

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membutuhkan media dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, hingga kini pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan bagi sebagian besar siswa. Ketidakmampuan siswa menyelesaikan masalah seperti itu dipengaruhi oleh kekurangmampuan menguasai konsep-konsep dalam pembelajaran yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pembelajaran yang cenderung diberikan melalui *text book* dan kurangnya contoh-contoh dan evaluasi membuat siswa bosan.

Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya. Pihak-pihak yang terlihat dalam pembelajaran adalah pendidik perorangan atau kelompok, peserta didik perorangan atau komunitas yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan adalah bahan belajar yang bersumber dari kurikulum, sedangkan proses belajar mengajar berhubungan dengan cara guru menjelaskan materi kepada peserta didik yang erat kaitannya dengan metode mengajar.¹

Kini dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sudah banyak model pembelajaran yang diajarkan kepada siswa, misalnya menggunakan model pembelajaran berbasis Multimedia , model evaluasi basis Android. Biasanya metode atau model pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dengan cara *text book* , pemberian tugas dan tidak ada tindak lanjut.

Berkaitan dengan proses pembelajaran berbasis multimedia dicantumkan di dalam Al-Qur'an, Allah SWT berfirman dalam surah Al-Maidah ayat 16, sebagai berikut:

¹Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), Cet. Ke-7, 72

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya :” Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.”²

Firman Allah tersebut menggambarkan, *pertama*, Orang yang mengikuti keridhaan-Nya, ialah orang yang dalam beragama tetap ingin mencari keridhaan Allah, tidak sekedar memantapkan apa yang diketahuinya, dan yang telah membentuk kepribadiannya dan diterima dari generasi sebelumnya, dengan tidak melakukan pemikiran dan mencari bukti-bukti. *Kedua*, ke jalan keselamatan Maksudnya adalah jalan yang selamat dari segala rasa takut. *Ketiga*, Dengan izin-Nya, yakni dengan kehendak Allah dan taufik-Nya. Dengan menempuh sunnah-sunnah Allah, bahwa amal-amal saleh dan kepercayaan-kepercayaan yang benar adalah mempengaruhi dan memperbaiki jiwa. *Keempat*, kepada jalan yang lurus, yakni kepada agama yang benar. Karena agama yang benar itu hanyalah satu dan diakui kebenarannya ditinjau dari sudut manapun. Adapun agama yang batil, memang banyak jalannya, yang semuanya bengkok berliku-liku, tak ada yang lurus.

Pada ayat di atas, Allah SWT menyebutkan tiga macam kegunaan dari al-Qur’an. Hal ini jika dikaitkan dengan media dalam pendidikan maka akan mengetahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media sehingga alat ataupun benda yang dimaksud dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tiga aspek itu adalah :

1. Bahwa media harus mampu memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siapapun siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan memahami medianya. Ringkasnya, media harus mampu mewakili setiap pikiran sang guru sehingga dapat lebih mudah memahami materi.

² Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2000). 79.

2. Dalam Tafsir Al Maraghi disebutkan bahwa Al Qur'an sebagai media yang digunakan oleh Allah akan mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Aqidah berhala.³
3. Keterangan ini memiliki makna bahwa setiap media yang digunakan oleh seorang guru seharusnya dapat memudahkan siswa dalam memahami sesuatu.

Sebuah media harus mampu mengantarkan para siswanya menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan (menggambarkan) materi yang sedang diajarkan. Semisal dalam mengajarkan nama-nama benda bagi anak-anak, maka media yang digunakan harus mampu mewakili benda-benda yang dimaksud. Tidak mungkin dan tidak diperbolehkan mengajarkan kata “Meja” tetapi media yang digunakan adalah motor.

Pembelajaran sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.⁴

Kenyataan di lapangan siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Oleh karena itu, hendaknya dilakukan perubahan paradigma atau berorientasi terhadap proses pembelajaran. Salah satu perubahan paradigma tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*) metodologi yang semula lebih didominasi *ekspositori* beralih menjadi *partisipatori* dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat *tekstual* berubah menjadi

³ Ahmad Musthafa Al Maraghi, *Terjemah Tafsir Al Maraghi Jilid 6*, PT. Karya Toha Putra Semarang : Semarang, 1993, Cetakan Ke-2, hal. 149.

⁴ Santika, *Manajemen Pendidikan*, (Yogyakarta. Aditya Media. 2008 cet.ke 4. 2017). 45

konstektual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari proses maupun hasil pendidikan.⁵

Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran kontekstual *Contextual Teaching and Learning* disingkat menjadi (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi karena siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi positif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan bersifat relatif konstan.⁶

Mengajar adalah membimbing siswa melakukan kegiatan belajar. Aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sebab siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar. Jadi, aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar. Aktivitas perlu ada dalam belajar, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar karena tidak ada aktivitas. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya mengenai aktivitas fisik tetapi juga berkaitan dengan aktivitas mental siswa.⁷

⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher 2010) 7-8.

⁶ Munir, *Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pendidikan di Era Globalisasi Pendidikan Indonesia*. (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK), 2 (2009), p. 1-4.

⁷ Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2005). 35.

Media pengajaran yang sedang berkembang untuk saat ini yaitu multimedia. Penggunaan multimedia merupakan kombinasi dari grafik, teks, suara, video, dan animasi. Objek dan keadaan yang sebenarnya, yang tidak dapat dilihat langsung, dapat digantikan dengan penggunaan multimedia yang berupa penayangan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia tidak hanya menggunakan kata-kata atau simbol-simbol verbal tetapi melibatkan teks, grafik, suara, video, dan animasi sehingga dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar yang diperoleh lebih berarti bagi siswa. Multimedia sebagai media pengajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi. Multimedia sebagai inovasi pembelajaran dengan teknologi komputer dapat membuat materi yang disampaikan lebih menarik, sehingga siswa mudah memahami pelajaran.⁸ Media animasi yang merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.⁹

Dari hasil observasi awal yang dilakukan ke MAN 3 Cianjur/Tanggeung wawancara dengan guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada tanggal 27 Maret 2017 didapat data bahwa hasil belajar rata-rata siswa (Kelas X IPS Tahun Ajaran 2016-2017) yakni 62,7, secara keseluruhan belum mencapai nilai KKM yaitu 70, serta fasilitas di sekolah kurang memadai. Sedangkan menurut guru TIK/Komputer bahwa guru IPS khususnya guru Sejarah Kebudayaan Islam jarang atau bahkan tidak sama sekali menggunakan multimedia di laboratorium komputer untuk dijadikan media pembelajaran. Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan siswi (XII IPS 1) dan siswa (XII IPS 2) diperoleh data bahwa metode belajar yang sering digunakan guru adalah ceramah dan tanya jawab, guru Sejarah Kebudayaan Islam belum pernah menggunakan multimedia dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dipandang perlu untuk melakukan penelitian tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur/Tanggeung. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian "*Contextual Teaching*

⁸ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta, PT. Rajagrafindo Persada. 2011).34

⁹ Azhar. *Media Pembelajaran*. 35.

and Learning berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan Nilai-nilai Kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur ”.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini membatasi yakni *Contextual Teaching and Learning* pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia dan berbasis *mobile*. Adapun tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia dan berbasis *mobile* ini agar siswa tertarik dalam mengikuti pelajarannya, dan bahkan metode tersebut bisa menanamkan nilai-nilai Kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur di Madrasah Aliyah se-KKM MAN 3 Cianjur.

B. Perumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Dengan adanya masalah berkaitan dengan pembelajaran CTL pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, penulis membatasi masalah tersebut pada “ *Contextual Teaching and Learning* berbasis Multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur ”.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa tujuan *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM MAN 3 Cianjur?
2. Apa program *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut?
3. Bagaimana implementasi *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk

menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut?

4. Bagaimana evaluasi *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut?
5. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut?
6. Apa keunggulan dan keterbatasan *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut?
7. Sejauhmana dampak *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan yaitu, untuk mengidentifikasi :

1. Tujuan *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur .
2. Program *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut.
3. Implementasi *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut

4. Evaluasi *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut.
5. Faktor pendukung dan faktor penghambat *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut.
6. Keunggulan dan keeterbatasan *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut.
7. Dampak *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah se-KKM tersebut.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam kajian *Contextual Teaching and Learning* berbasis multimedia, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam. Demikian juga dapat menjadi referensi atau rujukan yang bermanfaat bagi kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan di masa depan.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada :

- a. Madrasah, sebagai informasi sekaligus referensi dalam rangka perbaikan-pebaikan sistem pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan Nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur.
- b. Guru, Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur untuk mengembangkan berbagai macam model pembelajaran pada mata

pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan Nilai-nilai kesejarahan Islam.

- c. Bagi siswa diharapkan dapat memberikan motivasi dan suasana baru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur, bertanggung jawab pada setiap tugasnya, mengembangkan kemampuan berpikir dan berpendapat positif, dan memberikan bekal untuk dapat bekerjasama dengan orang lain baik dalam belajar maupun dalam masyarakat.
- d. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan renungan dalam upaya peningkatan mutu pelayanan baik kepada guru di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur maupun kepada khalayak umum

E. Kerangka Berpikir

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang arah penulisan disertasi ini, ada baiknya penulis menjelaskan terlebih dahulu kata kunci yang terdapat dalam pembahasan ini, sekaligus penggunaan secara operasional.

Pertama, pembelajaran *contextual teaching and learning*, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis multimedia merupakan strategi dalam belajar mengajar yang mengaitkan antara materi ajar dengan keadaan nyata, multimedia sebagai alat bantu dalam KBM. Kata kontekstual berasal dari kata *Context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana dan keadaan konteks”. Sehingga pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu. Secara umum *contextual* mengandung arti : yang berkenaan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks, yang membawa maksud, makna dan kepentingan.¹⁰

Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi

¹⁰ Johnson, *Contextual Teaching and Learning* .(Jogjakarta: Diva Pres. 2011) 82.

dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.¹¹

Kedua, multimedia alat penunjang atau pendukung dalam proses belajar mengajar. Multimedia terdiri dari dua suku kata yaitu Multi dan Media. Kedua kata tersebut memiliki makna yang berbeda, yaitu :multi yang artinya banyak, sedangkan media adalah alat atau wadah yang digunakan untuk menyebar luaskan informasi kepada banyak orang (khalayak).

Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai alat yang mampu membagikan berbagai bentuk informasi berupa text (tulisan), gambar, video, audio, dan grafik, yang dibuat dalam bentuk digital. Adanya multimedia seperti sekarang ini, dipelopori oleh koran yang diyakini sebagai bentuk awal komunikasi. Pasalnya dari sejak dulu koran sudah menyampaikan berita serta informasinya kepada khalayak dalam bentuk gambar, tulisan, hingga grafik.

Multimedia sebagai media pengajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi. Multimedia sebagai inovasi pembelajaran dengan teknologi komputer dapat membuat materi yang disampaikan lebih menarik, sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, sumber belajar dan fasilitas (*projektor overhead*, radio, komputer, dan perpustakaan).¹²

Ketiga, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah mata pelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa atau catatan peristiwa masa lampau. Hal tersebut berupa perkembangan hasil pemikiran dan perasaan manusia yang terjadi pada masa islam atau dipengaruhi oleh islam mulai sejak zaman Nabi Muhammad SAW sampai sekarang. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan gabungan dari 3 suku kata yaitu sejarah, kebudayaan dan islam. Masing-masing dari suku kata tersebut bisa mengandung arti sendiri-sendiri. Dari ketiga kata tersebut setidaknya ada 2 kata yang diuraikan untuk membangun sebuah pengertian dari sejarah kebudayaan islam, yakni sejarah dan kebudayaan.

¹¹ Santyasa, *Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo. 2007) 13.

¹² Haryatno, *Pembelajaran di Sekolah*. (Jakarta: Prestasi. Pustaka.2010) 24.

Jadi dari pengertian sejarah dan kebudayaan diatas bisa diambil pengertian bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi dimasa lalu yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Keempat, penanaman nilai-nilai kesejarahan islam. Nilai adalah kadar, mutu, sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai dalam pandangan Zakiyah Daradjat adalah suatu perangkat keyakinan ataupun perasaan yang diyakini sebagai suatu identitas yang memberikan corak yang khusus kepada pola pemikiran, perasaan, keterikatan, maupun perilaku.¹³

Penanaman nilai-nilai sejarah Islam adalah meletakkan dasar-dasar keimanan, kepribadian, budi pekerti yang terpuji, kepahlawanan serta rasa nasionalisme yang tertanam dalam jiwa sehingga menjadi motivasi siswa untuk bertingkah laku.¹⁴ Penanaman nilai-nilai sejarah Islam yang penulis maksud di sini adalah suatu tindakan atau cara untuk menanamkan pengetahuan yang berharga berupa nilai keimanan, ibadah dan akhlak yang belandaskan pada wahyu Allah SWT dengan tujuan agar anak mampu mengamalkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar dengan kesadaran tanpa paksaan.

Kerangka teori pada penelitian ini dari *Grand, Middle, dan Applicable Theory*. Kerangka teori *contextual teaching and learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah didasarkan pada tiga hal: *pertama*, pembelajaran *contextual teaching and learning* sangat perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar unuk memberikan penguatan dan penyampaian materi terhadap peserta didik yang didukung dengan multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam. *Kedua*, sejarah kebudayaan islam merupakan materi pelajaran di tingkat madrasah Aliyah dengan ruang lingkup sejarah Rosulullah, sahabat nabi, dan peradaban Islam. *Ketiga*, penanaman nilai-nilai kesejarahan Islam berada pada tahap

¹³ Zakiyah Daradjat. *Penyesuaian Diri*. (Jakarta: Bulan Bintang. 1984).260

¹⁴ <http://massofa.wordpress.com>

operasional kongkrit, peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman belajar melalui *contextual teaching and learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

1. Teori utama (*Grand Theory*) *Contextual Teaching and*

Learning (CTL) menurut Elaine B. Johnson adalah:

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subyek-subyek akademik yang mereka pelajari dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi delapan komponen berikut: membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerjasama, berpikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik.¹⁵

Depdiknas mendefinisikan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai berikut: Suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya.¹⁶

Menurut Trianto, pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* merupakan suatu konsepsi yang mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat

¹⁵ Ibnu Setiawan. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar –Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, diterjemahkan dari karya Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: what it is and why it is here to stay* (Bandung: Mizan Learning Center (MLC), cet.3, 2007), 67.

¹⁶ Depdiknas. *Model Pembelajaran Kontekstual 2* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2007), 18.

hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan tenaga kerja.¹⁷

Kemudian menurut Wina sanjaya bahwa *contextual teaching and learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh unluk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.¹⁸

Konsep yang menjelaskan tentang *contextual teaching and learning* , perlu dipahami hal tersebut antara lain : *Pertama, contextual teaching and learning* menekankan proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung, proses belajar dalam konteks *contextual leaching and learning* tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam seperti pada materi riwayat nabi muhammad S.A.W, siswa langsung mempraktekan sendiri sunah rosul.pada materi ini menggunakan multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajaran. *Kedua, contextual teaching and learning* mendorong agar siswa dapat hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting sebab dengan pembelajaran *contextual teaching and learning* dapat mengkorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata. Bukan saja bagi siswa tetapi materi itu akan bermakna secara fungsional. Kemudian materi yang dipelajarinya akan tertanam dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan. *Ketiga, contextual teaching and learning* mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya *contextual teaching and learning* bukan hanya mengharapkan siswa

¹⁷ S Trianto, *Mendesain*, hal. 105 "Ibid hal. 106 27

¹⁸ Wina Sanjaya, *Strateqi*, hal. 25

dapat memahami materi yang akan dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Teori menengah (*Middle Theory*)

Menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang di antaranya terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Sedangkan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran.¹⁹

Dalam proses pembelajaran dikatakan bahwa media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa, maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan penciuman, peraba dan lain sebagainya; atau dalam bahasa lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Komputer, adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia Karena komputer menurut Arsyad (Yanti Herlanti 2005:3) mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti, Contoh Satu set komputer Mesin komputer bukanlah mesin biasa, tapi ia layak dijuluki sebagai "Mesin Berpikir". Dengan ditemukannya teknologi processor, menjadikan

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 4

komputer ini sebagai mesin yang memiliki kemampuan mengolah berbagai macam simbol bahasa sebagai kemulus, mulai dari angka, huruf, kata, simbol suara, gambar diam, gambar gerak, dan lain-lain.

Proses belajar-mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut terdapat tiga komponen penting yang memainkan perannya yaitu: pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, komunikator dalam hal ini adalah guru dan komunikan dalam hal ini adalah siswa. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien, diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.²⁰

Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media pembelajaran, yaitu : a). Benda untuk didemonstrasikan; b). Komunikasi lisan; c). Gambar cetak; d). Gambar diam; e). Gambar gerak; f). Film bersuara; dan g). Mesin belajar.²¹

3. Teori Aplikabel (*Applicable Theory*) : Penanaman Nilai-nilai Kesejarahan Islam.

Pengertian mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang terdapat di dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah: Salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar.²² Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat penting untuk diajarkan, sebab dengan mengetahui sejarah umat Islam terdahulu, diharapkan siswa dapat mengambil ibrah dari kisah-kisah yang telah terpaparkan kepada mereka. Pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.²³

²⁰ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*(Malang:UIN Malang Press 2009), hal 25

²¹ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkom Dikbud & CV, Rajawali, 1986), hlm 25

²² Syalabi, *Sejarah dan Kebudayaan islam* (Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru,2003), hal xv

²³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), hal 68

Kata sejarah secara harfiah berasal dari kata Arab yang biasa disebut *تاريخ* (Tarikh) yang dalam bahasa Indonesia artinya adalah waktu atau penanggalan. Kata sejarah lebih dekat dengan bahasa Yunani yaitu *Historia* yang berarti ilmu atau orang pandai. Kemudian dalam bahasa Inggris menjadi *History*, yang berarti masa lalu manusia, kata lain yang mendekati acuan tersebut adalah *Geschichte* yang berarti sudah terjadi.²⁴

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

Pengertian penanaman nilai-nilai kesejarahan Islam, penanaman menurut kamus besar bahasa Indonesia artinya proses, cara, perbuatan menanam, menanam, atau menanamkan.²⁵ Nilai adalah kadar, mutu, sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai dalam pandangan Zakiyah Daradjat adalah suatu perangkat keyakinan ataupun perasaan yang diyakini sebagai suatu identitas yang memberikan corak yang khusus kepada pola pemikiran, perasaan, keterikatan, maupun perilaku.²⁶

Nilai adalah tolok ukur tindakan dan perilaku manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Raths, Harmin dan Simon sebagaimana dikutip oleh Kamrani Buseri, mengatakan bahwa nilai merupakan hasil proses pengalaman, yang mana seseorang mempunyai rasa kekaguman, pilihan sendiri, dan mengintegrasikan pilihannya ke dalam pola kehidupannya sehingga nilai akan tumbuh dan berkembang dalam kehidupannya.²⁷

Nilai adalah sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan, budaya yang dapat menunjang kesatuan bangsa yang harus

²⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/sejarah> diakses Minggu, 3 Mei 2015, 21:20

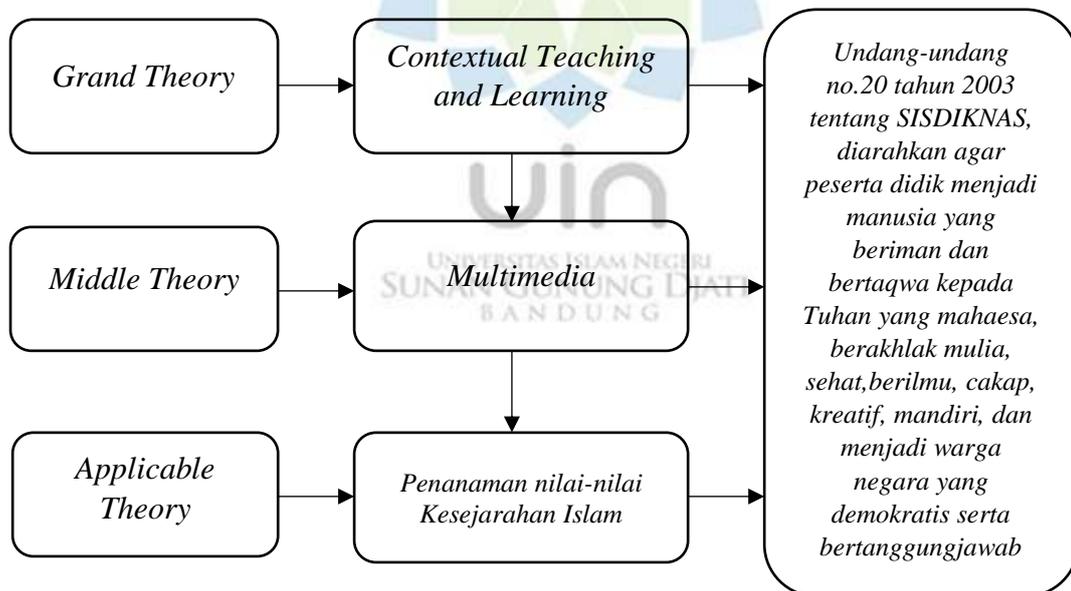
²⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008). 1392

²⁶ Zakiyah Daradjat. *Penyesuaian Diri*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1984). 260

²⁷ Kamrani Buseri. *Pendidikan Keluarga Dalam Islam*. (Jakarta. CV. Bina Usaha. 2003). 71

kita lestarikan. Nilai tidak terletak pada barang atau peristiwa, tetapi manusia memasukkan nilai kedalamnya jadi barang mengandung nilai, karena subjek yang tahu dan menghargai nilai itu.²⁸ Penanaman nilai-nilai kesejarahan Islam adalah meletakkan dasar-dasar keimanan, kepribadian, budi pekerti yang terpuji, kepahlawanan serta rasa nasionalisme yang tertanam dalam jiwa sehingga menjadi motivasi siswa untuk bertingkah laku.²⁹ Penulis maksud di sini adalah suatu tindakan atau cara untuk menanamkan pengetahuan yang berharga berupa nilai keimanan, ibadah dan akhlak yang berlandaskan pada wahyu Allah SWT dengan tujuan agar anak mampu mengamalkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar dengan kesadaran tanpa paksaan.

Berdasarkan pemaparan pemikiran di atas, penulis menetapkan paradigma penelitian seperti di bawah ini.



Gambar 1.1
Grand Theory, Middle Theory dan Applicable Theory
Contextual Teaching and Learning berbasis multimedia pada mata pelajaran
 Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam

²⁸ Khoiron Rosyadi. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, (Jakarta. CV. Bina Usaha 2011) 356.

²⁹ <http://massofa.wordpress.com>

Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis multimedia merupakan strategi dalam belajar mengajar yang mengaitkan antara materi ajar dengan keadaan nyata, multimedia sebagai alat bantu dalam KBM. Kata kontekstual berasal dari kata *Context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana dan keadaan konteks”. Sehingga *pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diartikan sebagai *suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu*. Secara umum contextual mengandung arti : yang berkenaan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks, yang membawa maksud, makna dan kepentingan.³⁰

Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.³¹

Kata kontekstual berasal dari kata *Context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana dan keadaan konteks”. Sehingga *pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diartikan sebagai *suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu*. Secara umum contextual mengandung arti : yang berkenaan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks, yang membawa maksud, makna dan kepentingan.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium atau medius yang secara harfiahnya berarti tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Media pengajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Dapat pula diartikan bahwa media

³⁰ Johnson, *Contextual Teaching and Learning* .(Jogjakarta: Diva Pres. 2011) 82.

³¹ Santyasa, *Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo. 2007) 13.

pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa.³²

Ranah hasil belajar kognitif memegang peranan paling utama dalam hubungannya dengan satuan pelajaran. Tujuan utama pengajaran di SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA pada umumnya adalah peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif.³³

Adapun fungsi pembelajaran multimedia terdiri atas empat fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris, terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.³⁴

Multimedia sebagai media pengajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi. Multimedia sebagai inovasi pembelajaran dengan teknologi komputer dapat membuat materi yang disampaikan lebih menarik, sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, sumber belajar dan fasilitas (*projektor overhead*, radio, komputer, dan perpustakaan).³⁵

³² Ariani, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. (Jakarta: Carwoto Pres. 2010) 27.

³³ Ahmadi, *Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta.2007) 35.

³⁴ Rivai, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. (Jakarta: PT.Raja. Grafindo. 2009) 124.

³⁵ Haryatno, *Pembelajaran di Sekolah*. (Jakarta: Prestasi. Pustaka.2010) 24.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan gabungan dari 3 suku kata yaitu sejarah, kebudayaan dan islam. Masing-masing dari suku kata tersebut bisa mengandung arti sendiri-sendiri. Dari ketiga kata tersebut setidaknya ada 2 kata yang diuraikan untuk membangun sebuah pengertian dari sejarah kebudayaan islam, yakni sejarah dan kebudayaan.³⁶

Kata sejarah dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Arab. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata sejarah (ilmu) diartikan sebagai “pengetahuan atau uraian tentang peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi dimasa lampau.” Ditinjau dari sudut bahasa Indonesia, kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta “buddhayah, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal.” Kebudayaan adalah “hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat-istiadat.” Joko mengutip definisi kebudayaan menurut Ahli antropologi E.B. Taylor dalam bukunya “*Primitive Culture*”, yang menyebutkan bahwa “kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.”³⁷

_____ Jadi dari pengertian sejarah dan kebudayaan di atas bisa diambil pengertian bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi dimasa lalu yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah mata pelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa atau catatan peristiwa masa lampau. Hal tersebut berupa perkembangan hasil pemikiran dan perasaan manusia yang terjadi pada masa Islam atau dipengaruhi oleh Islam mulai sejak zaman Nabi Muhammad SAW sampai sekarang.³⁸

³⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 139.

³⁷ Joko Tri Prasetya dkk., *Ilmu Budaya Dasar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hal. 28.

³⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 794

Kata kontekstual berasal dari kata *Context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana dan keadaan konteks”. Sehingga pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu. Secara umum *contextual* mengandung arti : yang berkenaan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks, yang membawa maksud, makna dan kepentingan.³⁹

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium atau medius yang secara harfiahnya berarti tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Media pengajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Dapat pula diartikan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa.⁴⁰

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁴¹

Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi pembelajaran, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran. Sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah

³⁹ Nurhadi. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. 2003.

⁴⁰ Ariani, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. (Jakarta: Carwoto Pres 2010) 27.

⁴¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tentang Kurikulum (Jakarta: Asamedia. 2009)

adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.⁴²

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.⁴³ Media pengajaran yang sedang berkembang untuk saat ini yaitu multimedia. Penggunaan multimedia merupakan kombinasi dari grafik, teks, suara, video, dan animasi.

Multimedia sebagai media pengajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi. Multimedia sebagai inovasi pembelajaran dengan teknologi komputer dapat membuat materi yang disampaikan lebih menarik, sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, sumber belajar dan fasilitas (*proyektor overhead*, radio, komputer, dan perpustakaan).⁴⁴ Adapun Pengertian Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam Penanaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya proses, cara, perbuatan menanam, menanami atau menanamkan.⁴⁵

Nilai adalah kadar, mutu, sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai dalam pandangan Zakiyah Daradjat adalah suatu perangkat keyakinan ataupun perasaan yang diyakini sebagai suatu identitas yang memberikan corak yang khusus kepada pola pemikiran, perasaan, keterikatan, maupun perilaku.⁴⁶

Nilai adalah tolok ukur tindakan dan perilaku manusia dalam berbagai aspek kehidupan Menurut Raths. Harmin dan Simon sebagaimana dikutip oleh Kamrani buseri, mengatakan bahwa nilai merupakan hasil proses pengalaman, dimana

⁴² Ahmadi, *Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2008) 27.

⁴³ S antyasa, *Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo. 2007) 13.

⁴⁴ Haryatno, *Pembelajaran di Sekolah*. (Jakarta: Prestasi. Pustaka. 2010) 24.

⁴⁵Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008). 1392

⁴⁶ Zakiyah Daradjat. *Penyesuaian Diri*. (Jakarta: Bulan Bintang. 1984).260

seseorang mempunyai rasa kekaguman, pilihan sendiri, dan mengintegrasikan pilihannya ke dalam pola kehidupannya sehingga nilai akan tumbuh dan berkembang dalam kehidupannya.⁴⁷

Nilai adalah sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan, budaya yang dapat menunjang kesatuan bangsa yang harus kita lestarikan. Nilai tidak terletak pada barang atau peristiwa, tetapi manusia memasukkan nilai kedalamnya jadi barang mengandung nilai, karena subjek yang tahu dan menghargai nilai itu.⁴⁸

Penanaman nilai-nilai sejarah Islam adalah meletakkan dasar-dasar keimanan, kepribadian, budi pekerti yang terpuji, kepahlawanan serta rasa nasionalisme yang tertanam dalam jiwa sehingga menjadi motivasi siswa untuk bertingkah laku.⁴⁹ Penanaman nilai-nilai sejarah Islam yang penulis maksud di sini adalah suatu tindakan atau cara untuk menanamkan pengetahuan yang berharga berupa nilai keimanan, ibadah dan akhlak yang belandaskan pada wahyu Allah SWT dengan tujuan agar anak mampu mengamalkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar dengan kesadaran tanpa paksaan.

Tujuan penanaman nilai-nilai kesejarah Islam, tujuan artinya sesuatu yang dituju, yaitu yang akan dicapai dengan suatu kegiatan atau usaha. Suatu kegiatan akan berakhir, bila tujuannya sudah tercapai. Kalau tujuan itu bukan tujuan akhir, kegiatan berikutnya akan langsung dimulai untuk mencapai tujuan selanjutnya dan terus sampai pada tujuan akhir.⁵⁰

Begitu pula dengan penanaman nilai-nilai agama Islam juga harus mempunyai tujuan yang merupakan suatu faktor yang harus ada dalam setiap aktifitas. Secara umum pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, penghayatan, dan pengamalan peserta tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta

⁴⁷ Kamrani Buseri. *Pendidikan Keluarga Dalam Islam*. (Jakarta. CV. Bina Usaha. 2003). 71

⁴⁸ Khoiron Rosyadi. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, (Jakarta. CV. Bina Usaha 2011) 356.

⁴⁹ <http://massofa.wordpress.com>

⁵⁰ Darajat, Zakiyah dkk., *Didaktik Metodik Pengajaran Agama*. (Jakarta: Departemen Agama RI, 1996) 72.

berakhlakul mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dari tujuan tersebut di atas dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pendidikan agama Islam, yaitu:

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam
- b. Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam.
- c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam.
- d. Dimensi pengalamannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah diimani, dipahami dan dihayati atau diinternalisasikan oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.⁵¹

Secara khusus tujuan penanaman nilai-nilai agama Islam pada peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar keimanan
- b. Meletakkan dasar-dasar kepribadian/budi pekerti yang terpuji
- c. Meletakkan kebiasaan beribadah sesuai dengan kemampuan anak.

Memperhatikan tujuan khusus penanaman nilai-nilai agama Islam pada peserta didik guru melihat dan mempertimbangkan aspek usia, aspek fisik dan aspek psikis peserta didik karena pada usia peserta didik berpengaruh terhadap aspek fisik dan psikis terlihat seiring dengan perkembangan usia anak.⁵²

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwasannya tujuan penanaman nilai-nilai sejarah Islam yaitu memberikan bekal bagi peserta didik berupa ajaran-ajaran Islam sebagai pedoman dalam hidupnya. Dengan harapan potensi yang dimilikinya dapat berkembang dan terbina dengan sempurna sehingga kelak anak akan memiliki kualitas fondasi agama yang kokoh. Muatan materi pembelajaran

⁵¹Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar, Penerapan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*. (Surabaya. Citra media.2008) 78.

⁵²Otib Sabiti Hidayat, *Pedoman Pendidikan Karakter*. (Jakarta. Gramedia 2011) 8.4.

dalam proses penanaman nilai-nilai agama Islam bagi peserta didik seyogyanya bersifat sebagai berikut:

a. *Applicable*

Sifat yang pertama ini memiliki makna bahwa yang harus anak dapatkan saat mereka mengikuti proses pembelajaran. Materi pembelajaran bersifat terapan yang berkaitan dengan kegiatan rutin peserta didik sehari-hari yang sangat dibutuhkan untuk kepentingan aktivitas peserta didik, serta yang dapat dilakukan anak dalam kehidupannya.

b. *Enjoyable*

Topik kegiatan inti dari pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik salah satunya adalah memberikan kesempatan untuk bermain dan belajar tentang kehidupan yang religius. Oleh karenanya sifat materi yang harus disiapkan atau yang dipilih oleh guru diupayakan mampu membuat suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, membuat peserta didik bahagia, dan menjadikan peserta didik mau mengikuti dengan antusias materi yang diajarkan oleh guru.

c. Mudah ditiru

Materi yang disajikan dapat dipraktekkan sesuai dengan kemampuan fisik dan karakteristik lahiriyah peserta didik. Sehingga kualitas dan kuantitas materi pembelajaran nilai-nilai agama Islam harus menjadi salah satu pertimbangan para guru dan orang tua, karena kurangnya pertimbangan terhadap hal tersebut, akan mengakibatkan munculnya pembelajaran yang sia-sia atau kurang bermakna bagi anak itu sendiri.⁵³

Materi penanaman nilai-nilai Sejarah Kebudayaan Islam yang harus diajarkan sedini mungkin pada peserta didik antara lain:

a. Nilai Keimanan /Spritual

Pendidikan iman adalah mengikat anak dengan dasar-dasar keimanan, rukun Islam dan dasar-dasar syariat semenjak anak sudah mengerti dan memahami. Yang dimaksud dengan dasar-dasar keimanan adalah segala sesuatu yang

⁵³ Otib Sabiti Hidayat, *Pedoman Pendidikan Karakter*. (Jakarta: Gramedia 2011) 8.31.

ditetapkan melalui pemberitaan yang benar akan hakikat keimanan dan perkara ghaib seperti iman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab, semua Rasul dan pertanyaan dua malaikat, azab kubur, kebangkitan, hisab, surga dan neraka.

Sedangkan yang dimaksud dengan rukun Islam adalah semua peribadatan anggota dan harta, seperti shalat, puasa, zakat, haji bagi yang melaksanakan. Adapun maksud dari dasar-dasar syariat adalah setiap perkara yang bisa mengantarkan kepada jalan Allah, ajaran-ajaran Islam baik akidah, akhlak, hukum, aturan-aturan dan ketetapan-ketetapan.

Ruang lingkup materi keimanan meliputi rukun iman yang enam yaitu:

- 1) Iman kepada Allah yang meliputi empat hal
 - Bahwa Allah itu ada tanpa sesuatu lain yang mengadakannya
 - Dia adalah Rabb (pemelihara seluruh alam)
 - Dialah pemilik alam semesta yang memiliki wewenang mutlak untuk mengaturnya
 - Dia adalah satu-satunya Tuhan yang harus diibadahi, tidak ada yang diibadahi selain-Nya

Hal ini dilakukan dengan mengenalkan pada anak tentang Allah SWT, Tuhan yang maha tunggal dan maha berkuasa atas segala-galanya. Karena anak mulai mengenal Tuhan seperti yang dijelaskan oleh Dzakiyah Daradjat sebagai berikut:

“Anak-anak mulai mengenal Tuhan melalui bahasa.dari kata-kata orang tua yang berada di dalam lingkungan yang pada permulaan diterimanya secara acuh tak acuh saja. Akan tetapi setelah melihat orang-orang dewasa yang menunjukkan rasa kagum dan takut terhadap sesuatu yang ghaib yang tidak dapat dilihatnya itu, mungkin ia akan ikut membaca dan mengulang kata-kata yang diucapkan oleh orang tuanya, lambat laun tanpa disadarinya akan masuklah pemikiran tentang Tuhan dalam pembinaan kepribadiannya dan menjadi objek pengalaman agamis”⁵⁴

- 2) Beriman kepada Malaikat

⁵⁴Darajat, dkk., *Didaktik Metodik Pengajaran Agama*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1996) 72.

Para malaikat adalah utusan Allah kepada para Rasul, sedangkan Rasul adalah utuan Allah kepada seluruh umat manusia. Adanya malaikat telah disebutkan dalam al-Qur'andan barang siapa mengingkari sesuatu yang telah diberikan oleh al-Qur'an mengenai mereka maka ia telah kafir.

3) Beriman kepada Rasul

Rasul adalah manusia yang memiliki keistimewaan dengan wahyu berupa syariat serta diperintahkan untuk menyampaikan kepada umatnya. Dalam al-Qur'an Allah telah menjelaskan bahwa untuk masing-masing umati ada Rasul yang diutus oleh Allah kepada masing-masing umat. Hal ini disebutkan dalam surah Yunus ayat 47 yang berbunyi:

وَلِكُلِّ أُمَّةٍ رَسُولٌ فَإِذَا جَاءَ رَسُولُهُمْ قُضِيَ بَيْنَهُمْ بِالْقِسْطِ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Artinya:”tiap-tiap umat mempunyai rasul, maka apabila telah datang Rasul mereka, diberikanlah keputusan antara mereka dengan adil dan mereka (sedikitpun) tidak dianiaya.

4) Beriman kepada kitab-kitab Allah

Kita beriman kepada kitab-kitab Allah yaitu kitab-kitab yang pernah diturunkan oleh Allah kepada para utusannya.

5) Beriman kepada hari kiamat

Beriman kepada hari kiamat berarti percaya dan yakin akan datang suatu masa berakhirnya semua kehidupan di dunia ini.

6) Beriman kepada *qadha dan qadar*

Arti *qadar* adalah sunah-sunah (ketentuan, ketetapan,hukum)yang telah digariskan oleh Allah swt atas jagad raya ini, serta merupakan *nizham* (system) yang dijalankan, dan hukum-hukum alam yang diberlakukan. Sedangkan *qadha* yaitu pelaksanaan dari apa yang telah digariskan oleh Allah swt.⁵⁵

b. Nilai kepahlawanan

⁵⁵Syaikh Ali Thanthawi, *Aqidah Islam, Doktrin dan Filosofi*. (Solo: Era Indonesia. 2004) 33-133

Pendidikan ibadah bagi anak-anak akan lebih baik apabila diberikan lebih mendalam karena materi pendidikan sejarah Islam secara menyeluruh termaktub dalam tarikh Islam. Sejarah Islam tidak hanya membicarakan tentang sejarah dan cerita-cerita saja melainkan juga membahas tentang kepahlawan dan tokoh Islam seperti para nabi, sahabat, imam besar, dan ilmuwan Islam.

Jiwa kepahlawan di atas hendaknya diperkenalkan sedini mungkin dan sedikitnya dibiasakan dalam diri siswa. Hal ini dilakukan agar kelak mereka tumbuh menjadi insan yang benar-benar taqwa, yakni insan yang taat melaksanakan segala perintah agama dan taat pula dalam menjauhi segala larangannya. Jiwa kepahlawan yang tertanam sebagai realisasi dari akidah Islamiah harus tetap terpancar dan teramalkan dengan baik oleh setiap siswa.

c. Nilai nasionalisme

Nasionalisme dalam dimensi sejarah dan norma merupakan sebuah penemuan sosial yang paling menakjubkan dalam perjalanan sejarah manusia, paling kurang dalam dasa warsa seratus tahun terakhir. Nasionalisme menjadi payung sosial- kultur negara negara mana pun untuk mengukuhkan integritasnya. Nasionalisme merupakan “ruh” sosial-kultur untuk membentuk dan memperkokoh identitas nasional sebagai jati diri bangsa yang telah memiliki martabat kemerdekaan, sejalan dengan nasionalisme dalam sejarah Islam.

Nasionalisme merupakan sikap dan tingkah laku individu atau masyarakat yang merujuk pada loyalitas dan pengabdian terhadap bangsa dan negaranya.⁵⁶ Tetapi, secara empiris nasionalisme tidak sesederhana definisi itu, tetapi selalu dialektis dan interpretatif, karena nasionalisme bukan pembawaan manusia sejak lahir, melainkan sebagai hasil peradaban manusia dalam menjawab tantangan hidupnya. Dalam sejarah Indonesia dibuktikan bahwa kebangkitan rasa nasionalisme didaur ulang kembali oleh para generasi muda, karena mereka merasa ada yang menyimpang dari perjalanan nasionalisme bangsanya

Dari beberapa pendapat mengenai nasionalisme di atas, dapat dipahami bahwa nasionalisme merupakan sesuatu jiwa yang tertanam, tanpa pemikiran dan juga

⁵⁶ Daliman, A. “*Harmonisasi antara Nasionalisme dalam Kehidupan Bernegara dan Beragama*”, dalam *Kearifan Sang Profesor*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2006).79

pertimbangan serta dorongan dari luar, yang bertujuan untuk mencintai dan membela tanah airnya terutama membela agama Islam. Penanaman diartikan sebagai proses atau suatu kegiatan atau perbuatan menanamkan sesuatu pada tempat yang semestinya dalam hal ini mengenai nilai-nilai agama Islam yang berupa nilai keimanan, nilai ibadah dan nilai akhlak pada diri seseorang agar terbentuk pribadi muslim yang Islami.⁵⁷

Dari definisi di atas dapat diambil pengertian bahwa metode penanaman adalah cara kerja yang terencana, sistematis agar memudahkan dalam penyampaian materi guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien dalam menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam. Dengan demikian penanaman nilai-nilai kesejarahan Islam dapat dirasakan oleh peserta didik.

Untuk mencapai tujuan dari penanaman nilai-nilai kesejarahan Islam yang telah ditentukan, seorang guru dituntut agar cermat memilih dan menetapkan metode apa yang tepat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran pada peserta didik.⁵⁸ Oleh karenanya, pendidik harus mempunyai kreativitas dalam mendidik peserta didik agar nantinya dalam menanamkan nilai-nilai agama Islam, mereka tidak merasa kesulitan dan nilai-nilai kesejarahan Islam dapat tertanam baik dalam benak peserta didik.

Guru merupakan ujung tombak sebagai pihak yang melakukan proses belajar mengajar sebagai pembina di dalam kelas dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini merupakan wujud dari peran guru yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pada mata pelajaran SKI dengan Pembelajaran CTL berbasis Multimedia.

Proses tersebut secara langsung dilakukan oleh guru. Untuk itu, kompetensi guru terutama kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional merupakan modal utama untuk mencapai keberhasilan sebuah pembinaan kepada siswa. Kedua kompetensi tersebut selain diperoleh guru semasa pendidikan sebelum menjadi guru juga berkembang selama perjalanan seseorang menjadi guru.

⁵⁷ Khoiron Rosyadi. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, (Jakarta. CV. Bina Usaha, 1998) 890.

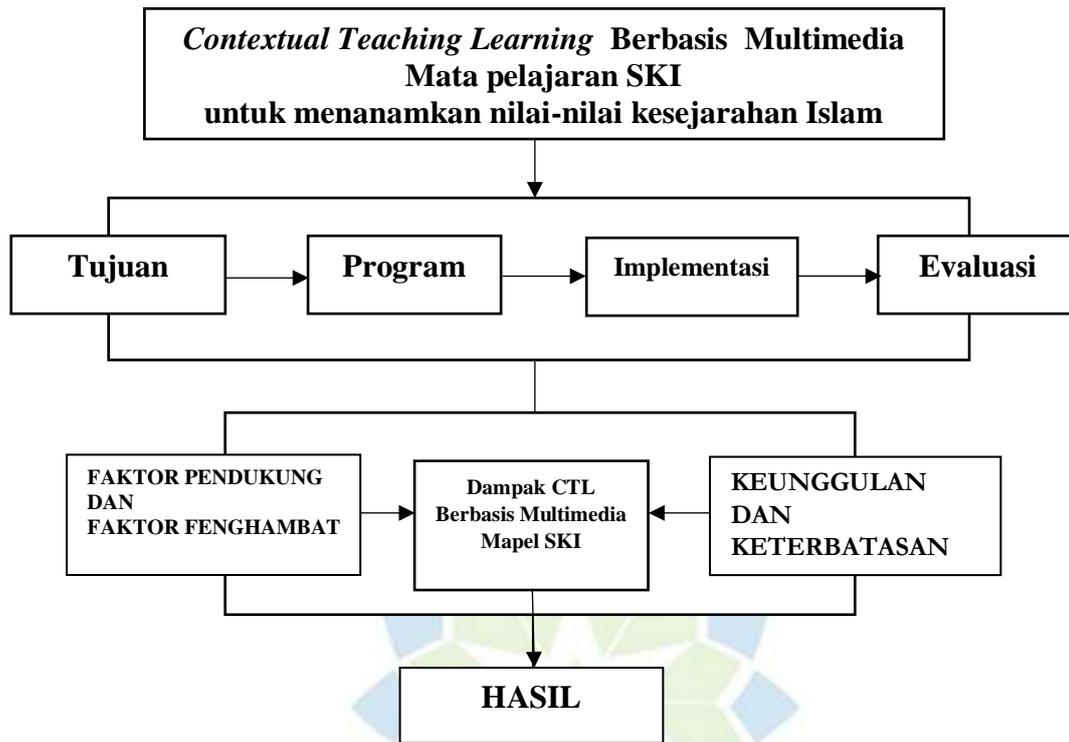
⁵⁸ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. (Jakarta: Ciputat Press.2002) 109.

Kedua komponen di atas sebenarnya merupakan dua hal yang saling mendukung dalam proses pembelajaran SKI, namun ditinjau dari hasil belajar maka guru merupakan faktor pertama yang berhubungan langsung dengan siswa. Pada penelitian ini peneliti fokus hanya Pembelajaran CTL Berbasis Multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti berharap memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran CTL berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur yang dikembangkan dengan memberi perhatian khusus (assesment center) tentang nilai-nilai kesejarahan Islam, yang dapat diterima oleh semua siswa yang mengikuti pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri maupun Swasta tersebut sehingga dengan memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran CTL berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan Nilai-nilai Kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur tersebut diharapkan siswa dapat terbentuk akhlak yang baik terutama dalam berperilaku sesuai dengan aturan dan ajaran agama Islam.

Dengan demikian penyelenggaraan Pembelajaran CTL Berbasis Multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai kesejarahan Islam di Madrasah Aliyah Se-KKM MAN 3 Cianjur diharapkan memiliki kontribusi terhadap pembentukan akhlak yang baik, seperti nilai Spritual, nilai kepahlawan, nilai Nasionalisme, karena nilai-nilai kesejarahan Islam harus terus tanamkan dan diarahkan supaya peserta didik memiliki sikap yang baik terhadap Sejarah Kebudayaan Islam dan nilai-nilai ajaran agama Islam yang harus dijadikan pedoman dan suri tauladan dari tokoh-tokoh Islam.

Setiap penelitian memiliki kerangka berpikir sebagai pijakan dan arah penelitian. Kerangka berpikir yang menjadi acuan dalam penelitian ini dapat dideskripsikan dalam bagan berikut ini :



Bagan 1.1 Skema Kerangka Berpikir

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. Faisal Mubarak. 2014. *Multimedia Dalam Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Arab*. Disertasi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia sudah sesuai dengan materi pelajaran yang menjadi landasan kurikulum. Dalam pemilihan jenis-jenis multimedia dalam pengembangan model bahan ajar bahasa arab yang dilakukan oleh para ustadzah adalah jenis model bahan ajar bahasa arab yang sesuai dengan peserta didik. Nilai edukatif yang tertanam pada anak adalah: pertama, motivasi belajar, kedua, minat belajar, ketiga, akhlak, keempat, psikologis. Dalam hal keberhasilan multimedia model bahan ajar terlihat bahwa pertama, motivasi belajar yang tertanam kepada anak sangat membantu anak-anak untuk mengetahui dan memahami materi bahasa arab, sehingga mereka dapat mempraktekan dalam kehidupan sehari-hari; kedua, minat belajar, keberhasilan minat belajar disini sangat nampak pada diri anak, dengan keseriusannya melakukan praktek berbahasa

Arab dengan bimbingan ustad. ketiga, akhlak adalah perubahan sikap dan tingkah laku dalam pembelajaran menjadi lebih baik dan terarah, hal itu ditunjukkan dengan berperilaku motivasi belajar dan minat belajar, keempat, nilai-nilai psikologis, nilai ini dapat menawarkan suasana yang gembira bagi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. Momon. 2017. *Penanaman Nilai-Nilai Akhlak dalam Pendidikan Seks*. Disertasi Pendidikan Islam PPs Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendidikan Seks dalam penanaman nilai-nilai akhlak sudah sesuai dengan materi pelajaran yang menjadi landasan kurikulum. Dalam pendidikan seks yang dilaksanakan mencantumkan materi pelajaran tersebut ke dalam kurikulum sekolah oleh pihak satuan pendidikan yang sesuai dengan ajaran Islam. Nilai-nilai edukatif yang tertanam pada anak adalah: pertama, nilai-nilai keimanan, kedua, nilai-nilai ibadah, ketiga, nilai-nilai akhlak, keempat, nilai-nilai psikologis. Dalam hal keberhasilan penanaman nilai-nilai akhlak terlihat bahwa pertama, nilai-nilai keimanan yang tertanam kepada anak sangat membantu untuk mengetahui dan memahami ajaran-ajaran dalam Islam, sehingga mereka dapat mempraktekan dalam kehidupan sehari-hari; kedua, nilai-nilai ibadah, keberhasilan nilai-nilai ibadah disini sangat nampak pada diri anak, dengan keseriusannya melakukan praktek sholat dan menjauhi hal-hal yang dilarang dengan bimbingan ustadzah; ketiga, nilai-nilai akhlak. Keberhasilan nilai-nilai ini adalah perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik dan terarah, hal itu ditunjukkan dengan berperilaku sopan dan berbuat baik kepada sesama teman, keempat, nilai-nilai psikologis, nilai ini dapat menawarkan suasana yang gembira bagi anak. Anak dapat menceritakan kembali secara kreatif kepada orang tua mereka tentang nilai-nilai pendidikan agama Islam.

3. Rumainur. 2016. *Pengembangan Media Bahan Ajar Berbasis Multimedia Auto Play Studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Disertasi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia autoplay yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan

kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran SKI Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan hana siswa meningkat 18,49% dari 69,96 menjadi 82.90.

4. Wenggita Maulani Putria, Fauzi Bakrib, Andreas Handjoko Permana. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Alat Optik*. Hasil Penelitian Dosen dalam Jurnal Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2016 Seminar Nasional Fisika 2016 Prodi Pendidikan Fisika dan Fisika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Jakarta.

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa perangkat lunak dengan teknologi *Augmented Reality* pada pokok bahasan Alat Optik. Media pembelajaran berbasis multimedia *Augmented Reality* ini telah melalui tahap uji validasi dengan rata-rata persentase capaian sebesar 90,54% menurut ahli materi, 91,42% menurut ahli media pembelajaran, dan 97,26% menurut guru Fisika SMA. Hasil uji coba terbatas oleh 7 siswa SMA Negeri 22 Kelas X menunjukkan persentase capaian sebesar 87,70% dan hasil uji coba lapangan terhadap 33 siswa SMA Negeri 22 Jakarta kelas X dan 28 siswa SMA Negeri 33 Jakarta kelas XI menunjukkan persentase capaian sebesar 86,43%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia *Augmented Reality* ini memenuhi persyaratan dengan kualitas sangat baik untuk digunakan sebagai media penunjang dalam kegiatan pembelajaran Fisika pada materi alat optik

5. M. Said Hasibuan, M.Kom, Lia Rosmalia. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metode Jaritmatika*. Hasil Penelitian Dosen dalam Jurnal pada Institut Informatika Dan Bisnis (IBI) Darmajaya Bandar Lampung.

Hasil Penelitian ini dapat membantu siswa dalam belajar matematika agar lebih mudah dipahami. Penelitian ini juga fokus melakukan perubahan model pembelajaran jaritmatika yang biasa di ajarkan dengan model konvensional diubah dengan model pendekatan multimedia. Dari segi akses media pembelajaran penelitian ini juga menambahkan fitur mobile yang arahnya agar proses

pembelajaran bisa dilakukan di manapun dan kapanpun. Pada akhir proses pembelajaran penelitian ini juga memberikan beberapa soal ujian yang dilakukan untuk evaluasi siswa.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan di atas dalam penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan penulis yakni pembelajaran CTL berbasis Multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk menanamkan nilai-nilai Sejarah Islam.

