan media digital (YouTube, Proyektor/LCD, PPT, Audio Visual)

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	2	10 %
2.	Sering (S)	4	20%
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	11	55%
4.	Tidak Sering (TS)	3	15%
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

[1] Wawancara dengan Guru SKI di Ruang Guru, pada tanggal 16 Desember 2025

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 2 orang (10%) menjawab sangat sering, sebanyak 4 orang (20%) menjawab sering, sebanyak 11 orang (55%) menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 3 orang (15%) menjawab sangat tidak sering. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan media digital kadang-kadang pada saat proses pembelajaran SKI berlangsung.

Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara dari guru mata pelajaran SKI yaitu ibu Rini:

> "Untuk penggunaan media digital dalam pembelajaran ya pasti pernah, namun bukan hanya media digital (YouTube, Proyektor/LCD, PPT, Audio Visual) saja yang digunakan namun juga media digital seperti media multimedia interaktif yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dalam satu platform serta platform Gamifikasi (Wordwall, Quizizz). Karna saya melihat siswa saya lebih semangat, lebih aktif, dan tidak membuat peserta didik bosan dalam menyampaikan materi menggunakan media digital ini. Alasan saya menggunakan media digital ini pada saat pembelajaran karna semakin hari teknologi semakin canggih dan sayang jika kita tidak mengikuti perkembangan zaman".[2]

Tabel 4.6 Seberapa sering guru SKI menggunakan media digital

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	5	25 %
2.	Sering (S)	-	-
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	12	60 %
4.	Tidak Sering (TS)	2	10 %
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	1	5 %
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 5 orang (25%) menjawab sangat sering, sebanyak 12 orang (60%) menjawab kadang-

[2] Wawancara dengan Guru SKI di Ruang Guru, pada tanggal 16 Desember 2025

kadang, dan sebanyak 2 orang (10%) menjawab tidak sering, dan sebanyak 1 orang (5%) menjawab sangat tidak sering. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru SKI kadang-kadang menggunakan media digital pada saat pembelajaran.

Tabel 4.7 Guru mapel SKI memberikan tugas melalui media digital

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	2	10 %
2.	Sering (S)	5	25 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	2	10 %
4.	Tidak Sering (TS)	11	55 %
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 2 orang (10%) menjawab sangat sering, sebanyak 5 orang (25%) menjawab sering, sebanyak 2 orang (10%) menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 11 orang (55%) menjawab tidak sering. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru tidak sering memberikan tugas melalui media digital.

Tabel 4.8 Penggunaan media digital dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar mata pelajaran SKI.

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	10	50 %
2.	Sering (S)	5	25 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	5	25 %
4.	Tidak Sering (TS)	-	-
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 10 orang (50%) menjawab sangat sering, sebanyak 5 orang (25%) menjawab sering, dan sebanyak 5 orang (25%) menjawab kadang-kadang. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI sangat sering dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Hal ini juga diperkuatkan dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI yaitu ibu Rini:

> "Penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI tentu pernah digunakan oleh guru mata pelajaran SKI, karena pembelajaran menggunakan media digital dapat membuat peserta didik lebih bersemangat, lebih aktif dalam belajar dan tentunya tidak akan membuat peserta didik bosan dan juga pastinya dapat meningkatkan minat motivasi dan tentunya dapat meningkatkan hasil pembelajaran, apalagi menggunakan media digital (YouTube, Proyektor/LCD, PPT, Audio Visual)".[3]

Berdasarkan hasil wawancara di atas yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI dapat membuat peserta didik lebih aktif, dapat meningkatkan minat, bakat, motivasi, dan hasil belajar SKI dengan baik.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Tabel 4.9 Media digital membuat materi SKI menjadi lebih mudah dipahami.

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	5	25 %
2.	Sering (S)	11	55 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	3	15 %
4.	Tidak Sering (TS)	1	5 %
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

[3] Wawancara dengan Guru SKI di Ruang Guru, pada Tanggal 16 Desember 2025

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 5 orang (25%) menjawab sangat sering, sebanyak 11 orang (55%) menjawab sering, sebanyak 3 orang (15%) menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 1 orang (5%) menjawab sangat tidak sering. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital sering membuat materi SKI menjadi lebih mudah.

Sebagaimana peneliti mendapatkan hasil wawancara dari guru mata pelajaran SKI, ibu Rini:

> "Ibu lihat umumnya para siswa ini mereka lebih suka dan senang pada saat pembelajaran SKI menggunakan media digital. Apalagi menonton vidio-vidio sejarah, perang-perang maupun kisah-kisah para Nabi dan sahabat. Mereka pun ketika belajar menggunakan media digital cepat akan paham materi yang dipelajari dibandingkan ibu menjelaskan di depan".[4]

Tabel 4.10 Media digital lebih menarik dibandingkan buku

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	11	55 %
2.	Sering (S)	6	30 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	3	15 %
4.	Tidak Sering (TS)	-	-
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 11 orang (55%) menjawab sangat sering, sebanyak 6 orang (30%) menjawab sering, dan sebanyak 3 orang (15%) menjawab kadang-kadang. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sangat sering media digital memuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan dengan buku.

[4] Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran SKI, di Ruang Guru pada Tanggal 16 Desember 2025

Tabel 4.11 Dapat memudahkan peserta didik dalam mencari sumber dan materi pelajaran SKI

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	11	55 %
2.	Sering (S)	7	35 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	2	10 %
4.	Tidak Sering (TS)	-	-
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 11 orang (55%) menjawab sangat sering, sebanyak 7 orang (35%) menjawab sering, dan sebanyak 2 orang (10%) menjawab kadang-kadang. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sangat sering media digital memudahkan peserta didik dalam mencari sumber dan materi pelajaran SKI.

Tabel 4.12 Jaringan internet yang tidak stabil dapat menghambat penggunaan media digital

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	7	35 %
2.	Sering (S)	6	30 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	4	20 %
4.	Tidak Sering (TS)	2	10 %
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	1	5 %
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 7 orang (35%) menjawab sangat sering, sebanyak 6 orang (30%) menjawab sering, sebanyak 4 orang (20%) menjawab kadang-kadang, sebanyak 2 orang (10%) menjawab tidak sering, dan sebanyak 1 (5%) orang menjawab sangat tidak sering. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sangat sering jaringan internet menganggu dan menghambat proses pembelajaran SKI menggunakan media digital.

Tabel 4.13 Penggunaan media digital membuat materi pembelajaran semakin mudah dipahami

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	11	55 %
2.	Sering (S)	5	25 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	4	20 %
4.	Tidak Sering (TS)	-	-
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 11 orang (55%) menjawab sangat sering, sebanyak 5 orang (25%) menjawab sering, dan sebanyak 4 orang (20%) menjawab kadang-kadang. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sangat sering penggunaan media digital membuat pembelajaran SKI semakin mudah dipahami.

Tabel 4.14 Tidak semua guru paham akan penggunaan media digital

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	2	10 %
2.	Sering (S)	1	5 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	7	35 %
4.	Tidak Sering (TS)	4	20 %
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	6	30 %
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 2 orang (10%) menjawa sangat sering, sebanyak 1 orang (5%) menjawab sering, sebanyak 7 orang (35%) menjawab kadang-kadang, sebanyak 4 orang (20%) menjawab tidak sering, dan sebanyak 6 orang (30%) menjawab sangat tidak sering. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa kadang-kadang guru tidak semua guru paham akan media digital.

Tabel 4.15 Penggunaan media digital dapat membantu meningkatkan nilai latihan dan nilai akhir ujian

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	12	60 %
2.	Sering (S)	2	10 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	4	20 %
4.	Tidak Sering (TS)	2	10 %
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 12 orang (60%) menjawab sangat sering, sebanyak 2 orang (10%) menjawab sering, sebanyak 4 orang (20%) menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 2 orang (10%) menjawab tidak sering. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sangat sering penggunaan media digital dapat membuat nilai latihan dan nilai akhir menjadi meningkat.

Berdasarkan hasil data angket di atas maka dapat diketahui dari 20 responden, perolehan rata-rata penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI di MAN 2 Banda Aceh memiliki nilai persetase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa guru menggunakan media digital yang dapat membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Tidak hanya data angket di atas peneliti juga melakukan observasi terhadap guru SKI dalam menerapkan media digital pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Lembar Observasi Guru

No.	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Ada	Tidak
1.	**Kegiatan awal:** pembelajaran SKI menggunakan media digital**.**	1.Guru meminta ketua kelas untuk memimpin membacakan doa sebelum belajar.	✓	

		2.Guru menyapa peserta didik sebelum memulai pembelajaran.	✓	
		3.Guru mengecek kehadiran peserta didik.	✓	
		4.Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran.	✓	
		5.Guru memulai pembelajaran dengan menyiapkan laptop dan media pembelajaran.	✓	
		6.Guru menyiapkan media pembelajaran yang ingin digunakan.	✓	
		7.Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan semangat dan *ice breaking* kepada peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran.		✓
2.	**Kegiatan inti:** Pembelajaran SKI menggunakan media pembelajaran	1.Guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan isi dari media pembelajaran yang disampaikan.	✓	
		2.Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.	✓	
		3.Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif.	✓	
3.	**Kegiatan akhir:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai isi materi yang sudah diberikan / disampaikan oleh guru.	✓	
		2.Guru mempersilahkan peserta didik untuk menanyakan mengenai isi materi yang belum dipahami.	✓	
		3.Guru memberikan latihan soal untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.		✓
		4.Guru mengevaluasi mengenai materi yang	✓	

		disampaikan pada proses pembelajaran.		

Adanya pembelajaran media digital dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi namun juga dapat menarik perhatian, minat, serta bakat peserta didik untuk selalu melihat dan mendengarkan apa saja yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media digital dapat membuat kelas menjadi lebih hidup peserta didiknya aktif dan pembelajaran pun tidak monoton dan tidak membosankan.

C. Pengaruh Pemanfaatan Media Digital Terhadap Hasil Belajar

Ada banyak cara yang dilakukan oleh guru agar peserta didik selalu termotivasi untuk belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik dan memuaskan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media digital yang baik dan tepat sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran dengan baik dan benar.

Pemanfaatan media digital sangat diharapkan mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik melalui indra pendengar dan indra penglihatan. Dimana guru berharap pesan atau penjelasan yang diberikan kepada peserta didik dalam proses belajar dan dalam pembelajaran akan dapat memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti dapatkan di sekolah MAN 2 Banda Aceh, dapat dipahami dan disimpulkan bahwa media digital tidak hanya membuat peserta didik termotivasi dalam belajar namun juga dapat membuat meningkatkan terhadap hasil belajar yang dilakukan. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak bersemangat, aktif dan antusias pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Sebagaimana hasil wawancara dari ibu Rini adalah:

> "Ibu melihat setelah ibu menerapakan media ini dalam pembelajaran, hasil belajar mereka (peserta didik) agak lebih sedikit meningkat, mempermudah pemahaman mereka, siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran pada saat menggunakan media ini mereka sudah berani bertanya dan aktif di kelas".[5]

Dalam penggunaan media digital pada saat penyampaian materi, guru juga harus dapat mengetahui dan melihat peserta didik mana yang tidak aktif dan tidak menyukai proses pembelajaran menggunakan media digital agar guru tersebut dapat mengganti atau mengubah nya dengan media yang lain. Sebagaimana ibu Rini mengatakan bahwa:

> "Kalau peserta didik yang aktif dia lebih cenderung dan banyak merespon, banyak bertanya mengenai materi yang kurang paham, dan banyak berbicara dan berdiskusi. Namun, kita lihat pada peserta didik yang tidak aktif dia lebih banyak diam, kurang berinteraksi dan komunikasi".[6]

---

[5] Wawancara dengan guru mata Pelajaran SKI di Ruang Guru pada Tanggal 16 Desember 2025

[6] Wawancara dengan guru mata Pelajaran SKI, di Ruang Guru pada Tanggal 16 Desember 2025

Wawancara dan observasi di atas, juga dapat didukung dengan angket yang telah di isi oleh peserta didik MAN 2 Banda Aceh.

Tabel 4.17 Media digital dapat mempengaruhi dan meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar

No.	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persetase %
1.	Sangat Sering (SS)	10	50 %
2.	Sering (S)	5	25 %
3.	Netral/Kadang-kadang (N)	5	25 %
4.	Tidak Sering (TS)	-	-
5.	Sangat Tidak Sering (STS)	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 10 orang (50%) menjawab sangat sering, sebanyak 5 orang (25%) menjawab sering, dan sebanyak 5 orang (25%) menjawab kadang-kadang. Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI sangat sering dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Selain mengamati guru pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti juga mengamati siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 4.18 Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Ada	Tidak
1.	**Kegiatan awal:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Peserta didik terlebih dahulu berdoa sebelum memulai proses pembelajaran.	✓	
		2.Peserta didik bersiap mengikuti proses pembelajaran.	✓	
		3.Peserta didik mendengarkan dan mengikuti semangat dan *ice*		✓

		breaking yang diberikan oleh guru.		
2.	**Kegiatan inti:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Peserta didik memperhatikan dan memahami paparan yang diberikan oleh guru terkait materi yang diajarkan.	✓	
		2.Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.	✓	
		3.Siswa dapat mencatat point-point penting mengenai materi pembelajaran.	✓	
		4.Peserta didik menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media digital.	✓	
3.	**Kegiatan akhir:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai isi materi yang tidak dipahami.	✓	
		2.Peserta didik mengerjakan tugas latihan yang diberikan oleh guru.	✓	
		3.Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik.	✓	

Media digital mempunyai kelebihan-kelebihan dan kekurangan tersendiri, kelebihannya seperti penggunaanya yang praktis, yang bisa digunakan di manapun dan kapanpun, akses yang mudah dan cepat, jangkauan nya yang luas, hemat biaya, efisiensi penyimpanan, dan mempercepat daya serap belajar peserta didik. Sedangkan dari segi kekurangannya adalah akses jaringan yang lambat, terkendala jaringan, rentan terhadap kejahatan, menimbulkan ketergantungan terhadap media digital dan sebagainnya. Oleh karena itu, para guru dan peserta didik dapat memanfaatkan media digital dengan sebaik-baiknya, agar tidak salah dalam mempergunakan media digital.

D. Analisis Penelitian

Media digital telah menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran modern saat ini. Dalam proses kegiatan pembelajaran, penggunaan media digital sangat membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang baik dan efektif. Pembelajaran yang baik dan efektif dapat ditandai dengan hasil proses pembelajaran yang nyata dan keterlibatan para peserta didik. Peserta didik dikatakan telah berhasil dalam pembelajaran apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, baik perubahan tingkah laku maupun ilmu dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media digital akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan pemahaman, motivasi dan lebih menarik dalam penyampaian materi yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan media digital. Peserta didik juga tampak lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran hingga akhir.

Begitu pula dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Banda Aceh dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan peserta didik juga lebih tertarik untuk menerima mata pelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media digital. Minat, motivasi dan hasil belajar sangat berperan dalam suatu kegiatan pembelajaran, maka perlu adanya pembelajaran yang menarik dan bervariasi serta adanya inovasi dari guru sebagai pendidik untuk

mengembangkan suatu pembelajaran. Hal ini sebagaimana dibuktikan dari hasil pengamatan dan oleh hasil angket yang telah dibagikan kepada peserta didik dengan perolehan rata-rata peningkatan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media digital dalam mata pelajaran SKI di MAN 2 Banda Aceh memiliki nilai persentase sebesar 50%.

Dengan menggunakan media digital secara baik, tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, sehingga menimbulkan gairah semangat dalam belajar dan motivasi yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan minat, bakat dan kemampuannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah MAN 2 Banda Aceh telah menggunakan media digital dengan tepat dan trampil dalam bentuk media digital yang digunakan berupa media video YouTube, PPT, proyektor LCD, dan audio visual. Media digital telah digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Pelaksanaan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh telah berjalan dengan baik**.** Guru mata pelajaran SKI memanfaatkan media digital melalui berbagai strategi dan metode pembelajaran yang tepat**,** sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini terlihat juga hasil pembelajaran**,** yang ditunjukkan oleh meningkatnya minat, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini diperkuat oleh hasil angket yang diisi langsung oleh peserta didik**,** yang menunjukkan persentase perolehan nilai rata-rata sebesar **60%**, sehingga dapat dipahami bahwa pemanfaatan media digital memberikan kontribusi positif terhadap hasil pembelajaran SKI di MAN 2 Banda Aceh.

B. Saran-saran

1. Bagi Peserta Didik: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital sangat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Khususnya pada mata pelajaran SKI. Untuk itu, diharapkan kepada peserta didik dapat lebih baik dan aktif dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.
2. Bagi Guru: Agar dapat menerapkan pembelajaran SKI dengan menggunakan media digital, karena pembelajaran menggunakan media digital dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.
3. Bagi Sekolah: Diharapkan sekolah dapat menerapkan media digital dalam setiap proses pembelajaran di kelas. Namun, perlu diperhatikan pula kesiapan dan kepahaman terhadap media digital dari masing-masing guru mata pelajaran tersebut.
4. Penerapan media digital pada saat proses pembelajaran tidak hanya pada mata pelajaran SKI saja akan tetapi bisa saja digunakan pada mata pelajaran lainnya.

AR-RANIRY

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Abdurrahman Fatoni. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011.

Ahmad Fujiyanto, dkk.. "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No. 1. 2016.

Ahmad Mufid Anwati. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group. 2021.

Ahmad Tabrani, dkk.. *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. 2023.

Ahmad Yani. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Bandung: Pringgandani.

Aisyah Fadillah, dkk.. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Penmbelajaran." *Journal of Student Research*, Vol. 1, No. 2. 2024.

Amalia Syurgawi, dkk.. 2020. "Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Journal of Islamic Education*, Vol. 4, No. 2.

Amos Neolaka. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.

Amri H. Sulaiman. *Media Audio Visual*. Jakarta: Gramedia. 2003.

Andi Kristanto. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya. 2016.

Andrew Fernando, dkk.. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis. 2020.

Arif S. Sadiman, dkk.. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Cet. 2. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2012

Asnawir, dkk.. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.

Asnil Aidah Ritonga, dkk.. *Media Pembelajaran Berbasis Industry*. Sumatera Utara: Raja Grafindo Persada. 2019.

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Cet. 6. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2013.

Cut Intan Hayati, dkk.. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Analytica Islamica*, Vol. 11, No. 2. 2022.

Danang Dwi Prasetyo, dkk.. "Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 16, No. 2. 2022.

Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2016.

Edi Syahputra. *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. Medan.

Eka Sartika. "Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran di Masa Pandemi." *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, Vol. 11, No. 2, 2021.

Erwin Widiasmoro. *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2017.

Faisal Anwar, dkk.. *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif pada Era Society*. Bandung: Tohar Media. 2022.

Fatty Faiqah. "Youtube sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas Makassar Vidgram." *Jurnal Komunikasi Kareba*. 2016.

Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2021.

Hardani. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group. 2020.

Hendra, dkk.. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Sonpedia Publishing Indonesia. 2023.

Hery Afriyadi, dkk.. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Sonpedia Publishing Indonesia. 2023.

Juliansyah Noor. *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana. 2011.

kbbi.com. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 1997.

M. Andi Setiawan. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia. 2017.

M. Miftah. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran." 2013.

Muhammad Hasan. *Media Pembelajaran*. Cet. 3. Klaten: Tahta Media Group. 2021.

Muhammad Ramli. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press. 2012.

Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2008.

Nadia Fitriyani. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. 2022.

Nurul Hasanah. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 2. 2020.

Nunuk Suryani, dkk.. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Oemar Hamalik. *Sistem Pengelolaan Kelas*. Bandung: Pustaka Martiana. 1986.

---------. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010.

Rodhatul Jannah. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press. 2009.

Rony Zulfirman. "Implementasi Metode Outdoor Learning." *Jurnal Penelitian dan Pengajaran*, Vol. 3, No. 2. 2022.

Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Jejak. 2021.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. . 2015.

Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013.

Sulaeman, dkk.. "Penggunaan Media Poster." *Attadib Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2023.

Sutati. *Dampak Media YouTube dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kreativitas bagi Kaum Milenial*.

Tri Ratna Dewi, dkk.. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft PowerPoint pada Mata Pelajaran SKI." *Jurnal Indonesia Mengabdi*, Vol. 1, No. 1. 2019.

Usman Nurdin. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Grasindo. 2002

Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2011.

Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2012.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: SK pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR 1292 Tahun 2025

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola , tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
9. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara:

Imran, M.Ag

Untuk membimbing skripsi :

Nama	:	Nadia Tulhusna
NIM	:	210201218
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Banda Aceh

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2025 Tanggal 2 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 03 Desember 2025
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh
2. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Energi Kebangsaan Sinergi Mendongkrak Negeri

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian Dari Fakultas

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-9106/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala MAN 2 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM	: 210201218
Nama	: NADIA TULHUSNA
Program Studi/Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Jalan tuan meurah dusun Cempaka Lamtemen timur

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MAN 2 BANDA ACEH.***

Banda Aceh, 20 November 2025
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 31 Desember 2025

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 BANDA ACEH
Jalan Cut Nyak Dhien No.590, Lamtemen Barat, Jaya Baru, Banda Aceh 23230
Telepon (0651) 41105
Pos-el : manduabnanad@yahoo.co.id ; Laman : man2bna.sch.id

Nomor : B-86/Ma.01.091/TL.00/02/2026 6 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Telah Melakukan Penelitian

Yth.
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
di-
Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sesuai dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan Nomor: B-9106/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025 Tanggal 20 November 2025 tentang Penelitian Ilmiah Mahasiswa, maka bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini :

Nama : Nadia Tulhusna
NIM : 210201218
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah melaksanakan penelitian dengan Judul *"Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN2 Banda Aceh"* pada tanggal 18 Desember 2025 s.d 13 Januari 2026.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Kepala,

Dr. Muzakkar Usman, S.Ag., M.Pd

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 4: Pedoman atau Instrument Wawancara Kepala Sekolah

PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Judul : Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Banda Aceh.

Tanggal & Hari Wawancara :

1. Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan media digital (YouTube, PPT, LCD atau proyektor, audio visual)?
2. Apakah ada kebijakan khusus dari sekolah mengenai penggunaan media digital untuk mapel SKI? (misal:anjuran, kewajiban atau jenis media tertentu).
3. Bagaimana sekolah melakukan pengawasan atau evaluasi terhadap guru mapel SKI terkait penggunaan media digital di dalam kelas?
4. Apakah ada pelatihan khusus yang diselenggarakan oleh sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru mapel SKI dalam menggunakan media digital (YouTube, LCD proyektor, audio visual, PPT)?
5. Apakah bapak mewajibkan menggunakan media digital kepada setiap guru khususnya guru mapel SKI?
6. Apakah bapak memberikan motivasi kepada guru dan siswa untuk menggunakan media digital khususnya mapel SKI?
7. Apakah bapak menyediakan atau memberikan fasilitas kepada guru untuk menggunakan media digital? (missal:laptop, wifi, proyektor dsb).
8. Apa jenis media digital yang biasanya digunakan oleh para guru mapel SKI?

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lampiran 5: Pedoman atau Instrument Wawancara Guru Mapel SKI

PEDOMAN WAWANCARA GURU MAPEL SKI

Judul : Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Banda Aceh.
Tanggal & hari Wawancara :

1. Apakah ibu guru mapel SKI disekolah Man 2 selalu menggunakan media digital (YouTube, LCD atau proyektor, audio visual, PPT)?
2. Apakah ibu di sekolah Man 2 sudah pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran SKI?
3. Bagaimana ibu merencanakan penggunaan media digital dalam RPP mapel SKI?
4. Bagaimana kriteria dalam memilih media digital yang akan digunakan untuk mapel SKI? (misal:kesesuaian tingkat materi, tingkat kesulitan atau ketersedian media).
5. Menurut ibu bagaimana dampak penggunaan media digital terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi SKI yang bersifat sejarah?
6. Kendala apa saja yang paling sering dialami oleh guru mapel SKI pada saat menerapkan media pembelajaran digital? (misal:hambatan jaringan, terbatasnya perangkat dsb).
7. Apakah ibu melihat perbedaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media digital pada saat pembelajaran SKI? Apa saja perbedaan sesudah dan sebelum menerapkan media pembelajaran digital!
8. Media digital apa saja yang paling sering ibu gunakan dalam mengajar mapel SKI? (misal:YouTube, LCD proyektor, audio visual, PPT).
9. Bagaimana hasil pembelajaran mapel SKI dari penggunaan media digital (YouTube, LCD proyektor, audio visual, PPT)?

Lampiran 6: Pedoman/Angket Penelitian Peserta Didik

ANGKET SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SKI

Nama Siswa :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan saksama mengenai pertanyaan di bawah ini.
2. Jawablah setiap pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda ceklis pada salah satu kolom jawaban yang kamu anggap sesuai.
3. Keterangan jawaban

Pilihan jawaban	Keterangan
SS	Sangat Sering
S	Sering
N	Netral/Kadang-kadang
TS	Tidak Sering
STS	Sangat Tidak Sering

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah pada proses pembelajaran SKI menggunakan media digital (YouTube, proyektor/LCD, PPT, audio visual).					
2.	Seberapa sering guru mapel SKI menggunakan media digital pada saat pembelajaran.					
3.	Seberapa sering guru mapel SKI memberikan tugas atau materi melalui media digital.					
4.	Penggunaan media digital dalam mapel SKI dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.					
5.	Media digital membuat materi SKI Yng komplek/susah menjadi lebih mudah dipahami.					
6.	Saya merasa materi SKI yang disampaikan melalui media digital seperti ((YouTube, proyektor/LCD, PPT, audio visual) lebih menarik dibandingkan dengan buku cetak.					
7.	Media digital dapat memudahkan peserta didik maupun guru dalam mengakses sumber dan materi SKI yang beragam dari berbagai belahan dunia.					
8.	Jaringan internet yang tidak stabil membuat penggunaan media digital (YouTube, proyektor/LCD, PPT, audio visual) dalam					

	pembelajaran SKI menjadi terganggu dan terhambat.					
9.	Penggunaan media digital membuat pembelajaran semakin dipahami.					
10.	Tidak semua guru mapel SKI memiliki kemampuan yang memadai dalam memanfaatkan media digital secara efektif di kelas.					
11.	Penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI dapat membantu meningkatkan nilai latihan, kuis, dan nilai ujian.					

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lampiran 7: Pedoman Observasi

1. Lembar Observasi Guru

No.	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Ada	Tidak
1.	**Kegiatan Awal:** pembelajaran SKI menggunakan media digital.	1.Guru memerintahkan ketua kelas untuk bersiap.		
		2.Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.		
		3.Guru menyiapkan media pembelajaran digital berupa YouTube dan audio visual untuk digunakan pada saat pembelajaran		
		4.Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan *ice breaking* kepada peserta didik agar mereka bersemangat mengikuti pembelajaran.		
2.	**Kegiatan Inti:** pembelajaran SKI menggunakan media digital.	1.Guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan isi dari video yang digunakan.		
		2.Guru memperhatikan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.		
		3.Guru menjelaskan pembelajaran sesuai denagn RPP dan kompetensi yang akan dicapai.		
		4.Guru menggunakan media pembelajaran secara baik, efektif dan efisien.		
3.	**Kegiatan Akhir:** pembelajaran SKI menggunakan media digital.	1.Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai isi materi yang sudah disampaikan.		
		2.Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya mengenai isi materi yang belum dipahami.		
		3.Guru memberikan latihan soal untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam memahami pembelajaran		
		4.Guru mengevaluasi dan memberikan kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang dipelajari.		

2. Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Ada	Tidak
1.	**Kegiatan Awal:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Peserta didik terlebih dahulu berdoa sebelum memulai proses pembelajaran.		
		2.Peserta didik bersiap mengikuti proses pembelajaran.		
		3.Peserta didik mendengarkan dan mengikuti semangat dan *ice breaking* yang diberikan oleh guru.		
2.	**Kegiatan Inti:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Peserta didik memperhatikan dan memahami paparan yang diberikan oleh guru terkait materi yang diajarkan.		
		2.Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.		
		3.Siswa dapat mencatat point-point penting mengenai materi pembelajaran.		
		4.Peserta didik menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media digital.		
3.	**Kegiatan Akhir:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai isi materi yang tidak dipahami.		
		2.Peserta didik mengerjakan tugas latihan yang diberikan oleh guru.		
		3.Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik.		

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lampiran 8: Hasil Observasi

1. Hasil Lembar Observsi Guru

No.	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Ada	Tidak
1.	**Kegiatan Awal:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1. Guru memerintahkan ketua kelas untuk bersiap.	✓	
		2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.	✓	
		3.Guru menyiapkan media pembelajaran digital berupa YouTube dan audio visual untuk digunakan pada saat pembelajaran.	✓	
		4.Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan *ice breaking* kepada peserta didik agar mereka bersemangat mengikuti pembelajaran.		✓
2.	**Kegiatan Inti:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan isi dari vidio yang digunakan	✓	
		2.Guru memperhatikan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.	✓	
		3.Guru menjelaskan pembelajaran sesuai dengan RPP dan kompetensi yang akan dicapai	✓	
		4.Guru menggunakan media pembelajaran secara baik, efektif dan efisien.	✓	
3.	**Kegiatan Akhir:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai isi materi yang sudah disampaikan.	✓	
		2.Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya mengenai isi materi yang belum dipahami.	✓	
		3.Guru memberikan latihan soal untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam memahami pembelajaran.	✓	
		4.Guru mengevaluasi dan memberikan kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang dipelajari.	✓	

2. Hasil Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Ada	Tidak
1.	**Kegiatan Awal:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Peserta didik terlebih dahulu berdoa sebelum memulai proses pembelajaran.	✓	
		2.Peserta didik bersiap mengikuti proses pembelajaran.	✓	
		3.Peserta didik mendengarkan dan mengikuti semangat dan *ice breaking* yang diberikan oleh guru.		✓
2.	**Kegiatan Inti:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital	1.Peserta didik memperhatikan dan memahami paparan yang diberikan oleh guru terkait materi yang diajarkan.	✓	
		2.Peserta didik bersemangat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.	✓	
		3.Peserta didik dapat mencatat point-point penting mengenai materi pembelajaran.	✓	
		4.Peserta didik menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media digital.	✓	
3.	**Kegiatan Akhir:** Pembelajaran SKI menggunakan media digital.	1.Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai isi materi yang tidak dipahami.	✓	
		2.Peserta didik mengerjakan tugas latihan yang diberikan oleh guru.	✓	
		3.Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lampiran 9: Dokumentasi Penelitian



Gambar 1: peneliti menyerahkan surat izin penelitian kepada TU.



Gambar 2: wawancara dengan kepala sekolah.



Gambar 3: para peserta didik sedang mengisi angket penelitian



Gambar 4: wawancara dengan guru mapel SKI.



Gambar 5: peserta didik sedang melihat paparan materi melalui media digital (vidio/YouTube).



Gambar 6: guru sedang menjelaskan materi kepada peserta didik