

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Deskripsi Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Efektivitas

Abdul Chaer mengatakan bahwa efektivitas memiliki kata dasar efektif yang bermakna memberikan hasil. Kata efektivitas atau keefektifan (kata benda) yang artinya suatu hal memberi manfaat yang maksimal. (Abdul Chaer, 2016 , h. 54)

Chung dan Maginson sebagaimana yang dikutip oleh Mulyasa, bahwa *“Effectiveness means different to different people.”* Selain itu, efektivitas dapat diartikan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas juga berarti bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota. (Mulyasa, 2017, h. 82)

Supardi mengatakan bahwa efektivitas berarti usaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana baik dalam penggunaan data, sarana maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. (Supardi, 2013, h. 163)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah sejauh mana usaha dalam pembelajaran

dengan menggunakan berbagai alat dan juga model pembelajaran yang tepat dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Sudiman S. Arief mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. (Arief S. Sadiman Dkk, 2016, h. 6) Istilah tersebut merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Jika di maksudkan dalam dunia pendidikan “perantara dan pengantar” ialah antara pendidik kepada peserta didik dalam hal menyampaikan materi pendidikan. (Sharon E. Smaldino, 2017, h. 7)

Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengatakan bahwa apabila media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Azhar Arsyad, 2016, h. 3)

Hamidjojo yang dikutip oleh Azhar Arsyad memberikan batasan media sebagai 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. (Azhar Arsyad, 2016, h. 6) Sedangkan Brigger yang dikutip oleh Trianto berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan ke luar kelas (arti luas). (Trianto, 2013 h. 113)

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media video adalah media berupa gerak dan suara yang mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan dalam proses Pembelajaran serta mengajak siswa untuk aktif bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya.

2.1.3 Macam-Macam Media Pembelajaran

Azhar Arsyad mengatakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 4 kelompok yaitu sebagai berikut:

1. Media hasil teknologi cetak,
2. Media hasil teknologi audio-visual,
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. (Azhar Arsyad, 2016, h. 7)

Berikut ini penulis diuraikan teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru diantaranya:

1. Media Berbasis Visual

Azhar Arsyad mengatakan bahwa visualisasi pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. grafik merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu objek atau situasi. Dalam proses penataan itu harus diperhatikan

prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual selanjutnya yang perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna. (Azhar Arsyad, 2016, h. 103)

2. Media Audio

Arief S. Sadiman mengatakan bahwa media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Pengembangan media audio sama halnya dengan pengembangan media lainnya, yang secara garis besar meliputi kegiatan perencanaan, produksi, dan evaluasi. Perencanaan meliputi kegiatan-kegiatan penentuan tujuan, menganalisis keadaan sasaran, penentuan materi, format yang akan dipergunakan dan penulisan skrip. Produksi yaitu kegiatan perekaman bahan sehingga seluruh program yang telah direncanakan dapat direkam dalam pita suara atau piringan suara. Sedangkan evaluasi dimaksudkan sebagai kegiatan untuk menilai program, apakah program tersebut bisa dipakai atau perlu direvisi. (Arief S. Sadiman Dkk, 2016, h. 103)

3. Media Berbasis Audio Visual

Azhar Arsyad mengatakan bahwa media audio dan audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Audio tape recorder juga dapat dibawa kemana-mana, dan karena tape recorder dapat menggunakan

baterai, maka dapat digunakan dilapangan atau ditempat-tempat yang tak terjangkau oleh listrik. Kaset tape audio dapat juga dimanfaatkan untuk pelajaran dan tugas dirumah. Ini dimungkinkan karena hampir semua siswa memiliki mesin radio tape. (Azhar Arsyad, 2016, h. 141)

Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk:

- a. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar
- b. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi
- c. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa
- d. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah. (Azhar Arsyad, 2016, h. 142)

4. Media Berbasis Komputer

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*computer assisted intruction (CAI)* atau *computer assisted learning (CAL)*). Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, *powerpoint*, simulasi dan permainan.

Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana (arti sempit). Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik

yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan ke luar kelas (arti luas). (Trianto, 2013 h. 113)

Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran dikelompokkan ke dalam 4 kelompok yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

2.1.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Azhar Arsyad mengatakan bahwa ciri-ciri media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio Media pendidikan memiliki alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas
2. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
3. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (misalnya radio dan televisi)
4. Sikap perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu. (Azhar Arsyad, 2016, h. 6)

Berdasarkan ciri-ciri tersebut di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau sarana yang dapat dijadikan sebagai perantara penyerapan informasi baik berbentuk audio visual maupun audio visual dil. Semua itu dapat dijadikan sebuah rangsangan bagi siswa untuk mau belajar.

2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pembelajaran akan menerima pesan yang sama.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosialisasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa terjaga dan memperhatikan.
3. Pembelajaran lebih menjadi interaktif. Dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Lama waktu pengajaran dapat disingkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak yang kemungkinan dapat diserap oleh siswa. (Azhar Arsyad, 2016, h. 22)

Dengan menggunakan media yang digunakan maka banyak manfaat yang akan membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Setiap pelajaran akan menerima pesan yang sama dan akan menarik perhatian dan membuat siswa terjaga dan memperhatikan.

Oemar Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengatakan bahwa ada 4 klasifikasi media pembelajaran, yaitu:

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya filmstrip, transparansi, micro projektor, papan tulis, buletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe.
2. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya: phonograph record, transkrip electis, radio, rekaman pada tape recorder

3. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film, dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya model, spicemens, bak pasir, peta electris, koleksi diorama
4. Dramatisasi, bermain peran, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya. (Azhar Arsyad, 2016, h. 26)

Trianto membagi jenis-jenis media pembelajaran menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Media asli dan tiruan
2. Media bentuk papan
3. Media bagan dan grafis
4. Media proyeksi
5. Media dengar (audio)
6. Media cetak atau prined materialis
7. Media audiovisual. (Trianto, 2013 h. 115)

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, serta dapat membangkitkan keinginan dan motivasi yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

2.1.6 Langkah-langkah Menggunakan Media dalam Mengajar

Pupuh Fathurahman dan Sobry Sutikno mengatakan bahwa langkah-langkah yang bisa ditempuh guru dalam mengajar menggunakan media, yakni sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media

2. Persiapan guru dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan
3. Persiapan kelas, anak didik dan kelas dipersiapkan sebelum pelajaran dengan media dimulai.
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media, media diperankan guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan ajar.
5. Langkah kegiatan belajar siswa, pemanfaatan media oleh siswa sendiri dengan mempraktekkanya atau oleh guru langsung baik didalam kelas maupun diluar kelas.
6. Langkah evaluasi pengajaran. Sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana penggunaan media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar. (Pupuh Fathurahman dan Sobry Sutikno, 2017). h. 73)

2.2 Deskripsi Vidio

2.2.1 Pengertian Vidio

Daryanto mengatakan bahwa video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu-kewaktu. (Daryanto, 2018, h. 88)

Video merupakan suatu medium yang sangat epektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun

kelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, serta suara yang menyertainya. Sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan. (Daryanto, 2018, h. 86)

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, serta suara yang menyertainya. Sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Video

Arif S. Sadiman mengemukakan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan video. Kelebihan media video antara lain sebagai berikut:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialis;

3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
6. Gambar proyeksi biasa dibekukan untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut; kontrol sepenuhnya ditangan guru.
7. Ruang tak perlu digelapkan waktu penyajiannya. (Arif S Sadiman, 2017, h. 74)

Sedangkan kelemahan video antara lain sebagai berikut:

1. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikan.
2. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna
4. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks. (Arif S Sadiman, 2017, h. 75)

Daryanto mengatakan bahwa kelebihan media video adalah ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, video dapat menambah

dimensi baru terhadap pembelajaran. (Daryanto, 2018, h. 90) Sedangkan kelemahan media video antara lain:

1. Fine details, artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekeci-kecilnya dengan sempurna.
2. Size information artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. Third dimention artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
4. Opposition artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
5. Setting artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, di stasiun, atau temat keramaian lain.
6. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
7. Budget artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit. (Daryanto, 2018, h. 90)

Rusman mengungkapkan bahwa beberapa kelebihan media video yaitu:

1. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
4. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.

5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa. (Rusman, 2016, h. 220)

Sedangkan kelemahan media video adalah:

1. Jangkauannya terbatas
2. Sifat komunikasinya satu arah
3. Gambarnya relatif kecil (Rusman, 2016, h. 221)

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa kelebihan media video adalah media video memiliki beberapa kelebihan bila digunakan dalam proses penyampaian pembelajaran, media video dapat digunakan untuk melihat objek yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh mata, video juga dapat merangsang motivasi belajar siswa serta dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa. Sedangkan kelemahan media video adalah video tidak dapat menampilkan objek yang sebenarnya, material pendukung video juga membutuhkan alat proyeksi seperti LCD proyektor, komputer atau laptop, speaker, roll kabel, dan memerlukan biaya yang tidak sedikit.

2.2.3 Jenis-Jenis Media Vidio

Pihak madrasah berperan penting dalam memfasilitasi media pembelajaran yang akan digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Untuk pembuatan media video pembelajaran, terdapat beberapa jenis media video pembelajaran kreatif yang bisa dipakai guru saat mengajar. Supardi menjelaskan bahwa jenis-jenis media vidio adalah:

1. Video Pembelajaran dengan Menggunakan Power Point

Power Point sudah tersedia di laptop masing-masing guru. Jika biasanya guru menggunakan *power point* sebagai salah satu media untuk

menyampaikan materi pembelajaran dan media yang digunakan untuk presentasi, *power point* juga bisa juga diubah menjadi video pembelajaran dengan animasi yang terdapat dalam *power point*.

2. Animasi Studio

Dengan menggunakan video animasi, materi yang sulit dijelaskan guru secara verbal bisa dijelaskan dengan lugas dan lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, siswa bisa memutar video tersebut berulang kali. "Animasi Studio" dapat menghasilkan video animasi untuk media pembelajaran, seperti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang membutuhkan banyak objek untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

3. Powtoon

Aplikasi "Powtoon" adalah perangkat video animasi berbasis *online* yang dalam penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam memudahkan kegiatan pembelajaran. "Powtoon" sangat bagus untuk membuat video pembelajaran yang menarik. "Powtoon" memiliki beragam pola untuk membuat video, seperti video marketing, video untuk menjelaskan sesuatu, presentasi, dan juga iklan. "Powtoon" juga menambahkan fitur gambar, musik, hingga *voice over*.

4. Kinemaster

Aplikasi "Kinemaster" sudah cukup populer di kalangan masyarakat. Selain itu, sudah banyak para *youtuber* yang menjelaskan tutorial atau cara menggunakan aplikasi "Kinemaster" supaya bisa digunakan dengan baik. Aplikasi ini bisa didapatkan dari *Play Store* dan

diunduh secara gratis. Penggunaannya juga tidak terlalu sulit, sehingga guru tidak akan kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

5. FilmoraGo

FilmoraGo adalah aplikasi membuat video pembelajaran yang bisa digunakan lewat laptop atau komputer. Aplikasi ini menghasilkan video cantik dan tidak akan menaruh *watermark* atau memberikan batas tertentu pada video pembelajaran yang akan dibuat nantinya. Selain itu, aplikasi ini juga tidak terlalu sulit dalam penggunaannya.

6. InShot

"InShot" adalah aplikasi edit video untuk berbagai keperluan. Aplikasi ini mendukung kita dalam memotong dan menggabungkan video dengan menggunakan efek *glitch*. Selain itu, juga bisa menambahkan musik, efek transisi, filter yang dapat mempercantik video, menambahkan teks, stiker, latar, dan lain sebagainya.

7. YouCut – Editor Video & Pembuat Video

Aplikasi "YouCut" adalah aplikasi membuat video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pembuat video pembelajaran yang simpel. Misalnya, ingin memotong dan menggabungkan video pembelajaran. (Supardi, 2013, h. 178)

2.2.4 Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengatakan bahwa kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. ketidakjelasan bahan-bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara kerumitan bahan yang akan disampaikan.

Penggunaan media dalam pendidikan dan pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan prestasi anak didik. Proses dan hasil belajar para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa menggunakan media dengan menggunakan media, maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2017, h. 3)

Perkembangan Iptek yang begitu pesat pada saat ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, terutama sekali Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Apabila guru tidak mampu mengikuti kecepatan perubahan iptek, maka dikhawatirkan guru akan gagal menjalankan fungsinya sebagai pengajar dan pendidik.

Guru Sejarah kebudayaan Islam dalam kegiatan pengajarannya dapat memanfaatkan laptop (komputer jinjing) dan LCD proyektor dalam memberi materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini PBM pastinya akan menjadi jauh lebih menarik. Semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan semakin baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Media Video merupakan salah satu media audio-visual gerak yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Tampilan, gerak dan suara yang ada dalam media video dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Sehingga siswa tidak lagi menganggap bahwa pelajaran Sejarah kebudayaan Islam itu sulit dan menjenuhkan.

2.3 Deskripsi Sejarah Kebudayaan Islam

2.3.1 Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Choirun Niswah mengatakan bahwa sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terdiri dari tiga kata, yaitu sejarah, Kebudayaan dan Islam. Berbicara tentang sejarah, dalam bahasa arab sejarah disebut “*tarih*” artinya ketentuan masa. Selain itu pula dalam bahasa arab sejarah disebut juga *tarih*, *sirah* atau ‘ilm *tarih*, yang berarti ketentuan-ketentuan pada masa lampau. Adapun sejarah dalam bahasa inggrisnya disebut “*history*” berarti uraian secara tertib tentang kejadian-kejadian dan peristiwa pada masa lampau. (Choirun Niswah, 2016, h. 14)

Opi Firiani mengatakan bahwa kata kebudayaan adalah hasil daya cipta, rasa dan karsa manusia dengan menggunakan segala potensi yang dimilikinya sebagai anggota masyarakat dalam rangka mempertahankan eksistensinya. Kebudayaan tidak hanya berwujud fisik, seperti benda-benda, tetapi juga berwujud non fisik (mental), seperti pengetahuan, keyakinan, seni, moral, atau adat istiadat. (Opi Firiani, 2014, h. 134)

Abuddin Nata mengatakan bahwa secara harfiah, Islam berasal dari bahasa arab, *saliima*, yang antara lain berarti terperihara, dam terjaga. Islam adalah agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan oleh Allah kepada manusia melalui Nabi Muhammad SAW sebagai Rasul. Islam hakikatnya membawa ajaran-ajaran yang bukan hanya mengenai satu segi, tetapi mengenai berbagai aspek itu adalah Al-Qur’an dan hadist. (Abuddin Nata, 2015, h. 12)

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan keseluruhan aktivitas manusia muslim dan segala budi dayanya yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, dan segala peradaban yang ada dalam kehidupan sebagai masyarakat, dengan kata lain, sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasari kepada sumber nilai-nilai Islam.

2.3.2 Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Choirun Niswah mengatakan bahwa mempelajari sejarah kehidupan masa lampau umat Islam, membantu kita memahami sebab-sebab kemajuan dan kemunduran peradaban Islam. Pemahaman tersebut dapat dijadikan sebagai alat berpijak untuk mengembangkan peradaban Islam di masa sekarang, dengan mengambil yang baik dan membuang kesahahan-kesalahan pada masa lampau. (Choirun Niswah, 2016, h. 7)

Sejarah yang membahas berbagai peristiwa masa lampau, jangan diremehkan dan dibiarkan seiring dengan berlalunya waktu, sebab begitu besar makna sejarah bagi kehidupan manusia. “belajarlah dari sejarah”, demikian kata-kata mutiara yang dapat mengingatkan kita akan makna sejarah.

Samsul Munir Amin mengatakan bahwa sejarah memiliki nilai dan arti penting yang bermanfaat bagi kehidupan umat Islam. Hal ini dikarenakan sejarah menyimpan dan mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme dan melahirkan nilai-nilai baru bagi perkembangan kehidupan manusia. Pentingnya memahami sejarah peradaban Islam tidak semata-mata

untuk mengetahui tanggal, bulan, tahun dan abad suatu peristiwa dimasa lampai. Namun juga memahami realitas muslim untuk memahami suatu peristiwa peradaban Islam. (Samsul Munir Amin, 2014. h. 13)

Jika Mengkaji sejarah, kita akan dapat memperoleh informasi tentang aktivitas peradaban Islam dari zaman Rasulullah sampai sekarang, mulai dari pertumbuhan, perkembangan, kemajuan, kemunduran, dan kebangkitan kembali peradaban Islam. Dari sejarah dapat diketahui segala sesuatu yang terjadi dalam peradaban Islam dengan segala ide, konsep, institusi, sistem, dan operasionalnya yang terjadi dari waktu ke waktu. Jadi sejarah pada dasarnya tidak hanya sekedar memberikan romantisme, tetapi lebih dari itu merupakan refleksi histori.

Mempelajari sejarah peradaban Islam dapat memberikan semangat *back projecting theory* untuk membuka lembaran dan mengukir kejayaan dan kemajuan peradaban Islam yang baru dan lebih baik. Dan dengan mempelajari sejarah peradaban Islam juga, diharapkan seseorang dapat mengetahui, memahami pertumbuhan dan perkembangan peradaban Islam, sejak zaman lahirnya sampai masa sekarang. Sejarah peradaban Islam tidak hanya memiliki manfaat yang sangat besar dalam pembangunan dan pengembangan peradaban Islam, namun dapat pula menyelesaikan problematika peradaban Islam pada masa kini. Disamping itu, dapat memunculkan sikap positif terhadap berbagai perubahan sistem peradaban Islam.

2.4 Deskripsi Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Belajar

Wina Sanjaya mengatakan bahwa belajar sering dipahami sebagai suatu aktivitas untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Dengan cara berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman, setiap manusia akan mengalami yang namanya proses ini. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. (Wina Sanjaya, 2009, h. 235)

Muhibbin mengemukakan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri dan interaksi dengan lingkungannya. (Muhibbin Syah, 2016, h 250-251) Dipihak lain Zakiah Dradjat, dkk mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. (Zakiah Dradjat, 2008, h. 154) Sejalan dengan itu, Winkel menambahkan bahwa belajar yaitu sesuatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya dan dengan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat constant atau tetap. (W.S, Winkel, 2016, h.89)

Belajar merupakan keseluruhan proses pendidikan bagi tiap orang yang meliputi pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan sikap dari seseorang. Seseorang dikatakan belajar apabila dapat diasumsikan bahwa pada dirinya terjadi proses perubahan sikap dan tingkah laku. Perubahan ini biasanya

berangsur-angsur dan memakan waktu cukup lama. Perubahan ini akan semakin tampak bila ada upaya dari pihak yang terlibat. Tanpa adanya upaya, walaupun terjadi proses perubahan tingkah laku, tidak dapat diartikan sebagai belajar. Ini dapat diartikan bahwa pencapaian tujuan pembelajaran sedikit banyak tergantung kepada cara proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri.

Pengertian belajar dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan belajar sebagai berikut: Belajar adalah 1) berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Seperti adik belajar membaca. 2) berlatih. Seperti ia sedang belajar mengetik. 3) berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. seperti pendidikan (pengajaran) yang dilakukan secara menyeluruh hingga siswa berhasil. 4) proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. (Kemendikbud, 2003, h. 23)

Sebagai landasan penguraian mengenai apa yang dimaksud dengan belajar, para ahli mengemukakan beberapa definisi sebagai berikut:

- a. Hilgard dan Bower, mengemukakan belajar adalah berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang.
- b. Gagne, menyatakan bahwa belajar terjadi apabila suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.
- c. Morgan, mengemukakan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan

atau pengalaman.

- d. Witherington, mengemukakan belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. (Purwanto, 2007, h. 84)

Berdasarkan beberapa defenisi yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu berupa sejumlah aktivitas yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkahlaku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman.

2.3.2 Pengertian Hasil Belajar

A. Muri Yusuf mengatakan bahwa hasil belajar merupakan masalah yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan ukuran dari baik atau tidaknya suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh pencapaian hasil belajar murid. Hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik, sekaligus merupakan lambang keberhasilan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. (A. Muri Yusuf, 2015, h. 181) Hal ini dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan pengaruh dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, lingkungan, sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar.

Nana Sudjana mendefinisikan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Nana Sudjana, 2019, h. 3) sedangkan Ngalim Purwanto mengatakan bahwa yang dimaksud dengan tes hasil belajar atau achievement test adalah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil pelajaran yang telah

diberikan oleh guru kepada murid-muridnya, atau dosen kepada murid, dalam jangka waktu tertentu. (Ngalim Purwanto, 2014, h. 33)

Mulyono Abdurrahman mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. (Mulyono Abdurrahman, 2013, h. 37-38)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran melalui tes hasil belajar atau evaluasi yang telah ditentukan guru.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 58 ayat 1 menyebutkan bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. (UU RI No. 20 Tahun 2003, h. 99)

Sumarna Surapnata mengemukakan bahwa perubahan individu setelah belajar meliputi sifat intensional yang merupakan perubahan karena pengalaman yang dilakukan peserta didik yaitu:

1. Sifat positif aktif di mana positif pada perubahan yang bermanfaat dan aktif yang berarti kegiatan pembelajaran dilakukan oleh siswa sendiri.

2. Sifat efektif fungsional yang berarti memberikan pengaruh dan manfaat bagi peserta didik secara pribadi dan dapat dimanfaatkan kapanpun manakala dibutuhkan.
3. Kebiasaan belajar baik dari segi cara belajar, waktu belajar, keteraturan belajar, suasana belajar merupakan faktor penunjang keberhasilan belajar peserta didik. Kebiasaan itu perlu diketahui oleh guru, bukan hanya untuk menyelesaikan masalah pengajaran dengan kebiasaan yang menunjang prestasi atau sebaliknya. Kebiasaan belajar yang salah harus diperbaiki dan ditinggalkan serta guru mencoba mengembangkan kebiasaan belajar baru yang lebih bermakna. Untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan belajar peserta didik, guru harus menggunakan teknik observasi atau pengamatan terhadap cara belajar misalnya cara membaca buku, cara mengerjakan tugas, cara menjawab pertanyaan, cara memecahkan masalah, cara diskusi dan sebagainya. (Sumarna Surapnata, 2013, h. 27)

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya hasil belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauhmana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya, biasanya hasil belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

2.3.3 Obyek Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, bukan saja perubahan yang mengenai perubahan pengetahuan

tetapi kemampuan untuk membentuk kecakapan kebiasaan sikap, pengertian penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai oleh siswa setelah pembelajaran dalam selang waktu tertentu, yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi tertentu. Hasil belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada seseorang baik dari kognitif, afektif maupun dari psikomotorik.

Dalam sistem pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besarnya membagi menjadi tiga ranah, yakni :

1. Ranah Kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Yang masing-masing aspek memiliki tipe kelebihan masing-masing yang membuat proses pembelajaran memiliki nilai.
2. Ranah Afektif yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi
3. Ranah psikomotorik yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. (Nana Sudjana, 2019, h. 22-23)

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa penguasaan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Penilaian hasil belajar siswa akan terlihat dari sejauh mana ia dapat menangkap materi yang kita ajarkan dan bagaimana siswa mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memberikan nilai arti bagi dirinya serta materi yang guru ajarkan dapat menjadi acuan dalam bertindak maupun menjalankan sesuatu hal tersebut.

2.3.4 . Tolak Ukur Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi atau *assessment*, karena dengan cara itulah dapat diketahui tinggi rendahnya hasil belajar siswa atau baik buruk prestasi belajarnya. Disamping itu evaluasi berguna pula untuk mengukur tingkat kemajuan yang dicapai oleh siswa dalam satu kurun waktu proses belajar tertentu, juga untuk mengukur posisi atau keberadaan siswa dalam kelompok kelas serta mengetahui tingkat usaha belajar siswa. Adapun ragam evaluasi yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

1. Pre Test adalah evaluasi yang dilakukan guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuannya adalah mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan.
2. Pos Test adalah kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah disajikan.

3. Evaluasi Diagnostic adalah evaluasi yang dilakukan setelah selesai penyajian sebuah satuan pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian tertentu yang belum dikuasai siswa.
4. Evaluasi Formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir penyajian satuan pelajaran atau modul. Tujuannya untuk memperoleh umpan balik yang sama dengan evaluasi diagnostic, yaitu untuk mengetahui kesulitan belajar siswa.
5. Evaluasi Sumatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengukur kinerja akademik atau prestasi belajar siswa pada akhir periode pelaksanaan program pengajaran.
6. EBTA dan EBTANAS adalah alat penentu kenaikan status siswa. (Muhibbinsyah, 2017, h. 136)

Prinsip umum dan penting dalam kegiatan Evaluasi, yaitu adanya Triangulasi atau hubungan erat tiga komponen yaitu antara:

1. Tujuan Pembelajaran, artinya bahwa sebelum melakukan proses pembelajaran mesti kita harus memiliki tujuan pembelajaran yang akan kita capai.
2. Kegiatan Pembelajaran,
3. Evaluasi, artinya dalam melakukan pembelajaran, yang pastinya kita ingin mengetahui hasil pembelajaran untuk itu diperlukan suatu evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa tersebut. (Suharsimi Arikunto, 2016, h. 27)

Dalam evaluasi pengajaran dapat dikategorikan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Seperti dengan hasil tes dengan melakukan kuis analisis, kemudian diikuti dengan kegiatan remedial ataupun dengan menggunakan angket jika dibutuhkan.
2. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada akhir satu satuan waktu yang didalamnya tercakup lebih dari satu pokok bahasan, dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah dapat berpindah dari satu unit ke unit berikutnya. (Harun Rasyid dan Mansur, 2018, h. 4-5)

Kedua kategori di atas, dapat memberikan nilai positif terhadap peningkatan penilaian hasil belajar siswa yang sesuai dengan kadar kemampuan berfikir siswa serta bertingkah laku. Sebagai ciri dilakukan aktifitas belajar adalah adanya perubahan, baik perubahan dalam pengetahuan, kecakapan atau tingkah laku yang menuju tercapainya tujuan pendidikan.

2.3.5 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sjakawi mengatakan bahwa pada dasarnya ada dua faktor yang mempengaruhi efektivitas dalam pembelajaran yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (Sjakawi, 2016, h. 19) Untuk lebih jelasnya berikut ini akan diruakan, yaitu:

1. Faktor Internal

Sjakawi mengatakan bahwa faktor internal merupakan faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri. (Sjakawi, 2006, h. 19) Adapun salah-satu faktor yang mempengaruhi belajar Sejarah Kebudayaan Islam berasal dari diri peserta didik yaitu motivasi. Sebagaimana Sardiman

mengatakan bahwa motivasi merupakan faktor psikis bersifat non-intelektual yang memberikan gairah dalam diri peserta didik. (Sardiman 2012, h. 75)

Senada dengan pernyataan Sardiman, Didin dan Hendri menyatakan beberapa hambatan dalam meningkatkan kemampuan belajar yaitu: motivasi dan pemahaman atas tugas masing-masing. (Didin Hafidhuddin dan Hendri Tanjung, 2013, h. 29-30) Jadi yang berkaitan dengan motivasi adalah dorongan yang berasal dari diri peserta didik. Anak akan lebih semangat belajar Sejarah Kebudayaan Islam jika memiliki motivasi yang tinggi. Sedangkan tugas-tugas masing-masing siswa adalah kesadaran peserta didik akan tugas yang diberikan guru dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Muhibbin Syah mengatakan bahwa selain motivasi dan kesadaran diri maka ada faktor internal yang lain seperti bakat pada peserta didik. Secara umum bakat (*aptitude*) adalah komponen potensial yang dimiliki peserta didik untuk mencapai kesuksesan pada masa yang akan mendatang. (Muhibbin Syah, 2017, h. 135-136) Dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam, faktor bakat sangat berpengaruh dari hasil belajar yang diperoleh. Peserta didik yang berbakat akan lebih mudah belajar dari pada peserta didik yang tidak memiliki bakat.

Dollar and Miller yang dikutip Abin Syamsudin Makmun mengatakan bahwa adanya keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal yaitu :

- a. Adanya motivasi (*drives*), siswa harus menghendaki sesuatu (*the learner must want something*).

- b. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*eve*), siswa harus memperhatikan sesuatu (*the learner must notice something*).
- c. Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu (*the learner must do something*).
- d. Adanya evaluasi dan pementapan hasil (*reinforcement*) siswa harus memperoleh sesuatu (*the learner must get something*). (Abin Syamsudin Makmun, 2012, h. 164)

Belajar Sejarah Kebudayaan Islam merupakan kegiatan memaksimalkan kerja otak. Oleh sebab itu faktor kecerdasan juga sangat berpengaruh terhadap kualitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagaimana Abin Syamsudin Makmun mengatakan bahwa Kecerdasan merupakan bagian internal yang dimiliki peserta didik. Kecerdasan merupakan kemampuan psikis untuk mereaksi dengan rangsangan atau menyesuaikan melalui cara yang tepat. (Abin Syamsudin Makmun, 2012, h. 134) Makin tinggi kecerdasan seseorang maka akan semakin mudah peserta didik belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya, faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark yang dikutip Nana Sudjana mengatakan bahwa bahwa hasil belajar seorang di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. (Nana Sudjana, 2018, h. 39) Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan

bahwa faktor internal yang mempengaruhi peserta didik belajar Sejarah Kebudayaan Islam adalah faktor phisikis (motivasi, bakat, kecerdasan) dan phisik (kesehatan jasmani).

2. Faktor Eksternal

Sjakawi mengatakan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang muncul dari luar individu tersebut. (Sjakawi, 2016, h. 19) Lingkungan merupakan faktor eksternal yang sangat berpengaruh belajar siswa, apabila lingkungan itu baik maka sesungguhnya itu telah mengajarkan kepada siswa tentang perilaku positif.

Ibnu Khaldun yang dikutip oleh Sjakawi mengemukakan bahwa lingkungan yang dimaksudkan yaitu keluarga, masyarakat, sekolah dan media massa yang memiliki dampak kuat terhadap kegiatan pembelajaran. Media masa yang itu adalah seperti TV, VCD, dan media cetak yang memberikan educasi kepada peserta didik. (Sjakawi, 2016, h. 21)

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik. Misalnya dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam keluarga sangat berperan memberikan motivasi dalam bentuk dukungan bagi peserta didik untuk belajar Agama. Sama halnya dengan media masa juga berperan sangat signifikan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar belajar Sejarah Kebudayaan Islam, sebab belajar belajar Sejarah Kebudayaan Islam itu adalah pelajaran yang membutuhkan minat yang tinggi.

2.5 Penelitian Relevan

Untuk memperjelas permasalahan yang diangkat, maka diperlukan kajian relevan untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah ada. Dari penelusuran yang dilakukan, ditemukan karya ilmiah yang berkenaan dengan penelitian yang akan dilakukan, di antaranya:

1. Penelitian Dilla Oktavianingrum Tahun 2019 dengan judul, “Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Prtemuan Di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta”. Jurnal Perpustakaan.Uns. Penelitian yang dilakukan oleh Dilla Oktavianingrum bertujuan menguji keefektifan belajar pada materi perkantoran pada tingkat perguruan tinggi. Aspek keefektifan belajar melalui media audio visual Sparkol Videoscribe dalam pembelajaran perkantoran dalam mengelola pertemuan/rapat dinyatakan berhasil dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 88,00 lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 74,93.

Perbedaan penelitian Dilla Oktavianingrum dengan penelitian dalam tesis ini ialah dalam hal metode dan tujuan penelitian. Metode yang digunakan dalam tesis ini ialah kualitatif. Sedangkan penelitian Dilla Oktavianingrum menggunakan metode kuantitatif. Tujuan penelitian Dilla Oktavianingrum untuk menguji keefektifan belajar pada materi perkantoran pada tingkat perguruan tinggi. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam tesis ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas penggunaan media vidio pada mata pelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Konawe.

2. Tesis Edy Sudrajad tahun 2018 dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wakaf Mata Pelajaran Al-Islam Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang”*. Tesis Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Hasil penelitian Edy Sudrajad menyimpulkan bahwa mengajar dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi wakaf mata pelajaran Al-Islam kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

Perbedaan penelitian antara Edy Sudrajad dan yang dilakukan oleh peneliti ialah bahwa Edy Sudrajad dalam penelitiannya berusaha mencari pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti terfokus kepada efektivitas penggunaan media video pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Konawe.

3. Penelitian Isrina Laila tahun 2017 dengan judul *“Pengaruh Media Video Compact Disc (VCD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurusan Jenazah Kelas X Di MAN 1 Palembang”*. Tesis Sarjana Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Hasil penelitian Isrina Laila memaparkan bahwasanya media VCD mempunyai pengaruh

yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurusan jenazah, karena berdasarkan perbandingan nilai “t” yang terdapat nilai “t₀” adalah lebih besar daripada “t” tabel, baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% ($2,00 < 7,762 > 2,65$), dengan demikian dapat dipahami bahwa penggunaan media Video compact disk pada materi pengurusan jenazah kelas X di MAN 1 Palembang akan mempengaruhi hasil belajar yang mereka peroleh.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Isriana Laila dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah jika Isriana Laila fokus kepada pengaruh Media Video Compact Disc (VCD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurusan Jenazah Kelas X Di MAN 1 Palembang, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti langsung fokus kepada efektivitas penggunaan media video pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Konawe.

4. Penelitian Aang Junaidi tahun 2018 dengan judul “Metode Demonstrasi Dengan Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Melakukan Shlat Sunnah Pada Siswa Kelas IX.A SMP AzZawiyah Tanjung Batu Ogan Ilir”. Tesis Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang. Hasil penelitian Isnawati mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan prestasi belajar siswa melalui metode demonstrasi dengan menggunakan media video sebagai alat bantu pembelajaran siswa kelas IX.a SMP Az-Zawiyah tanjung batu. Siklus I belum menampakan

keberhasilan karena kriteria ketuntasan minimal baru mencapai 69% dan rata-rata hasil belajar 68,36 sementara target nilai rata-rata yang ditetapkan adalah 70,00 dan kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan adalah 90%. Keberhasilan baru dapat dilihat pada siklus II karena kriteria ketuntasan minimal telah mencapai 90% dan rata-rata hasil belajar 74,51 dan berarti siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan.

Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian Aang Junaidi, persamaanya yaitu sama-sama meneliti tentang penerapan media video dalam proses pembelajaran, sedangkan perbedaanya yaitu Aang Junaidi meneliti tentang metode demonstrasi dengan menggunakan media video untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan sholat sunnah, sedangkan peneliti meneliti tentang efektivitas penggunaan media vidio pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Konawe.

5. Penelitian Tri Cipto Wardoyo tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Aanimasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMKN 1 Purworejo”. Tesis Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Cipto Wardoyo menggunakan metode penelitian Research and Development 4D (Four-D) dengan mengumpulkan data secara kualitatif kemudian diolah melalui kuantitatif. Penelitian Tri Cipto bertujuan untuk menguji keberhasilan belajar menggunakan produk video animasi sparkol videocribe dengan melihat

hasil dan minat belajar siswa. Hal lain yang dilakukan oleh peneliti dari Tri Cipto adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan media Sparkol Videoscribe . Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 74%, ahli media sebesar 79,41%, hasil tes latihan pertama 77,27%, dan hasil tes kedua 89,66% dengan persentase kenaikan minat belajar sebesar 20,70%..

Perbedaan penelitian yang dilakukan Tri Cipto Wardoyo dengan penelitian dalam tesis ini terletak pada Pengembangan Media Pembelajaran. Dalam penelitian Tri Cipto Wardoyo Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Aanimasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknikk. Adapun dalam tesis ini meneliti tentang efektivitas penggunaan media vidio pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Konawe.

6. Penelitian Dyah ayu Wulandari tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol VideoScribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo”. Jurnal Study Islam Panca Wahana. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMP pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi cahaya menggunakan media Sparkol Videoscribe. Pembeda dari penelitian Dyah ayu Wulandari adalah penelitian yang digunakan. Peneliti

mengembangkan untuk pokok bahasan pola dakwah Nabi Muhammad SAW di Mekkah

Perbedaan penelitian antara Edy Sudrajad dan yang dilakukan oleh peneliti ialah bahwa Edy Sudrajad dalam penelitiannya berusaha mencari pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti terfokus kepada efektivitas penggunaan media video pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Konawe.

Berdasarkan hasil pembacaan terhadap literatur-literatur tersebut di atas, peneliti jadikan sebagai rujukan dan kajian pustaka, sebab berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti, namun penelitian yang akan dilakukan peneliti berbeda dengan penelitian yang ada, di mana peneliti akan meneliti permasalahan yang menitikberatkan pada efektivitas penggunaan media video pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Konawe.