

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama, dilakukan oleh Zahro Mufida dan Makhrus dalam jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran yang berjudul Implementasi Sistem Evaluasi Pembelajaran ISMUBA Berbasis Android mengatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa implementasi sistem evaluasi pembelajaran Ismuba berbasis Android di Sekolah Menengah Kejuruan MIGAS Kabupaten Cilacap yaitu dimulai dari tahap perencanaan, pada tahapan perencanaan yaitu Access Point yang dipasang pada ruang ujian, soal ujian dan kunci jawaban yang disiapkan oleh guru Ismuba kemudian diunggah pada sistem CBT Muhammadiyah, setting jadwal pada sistem dan sosialisasi kepada siswa terkait teknis pelaksanaan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa implementasi sistem evaluasi pembelajaran Ismuba berbasis android di SMK MIGAS Muhammadiyah Kabupaten Cilacap dimulai dari proses perencanaan yaitu mempersiapkan sarana prasarana seperti memasang access point, menyiapkan ruang ujian, membuat soal dan kunci jawaban, mengupload soal pada situs ujian CBT kemudian melakukan setting jadwal, dan melakukan sosialisasi kepada siswa terkait dengan teknis pelaksanaan ujian berbasis Android (Mufida & Makhrus, 2023).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan sama-sama meneliti dalam pembelajaran tarikh. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu fokus penelitian terdahulu adalah meneliti tentang sistem evaluasi pembelajaran Ismuba berbasis andorid, sedangkan pada penelitian ini hanya memfokuskan penelitiannya pada penggunaan aplikasi ISMUBAKU dalam pembelajaran Tarikh.

Penelitian kedua, dilakukan oleh Suyoko (Skripsi 2022) yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tarikh Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Masalah pada penelitian ini adalah pembelajaran tarikh masih dipengaruhi oleh pola pikir konvensional yang hanya cenderung menampilkan informasi dengan berbasis waktu sejarah yang bersifat naratif dan kurang memperhatikan penyampaian nilai dari suatu informasi masa lampau dengan pembelajaran tersebut menyebabkan kebosanan dalam pembelajaran. Kemudian permasalahan kedua yaitu pembelajaran tarikh masih terlalu terpusat pada guru yang mana menyebabkan siswa kurang berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran.

Pada penelitian Suyoko ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tarikh berbasis android menggunakan aplikasi TarikXapp.apk efektif dalam mendukung hasil belajar siswa pada materi peradaban Islam di Andalusia, Turki, dan India dengan tingkat sedang dan kategori cukup efektif

(Suyoko, 2022).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan aplikasi dalam mata pelajaran tarikh. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu metode penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Asnidar (2022) dalam jurnal literasiologi yang berjudul Metode Pembelajaran Tarikh (Sejarah Kebudayaan Islam) Question Student Have. Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar banyak dihadapi oleh sejumlah peserta didik yang tidak memiliki dorongan belajar dan menganggap pelajaran tarikh adalah pelajaran yang sulit karena sering diajarkan hanya bersifat informatif atau hafalan. Sehingga mata pelajaran tarikh kurang memuaskan, perlu metode pembelajaran yang menyenangkan.

Pada penelian Asnidar ini dapat disimpulkan bahwa ada beberapa metode pembelajaran tarikh yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yaitu: ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, timeline, peta konsep, bermain peran, aktif berbagi penegetahuan, dan sebagainya (Asnidar, 2022).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian ini sama-sama meneliti tentang pembelajaran tarikh. Perbedaaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu memfokuskan penelitian tentang metode pembelajaran tarikh (Sejarah Kebudayaan Islam)

question student have, sedangkan penelitian ini meneliti tentang penggunaan aplikasi ISMUBAKU dalam pembelajaran tarikh.

Penelitian keempat, dilakukan oleh Muhammad Ikhsan K.P, Hafidz dkk. (2023) dalam jurnal terbitan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul Implementasi PK Best Learning Berbasis Website Pada Pembelajaran Tarikh Di SMA Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan rancangan studi kasus. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan dan kendala dalam menggunakan e-learning PK Best Learning berbasis website pada mata pelajaran tarikh di kelas XI IPS SMA Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat.

Pada penelitian Muhammad Ikhsan K.P, Hafidz dkk. (2023) dapat disimpulkan bahwa PK Best Learning sangat membantu dalam kepentingan pendidikan dengan menyediakan platform e-learning yang dapat mengelola seluruh rangkaian akademik peserta didik (Putra et al., 2023).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode kualitatif dan penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran tarikh. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu memfokuskan penelitian tentang penerapan website pada pembelajaran tarikh, sedangkan penelitian ini memfokuskan penelitian tentang penggunaan aplikasi dalam pembelajaran tarikh.

Penelitian kelima, dilakukan oleh M. Amirudin Rosyid dan M. Alif

Kurniawan (2022) dalam jurnal terbitan Universitas Ahmad Dahlan yang berjudul Pembelajaran Tarikh Berbasis Teknologi Digital Bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean Saat Pandemi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memahami peranan teknologi digital terhadap pembelajaran tarikh dan untuk mengetahui tantangan dan peluang pembelajaran tarikh berbasis teknologi digital di SMP Muhammadiyah 1 Godean pada masa pandemi. Pada penelitian M. Amirudin Rosyid dan M. Alif Kurniawan ini dapat disimpulkan bahwa teknologi digital memiliki peranan yang begitu penting dalam pembelajaran tarikh secara online (Rosyid & Kurniawan, 2022).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran tarikh. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu fokus penelitian terdahulu adalah pembelajaran tarikh yang berbasis teknologi digital di masa pandemi, sedangkan penelitian ini memfokuskan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran tarikh.

B. Kerangka Teori

1. Pengertian Aplikasi ISMUBAKU

a. Pengertian Aplikasi

Aplikasi disebut jenis perangkat lunak komputer tertentu yang menggunakan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan aktivitas yang diinginkan pengguna (Adila, 2021).

Menurut istilah, aplikasi merujuk pada program yang sudah tersedia dan dirancang untuk melakukan tugas tertentu bagi penggunanya (Damanik & Ginting, 2019).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan fungsi tertentu pada perangkat komputer atau smartphone, yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi, pelayanan masyarakat, hiburan, pendidikan, dan untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya.

Aplikasi dapat di buat untuk berbagai platform, seperti komputer, smartphone, dan web, serta dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, komunikasi, produktivitas, dan pendidikan.

b. Pengertian Aplikasi ISMUBAKU

Aplikasi ISMUBAKU adalah aplikasi pendidikan yang berisi buku digital SMK/SMA Muhammadiyah yang digunakan untuk mempermudah penggunanya sebagai bahan bacaan mata pelajaran ISMUBA (Islam, Kemuhammadiyan, dan Bahasa Arab). Aplikasi ini sebelumnya hanya dapat di instal melalui Google, akan tetapi sekarang sudah dapat di instal melalui PlayStore dengan versi android lama yaitu versi 12/13 kebawah. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara offline tanpa menggunakan data apabila buku digital dalam aplikasinya sudah terdownload. Aplikasi ISMUBAKU telah dikembangkan oleh Nono Rusyanto yang diluncurkan sejak Agustus tahun 2020.

Aplikasi ini menyediakan beberapa buku digital ISMUBA di

antaranya yaitu buku tarikh, akidah, akhlak, fikih, kemuhammadiyah, dan bahasa Arab dari kelas X sampai kelas XII. Aplikasi ini sendiri sudah dipakai sekitar 4 tahunan di SMK Muhammadiyah Sampang, Kabupaten Cilacap.

Berdasarkan jenis dan fungsinya, aplikasi ISMUBAKU masuk ke dalam kategori aplikasi mobile, karena aplikasi mobile ini dirancang untuk perangkat seluler seperti smartphone. Aplikasi ISMUBAKU juga memiliki tujuan untuk pendidikan, karena aplikasi ini mendukung proses belajar mengajar melalui materi yang ada di buku digital.

Jadi, dengan adanya aplikasi ISMUBAKU ini, pengguna dapat:

- 1) Membaca buku digital secara online, kemudian dapat dibaca secara offline ketika buku digital sudah terunduh semua.
- 2) Dapat mengakses buku-buku digital mata pelajaran ISMUBA, seperti, akidah akhlak, bahasa Arab, fikih, al-qur'an hadis, kemuhammadiyah, dan tarikh.

Dengan demikian, aplikasi ISMUBAKU dapat membantu siswa dalam mendapatkan sumber belajar yang relevan dan mendukung proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Tarikh

a. Pengertian Pembelajaran

Pebelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan oleh guru untuk memungkinkan siswanya belajar kapan saja dan di mana saja. Pada hakikatnya, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang

untuk membantu siswa belajar. Adanya tujuan yang jelas, keinginan untuk belajar, fasilitas yang mendukung, dan interaksi antara orang lain dan lingkungan sekitar adalah karakteristik utama pembelajaran (R. Azis, 2019).

Pembelajaran adalah proses di mana seorang siswa berinteraksi dengan sumber belajar dan guru dalam lingkup belajar. Pembelajaran juga adalah suatu proses interaksi antara siswa dan lingkungannya dengan tujuan mengubah perilaku untuk keadaan yang lebih baik (Setiawan et al., 2023).

Pembelajaran adalah suatu proses di mana siswa berinteraksi dengan sumber belajar baik secara langsung maupun dari jarak jauh (Firmadani, 2020).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru baik secara langsung atau tidak langsung, yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh ilmu pengetahuan.

Menurut peneliti juga, pembelajaran adalah proses di mana seseorang menafsirkan, memproses, dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan serta pengalaman sebelumnya melalui pengalaman, instruksi, atau interaksi dengan lingkungan atau sumber belajar. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan proses belajar berjalan dengan baik.

Pentingnya pembelajaran terdapat dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq

ayat 1-5.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ

الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

“Yang artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3) Yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”. (Q.S. Al-‘Alaq: 1-5)”

Dalam ayat tersebut terdapat dua pengulangan kata iqra’ yaitu pada ayat 1 dan ayat 3. Menurut pandangan Quraish Shihab, perintah yang pertama bertujuan untuk mengungkapkan informasi baru yang belum diketahui, sementara perintah kedua bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan kepada orang lain. Hal ini mencerminkan bahwa dalam proses belajar dan mengajar memerlukan usaha yang terbaik, termasuk memanfaatkan potensi manusia dengan alat yang tersedia Shihab (1997) (dalam Anshori, 2019).

Adapun macam-macam teori pembelajaran, yaitu:

1) Teori Behavioristik

Teori behavioristik yaitu teori yang dibuat oleh Gage, Gagne, dan Berliner. Mereka percaya bahwa pengalaman dapat mempengaruhi tingkah laku manusia. Jadi, menurut mereka, cara

manusia bertingkah laku bisa dipengaruhi oleh apa yang manusia itu alami (Gusnarib & Rosnawati, 2021). Teori ini juga disebut dengan teori tentang mempelajari tingkah laku manusia.

Tokoh dalam teori ini adalah Ivan Pavlov, John B. Watson, dan B.F. Skinner, mereka menekankan pentingnya stimulus-respon dan penguatan positif/negatif dalam pembelajaran.

2) Teori Kognitivistik

Teori kognitivistik adalah pendekatan psikologi yang menekankan pada peran proses mental dalam pembelajaran, seperti pemahaman, pemikiran, dan pengolahan informasi. Menurut teori ini, perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahaman tentang situasi yang terkait dengan tujuan belajarnya (Hidayati, 2021). Tokoh penting dalam teori ini adalah Jean Piaget.

3) Teori Humanistik

Teori ini menempatkan individu sebagai pusat dari proses pembelajaran. Teori ini menekankan pentingnya perasaan dan emosi dalam proses belajar, caranya yaitu, menciptakan lingkungan yang suportif dan menghargai individualitas siswa. Tokoh dalam teori ini adalah Abraham Maslow.

4) Teori Pembelajaran Konstruktivistik

Teori konstruktivistik adalah realitas yang ditentukan oleh pengalaman individu, dan individu secara aktif memiliki kemampuan untuk membangun atau membuat pengetahuan mereka

sendiri (Hidayati, 2021).

Teori ini menyatakan bahwa belajar lebih dari sekadar proses menerima informasi secara pasif. Sebaliknya, belajar adalah proses aktif di mana siswa memperoleh pengetahuan baru berdasarkan apa yang sudah mereka ketahui. Jadi teori ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan mereka secara aktif dan bermakna.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran yang dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal (Muliani, 2022):

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa serta dapat mempengaruhi kemampuan dan keinginan mereka untuk belajar. Beberapa faktor internal antara lain:

a) Motivasi

Motivasi yaitu dorongan internal yang mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Motivasi adalah suatu komponen yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Jika seseorang memiliki keinginan untuk belajar, mereka akan mencapai hasil belajar yang diinginkan (Rahman, 2022).

Jadi siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih bersemangat dan gigih dalam mengikuti proses pembelajaran.

b) Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif merujuk pada berbagai kemampuan, seperti perencanaan, pemikiran abstrak, belajar cepat, dan pemecahan masalah. Tindakan seseorang yang dimotivasi oleh rasa ingintahu dapat digunakan untuk melacak perkembangan kognitif mereka (Izzuddin, 2021).

Kemampuan kognitif juga bisa disebut kemampuan intelektual yang melibatkan berbagai proses mental yang diperlukan untuk menerima, mengolah, serta menyimpan pengetahuan. Kemampuan ini sangat penting dalam pembelajaran karena mempengaruhi cara siswa menerima, memahami, dan mengingat informasi. Jadi siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang baik cenderung lebih cepat memahami materi pelajaran.

c) Emosi

Kondisi emosional siswa yaitu seperti perasaan cemas, gembira, atau setres (Putri et al., 2023), yang mana kondisi tersebut dapat berdampak pada konsentrasi dan semangat mereka untuk belajar. Jadi siswa yang memiliki kondisi emosional yang stabil cenderung lebih fokus dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

d) Kondisi fisik

Kondisi fisik seperti kesehatan umum, nutrisi, dan kebugaran juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk belajar.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi pembelajaran dari luar diri siswa. Berikut adalah beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran siswa:

a) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar serta suasana yang kondusif dan nyaman sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya ketersediaan sumber belajar seperti perpustakaan dan sumber internet dapat memperluas pengalaman belajar siswa.

b) Interaksi sosial

Dengan adanya interaksi yang positif antara guru dan siswa dapat mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran siswa. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya juga berpengaruh penting dalam proses belajar, seperti belajar kelompok dan berdiskusi akan dapat meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial.

c) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai strategi yang

digunakan oleh guru untuk mengajar siswa dan membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang bervariasi seperti pembelajaran aktif dan berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

d) Teknologi pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti komputer, hp/smarthphone, serta internet dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu juga dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran seperti alat bantu belajar digital misalnya akan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

b. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara pendidik melakukan tugas atau fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran metode sangat penting bagi guru. metode dapat diterapkan dengan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan yang ingin dicapai (Pertiwi et al., 2022). Metode pembelajaran juga didefinisikan sebagai cara seorang guru menyampaikan pelajaran kepada siswanya dalam konteks kegiatan belajar mengajar (Wirabumi, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau pendekatan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Adapun macam-macam metode pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Metode Ceramah

Salah satu metode pengajaran tradisional yang paling lama digunakan dalam proses belajar mengajar dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan metode ini sangat praktis dan efektif untuk model pengajaran dengan banyak materi dan siswa (Wirabumi, 2020). Akan tetapi dengan menggunakan metode ceramah siswa cenderung pasif dan sulit untuk memahami materi yang abstrak.

2) Metode Diskusi

Metode pembelajaran diskusi adalah metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat mendorong mereka menjadi lebih aktif dalam proses belajar (Gari, 2023). Metode diskusi disebut juga metode yang digunakan oleh guru untuk mengajar pembelajaran dengan menyuruh siswa untuk bertukar ide atau pikiran. Dengan metode ini menjadikan siswa berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

3) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab dalam pembelajaran memungkinkan siswa dan guru berkomunikasi satu sama lain secara langsung. Siswa dapat menanyakan pertanyaan kepada guru ataupun sebaliknya yaitu guru menanyakan pertanyaan kepada siswa (Juliangkary & Pujilestari, 2022). Namun metode ini kurang tepat jika siswa kurang aktif atau tidak mau berpartisipasi.

4) Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

Metode pembelajaran berbasis proyek menekankan pada penerapan pengetahuan dalam situasi nyata melalui proyek atau tugas-tugas praktis (Susanti, 2023). Jadi, metode pembelajaran berbasis proyek yaitu siswa berdiskusi untuk membuat suatu proyek untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk. Dengan metode ini siswa dapat mengembangkan keterampilan serta berpikir kritis, dan dapat meningkatkan kreativitas. Namun, dengan menggunakan metode ini pembelajaran memerlukan waktu yang lama dan membutuhkan sumber daya yang cukup.

c. Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari kata latin medium, yang berarti perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima (Rohani, 2020). Dalam penjelasan lain media disebut sebagai alat untuk mengirimkan pesan. Ketika sudah digunakan dalam proses pembelajaran, maka suatu media baru bisa dianggap sebagai media pendidikan (Hasan et al., 2021).

Sedangkan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai apa pun yang berfungsi sebagai penghubung antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa supaya termotivasi dan memiliki kemampuan untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran disebut juga alat yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa supaya proses pembelajaran berjalan dengan efektif (Rohmah, 2021).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu keefektifan belajar siswa. Namun, guru juga harus memiliki kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa.

Adapun macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Media Cetak

Media cetak adalah cara untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan karangan, huruf, gambar, dan simbol yang bermakna (Qusyairi, 2020).

Contoh media cetak yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah buku cetak dan lks/buku lembar kerja siswa. Buku ini dapat digunakan untuk materi bacaan, latihan soal, atau sebagai referensi untuk mendukung siswa.

2) Media audiovisual

Media audiovisual yaitu media perantara yang diserap melalui pendengaran dan pandangan sehingga menciptakan lingkungan di mana siswa dapat memperoleh sikap, pengetahuan, atau

keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajar (Ichsan et al., 2021). Contoh media audiovisual yaitu seperti video-video pembelajaran.

3) Media Visual

Media visual adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan materi pelajaran dengan cara yang memungkinkan siswa melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, dan mengang atau merasakan apa yang diajarkan (Mayasari et al., 2021). Media visual juga disebut media yang memberikan gambaran atau ilustrasi untuk membantu memperjelas materi. PowerPoint adalah salah satu contoh bentuk media visual.

Media visual akan menjadi sangat efektif karena dapat menarik perhatian, memudahkan pemahaman informasi yang kompleks, dan meningkatkan daya ingat audiens terhadap informasi yang disampaikan.

4) Media Digital

Media digital adalah salah satu contoh platform pembelajaran daring yang menawarkan materi, tugas, kuis, dan interaksi siswa dengan guru secara online. Media digital bisa juga disebut suatu wadah yang dapat dimanfaatkan untuk mengajar, terutama untuk melakukan tugas pembelajaran (Pangestu & Majid, 2021).

Jadi menurut peneliti, aplikasi ISMUBAKU masuk ke dalam media digital karena aplikasi ISMUBAKU menyediakan buku-buku

digital dengan berisi banyak materi pembelajaran.

5) Media Interaktif

Salah satu contoh media interaktif adalah aplikasi yang berbasis web yang memfokuskan pada pendidikan interaktif, biasanya berbasis permainan atau latihan.

Adapun kegunaannya dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Sebagai alat yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pelajaran saat mengajar. Cara ini untuk penyampaian pesan supaya penggunaan kata tidak berlebihan.
- 2) Sebagai alat yang menampilkan masalah yang akan dieksplorasi oleh siswa selama proses pembelajaran.

c. Tarikh

Tarikh adalah bidang pengetahuan yang bertujuan untuk mempelajari keadaan atau kejadian yang telah terjadi di masa lalu dan saat ini (Ginting & Zailani, 2023).

Sejarah kebudayaan Islam merupakan aspek yang penting dari kurikulum pendidikan agama dan budaya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang kuat tentang warisan budaya dan nilai-nilai keagamaan yang menjadi dasar peradaban Islam (Istiqomah et al., 2023).

Tarikh adalah suatu pelajaran yang membahas tentang sejarah dan bagaimana perjalanan hidup manusia dalam mengubah dunia dari masa ke masa (Sa'adah & Darodjat, 2021).

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tarikh adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari bagaimana hidup manusia dari masa lalu sampai masa sekarang serta mempelajari tentang warisan-warisan budaya Islam dari masa ke masa, oleh karena itu tarikh termasuk mata pelajaran yang penting untuk dipelajari di kurikulum pendidikan agama maupun budaya.

Menurut peneliti juga, tarikh mencakup banyak aspek kehidupan manusia, seperti budaya, politik, sosial, dan ekonomi. Kata Arab (تاريخ) atau yang biasa disebut “sejarah” juga dapat digunakan untuk menentukan tanggal atau mencatat waktu. Jadi, bisa disimpulkan bahwa tarikh adalah alat penting untuk memahami bagaimana peradaban manusia berkembang dan untuk belajar dari pengalaman masa lalu. Tujuan utama adanya pembelajaran tarikh adalah untuk memahami bagaimana peristiwa masa lalu membentuk dunia saat ini dan untuk mengambil pelajaran dari kesalahan masa lalu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tarikh adalah proses interaksi antara siswa dengan guru yang bertujuan membantu siswa untuk memperoleh ilmu tentang sejarah kebudayaan Islam serta supaya siswa dapat melihat bagaimana budaya Islam berkembang dan berkontribusi pada aspek kehidupan dari masa ke masa.