

PEMANFAATAN BELAJAR BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS TERPADU NURUL QODIRI LAMPUNG TENGAH

Muhammad Suwanto^{1*}, Hasim As'ariy², Wiwed Pratiwi³

^{1, 2, 3} Universitas Ma'arif Lampung, Indoensia

*Email: muhammadsuwantokripto@gmail.com

Received: 16/10/2024

Accepted: 29/10/2024

Publication: 04/11/2024

Abstrak

Media pembelajaran adalah segala jenis benda dan alat yang dapat membantu proses belajar dengan merangsang pikiran, menimbulkan perasaan, dan meningkatkan perhatian dan keinginan siswa untuk mempelajari lebih banyak tentang materi yang diberikan. Ini menghasilkan lingkungan belajar yang disengaja, teratur, terarah, dan efektif di bawah kendali guru. Sejarah Kebudayaan Islam terdiri dari tiga kata: sejarah, budaya, dan Islam. Studi ini dilakukan di Desa Kayu Palis, Kabupaten Way Pengubuan, Lampung, di Pondok Pesantren Nurul Qodiri, Lampung Tengah. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Qodiri menggunakan belajar berbasis multimedia dengan beberapa tujuan dan manfaat. Salah satu tujuan adalah untuk memperluas pengetahuan tentang Sejarah Kebudayaan Islam melalui penggunaan multimedia. Media dapat membantu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MT dengan membuat materi lebih menarik dan interaktif dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MT telah dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media, termasuk suara, audio, visual, gambar, animasi, video, dan juga kata-kata. Ini menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia, Sejarah Kebudayaan Islam, Sumber Belajar.

Abstract

Learning media are all types of objects and tools that can help the learning process by stimulating thoughts, generating feelings, and increasing students' attention and desire to learn more about the material provided. This results in a learning environment that is intentional, organized, purposeful, and effective under the control of the teacher. The history of Islamic culture consists of three words: history, culture, and Islam. This study was conducted in Kayu Palis Village, Way Pengubuan Regency, Lampung, at the Nurul Qodiri Islamic Boarding School, Central Lampung. Islamic Cultural History lessons at MTs Nurul Qodiri use multimedia-based learning with several objectives and benefits. One aim is to expand knowledge about the history of Islamic culture through the use of multimedia. Media can help learning the History of Islamic Culture at MT by making the material more interesting and interactive and improving the quality of student learning. Several studies have shown that the use of media in learning the History of Islamic Culture at MT has been carried out using various types of media, including sound, audio, visual, images, animation, video, and also words. This shows that this media can improve the quality of student learning.

Keywords: History of Islamic Culture, Learning Resources, Multimedia.

PENDAHULUAN

Pembelajaran SKI menyadarkan tentang pentingnya setiap peserta didik mulai dari jenjang dasar hingga tinggi terkait sejarah peradaban dan kebudayaan Islam. Untuk pembelajaran di jenjang dasar, diperlukan media yang mampu mengembangkan keterampilan dasar anak, seperti mendengar, menyimak, dan berbicara. Mulai dari berbicara hingga menulis (Sartika, 2023). Di MTs, SKI mempelajari sejarah, perkembangan, peran budaya dan peradaban Islam, dan tokoh-tokoh yang berkontribusi pada sejarah Islam, dari pertumbuhan masyarakat Islam selama

pemerintahan Nabi Muhammad SAW, Khulafaurrasyidin, Bani Ummayah, dan Abbasiyah, Selama perkembangan Islam di Indonesia, Ayyubiyah Mata pelajaran SKI secara signifikan berkontribusi pada Salah satu elemen yang sangat penting dari peradaban kemajuan yang ada adalah pendidikan yang mendorong peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati SKI, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian mereka. Salah satu tujuan pendidikan agama islam, khususnya pendidikan sejarah kebudayaan, adalah agar siswa dapat menerapkan nilai-nilai prasejarah dan mengingat pentingnya Sejarah Kebudayaan Islam itu sendiri. Dalam sejarah pembelajaran SKI, terbentuknya suatu peradaban generasi yang paling unggul adalah sahabat rosul sepanjang Sejarah Kebudayaan Islam (Mahsunah 2011). Saatnya guru keluar dari zona kenyamanan mereka dan melakukan transformasi kultural. Pendidik juga harus segera mengalami transformasi jika masyarakat saat ini beralih ke masyarakat digital. mengakrabkan diri dengan dunia digital secara sosiokultural dan teknologi. Untuk mengimprovisasi pembelajaran, pendidik harus melakukan rekonstruksi mindset dan mengambil tindakan nyata (Wahyuningtyas 2019).

Daftar Standar Isi dalam Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang ditetapkan oleh Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 (1) memprioritaskan kemampuan guru untuk menguasai materi sehingga siswa benar-benar mahir dalam pembelajaran yang telah ditetapkan. (2) Memberikan pelaksana pendidikan di lapangan lebih banyak kebebasan untuk membuat kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (3) Lebih mengakomodasi berbagai kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia. Karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi, program pembelajaran interaktif berbasis komputer mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi (Wijaya, 2016). Karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi, program pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki kemampuan untuk mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi (Sofi 2016).

Diharapkan pembelajaran SKI dengan menggunakan media ini dapat membantu pendidikan di pondok pesantren Nurul Qodiri Kayu Palis di Lampung Tengah. Secara umum, multimedia berbasis audio, video, dan teks pembelajaran dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari berbagai sumber, dan sangat mudah membuat siswa bosan dan membuat lingkungan belajar yang efektif. Menurut Ahmad Khanif (2018).

METODE

Penelitian di Desa Kayu Palis, Kec Way Pengubuan, Lampung Tengah, penelitian ini dilakukan di sekolah madrasah tsanawiyah/MTs Terpadu Nurul Qodiri kelas V. Sebelum melakukan tindakan lapangan, pemeriksaan validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan (Sofi 2016). Sampel fokus penelitian adalah Kelas VII a, yang dipilih secara langsung oleh analisis pembelajaran. Metode pembelajaran SKI berbasis media dapat membantu siswa lebih baik menghafal dan memahami sejarah. Selain itu, penggunaan media ini dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih banyak tentang Sejarah Kebudayaan Islam. Data skunder diperoleh dari beberapa artikel referensi yang relevan dengan pembahasan penelitian. Penelitian kualitatif ini adalah penelitian yang datanya berupa kata-kata (berasal dari wawancara, catatan, laporan, dan dokumen-dokumen). Sumber data primer dari penelitian ini berasal dari data lapangan dan informasi dari guru, wali kelas, kepala sekolah, dan siswa kelas VII a. Penulisan di dalamnya berfokus pada penjelasan peristiwa atau proses dalam konteks pembelajaran SKI berbasis multimedia (Rosni).

Data berasal dari sumber data sebelumnya; subjek penelitian adalah subjek tempat penelitian sekolah. Data yang diperoleh melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi lapangan dikenal sebagai sumber data primer. berbagai teknik, seperti angket atau kuesioner, pre-test, dan post-test, serta dikombinasikan dengan metode penelitian kualitatif dengan wawancara,

observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes tertulis, angket, dan dokumentasi. Teknik pengolahan data menggunakan analisis penilaian siklus dengan rumus Meltzer, dan mereduksi data hasil penelitian untuk disajikan sebagai dokumen sekunder. Data kuantitatif dan kualitatif digunakan (Pangestu, 2022).

Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis, yang merupakan metode statistika yang menggabungkan beberapa penelitian yang serupa untuk mendapatkan pedoman data kuantitatif. Secara sederhana, meta-analisis Analisis dapat didefinisikan sebagai analisis sendiri. Meta analisis adalah kajian berbagai temuan penelitian tentang masalah yang sama. Dalam meta analisis, ukuran efek masing-masing studi digabungkan untuk menghasilkan rangkuman kuantitatif dari hasil penelitian. Dengan kata lain, ukuran efek adalah perbedaan kejadian efek antara kelompok eksperimental dan kelompok kontrol. Menurut (Pasambo dan Radia, 2022).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran SKI masih didominasi oleh guru melalui pembelajaran langsung melalui metode ceramah, di mana guru menyampaikan materi pelajaran secara langsung, mengajukan pertanyaan, dan sesekali memberikan tugas latihan kepada siswa. Gambar video terdiri dari beberapa frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor sehingga gambar terlihat pada layar yang memancarkan gambar yang hidup (Ajiz guntur). Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah salah satu alasan mengapa siswa gagal dalam SKI. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa menjadi sementara (Aliyah 2023). Guru menerapkan pembelajaran dan siswa memperoleh pembelajaran dengan baik, sehingga siswa dapat mengembangkan bakatnya dan memperbaiki sikap dan tingkah lakunya setelah menerima pembelajaran dari mereka (Imam Ikhsan & Irfani, 2022).

Media yang digunakan dalam pembelajaran juga telah berkembang seiring dengan kemajuan IPTEK. Akibatnya, selain semakin canggih, media pembelajaran juga semakin banyak jenisnya. Dengan demikian, guru hanya perlu menyesuaikan pilihan media mereka dengan fasilitas yang tersedia, demografi siswa, dan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Pondok Pesantren Nurul Qodiri, pembelajaran berbasis multimedia sangat efektif dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Banyak siswa yang gagal belajar Sejarah Kebudayaan Islam sebelum menggunakan media ini. karena jam pelajaran SKI di pondok pesantren berlangsung dari jam 10:30 hingga 11:45 siang, banyak siswa yang mengantuk dan tidak fokus pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mengatasi masalah ini, guru menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis multimedia untuk membantu siswa memahami pelajaran SKI. Setelah dipraktikkan selama satu bulan, para guru telah melihat hasilnya: siswa lebih senang dan lebih fokus saat belajar SKI, bahkan setelah pelajaran dimulai pada jam siang. Bahan ajar untuk pelajaran SKI ini adalah video yang dibuat melalui aplikasi Canva, yang dapat diubah menjadi animasi sesuai keinginan guru. Selanjutnya, video animasi pembelajaran disalurkan melalui proyektor yang memiliki tampilan layar. Siswa dapat melihat dan mendengarkan video animasi tersebut.



Gambar 1. Pembelajaran dengan Multimedia

Pembelajaran multimedia ini sangat efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Perbedaan dalam tindakan dan perlakuan di kedua kelompok membawa dampak atau perubahan yang signifikan. Siswa yang sebelumnya berada dalam kelompok yang tidak kreatif dan tidak semangat berubah menjadi kreatif dan bersemangat. Dengan demikian, penggunaan multimedia autoplay dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat. Menurut Romainur dan Abdul Razak, autoplay media dapat meningkatkan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (Ani Roisatul Muna 2013).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan antusias dengan pembelajaran SKI karena guru menggunakan media dalam pembelajaran. Mereka lebih fokus dan lebih mudah memahami materi karena presentasi yang dinamis dan interaktif. Pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dengan penggunaan foto, video, dan audio. Dengan menggunakan alat multimedia Lepto, guru memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan memilih rute presentasi yang mereka sukai. Pembelajaran menjadi lebih interaktif sebagai hasilnya.

Selain itu, temuan dari wawancara dengan guru dan kepala sekolah memberikan gambaran yang lebih jelas tentang faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi inovasi pembelajaran berbasis media untuk meningkatkan minat siswa pada SKI. Kesuksesan inovasi ini terhambat oleh keterbatasan perangkat dan kurangnya koneksi internet. Masalah teknis ini mengganggu presentasi belajar, partisipasi siswa, meskipun tidak dapat diatasi. Keterbatasan perangkat dan keterampilan teknis adalah penghalang tambahan. Pendapat guru dan kepala sekolah menunjukkan bahwa penggunaan multimedia sebagai bahan ajar dalam pembelajaran SKI sangat membantu dan meningkatkan minat siswa pada SKI. Dukungan kepala sekolah juga sangat penting untuk mendukung pelaksanaan inovasi pembelajaran ini.

Pemanfaatan media pembelajaran multimedia berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan motivasi mereka untuk belajar. Media ini memberikan siswa kesempatan untuk berpikir kritis dengan cara yang interaktif dan dinamis dan mendorong mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan informasi dengan lebih baik. Selain itu, kehadiran alat belajar berbasis multimedia sebagai media yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, dan siswa dapat lebih tertarik untuk terus belajar (Kasim et al., 2020). Media adalah alat presentasi online yang memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar daripada hanya membaca buku (Ramadhani, 2021). Multimedia, yang memiliki desain yang mirip dengan mindmap, membantu siswa memahami materi presentasi dan memungkinkan mereka menggabungkan berbagai elemen pembelajaran dengan ide dan kreativitas mereka sendiri. Alat multimedia, sebagai alat presentasi,

memungkinkan pemahaman konsep yang beragam dalam lingkungan virtual.

Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia

Penggunaan alat pemusat perhatian dalam media pembelajaran dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk tetap fokus pada materi pelajaran. Hal ini membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan penguasaan mereka. Perangkat multimedia yang berbasis komputer dibagi menjadi perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak terdiri dari empat komponen utama: unit input, CPU, memori, dan output. Unit input berfungsi sebagai bagian penerima dan memasukkan data dan instruksi. CPU melakukan dan mengatur instruksi, termasuk menghitung dan membandingkan. Unit memori, juga dikenal sebagai penyimpanan, berfungsi sebagai penyimpanan informasi, sedangkan unit output berfungsi sebagai penyaji informasi (Zakir, 2013).

Multimedia berbasis komputer terdiri dari kedua jenis: interaktif dan tidak interaktif. Yang pertama mengatakan bahwa pengguna dapat mengontrol bagaimana program berjalan, sedangkan yang kedua mengatakan sebaliknya. Terdapat dua jenis multimedia interaktif: multimedia interaktif of line (hanya beroperasi pada komputer stand-alone) dan multimedia interaktif on line (hanya beroperasi pada internet). Multimedia dibagi menjadi tingkat operator dan tingkat kreator berdasarkan seberapa interaktifnya. Pada tingkat operator, pengguna hanya dapat memilih atau menentukan menu atau perintah, sedangkan pada tingkat kreator, pengguna dapat menggunakan program untuk berkreasi.

Prinsip Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia

Prinsip dan kesiapan menekankan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kesiapan peserta dan motivasi mereka untuk menerima informasi pembelajaran. Kesiapan mental, fisik, dan pengetahuan prasyarat adalah komponen kesiapan siswa. Motivasi untuk melakukan atau mengikuti kegiatan belajar disebut sebagai motivasi. Motivasi dapat berasal dari dalam diri atau dari luar diri siswa. Penggunaan alat pemusat perhatian dalam media pembelajaran dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk tetap fokus pada materi pelajaran. Hal ini membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan penguasaan mereka. Keterampilan atau informasi baru jarang sekali dapat dikuasai sepenuhnya hanya dalam satu kali proses belajar. Sangat penting untuk melakukan beberapa kali pengulangan agar penguasaan informasi atau keterampilan baru dapat dioptimalkan. Dalam pembuatan media pembelajaran, prinsip pengulangan ini harus dipertimbangkan. Interaksi dua arah antara pendidik dan siswa akan meningkatkan proses belajar mengajar. Pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus memungkinkan siswa terlibat secara aktif atau interaktif dalam proses pembelajaran.

1. Analisis kebutuhan harus dilakukan sebelum mengembangkan media. Ini dapat dilakukan dengan observasi lapangan.
2. Tahap desain mencakup desain pembelajaran dan desain produk media. Dalam tahap desain pembelajaran, komponen termasuk identitas, standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, strategi pembelajaran, rancangan evaluasi, dan sumber bahan. Dalam tahap desain produk media, komponen termasuk struktur diagram alir, storyboard, dan elemen gambar atau animasi.
3. Tahap pengembangan melibatkan produksi media sesuai dengan desain yang direncanakan. Pada titik ini, berbagai komponen media yang diperlukan digabungkan menjadi satu unit yang bisa.
4. Implementasi: Tahap ini adalah tahap menggunakan media yang telah dirancang. Hasil dari

tahap ini digunakan sebagai sumber evaluasi untuk perbaikan media.

5. Evaluasi: Evaluasi media pembelajaran dilakukan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selain validasi ahli, evaluasi juga dilakukan dengan ujicoba pengguna. Ujicoba individu, kelompok kecil, dan lapangan adalah tiga tahap ujicoba media.

Seorang siswa yang mewakili kelompok yang akan menggunakan media tersebut diuji secara individual. Pelajar yang kemampuannya sedikit di bawah rata-rata harus dipilih untuk ujicoba. Ujicoba terhadap kelompok kecil dilakukan setelah revisi berdasarkan hasil ujicoba individu; kelompok ini terdiri dari lima hingga delapan siswa dengan kemampuan rata-rata. Setelah ujicoba kelompok kecil selesai, perbaikan atau revisi perlu dilakukan sesuai dengan hasil. Ujicoba lapangan dilakukan pada kelompok siswa yang ditargetkan untuk menggunakan media dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Mungkin diambil sampel sekitar dua puluh hingga tiga puluh orang jika tidak mungkin mengujicobakan seluruh siswa.

Pengembangan media pembelajaran dalam institusi pendidikan memberikan banyak manfaat yang signifikan bagi siswa. Dengan media ini, siswa memiliki fleksibilitas untuk belajar kapan saja dan di mana saja, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang lebih mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat (Prasetya & Purnomo, 2022). Selain itu, media pembelajaran dapat berperan sebagai tutor yang sabar, yang membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, memberikan umpan balik secara langsung, dan membangun kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan akademis (Putri et al., 2021).

Media pembelajaran juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan menerima kritik yang konstruktif. Interaksi yang didukung oleh multimedia memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri serta berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Hal ini sangat penting dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang menjadi dasar pendidikan abad ke-21 (Setiawan & Mulyadi, 2023). Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Di sisi lain, manfaat media pembelajaran bagi guru juga tak kalah pentingnya. Media berbasis multimedia, seperti video animasi, membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Kurniawan, 2020). Hal ini memungkinkan guru untuk menjadi lebih santai dalam proses mengajar karena siswa lebih terlibat dan antusias dalam kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran memudahkan guru untuk menemukan bahan diskusi yang relevan dan menarik, sehingga meningkatkan kualitas belajar siswa secara keseluruhan (Sari & Hidayat, 2021).

Selain memudahkan penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia juga memiliki nilai tambahan dalam konteks budaya Islam Nusantara yang kaya akan tradisi membaca dan menghafal. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menambah minat belajar siswa terhadap pelajaran, khususnya yang berhubungan dengan kebudayaan dan sejarah Islam di Nusantara. Dengan integrasi multimedia ini, institusi pendidikan dapat membangun keterlibatan yang lebih kuat antara siswa dan materi ajar yang disampaikan (Huda & Rahman, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan oleh peneliti tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembicaraan akan membahas manfaat pembelajaran SKI berbasis multimedia dalam pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII. Pembelajaran SKI ini bertujuan untuk membuat siswa mengingat Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah ini menginspirasi kita tentang bagaimana agama islam disebarkan dan dibesarkan melalui kerajaan-kerajaan yang didirikan oleh

para alim ulama di masa lalu. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk menerapkan pelajaran SKI ini saat mereka belajar agar mereka tidak lupa sejarah dan peradaban islam di Indonesia. Dengan demikian, pendidik menerapkan sistem pembelajaran yang lebih modern dan menyediakan berbagai pilihan belajar yang menginspirasi siswa untuk menjadi lebih terinspirasi dalam belajar. Salah satu contohnya adalah menggunakan alat berbasis multimedia untuk belajar dengan membuat video animasi menggunakan aplikasi Canva. Video ini kemudian dikirim ke layar proyektor sebagai pembahasan pembelajaran SKI.

Dari diskusi sebelumnya, guru memiliki keinginan untuk menggunakan alat multimedia untuk membantu tujuannya siswa memahami Sejarah Kebudayaan Islam dengan lebih mudah dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.yang lebih modern dan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Mudah-mudahan, pembelajaran berbasis media ini dapat mendorong guru untuk mengatasi siswa yang malas belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan menyelesaikan tugas akhir dari penelitian karya ilmiah ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang selalu memberi mereka banyak manfaat. Selain itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantunya dalam pekerjaan ini, terutama kepada kedua orang tua penulis. Penulis dengan senang hati meminta doa dan dukungan untuk setiap langkah yang telah diambilnya untuk mencapai titik ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada bapak dan ibu dosen pembimbing yang telah memberikan kritik, saran, dan bimbingan terbaik selama proses penulisan penelitian ini. Selain itu, kami berterima kasih kepada pihak madrasah MTs Nurul Qodiri yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian lapangan. Dan ucapan terima kasih yang disampaikan oleh penulis. Terima kasih kepada semua anggota dewan pengajar Universitas Ma'arif Lampung dan rekan seperjuangan dalam mencapai impian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, B., & Yulianti Zaqiah (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis multimedia Meningkatkan Minat Siswa Pada Sejarah Kebudayaan Islam. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(4), 1899–1904.
- Aprianto, I., Muara, S., Jambi, B., dan Pai, P. (n.d.). Pengembangan bahan ajar yang menjelaskan sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media (SKI School Laa Roiba Journal: Religion Education Social, 4, 899, <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i4.1006>
- Huda, M., & Rahman, A. (2022). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis budaya Islam Nusantara. Jurnal Pendidikan Islam, 12(3), 45-60.
- Journal: Pengembangan metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di mts negeri jepon-blora. (n.d.).
- Journal: Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di mts negeri 1 banyumas. (n.d.).
- Kasim, A., Masrianah, M., & ... (2020). Pengaruh Media Prezi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 4 Palu. Seminar Nasional Biologi "Inovasi Penelitian Dan Pendidikan Biologi III (IP2B III) 2019, Ip2b Iii, 58–64. <https://seminasbiologi.conference.unesa.ac.id/ocs/index.php/seminasbio/IP2BIII/paper/view/189>
- Kurniawan, D. (2020). Peran multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Jurnal Pendidikan, 5(1), 100-115.

- Pandeglang, M. (2016). Pembelajaran berbasis e-learning pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas viii madrasah tsanawiyah negeri. *Tanzhim Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Pangestu, AA, Ifadah, dan Muanayah, NA (2022). SMP Maarif Tlogomulyo Meningkatkan Nilai Kognitif Peserta Didik melalui Penggunaan Media Pembelajaran. Dalam JIPSI, yang merupakan Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner,
- Pasambo, E., dan Radia, E. H. (2022). Meta Analysis of the Effect of Multimedia as a Learning Media on Student Output. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–3267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2533>.
- Penggunaan, Multimedia, P., Peningkatan, Belajar, M., Kelas, S.-S., Mata, P., Sejarah, P., Islam, K., Madrasah, D., Al-Mu'in, T., Tangerang, K., Guntur, A., Kementrian, K., Kota, A., dan Provinsi Banten, T. (n.d.). Upaya Madrasah Tsanawiyah Al-Mu'in Kota Tangerang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penggunaan Perangkat Multimedia
- Prasetya, R., & Purnomo, S. (2022). *Penggunaan media pembelajaran untuk pembelajaran fleksibel di era digital*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 85-98.
- Putri, S., et al. (2021). *Media pembelajaran interaktif dalam mendukung pembelajaran mandiri siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(4), 225-240.
- Ramadhani, T. D. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 19 Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia
- Rumainur, Abdul Razak, Efektivitas Penggunaan Multimedia Auto play Etnik Kalimantan Timur Terhadap Hasil Belajar Kelas VI di Kota Samarinda, *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, Vol 2, No 1. 2018,
- Sari, T. & Hidayat, M. (2021). *Efektivitas multimedia dalam meningkatkan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 6(2), 90-105.
- Sartika, D. (2023). Pedagogik Jurnal Pendidikan dan Riset Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ski Di Madrasah Melalui Pemanfaatan Multimedia Berbasis Digital. 1(2), 276–283.
- Setiawan, W., & Mulyadi, A. (2023). *Pembelajaran aktif dan kolaboratif melalui media pembelajaran berbasis teknologi*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 150-170.
- Sofi, E., Mts, G., & Pandeglang, M. (2016). Pembelajaran berbasis e-learning pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas viii madrasah tsanawiyah negeri. *Tanzhim Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Wahyuningtyas, N., Febty, A., dan Dwi. pengembangan materi kehidupan sosial masyarakat Indonesia untuk membuat media interaktif berbasis android. E.M.
- Wijaya, 2016. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p34>. Skripsi: Pengembangan Bahan Ajar Ski Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Mts An-Nur Bululawang
- Z. Trinova (n.d.). 508 | Seminar Nasional Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang.
- Zakair, S. (2013). Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia.