

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang dapat dijadikan bekal menghadapi masa depan. Pendidikan berfungsi sebagai kunci kemajuan suatu bangsa dan akan terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan dan dilakukan secara sadar untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka dan menjadi generasi bangsa yang beriman, bermartabat, berbudaya, dan berakhlak mulia (V. R. Cahyani et al., 2023).

Sebagaimana dinyatakan di dalam Al-Qur'an surat Al-Kahfi ayat 66 yang berbunyi:

﴿قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَٰ رُشْدًا﴾

Artinya : “Musa berkata kepadanya, “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) dari apa yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?”

Pada ayat di atas menjelaskan, surat Al-Khafi ayat 66 menceritakan tentang Nabi Musa yang memohon kepada seorang hamba Allah yang saleh, yaitu Nabi Khidir, untuk menjadi muridnya. Nabi Musa ingin mempelajari sebagian ilmu yang telah Allah ajarkan kepada Nabi Khidir. Dalam kisah ini, Nabi Musa menunjukkan sikap sopan santun dan kerendahan hati. Beliau mengakui

kekurangannya dan dengan penuh hormat memohon izin untuk mengikuti Nabi Khidir.

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya memberikan bimbingan. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Proses pembelajaran harus mengikuti kurikulum yang berlaku agar tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh undang-undang dapat tercapai. Kurikulum bersifat dinamis dan terus berkembang untuk menanggapi tantangan zaman. Perkembangan ini berlanjut hingga lahirnya kurikulum merdeka (Abdul & Arif, 2020).

Merdeka Belajar adalah slogan dari kebijakan yang diusung oleh Nadiem Makarim sejak menjabat sebagai Mendikbudristek. Konsep Merdeka Belajar berarti memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, dan bahagia, tanpa stres atau tekanan, sambil mempertimbangkan bakat alami mereka. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengeksplorasi bidang yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka, sehingga menghasilkan portofolio yang mencerminkan kegemaran mereka. Penerapan Merdeka Belajar juga dipicu oleh penurunan kualitas layanan pendidikan dan lulusan pendidikan Indonesia, serta menurunnya daya saing lulusan di era pasar 4.0 dan 5.0 (Fajri et al., 2023).

Perkembangan zaman membawa dampak positif dan negatif, terutama dalam dunia pendidikan. Era globalisasi, dampak tersebut dirasakan secara langsung dalam berbagai aspek pendidikan. Kemajuan teknologi, misalnya, memengaruhi komponen pembelajaran, khususnya dalam pelajaran sejarah yang berperan dalam membentuk karakter peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan

analisis yang cermat terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah agar peserta didik dapat memahami konteks pembelajaran sejarah sekaligus membentuk karakter di era globalisasi. Era globalisasi adalah masa keterbukaan yang menuntut kesadaran akan pentingnya warisan sejarah bangsa, yang tercermin dalam struktur sosial masyarakat saat ini (Herdin Muhtarom, 2022).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin banyak ditemukan dan mempengaruhi berbagai aspek, seperti lingkungan, sosial, komunitas, dan pendidikan. Khususnya dalam bidang pendidikan, teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa (Kamaluddin et al., 2023). Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan ini menyebabkan perubahan besar dalam cara sekolah beroperasi, terutama di era digital saat ini. Perkembangan teknologi ini sangat berdampak pada bidang pendidikan sejarah. Karena sejarah terkait dengan sejarah masa lalu dan budaya bangsa, menjadi sulit bagi siswa untuk mempelajarinya. Ada banyak kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran digital untuk menyampaikan materi sejarah dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Sekolah MAN 1 Medan, yang merupakan salah satu sekolah terkenal di Kota Medan, juga terkena dampak kemajuan teknologi ini. Berbagai mata pelajaran, seperti sejarah, mulai menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan harapan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efisien. Berbagai tantangan dan hambatan yang perlu diatasi masih

belum teratasi saat menerapkan media pembelajaran berbasis digital ini.

Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital perlu terus diasah agar proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih bervariasi. Selain itu, guru diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, terutama dalam penerapan teknologi di dalam pembelajaran. Tingkat adaptasi antar guru dapat bervariasi. Beberapa guru mungkin lebih cepat beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi baru, sementara yang lain mungkin membutuhkan lebih banyak waktu dan dukungan untuk menghadapi perubahan ini. Hal ini terlihat dari penggunaan media pembelajaran digital yang belum optimal, yang disebabkan oleh berbagai kendala, termasuk kurangnya pemahaman atau keterampilan di kalangan guru yang lebih tua (Nisak & Rofi'ah, 2023).

Sejarah juga dianggap membosankan karena bersifat naratif dan banyak hafalan. Hal ini menyebabkan siswa tidak terlalu tertarik dengan sejarah, meskipun sejarah adalah bidang yang sangat penting untuk memahami dinamika sosial, politik, dan budaya yang membentuk identitas bangsa. Media pembelajaran berbasis digital diharapkan dapat mengubah cara siswa melihat pelajaran sejarah menjadi sesuatu yang menarik bagi mereka. Sedangkan (Febriani et al., 2022) kegiatan pembelajaran sejarah memerlukan media untuk mengembangkan minat terhadap ranah daerahnya, untuk lebih menggali lebih dalam apa yang telah ada pada masa lalu di daerahnya. Sejarah harus dipelajari oleh seluruh umat manusia, ini adalah bentuk hubungan antara individu dengan masyarakat dan bangsa. Hubungan tersebut memerlukan kesadaran sejarah agar dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air. Suatu bangsa mempunyai cita-cita, demi terbentuknya bangsa yang paham akan sejarahnya.

Penggunaan media digital, seperti video dokumenter tentang peristiwa sejarah atau simulasi digital dari peristiwa penting dalam sejarah Indonesia, dapat membantu siswa dalam memahami konteks sejarah dengan cara yang lebih visual dan imersif. Ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan betapa pentingnya pengalaman aktif dan langsung dalam proses belajar.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami bagaimana media pembelajaran berbasis digital digunakan oleh guru dan siswa di MAN 1 Medan. Studi kualitatif diharapkan dapat memberi gambaran mendalam tentang proses penerapan, dan bagaimana penerapan media digital berdampak pada pembelajaran sejarah di sekolah. Sangat penting untuk memahami apakah penggunaan teknologi digital benar-benar meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sejarah atau justru mengganggu proses belajar mengajar.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur. Tidak semua sekolah memiliki komputer, proyektor, dan koneksi internet yang stabil. MAN 1 Medan harus memastikan bahwa fasilitas yang mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran tersedia dan dapat diakses oleh guru dan siswa. Tanpa infrastruktur yang memadai, penggunaan media digital dalam pembelajaran hanya akan menjadi wacana tanpa tindakan.

Kesiapan guru untuk menggunakan media digital juga sangat penting. Banyak guru sejarah yang terbiasa dengan pendekatan pengajaran konvensional, seperti ceramah dan tugas tulis, mungkin merasa sulit atau tidak percaya saat menggunakan teknologi digital. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru sejarah di MAN 1 Medan untuk mendapatkan pelatihan dan pengembangan profesional

agar mereka dapat secara efektif menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Sebaliknya, penggunaan media digital memberi siswa kesempatan untuk belajar secara lebih mandiri dan kreatif. Di luar kelas, siswa dapat mengakses berbagai sumber pendidikan digital. Ini termasuk platform pembelajaran online, aplikasi pembelajaran, dan video pendidikan di Youtube. Namun, orang tua dan guru harus selalu mengawasi siswa saat menggunakan teknologi digital (Nurmalisa et al., 2023).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah juga dapat meningkatkan kolaborasi antara siswa dan guru. Dengan platform digital, guru dapat memberikan tugas yang mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja dalam kelompok, dan berbagi apa yang mereka pahami tentang subjek sejarah. Diharapkan bahwa ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Perlu diingat bahwa media digital tidak boleh menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa. Interaksi manusia tetap penting dalam proses pembelajaran, dan penggunaan media digital hanyalah alat bantu. Oleh karena itu, guru harus mampu menyeimbangkan penggunaan media digital dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis interaksi langsung dan diskusi kelas yang aktif.

Penting bagi penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital berdampak pada hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran sejarah kelas X di MAN 1 Medan pada materi kerajaan Islam di Indonesia dengan lebih mendalam dan bertahan lama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengambilan kebijakan di tingkat sekolah dan dinas pendidikan

membuat cara yang lebih baik untuk menerapkan teknologi digital di sekolah. Implementasi teknologi digital harus dilakukan dengan mempertimbangkan banyak hal, seperti seberapa siap infrastruktur, kemampuan guru, dan kebutuhan siswa.

Diharapkan juga bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap literature akademik tentang pembelajaran sejarah di era digital. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin menggunakan media digital dalam pembelajaran mereka. Penelitian ini juga akan memberikan wawasan tentang tantangan dan peluang yang dihadapi saat melakukannya.

Oleh karena itu, sangat penting untuk penelitian ini untuk menemukan berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran sejarah di MAN 1 Medan. Studi ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana teknologi digital dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran serta memberikan saran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di MAN 1 Medan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah hanya terfokus pada penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital dengan materi kerajaan islam di indonesia (studi kasus di MAN 1 Medan). Penelitian ini akan membahas masalah tersebut, terutama terkait dengan penerapan media pembelajaran digital oleh guru dan sekolah dalam proses pembelajaran sejarah.

C. Pembatasan Masalah

Setelah masalah yang telah ditemukan dalam penelitian ini, masalah dibatasi hanya pada penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital dengan materi kerajaan islam di indonesia (studi kasus di MAN 1 Medan).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital di MAN 1 Medan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital di MAN 1 Medan?
3. Bagaimana pemahaman tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran sejarah di MAN 1 Medan?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi sejarah di MAN 1 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital di MAN 1 Medan.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital di MAN 1 Medan.

3. Untuk mengetahui pemahaman tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran sejarah di MAN 1 Medan.
4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi sejarah di MAN 1 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya tentang penggunaan teknologi digital dalam pendidikan.

2. Manfaat Secara Praktis

Manfaat praktis penelitian ini terdiri dari empat bagian, yaitu manfaat bagi guru, peserta didik, dan peneliti.

a. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan strategi dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

b. Bagi Siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi dalam pembelajaran sejarah.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran sejarah berbasis di gital dan penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi bagi penelitian selanjutnya.

BAB II
KAJIAN TEORITIS, PENELITIAN RELEVAN, DAN KERANGKA
KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran Berbasis Digital

a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaktif yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai baru melalui berbagai pengalaman. Proses ini melibatkan kegiatan seperti mengamati, meniru, memahami, menganalisis, dan praktik langsung. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyerapan informasi dari pengajar ke pelajar, tetapi juga melibatkan interaksi aktif antara keduanya. Dalam konteks formal, seperti di sekolah atau universitas, pembelajaran sering kali dikaitkan dengan kegiatan akademik. Namun, dalam kehidupan sehari-hari, proses ini dapat terjadi di mana saja dan kapan saja (Asrori, 2016).

Pembelajaran melibatkan banyak aspek, mulai dari metode yang digunakan hingga tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui ceramah atau instruksi langsung dari guru kepada siswa. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, pembelajaran kini lebih variatif, seperti menggunakan teknologi digital, pembelajaran jarak jauh, atau pembelajaran berbasis proyek. Variasi ini memungkinkan pelajar untuk mengalami proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan terintegrasi dengan kebutuhan individu (Fauzia & Hadikusuma Ramadan, 2023).

Proses pembelajaran juga menuntut adanya adaptasi dan refleksi dari individu. Saat belajar, seseorang perlu menginternalisasi informasi yang diperoleh, memahami konteksnya, dan menghubungkannya dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki. Hal ini disebut sebagai pembelajaran aktif, di mana pelajar tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat secara mental dan fisik. Pembelajaran aktif ini memungkinkan individu untuk memahami materi lebih mendalam dan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata (Faizah & Kamal, 2024).

Pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti pembelajaran formal, nonformal, dan informal. Pembelajaran formal biasanya terjadi di lembaga pendidikan dengan kurikulum dan standar yang ditetapkan, seperti sekolah dan universitas. Sementara itu, pembelajaran nonformal bisa terjadi dalam pelatihan atau kursus yang lebih fleksibel, dan pembelajaran informal adalah pembelajaran yang terjadi secara alamiah dalam kehidupan sehari-hari, seperti belajar dari pengalaman atau dari orang-orang di sekitar.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep pembelajaran juga mengalami perubahan. Kini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas atau buku pelajaran. Ada banyak sumber belajar yang tersedia di internet, seperti video edukasi, artikel, dan modul online. Platform digital juga memungkinkan seseorang untuk belajar secara mandiri atau dalam kelompok virtual, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan terjangkau oleh lebih banyak orang.

b. Media

Seringkali, definisi "media" didasarkan pada etimologinya, bentuk jamak dari kata Latin "medius". Namun, istilah ini selalu dikaitkan dengan gagasan sebagai perantara atau penghubung. Berdasarkan premis dasar ini, berbagai ahli memberikan deskripsi media berdasarkan pengalaman dan pandangan mereka sendiri. Misalnya, seorang guru sejarah menggunakan media sebagai alat pembelajaran (Yaumi, 2017).

Media pembelajaran adalah sarana fisik (alat bantu) yang digunakan untuk menyampaikan materi dan isi pembelajaran, seperti video, film, foto, dan lainnya. Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dapat menciptakan produk media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa (V. R. Cahyani et al., 2023).

Media dalam dunia pendidikan merujuk pada berbagai sarana atau alat yang berfungsi menyampaikan informasi, memperjelas konsep, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pendidikan dapat berupa media visual (seperti gambar, diagram, video), audio (seperti rekaman suara, musik), maupun media interaktif (seperti perangkat lunak edukasi dan simulasi online). Penggunaan media bertujuan agar materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan meningkatkan minat serta motivasi mereka dalam belajar. Media berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi secara lebih konkret dan menarik (Yaumi, 2017).

Media pendidikan umumnya dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, audio, audiovisual, dan interaktif. Media visual, seperti gambar dan diagram, membantu memperjelas informasi abstrak atau rumit melalui elemen visual. Media audio, seperti rekaman suara, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pendengaran. Media audiovisual, seperti video, menggabungkan elemen audio dan visual untuk pengalaman belajar yang lebih lengkap. Sementara itu, media interaktif, seperti perangkat lunak dan simulasi, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung.

Penggunaan media dalam pendidikan memberikan beragam manfaat, mulai dari mempermudah pemahaman materi hingga meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan bantuan media, konsep-konsep abstrak dapat disampaikan secara lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Media juga membuat pengajaran lebih fleksibel, baik dari segi metode penyampaian maupun waktu dan tempat pembelajaran. Guru pun dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.

Media dalam pendidikan juga mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-learning dan blended learning. Teknologi memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui media digital di luar kelas. Media interaktif berbasis teknologi juga membantu siswa belajar secara lebih praktis dan aplikatif, serta mendukung kolaborasi dalam lingkungan virtual. Dengan demikian, media pendidikan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri dan berkolaborasi, yang merupakan keterampilan esensial dalam era digital saat ini (Rahayu & Hidayat, 2024).

Penggunaan media dalam pendidikan juga menghadapi tantangan, seperti ketersediaan infrastruktur teknologi, kompetensi guru dalam memanfaatkannya, serta kesenjangan akses di kalangan siswa. Karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan orang tua, untuk memastikan media pendidikan dapat diakses dan digunakan secara optimal.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih bermakna. Penggunaan media ini membantu menciptakan pendidikan yang lebih jelas, terarah, efektif, dan efisien, serta berperan pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, memudahkan siswa untuk memahami materi. Selain itu, media pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa dalam mendalami materi sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran di kelas juga membuat proses pembelajaran lebih terstandar, menarik, interaktif, dan efisien dalam penggunaan waktu. Dampaknya, siswa menunjukkan sikap positif, dan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih efektif dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Ira Amalia Harahap & Dinda Yarshal, 2023).

Media Pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sering memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media ini tidak hanya dapat meningkatkan

minat dan keinginan baru, tetapi juga dapat membangkitkan motivasi dan memberikan dampak psikologis positif terhadap proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Sedangkan (Arsyad, n.d.) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik guna mendukung proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Pendidikan saat ini, media pembelajaran telah menjadi alat yang sangat penting. Penggunaannya terus meningkat dan kini menjadi komponen krusial dalam pendidikan di berbagai tingkat, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang relevan dalam dunia modern dan memberikan dampak positif yang signifikan. Pertama, media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses pengetahuan dengan lebih mendalam dan komprehensif, terutama melalui perangkat pembelajaran online yang tersedia sepanjang waktu. Akibatnya, kemampuan belajar mandiri dan literasi digital siswa pun semakin berkembang (Yaumi, 2017).

Selain itu, media di dalam pendidikan memungkinkan pengembangan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis. Siswa dapat mempelajari topik-topik yang sulit dengan lebih mudah dan menyenangkan berkat bantuan berbagai teknologi, seperti video pembelajaran, simulasi, dan animasi. Media pembelajaran juga mendorong kerja sama dan komunikasi antara siswa, serta antara siswa dan guru, yang mendukung pembelajaran kooperatif dan meningkatkan kualitas proses pendidikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam

pendidikan saat ini, baik dalam memperkaya pengalaman belajar siswa maupun dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Yaumi, 2017).

d. Digitalisasi

Digitalisasi adalah proses mengubah informasi, objek, atau layanan fisik menjadi bentuk digital atau elektronik. Dalam pengertian yang lebih luas, digitalisasi mencakup peralihan dari metode analog ke digital, di mana data diubah dan diproses secara elektronik sehingga menjadi lebih mudah diakses, diolah, dan disimpan. Digitalisasi ini menjadi fondasi revolusi digital yang mengubah berbagai aspek kehidupan, seperti komunikasi, bisnis, pendidikan, dan hiburan, dengan semakin bergantung pada teknologi digital. Proses digitalisasi ini terus berkembang, mencakup sektor-sektor seperti ekonomi, sosial, dan pemerintahan, serta mengubah cara manusia berinteraksi dan menjalani kehidupan sehari-hari (Bainar, 2024).

Digitalisasi juga memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan, terutama selama masa pandemi. Banyak sekolah yang beralih ke metode pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan platform digital, seperti video konferensi dan aplikasi pendidikan daring. Dengan adanya digitalisasi, siswa dan mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran, mengikuti ujian, serta berkomunikasi dengan guru atau dosen tanpa harus hadir di kelas fisik. Hal ini tidak hanya memudahkan proses penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga meningkatkan akses pendidikan bagi daerah-daerah yang sulit dijangkau oleh metode pembelajaran tradisional (Gumelar & Dinnur, 2020).

Digitalisasi dalam kehidupan sehari-hari telah mengubah cara kita berkomunikasi dan menikmati hiburan. Dengan adanya aplikasi pesan instan, media sosial, dan layanan streaming, masyarakat dapat berinteraksi dan mengakses hiburan dari berbagai belahan dunia dengan mudah. Hiburan seperti musik, film, dan permainan yang sebelumnya hanya dapat diakses melalui media fisik kini tersedia dalam format digital yang lebih praktis dan mudah diakses. Digitalisasi membuat interaksi dan komunikasi menjadi lebih cepat dan efisien, tanpa batasan geografis.

Meskipun digitalisasi membawa banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keamanan data, privasi, kesenjangan digital, dan ketergantungan pada teknologi. Keamanan data menjadi isu penting karena semakin banyaknya informasi pribadi yang disimpan secara digital, menjadikannya rentan terhadap penyalahgunaan. Kesenjangan digital juga perlu diperhatikan, terutama bagi daerah atau kelompok masyarakat yang belum memiliki akses terhadap teknologi digital. Kendati demikian, dengan pengelolaan dan pengembangan yang tepat, digitalisasi memiliki potensi besar untuk terus meningkatkan kualitas hidup manusia di masa mendatang.

e. Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran umumnya bertujuan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Tujuan utamanya adalah untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Penggunaan media digital yang tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa.

Untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan meningkatkan minat belajar, seorang guru perlu berinovasi dengan memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Contohnya adalah dengan memperlihatkan film dokumenter mengenai peristiwa-peristiwa bersejarah yang relevan dengan materi pembelajaran. Setelah menonton film tersebut, siswa diharapkan dapat menjelaskan apa yang telah mereka lihat sebagai bentuk latihan untuk menguji sejauh mana mereka dapat memahami dan mendefinisikan informasi baru. Untuk melatih fokus siswa, guru dapat membentuk kelompok belajar atau mengadakan diskusi melalui permainan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana baru di kelas, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Selain film dokumenter, guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa komik, karena dalam komik terdapat gambar dan tulisan yang menggambarkan peristiwa-peristiwa sejarah (Suryani & Setiawan, n.d.).

Melalui penggunaan media digital dalam pembelajaran, imajinasi peserta didik dapat lebih dikembangkan. Dampak positif dari penggunaan media digital yang tepat antara lain menciptakan suasana kelas yang baru, meningkatkan serta menarik perhatian siswa terhadap materi yang ditampilkan, menyampaikan pesan dan informasi dengan lebih jelas, serta memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa. Untuk memaksimalkan penyampaian informasi dan pembelajaran melalui media digital, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran (Sari & Prasetyo, 2024).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat mendorong kemampuan siswa dalam mengembangkan kompetensi literasi digital. Literasi digital sendiri merupakan salah satu bagian penting dalam pendidikan.

Pembelajaran yang menggunakan media digital memerlukan variasi untuk mendukung mengatasi berbagai kendala, seperti perbedaan gaya belajar, serta kemampuan dalam mengakses atau mengoperasikan media dan perangkat elektronik, seperti smartpone dan laptop (Wijaya & Ediyono, 2022).

f. Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam pembelajaran dengan media digital, guru dapat menyajikan materi melalui film dokumenter, presentasi PowerPoint yang menarik, atau bahkan dalam bentuk komik. Selain menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, penting bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif agar siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar (Sari & Prasetyo, 2024).

Beberapa bentuk media digital yang biasa digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu:

1) Film Dokumenter

Ketika menggunakan film dokumenter sebagai media pembelajaran, guru dapat memandu siswa untuk fokus menonton film selama beberapa menit. Setelah itu, guru bisa mengadakan sesi tanya jawab yang interaktif sesuai dengan materi yang baru dipelajari melalui film dokumenter tersebut. Kegiatan seperti ini tidak hanya melatih fokus siswa, tetapi juga membantu meningkatkan daya ingat mereka.

2) Aplikasi Interaktif dan Simulasi

Aplikasi atau game sejarah dapat membawa siswa ke pengalaman yang mirip dengan realitas sejarah. Melalui simulasi interaktif, siswa dapat berperan dalam peristiwa sejarah tertentu atau menjelajahi artefak dan lokasi bersejarah, sehingga mereka terlibat dalam proses belajar secara aktif.

3) Peta Digital dan Virtual Reality (VR)

Peta digital dan VR memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi lokasi bersejarah secara virtual. Ini sangat efektif dalam menjelaskan geografi sejarah atau bagaimana batas-batas wilayah berubah seiring waktu.

4) Platform Pembelajaran Daring

Platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo mempermudah guru untuk menyusun materi sejarah dan mengelola tugas secara digital, memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Platform ini juga memungkinkan kolaborasi dalam tugas kelompok yang membahas topik sejarah.

5) Presentasi Multimedia (PPT)

Presentasi digital dan infografis dengan visual yang menarik dan terstruktur membantu siswa memahami informasi sejarah dengan lebih mudah. Grafik, gambar, dan diagram dalam infografis menyederhanakan konsep-konsep yang rumit.

Pemanfaatan media digital, terutama dalam merekonstruksi sejarah, dapat memberikan solusi dan peluang untuk menyampaikan sejarah dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sarana pendukung komunikasi sejarah. Era digital saat ini memudahkan penyampaian informasi, termasuk dalam bidang pendidikan, khususnya pembelajaran sejarah di sekolah. Pembelajaran sejarah perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar tujuan proses pembelajaran dapat tercapai (Sulistyo & Nafiáh, 2018) . Pemanfaatan media digital yang ditujukan bagi generasi sekrang dapat mempermudah pemahaman mereka terhadap konteks sejarah publik, karena generasi sekarang sudah terbiasa menggunakan media digital. Hal ini menjadi peluang yang besar untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran sejarah publik (Herdin Muhtarom, 2022).

2. Pembelajaran Sejarah

a. Sejarah

Sejarah adalah pembelajaran tentang pengalaman manusia di masa lampau yang meninggalkan jejak-jejak pada masa lalu dan dampaknya terasa hingga masa kini. Penekanan utama dalam sejarah adalah pada peristiwa-peristiwa yang terjadi, terutama perkembangan yang kemudian disusun menjadi narasi sejarah (Sirnayatin, 2017). Sedangkan (Novia et al., 2023) sejarah adalah ilmu yang mempelajari kehidupan manusia di masa lalu, masa kini, dan masa depan. Melalui sejarah, manusia dapat memahami asal usul dirinya serta proses pembentukan bangsanya. Mempelajari sejarah penting agar manusia dapat berpikir kritis dan belajar dari kesalahan yang dilakukan oleh generasi sebelumnya. Dengan

demikian, sejarah selalu berkaitan dengan kehidupan manusia dari waktu ke waktu dan memberikan pelajaran berharga bagi generasi mendatang.

Kata "sejarah" berasal dari bahasa Arab šajaratun (شجر) yang berarti "pohon." Dalam bahasa Arab, istilah yang lebih umum digunakan untuk sejarah adalah tarikh (تاريخ), yang dalam bahasa Indonesia berarti "waktu." Kata "sejarah" juga memiliki kaitan dengan istilah dalam bahasa Yunani, historia, yang berarti "ilmu." Dalam bahasa Inggris, istilah sejarah disebut history, yang merujuk pada "masa lalu." Sementara itu, dalam bahasa Prancis disebut histoire, dalam bahasa Italia storia, dalam bahasa Jerman geschichte, dan dalam bahasa Belanda gescheiedenis, semuanya bermakna "hal-hal yang telah terjadi" (Hidayati, 2017).

Pengertian sejarah sangat luas dan beragam. Secara umum, sejarah dapat diartikan sebagai peristiwa yang telah terjadi di masa lalu dan dapat diketahui melalui peninggalan-peninggalan dari masa tersebut. Menurut Moh. Yamin, sejarah adalah ilmu pengetahuan yang disusun berdasarkan hasil penyelidikan terhadap berbagai peristiwa yang dapat dibuktikan kebenarannya. Sementara itu, menurut R. Moh. Ali, sejarah adalah ilmu yang menyelidiki perkembangan peristiwa dan kejadian di masa lampau (Syahda, 2021).

Sejarah mencakup perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa. Setiap peristiwa sejarah memiliki makna dan nilai tersendiri, memungkinkan manusia untuk menciptakan sejarahnya sendiri, sekaligus dibentuk oleh sejarah itu. Dengan menjadikan sejarah sebagai bahan pembelajaran hidup, manusia dapat menganalisis berbagai aspek budaya dari peristiwa-peristiwa tersebut (Cikka, 2019).

b. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah dapat dimulai dengan memanfaatkan peninggalan-peninggalan atau peristiwa sejarah yang ada di sekitar lingkungan peserta didik, yang dikenal sebagai sejarah lokal. Dari situ, pembelajaran dapat berkembang ke peristiwa yang lebih luas dan berskala nasional, sehingga memicu rasa ingin tahu dan kebanggaan pada diri peserta didik. Hal ini pada akhirnya akan meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah dengan baik (Nugraheni, 2017).

Pembelajaran sejarah adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk memahami, mengkaji, dan mengapresiasi peristiwa, tokoh, dan perkembangan yang terjadi di masa lalu serta dampaknya bagi kehidupan masa kini dan masa depan. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan dapat mengenal asal-usul peradaban manusia, memahami identitas bangsa, serta mengembangkan rasa kebangsaan (M. G. Cahyani, 2023).

Pelajaran sejarah berupaya mewujudkan misi untuk memajukan pendidikan sejarah, dengan cara mengkaji kembali masa lalu untuk kepentingan masa kini. Sejarah mengungkapkan bagaimana manusia hidup dalam berbagai periode dan waktu tertentu, serta memberikan makna sosial yang dapat diambil sebagai pelajaran atau hikmah (Fajri et al., 2023).

3. Kurikulum Merdeka

Kurikulum ini fleksibel dan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi siswa. Salah satu ciri kurikulum merdeka adalah bahwa

itu menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Kurikulum ini juga dianggap lebih fleksibel daripada kurikulum sebelumnya. Artinya, guru, siswa, dan sekolah memiliki lebih banyak kebebasan untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Kurikulum merdeka adalah pengalaman atau proses yang digunakan untuk mencapai tujuan. Konsep software dan hardware berasal dari proses atau pengalaman. Standar proses digunakan untuk mengatur proses atau pengalaman di tingkat nasional. Komponen selanjutnya adalah evaluasi, yang secara sederhana digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan dan efektivitas proses pendidikan (Ripandi, 2023).

Kebijakan baru dalam sistem pendidikan Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Ini dibuat untuk menanggapi tantangan dan perkembangan pesat teknologi informasi di abad ke-21. Kurikulum ini mengutamakan pembelajaran yang fleksibel yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan berfokus pada penguatan karakter melalui penggabungan Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum bebas memberikan lebih banyak ruang bagi guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang relevan dengan kemampuan dan karakteristik siswa serta lingkungan tempat mereka belajar. Hal ini berbeda dari kurikulum sebelumnya, yang lebih berfokus pada pencapaian akademik dan menyelesaikan materi. Kurikulum Merdeka membantu siswa mempelajari sejarah dengan cara yang tidak hanya mengajarkan mereka fakta sejarah, tetapi juga membantu mereka berpikir dengan lebih kritis dan memahami dinamika masa lalu yang berkontribusi pada pembentukan identitas nasional mereka (Anggraini et al., 2022).

Pada materi Kerajaan Islam di Indonesia termasuk dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X, yang berada di Fase F Kurikulum Merdeka. Materi ini

membahas dinamika perkembangan Islam di Nusantara yang terjadi melalui berbagai rute, termasuk perdagangan, dakwah, perkawinan, pendidikan, dan seni budaya. Materi ini membahas beberapa kerajaan, seperti Samudera Pasai, Kesultanan Malaka, Kesultanan Demak, Kesultanan Aceh, Kesultanan Mataram Islam, dan Gowa-Tallo di Sulawesi Selatan. Bukan hanya penting untuk memahami proses Islamisasi, tetapi juga memberikan gambaran tentang bagaimana kerajaan Islam mempengaruhi budaya, politik, dan kehidupan sosial orang Indonesia di masa lalu.

Dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), guru merancang urutan pembelajaran yang bertahap untuk mencapai kompetensi tersebut. ATP mulai dengan pengenalan tentang proses masuknya Islam ke Indonesia, kemudian mempelajari kerajaan Islam dan tokoh-tokohnya, menganalisis pengaruh budaya Islam dalam kehidupan masyarakat, dan mengevaluasi peran kerajaan Islam dalam membentuk integrasi.

Tujuan Pembelajaran (TP), siswa harus mampu menjelaskan proses Islamisasi di Indonesia, mengenal kerajaan Islam dan tokoh-tokohnya, menilai kontribusi budaya Islam terhadap budaya lokal, dan membuat kesimpulan tentang peran penting kerajaan Islam dalam mengintegrasikan masyarakat Indonesia. Selama proses ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akademik tetapi juga membangun karakter siswa sebagai pelajar yang toleran, nasionalis, dan menghargai keberagaman budaya.

Capaian pembelajaran lulusan (CPL) materi tersebut memperkuat kemampuan siswa untuk berpikir kritis-historis, menghargai warisan budaya dan

tokoh nasional, dan menyampaikan ide sejarah secara kreatif melalui media digital. Mereka tidak hanya belajar tentang sejarah, tetapi juga dapat mempresentasikannya dengan cara yang menarik dan interaktif seperti video dokumenter dan presentasi.

4. Materi

Kerajaan Islam di Indonesia

A. Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia

Masuknya Islam di Indonesia pada abad ke V tidak bisa dilepaskan dari sejarah perdagangan dan pelayaran antar benua yang berlangsung pada masa itu. Kendati demikian, para ahli masih bersilang pendapat tentang bagaimana proses masuknya budaya dan agama Islam tersebut hingga bisa mengalahkan kebudayaan dan agama yang telah ada sebelumnya, yakni Hindu dan Budha. Berbagai teori pun berkembang dengan disertai bukti dan fakta pendukung. Teori-teori masuknya islam Ke Indonesia yaitu;

1. Teori Gujarat

Tokoh yang mendukung teori ini adalah para ilmuwan Belanda seperti Pijnappel dan Moquette yang mengatakan bahwa yang membawa agama Islam ke Indonesia ialah orang-orang Arab yang sudah lama tinggal di Gujarat (India). Menurut mereka, Islam masuk ke Indonesia sejak awal abad ke 13 Masehi bersama dengan hubungan dagang yang terjalin antara masyarakat Nusantara dengan para pedagang Gujarat yang datang, dengan jalur Indonesia-Cambay-Timur Tengah- Eropa.

2. Teori Persia

Umar Amir Husen dan Hoesein Djajadiningrat sebagai pencetus sekaligus pendukung teori Persia menyatakan bahwa Islam yang masuk di Indonesia pada abad ke 7 Masehi adalah Islam yang dibawa kaum Syiah, Persia.

3. Teori Makkah

Teori Arab atau Teori Makkah menyatakan bahwa proses masuknya Islam di Indonesia berlangsung saat abad ke-7 Masehi. Islam dibawa para musafir Arab(Mesir) yang memiliki semangat untuk menyebarkan Islam ke seluruh belahan dunia. Tokoh yang mendukung teori ini adalah Van Leur, Anthony H. Johns, T.W Arnold, Buya Hamka, Naquib al-Attas, Keyzer, M. Yunus Jamil, dan Crawford.

4. Teori Cina

Teori China yang dicetuskan oleh Slamet Mulyana dan Sumanto Al Qurtuby menyebutkan bahwa, Islam masuk ke Indonesia karena dibawa perantau Muslim China yang datang ke Nusantara.

B. Jalur-Jalur Penyebaran Islam di Indonesia

Agama Islam di Kepulauan Indonesia semakin berkembang, setelah dianut oleh penduduk pesisir Indonesia, agama dan kebudayaan Islam semakin berkembang ke hampir seluruh wilayah Indonesia. Perkembangan agama Islam tidak terjadi secara spontan, melainkan melalui suatu proses secara damai, responsif, dan proaktif. Oleh, karena itu, masyarakat Indonesia yang belum menganut Islam mudah tertarik dengan agama dan kebudayaan Islam. Banyak

cara yang dilakukan untuk menyebarkan agama dan kebudayaan Islam antara lain melalui cara:

1. Perdagangan

Saluran perdagangan merupakan tahap yang paling awal dalam tahap Islamisasi, yang diperkirakan dimulai pada abad ke-7 M yang melibatkan pedagang-pedagang Arab, Persia, dan India. Menurut Thome Pires, sekitar Abad ke-7 sampai Abad ke-16 lalu lintas perdagangan yang melalui Indonesia sangat ramai. Dalam agama Islam siapapun bisa sebagai penyebar Islam, sehingga hal ini menguntungkan karena mereka melakukannya sambil berdagang. Pada saluran ini hampir semua kelompok masyarakat terlibat mulai dari raja, birokrat, bangsawan, masyarakat kaya, sampai menengah ke bawah. Proses ini dipercepat dengan runtuhnya kerajaan-kerajaan Hindhu-Budha.

2. Perkawinan

Tahap selanjutnya, para pedagang yang menetap ada yang membentuk keluarga dengan penduduk setempat dengan cara menikah, misalnya Raden Rahmat (Sunan Ampel) dengan Nyai Manila. Mengingat pernikahan Islam dengan agama lain tidak sah, maka penduduk lokal yang akan dinikahi harus memeluk Islam terlebih dahulu. Dan cara untuk memeluk agama Islam pun tidak terlalu sulit, cukup dengan mengucapkan kalimat Syahadat. Penyebaran agama Islam dengan saluran ini berjalan lancar mengingat akan adanya keluarga muslim yang menghasilkan keturunan-keturunan muslim dan mengundang ketertarikan penduduk lain untuk memeluk agama Islam.

3. Pendidikan

Para ulama, kiai, dan guru agama berperan penting dalam penyebaran agama dan kebudayaan Islam. Para tokoh ini menyelenggarakan pendidikan melalui pondok pesantren bagi para santri-santrinya. Dari para santri inilah nantinya Islam akan disosialisasikan di tengah masyarakat. Pesantren yang telah berdiri pada masa pertumbuhan Islam di Jawa, antara lain Pesantren Sunan Ampel di Surabaya dan Pesantren Sunan Giri di Giri. Pada saat itu, terdapat berbagai kyai dan ulama yang dijadikan guru agama atau penasihat agama di kerajaan-kerajaan. Kyai Dukuh adalah guru Maulana Yusuf di Kerajaan Banten.

4. Kesenian

Penyebaran Islam melalui seni budaya dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti seni bangunan, seni pahat atau ukir, tari, musik, dan sastra. Saluran seni yang paling terkenal adalah pertunjukan wayang dan musik.

5. Politik

Kekuasaan raja memiliki peranan sangat besar dalam penyebaran Islam di Indonesia. Ketika seorang raja memeluk Islam, maka secara tidak langsung rakyat akan mengikuti. Dengan demikian, setelah agama Islam mulai tumbuh di masyarakat, kepentingan politik dilaksanakan melalui perluasan wilayah kerajaan yang diikuti dengan penyebaran agama. Contohnya, Sultan Demak yang mengirimkan pasukannya dibawah Fatahilah untuk menduduki wilayah Jawa Barat dan memerintahkan untuk menyebarkan agama Islam.

6. Tasawuf

Kata "tasawuf" sendiri biasanya berasal di kata "sufi" yang berarti Kain Wol yang terbuat dari bulu Domba. Tasawuf adalah ajaran untuk mengenal dan mendekatkan diri kepada Allah sehingga memperoleh hubungan langsung secara sadar dengan Allah dan memperoleh ridha-Nya. Saluran tasawuf berperan dalam membentuk kehidupan sosial bangsa Indonesia, hal ini dimungkinkan karena sifat tasawuf yang memberikan kemudahan dalam pengkajian ajarannya karena disesuaikan dengan alam pikiran masyarakatnya. Bukti-bukti mengenai hal ini dapat diketahui dari Sejarah Banten, Babad Tanah Jawi, dan Hikayat Raja-raja Pasai. . Ajaran Tasawuf ini masuk ke Indonesia sekitar Abad ke-13, tetapi baru berkembang Pesat sekitar Abad ke-17.dan mazhab yang pelinga berpengaruh adalah Mazhab Syafi'i. Tokoh-tokoh tasawuf di Indonesia, antara lain Hamzah Fansyuri, Syamsuddin as Sumatrani, Nur al Din al Raniri, Abdul al Rauf, Syekh Siti Jenar, dan Sunan Bonang.

C. Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia

Agama Islam masuk ke Indonesia melalui jalur perdagangan. Agama Islam membawa banyak sekali pengaruh dan perubahan bagi masyarakat Indonesia di berbagai bidang. Kedatangannya yang melalui berbagai saluran islamisasi membuat Agama Islam dengan mudah diterima dan dianut oleh para penguasa di daerah-daerah. Akibatnya, rakyat yang berada pada wilayah kekuasaannya mengikuti kepercayaan rajanya. Kerajaan-kerajaan bercorak Islam yang terdapat di Indonesia, antara lain sebagai berikut.

1. Kerajaan Samudera Pasai
2. Kerajaan Malaka

3. Kerajaan Aceh
4. Kerajaan Demak
5. Kerajaan Mataram Islam
6. Kerajaan Banten
7. Kerajaan Gowa Tallo
8. Kerajaan Ternate dan Tidore di Maluku

B. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran sejarah berbasis digital yang menjadi acuan bagi peneliti dalam menyusun skripsi ini. Dengan mengacu pada penelitian terdahulu, peneliti mendapatkan petunjuk mengenai teori-teori yang relevan sebagai dasar data dalam penelitian yang dibahas. Meskipun peneliti tidak menemukan judul penelitian yang identik dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, beberapa penelitian sebelumnya digunakan sebagai referensi untuk memperluas bahan kajian. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Pertama, jurnal Syela Joe Dhesita dengan judul Analisis Penerapan Model Pembelajaran LOK-R Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Dhesita, 2023). Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1). Untuk mengetahui bagaimana inovasi model pembelajaran; 2). untuk mengetahui bagaimana literasi dalam pembelajaran sejarah; 3). Untuk mengetahui bagaimana analisis penerapan model pembelajaran LOK-R sebagai solusi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model pembelajaran LOK-R dapat digunakan

sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan literasi sejarah peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya perubahan dalam konsep pembelajaran serta penerapan model yang adaptif. Model ini dapat dipadukan dengan berbagai metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan relevan.

Kedua, jurnal Ni Putu Ristiana Rahitasari, Ketut Sedana Arta, dan I Wayan Pardi dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Nyaman Bali-Nyaman Selam Untuk Meningkatkan Toleransi Beragama Di SMA Negeri 4 Singaraja (Meningkatkan et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak penerapan media komik dalam pembelajaran sejarah berbasis kearifan lokal Nyaman Bali-Nyaman Selam untuk meningkatkan toleransi beragama di SMA Negeri 4 Singraja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media komik terbukti memiliki hubungan yang signifikan terhadap toleransi siswa di SMA Negeri 4 Singaraja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga efektif dalam menyampaikan nilai-nilai toleransi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan sikap positif mereka terhadap keragaman. Ini menunjukkan pentingnya integrasi media kreatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas.

Ketiga, jurnal Wahyu Djoko Sulistyو dan Ulfatun Nahfiah dengan judul Analisis Kebutuhan Dan Tantangan Paradigma Baru Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi 4.0 (Sulistyo & Nafiáh, 2018). Penelitian ini menggunakan metode

analisis kebutuhan dengan observasi, kuisioner, wawancara, dokumentasi, dan sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Paradigma baru dalam pembelajaran sejarah harus diwujudkan dalam praktik yang nyata, dengan tujuan untuk membangun pengetahuan yang bermakna bagi kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, sistem pembelajaran sejarah perlu diperbarui atau disesuaikan dengan kebutuhan saat ini tanpa mengesampingkan nilai-nilai karakter (character values). Berdasarkan survei yang dilakukan di jurusan Sejarah UM, meskipun proses pembelajaran telah berjalan dengan baik dan dosen sudah menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu, tetap diperlukan penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan masa kini. Hasil survei menunjukkan bahwa media audio-visual, seperti video dan film sejarah, menjadi pilihan mayoritas mahasiswa karena dianggap lebih sesuai dengan preferensi mereka. Namun, tantangan utama yang dihadapi mahasiswa sejarah saat ini adalah rendahnya minat baca, sejalan dengan kondisi nasional yang menunjukkan budaya literasi yang masih perlu ditingkatkan.

Keempat, jurnal Yaya Mahdiyah Novianti, Arif Permana Putra, dan Rikza Fauzan dengan judul Penggunaan Media E-Poster Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMK YPWKS Cilegon (Novianti et al., 2022). Penelitian ini menggunakan metode pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di SMK YPWKS Cilegon dilakukan dengan variasi metode, model, dan media yang mendukung komunikasi antara guru dan siswa. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan di kelas X adalah e-poster, yang berfungsi sebagai sarana visual untuk memudahkan penyampaian materi sejarah. Penggunaan e-poster oleh guru sejarah bertujuan untuk menginformasikan materi

pembelajaran secara efektif, efisien, dan menarik bagi siswa. Media ini diharapkan mampu menyajikan konten yang mudah dipahami dan menarik minat siswa dalam mempelajari sejarah. Beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan e-poster dalam pembelajaran sejarah meliputi penguasaan guru terhadap inovasi media digital, kemudahan akses yang memungkinkan siswa mempelajari materi kapan saja dan di mana saja, daya tahan karena berformat digital, dan biaya produksi yang relatif rendah.

Kelima, jurnal Shela Sari dan Guruh Prasetyo dengan judul Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah SMA Negeri 11 Medan (Sari & Prasetyo, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai kebutuhan dalam pembelajaran sejarah di era digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan multiple partisipan, melibatkan guru dan siswa SMAN 11 Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya minat siswa dalam mempelajari sejarah disebabkan oleh kurangnya ketertarikan terhadap media pembelajaran digital yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran sejarah masih sering dianggap membosankan, yang mengakibatkan partisipasi siswa cenderung pasif dan berdampak pada rendahnya kompetensi mereka dalam mata pelajaran ini. Pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru masih sering bersifat satu arah, sehingga mengurangi interaksi aktif dalam kegiatan belajar. Agar pembelajaran sejarah lebih relevan dengan era digital, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan bermakna. Guru dapat, misalnya,

membuat media pembelajaran berupa film dokumenter yang mampu menghadirkan suasana baru di kelas, memungkinkan siswa untuk belajar sambil menonton.

Keenam, jurnal Tunggul Wijaya dan Suryo Ediyono dengan judul Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Online Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Di Era Revolusi Industri 4.0 (Wijaya & Ediyono, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media online sebagai sarana pembelajaran modern dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan di SMA N 1 Ceper dengan melibatkan 20 siswa kelas XI dan XII IPS sebagai responden. Data dikumpulkan melalui wawancara, analisis dokumen, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) siswa menunjukkan kesiapan untuk belajar dalam lingkungan pembelajaran online, 2) siswa secara aktif memanfaatkan media online sebagai sumber materi untuk belajar mandiri dalam pembelajaran sinkron dan asinkron, dan 3) siswa menggunakan media digital untuk berkolaborasi dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, media online memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi digital siswa, yang merupakan kemampuan esensial di era Revolusi Industri 4.0.

Ketujuh, jurnal Mashabi M Noor Ritonga dan Siti Halimah dengan judul Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan (Ritonga & Halimah, 2023). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendorong proses pembelajaran model yang mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat

tercapai secara efektif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan data utama yang diperoleh melalui observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MAN 1 Medan adalah sekolah yang berhasil menerapkan media pembelajaran berbasis digital, sehingga layak menjadi contoh bagi sekolah lain dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran.

Kedelapan, tesis Feryl Ilyasa dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Kesiapsiagaan Mitigasi Banjir Rob di Muara Angke (ILYASA, 2023). Tujuan penelitian tesis ini adalah untuk menganalisis hubungan antara pengembangan media pembelajaran DIMADU dengan peningkatan pengetahuan mitigasi bencana pada masyarakat Muara Angke, serta hubungan antara pengetahuan mitigasi bencana dengan kesiapsiagaan masyarakat dalam menghadapi bencana. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan desain ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Penelitian ini menerapkan desain One-Group Pretest-Posttest sebagai bentuk implementasi aplikasi DIMADU, dan menggunakan 60 responden yang dipilih melalui metode Sampling. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang berpengaruh antara penggunaan media DIMADU dengan pengetahuan mitigasi bencana masyarakat, serta antara pengetahuan mitigasi bencana dengan kesiapsiagaan bencana masyarakat. Kesimpulannya, terdapat hubungan signifikan antara penggunaan aplikasi DIMADU dan peningkatan pengetahuan mitigasi bencana banjir rob di Muara Angke. Penggunaan aplikasi ini dapat mengurangi misinformasi dan memaksimalkan bahan pembelajaran mitigasi bencana yang disediakan. Selain itu, peningkatan pengetahuan mitigasi bencana berperan

penting sebagai faktor kunci dalam kesiapsiagaan masyarakat menghadapi bencana.

Kesembilan, tesis Arif Agung Prasetyo dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Android Komik Digital Legenda Kyai Kolodete Untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya di SMA Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo (Prasetyo, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui ketersediaan media pembelajaran sejarah dan tingkat kesadaran budaya di SMA Negeri 1 Sapuran saat ini. 2) Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android berupa komik digital Legenda Kyai Kolodete untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa kelas X SMA Negeri 1 Sapuran. 3) Menilai efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Android komik digital Legenda Kyai Kolodete dalam meningkatkan kesadaran budaya siswa kelas X SMA Negeri 1 Sapuran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dari Molenda. Model penelitian ini terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) analisis, 2) desain produk, 3) pengembangan produk, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Model uji kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert 1 sampai 5, sementara uji efektivitas dilakukan dengan uji T sampel independen menggunakan SPSS. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan penyebaran angket. Hasil studi pendahuluan menunjukkan: 1) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sapuran, yang menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran sejarah. Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan prestasi dan kesadaran budaya siswa. 2) Hasil uji coba T-test antara pre-test dan post-test kelas eksperimen

menunjukkan nilai 2,045 dengan signifikansi $0,047 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai 0,159 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa media aplikasi Android komik digital Legenda Kyai Kolodete terbukti efektif dalam meningkatkan sikap kesadaran budaya siswa.

Kesepuluh, tesis Reki Tri Andriani dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis Artificial Intelligent Pada Siswa Kelas IV di MIN 03 Kepahiang (Andriani et al., 2024). Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan spesifikasi bahan ajar media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pemanfaatan aplikasi Canva berbasis AI untuk kelas IV di MIN 03 Kepahiang, serta menguji efektivitas media pembelajaran tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 03 Kepahiang. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara, dengan teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menghasilkan beberapa spesifikasi produk media pembelajaran, antara lain: (1) desain konseptual, prosedural, dan fisik berupa RPP dan sintaks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pemanfaatan aplikasi Canva berbasis AI, (2) media pembelajaran interaktif menggunakan Canva berbasis AI, (3) gambar berwarna dan video pembelajaran, serta (4) game interaktif dan latihan soal.

Kesebelas, jurnal meli Febriani, Sunardi, dan Musa Pelu dengan judul Development of Local History Digital Book Teaching Materials At 13 Jambi City (Febriani et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa

terhadap media pembelajaran berbasis digital. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Sumber dan metode pengumpulan data diperoleh melalui studi dokumen dari berbagai sumber seperti perpustakaan, internet, artikel ilmiah, buku, jurnal, dan dokumen lain yang relevan dengan tema penelitian, serta melalui observasi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa referensi dari sumber-sumber tersebut menjadi bahan bacaan penting dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan kesadaran sejarah lokal di Indonesia, khususnya di Kota Jambi. Penelitian ini juga berupaya mengungkap penerapan buku digital sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kedua belas, jurnal Ira Amalia Harapan dan Dinda Yarshal dengan judul *Development of Digital Learning Media Helped Capcut on Theme Care Against Living Things in Class IV SD* (Ira Amalia Harahap & Dinda Yarshal, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan aplikasi CapCut pada tema Peduli MakhluK Hidup. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Objek penelitian adalah media pembelajaran digital berbantuan CapCut dengan tema Merawat MakhluK Hidup yang dirancang untuk mendukung guru dalam pembelajaran tematik di kelas IV SD. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif layak digunakan dalam pembelajaran IPA.

Ketiga belas, jurnal Suyuti, Hasan, Wilman D. Lumangino dengan judul *The Use of Historical Sites in The City of Palu as Objects of Historical Research and Learning Based on Digital History* (Suyuti et al., 2023). Penelitian ini

bertujuan untuk memahami sejarah Kota Palu dalam pembelajaran sejarah berbasis objek, serta memahami strategi pemanfaatannya dalam pembelajaran sejarah digital. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi lapangan, survei, wawancara, dan studi dokumen dari berbagai publikasi dan jurnal terkait. Hasil penelitian ini adalah untuk mengenalkan peserta didik pada situs-situs sejarah di Kota Palu, mengedukasi mereka, dan menyebarkan informasi kepada masyarakat melalui media digital. Harapannya, akan meningkatkan minat masyarakat terhadap sejarah Kota Palu dan memungkinkan situs-situs tersebut untuk berkembang sebagai destinasi wisata sejarah.

Keempat belas, jurnal Abdulrahman Alshabeb dengan judul *Learning in English Using Mobile Social Media Applications: A Case Studi in Saudi Higher Education* (Alshabeb, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan kehadiran media sosial yang luas dalam mendukung pembelajaran bahasa serta mengetahui bagaimana perangkat seluler dan aplikasi media sosial dapat mendorong dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Metode penelitian didasarkan pada prinsip-prinsip teori pembelajaran konektivisme. Pendekatan penelitian berbasis desain diterapkan untuk memungkinkan penerapan prinsip desain yang lebih sistematis dalam pembelajaran bahasa berbasis seluler. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara kelompok terfokus dengan siswa bahasa Arab di Arab Saudi, baik laki-laki maupun perempuan, sebagai metode pengumpulan sampel. Hasil penelitian menjelaskan tentang pemahaman mengenai pembelajaran seluler, menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menyediakan berbagai kesempatan belajar di luar kelas,

terutama dalam situasi di mana terdapat keterbatasan kesempatan belajar bahasa dan hambatan sosio-kultural dalam interaksi tatap muka siswa. Para siswa juga ikut bekerja sama pada penyesuaian desain dan merasakan manfaat dari penyesuaian dalam pembelajaran mereka.

Kelima belas, jurnal Mochamad Doni Akviansah, Warto, dan Akhmad Arif Musadad dengan judul *Multi-History Application Analysis And Design: Digital Teaching Material Innovation As A Solution To Increase The Tolerance Attitude Of The Millennial Generation* (Athuman, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil uji implementasi aplikasi Multi Sejarah berbasis Android sebagai bahan ajar sejarah. Inovasi dalam pembelajaran sejarah menjadi penting, salah satunya melalui pengembangan bahan ajar digital. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aplikasi Multi Sejarah mudah dan praktis dalam penggunaannya, (2) cocok digunakan dengan berbagai metode pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk teks, audio, dan audio-visual, (3) aplikasi ini terjangkau dan gratis, hanya perlu diinstal pada perangkat untuk digunakan, serta (4) materi mudah dipahami dan menarik karena disajikan dalam bentuk digital.

Keenam belas, jurnal Asri Adhitya Putri, Rufi'i, dan Suhari dengan judul *Character Education Values in Web-Based Learning Media in Indonesia History Subjects* (Putri, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis web yang berhubungan dengan pendidikan karakter. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap evaluasi,

produk mendapatkan respons positif, serta beberapa saran pada aspek tertentu untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil uji kelayakan produk oleh ahli desain dan ahli materi menunjukkan persentase sebesar 84,1% dan 93,3%. Uji coba seawat menghasilkan respons sebesar 85,6%, dan produk media ini menunjukkan hasil positif dengan persentase 79,3% pada kelompok individu, 77,9% pada kelompok kecil, dan 86,6% pada uji coba lapangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah Indonesia di tingkat sekolah menengah.

Ketujuh belas, jurnal Cahyo Budi Utomo, Ganda Febri Kurniawan, dan Tiara Nove Ria dengan judul *Hiatory Teacher Improves the Quality of Digital-Based in the Covid-19 Pandemic* (Utomo et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui inisiatif guru sejarah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan studi kualitatif dengan menggunakan metode survei. Data dikumpulkan dari delapan belas guru sejarah yang berasal dari berbagai sekolah negeri dan swasta di Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persiapan pembelajaran disesuaikan dengan aturan dari pemerintah dan kebijakan sekolah selama pandemi, dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui teknologi digital. Guru-guru memanfaatkan berbagai aplikasi digital untuk mengadakan pertemuan, diskusi, serta mengelola tugas-tugas agar siswa tidak merasa bosan.

Kedelapan belas, jurnal Kamaluddin, Warda Azizah, Meghy Allan, dan Yoseef Robert dengan judul *Digital-Based Online Presentation Media in Improving Student Language Skills* (Kamaluddin et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah media presentasi online berbasis digital

ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa atau tidak. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pendekatan deskriptif menggunakan metode survei dengan menggunakan instrumen penelitian kuisisioner atau angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media presentasi online berbasis digital ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelas 3 Madrasah Tsanawiyah Prof. Dr Hamka Maninjau. Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa media presentasi online berbasis digital dapat bermanfaat secara positif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa kelas 3 Madrasah Tsanawiyah Prof. Dr Hamka Maninjau.

Seperti yang telah disebutkan di atas, penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital dengan materi kerajaan islam di indonesia (studi kasus di MAN 1 Medan) belum pernah dilakukan.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai alur pemikiran, sehingga analisis dapat dilakukan secara lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Sebagai lembaga pendidikan, MAN 1 Medan berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Komitmen ini diwujudkan melalui berbagai upaya, salah satunya adalah dengan mengadopsi kurikulum merdeka sebagai acuan utama dalam proses pendidikan. Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi sekolah untuk menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan siswa serta karakteristik lingkungan belajar mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih sesuai dan bermakna.

Salah satu penerapan kurikulum merdeka di kelas X MAN 1 Medan adalah pada mata pelajaran sejarah. Dalam penerapannya, mata pelajaran ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menarik bagi siswa. Hal ini dilakukan dengan mengembangkan modul pembelajaran khusus yang disesuaikan dengan standar kurikulum merdeka, sehingga materi pembelajaran tidak hanya sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa.

Mendukung efektivitas dalam penggunaan modul tersebut, MAN 1 Medan mengubahnya menjadi media pembelajaran berbasis digital. Langkah ini bertujuan untuk mempermudah akses siswa terhadap materi pelajaran sekaligus meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi digital, pembelajaran menjadi lebih dinamis, inovatif, dan dapat menjangkau kebutuhan siswa di era modern.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, kerangka pikir penelitian ini dapat disusun sebagai berikut :

Tabel 1 Kerangka Konseptual

