

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dikonsepsi untuk membantu para siswa dalam memahami dan mengembangkan pola pikir yang lebih kritis. Salah satu cara yang umum digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup ialah melalui pendidikan. Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan dijelaskan sebagai sebuah usaha yang direncanakan dan dilakukan secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk mendapatkan kekuatan spiritual dalam beragama, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pendidikan dengan tujuan yang jelas berfungsi untuk mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan mereka. Dengan cara ini, mereka akan menjadi individu yang dapat mengatasi masalah dan kesulitan dalam kehidupan. Tujuan pendidikan ini dapat dicapai dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan aktif. Dengan semakin canggihnya teknologi dan informasi maka tantangan yang dihadapi semakin kompleks, terutama dalam hal Pendidikan yang

¹ Inri Novita Dwianti, Rekha Ratri Julianti, Ega Trisna Rahayu, Pengaruh Media *Power Point* dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 7, No. 4, 2021, 675-676.

mengharuskan adanya inovasi yang cepat untuk mengikuti perubahan dan perkembangan didunia pendidikan.²

Guru bertindak mengurus serta memfasilitasi siswa dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang efektif. Mereka bertanggung jawab untuk memperluas materi pelajaran yang berkualitas dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memperhatikan pembelajaran serta memahami tujuan pendidikan. iniberarti bahwa pengaturan kelas, cara mengajar, persiapan pembelajaran, serta sikap dan karakter guru perlu diperbaharui agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Untuk mencapai tujuan-tujuan ini, guru harus melaksanakan proses pembelajaran, membimbing dan memberikan pelatihan. Karena siswa adalah subjek utama dalam pembelajaran, guru harus dapat mengelola pembelajaran dengan cara mendorong siswa untuk terus semangat dalam pembelajaran.

*Learning is a stage of behavioral change through communication between students and teachers and the environment. Behavioral changes are related to changes in the level of knowledge, ability, and attitude.*³ Dalam konteks ini, proses belajar dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang saling terhubung, terencana dengan baik, terpadu, dan seimbang. Semua elemen ini secara keseluruhan menciptakan karakteristik khas dari proses pembelajaran. Belajar adalah proses di mana pengetahuan tumbuh, mencakup penghafalan serta perolehan fakta atau keterampilan yang dapat dikuasai dan diterapkan sesuai kebutuhan.

² Fauzi Rahmanul Hakim, Urgensi Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Tsamratul Fikri*, Vol. 15, No. 2, 2021, 2.

³ Suwarti, Restu, Hidayat, Interactive Multimedia Development In Social Sciences Subject Of Disaster Material At Grade IV SDN (Public Elementary Shool), *Budapest International Research And Critics In Linguistics And Education (Birle) Journal*, Vol.2, No.1, 2019, 218.

Belajar adalah sebuah proses yang melibatkan pemahaman atau pengabstrakan makna, serta penafsiran dan pemahaman terhadap realitas dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Beberapa upaya perlu dilakukan untuk memberikan semangat pada individu atau kelompok agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai tujuannya. Terdapat beragam teknik, metode, dan strategi pembelajaran yang memerlukan pemikiran serta analisis mendalam untuk dapat dijelaskan secara terperinci. Dengan demikian, pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada penerapan strategi yang tepat.⁴

Pembelajaran agama di Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah mencakup berbagai aspek, salah satunya adalah Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai sejarah ini, dapat merujuk pada Lampiran PMA No. 1. Dalam Dokumen Nomor 65 Tahun 2014, dicatat bahwa perjalanan hidup umat Islam mencakup ibadah, mu'amalah, akhlak, serta pengembangan sistem kehidupan yang berlandaskan hadis dan penyebaran ajaran Islam. Sejarah Kebudayaan Islam menjadi salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa di ketiga jenjang madrasah tersebut. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan sangat ditentukan pada kerjasama antara guru dan siswa. Dengan begitu, guru dituntut untuk menguasai metode pengajaran yang efektif sekaligus menunjukkan kesabaran, ketekunan, dan

⁴ Moh. Ali Yahya, Mory Victor Febrianto, Putu Eka Suarmika, Analisis Strategi Pembelajaran Interaktif Guru dalam Pembelajaran IPA Dikelas 4 SDN 2 Landangan Tahun Ajaran 2022/2023, *Skripsi*, (Situbondo: Universitas Abdurachman Saleh), 2022, 2-3.

sikap terbuka. di sisi lain, siswa juga diharapkan memiliki semangat belajar yang tinggi.⁵

Sejarah yang tercatat dalam Al-Qur'an bukan hanya berfungsi sebagai catatan tentang peristiwa di masa lalu, melainkan juga memuat banyak pelajaran hidup yang relevan untuk diambil hikmahnya. Setiap kisah dalam Al-Qur'an, meskipun terjadi pada zaman yang jauh berlalu, memuat hal-hal universal yang dapat Terapkan dalam kehidupan kita saat ini. Kisah-kisah tersebut penuh dengan ajaran yang dapat memberikan petunjuk dan inspirasi bagi kita dalam menghadapi berbagai situasi hidup.

Seperti yang terkandung dalam Surah Yusuf ayat 111, yaitu:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ

يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Berdasarkan ayat Al-Qur'an yang disebutkan, diketahui bahwa cerita-cerita dalam Al-Qur'an, termasuk kisah-kisah nabi dan umatnya, menyimpan hal-hal penting bagi mereka yang menggunakan akal sehat. Al-Qur'an bukanlah fiksi, tetapi wahyu yang menguatkan kitab-kitab yang ada sebelumnya, menawarkan penjelasan mendalam mengenai berbagai hal, dan berfungsi sebagai panduan hidup serta rahmat bagi orang-orang yang percaya.⁶

⁵ Devi Yarisandi, Observasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah Muaro Jambi, *Jurnal PGMI*, Vol. 4, No. 1, 2021, 88.

⁶ Ilham, Analisis Pembelajaran dalam Sejarah Kebudayaan Islam, *Jurnal Ilmiah Keagamaan*, Vol. 1, No.1, 2024, 4.

Dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Penting bagi para pendidik untuk menyediakan materi pengajaran yang kreatif dan interaktif. Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan aspek sejarah, budaya, dan nilai-nilai dalam Islam. Meskipun penting, pelajaran ini sering kali menghadapi tantangan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Saat ini, banyak siswa merasa jenuh saat mempelajari materi sejarah, karena dianggap membosankan. Sayang sekali apabila siswa di era sekarang tidak mengenal sejarah dan budaya Islam. dengan kemajuan zaman, siswa semakin terbuka terhadap dunia yang lebih luas, sehingga minat mereka seringkali terfokus pada hal-hal yang viral. Jika generasi saat ini tidak termotivasi untuk mempelajari sejarah dan kebudayaan Islam, siapa lagi yang akan menjaga dan menyebarkan warisan tersebut. Oleh karena itu, para guru Sejarah Kebudayaan Islam perlu berinovasi dan kreatif dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan terlibat dalam memahami kekayaan sejarah dan budaya ini.

Hal yang dapat diwujudkan ketika pembuatan media ialah menarik serta adanya inovasi. inovasi yang paling tepat ketika pembelajaran ialah melalui media virtual yang dapat diakses dimana saja. dalam membuat presentasi *power point* yang akan dipakai untuk belajar, media interaktif adalah kombinasi dari media digital mencakup penggabungan teks, animasi, dan suara yang telah disiapkan, serta memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan kontennya sesuai dengan kebutuhan mereka. salah satu jenis media virtual yang akan dibuat adalah presentasi *Power Point*. *Power point* ini akan menampilkan berbagai materi dalam setiap *slide*. Siswa dapat menekan *slide* yang diinginkan secara berurutan. Setelah itu, terdapat

tombol yang dapat mereka klik untuk memilih, sehingga mereka dapat naik ke *slide* berikutnya. Pemilihan tampilan warna juga diperhatikan agar tidak mengganggu konsentrasi sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran.⁷

Melalui penerapan *power point* dengan cara yang tepat, diharapkan akan mampu meningkatkan keaktifan siswa saat belajar mengenai Sejarah Kebudayaan Islam. Penggunaan media interaktif dapat memberikan kesan belajar yang lebih menyenangkan terhadap siswa, serta memicu semangat mereka dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan adanya elemen visual, audio, dan kinestetik ini dapat memperluas pengalaman belajar siswa siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar.⁸

Dengan begitu, pembelajaran membutuhkan suatu media yang dapat mendukung siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta melatih mereka untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Salah satu jenisnya adalah media *power point* dengan mempresentasikannya hal ini menekankan pentingnya kemampuan siswa untuk bertanya. Tujuannya agar siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan dan mampu menemukan jawaban atas pertanyaan yang mereka ajukan sendiri.⁹

Dengan demikian pembelajaran interaktif ialah bentuk pengajaran yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁷ Suhartatik, Indrawati Pusparini, M. Arif Rahman Hakim, The Development of Virtual Media Based *Power Point Presentation* (PPT) in Intermediate Speaking in Ikip Budi Utomo Malang, *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, Vol. 7, No. 9, 2020, 2.

⁸ Munawir, Ainur Rofiqoh, Ismi Khairani, Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol. 9, No. 1, 2024, 64.

⁹ Bayu Widiyanto, Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan Media Miniatur untuk Peningkatan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar, *Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah*, Vol. 2, No.1, 2020, 48.

Dalam pembelajaran ini terdapat kegiatan kolaboratif secara langsung antara guru dengan siswa maupun sesama siswa, yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, perilaku kritis dan kreativitas siswa. Sehingga, terjadi korelasi antara pendidik dengan siswa, dan sesama siswa.¹⁰

Power point ialah jenis alat bantu pembelajaran. *power point* dari Microsoft Office yang dibuat untuk menyajikan program multimedia. Perangkat lunak presentasi seperti Microsoft *Power point* menggabungkan berbagai jenis media menjadi presentasi yang menarik perhatian siswa. Media *Power point* interaktif adalah aplikasi yang dibuat untuk memberikan presentasi atau memamerkan konten yang menarik dengan menggabungkan berbagai jenis media yang mendukung komunikasi dan interaksi dua arah, sehingga memungkinkan adanya umpan balik antar siswa. Pendekatan ini membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.¹¹

Penggunaan media pembelajaran dengan *power point* yang interaktif bertujuan untuk memfasilitasi siswa supaya lebih aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran yang dibuat mengharuskan siswa untuk berinteraksi, agar dapat mengembangkan minat serta keaktifan mereka terhadap pembelajaran yang diajarkan. dengan adanya teks, suara, dan gambar, pemahaman siswa terhadap pelajaran akan meningkat, yang akan mempermudah mereka dalam belajar. Presentasi *power point* adalah suatu metode untuk menyampaikan atau menjelaskan

¹⁰ Ririk Ajeng Alfianti, Blasius Suprpta, Endang Sri Andayani, Model Pembelajaran Interaktif dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Sejarah Disma, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No.7, 2019, 938-939.

¹¹ Ahmad Muflih Saefuddin, Efektivitas Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan agama islam*, Vol. 2, No. 1, 2024, 308.

informasi yang telah disederhanakan dan disusun dalam beberapa *slide*, sehingga pendengar dapat lebih mudah membayangkan penjelasan yang disampaikan berupa teks, gambar, suara, dan video yang dirangkum dalam slide serta media lainnya.¹²

*Learning outcomes are related to learning activities because learning activities result from the interaction process, learning process, and learning evaluation carried out by teachers and students through learning activities. Student learning outcomes are marked with a value scale in the form of letters, symbols, and numbers. Learning outcomes are used to evaluate how deep the knowledge gained by students is and what experiences have been obtained after learning. Therefore, learning outcomes are assessed from 3 domains: affective, cognitive, and psychomotor. Cognitive based on the knowledge possessed by students, affective properties shown during learning activities, and psychomotor skills are mastered by students. In addition, student learning outcomes come not only from themselves but can also be influenced by the surrounding environment, including the school environment, learning motivation, and learning media.*¹³

Menurut hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di MA Plus Al-Hamid Banjarmasin, disana siswanya telah menggunakan media *power point* dalam pembelajaran. siswa didorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sekelas. Guru juga membuat kelompok diskusi untuk mempresentasikan materi melalui *power point*, memberikan umpan balik yang

¹² Amalia Maharani Putri, Rossi Iskandar, Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa di Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, 2023, 9457.

¹³ Made Tangkas Arya Wirawan, I Ketut Gading dan Gede Wira Bayu, Interactive Power point Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School, *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol.5, No.2, 2022, 191.

baik, serta menemukan suasana belajar yang mendukung interaksi antar siswa. Dengan cara ini, keaktifan belajar siswa dapat meningkat dikarenakan mereka merasa terlibat dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan hal diatas peneliti tertarik untuk meneliti penelitian yang berjudul “ANALISIS PENGGUNAAN *POWER POINT* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA PLUS AL-HAMID BANJARMASIN”

B. Definisi Operasional

1. Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia analisis merupakan pemeriksa atas sebuah kejadian baik itu seperti tingkah laku, karangan, atau hal lainnya dengan tujuan dapat mengetahui keadaan yang sebenarnya, mulai dari sebab akibat ataupun dari pokok masalahnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, analisis ialah sebagai suatu pemeriksaan terhadap sebuah peristiwa guna memahami keadaan yang sesungguhnya.¹⁴

Dengan demikian, analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menggali Secara lebih rinci penggunaan media *Power Point* dalam pembelajaran. Yaitu dengan memeriksa bagaimana *Power Point*, sebagai media visual yang menarik, dapat menimbulkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Melalui pendekatan interaktif, *Power Point* memungkinkan

¹⁴ Indra Foreman Onsu, Michael S. Mantiri, Frans Singkoh, Analisis Pelaksanaan Tugas Pokok dan Fungsi Camat Dalam Meningkatkan Pelayanan Publik di Kecamatan Kawangkoan Barat Kabupaten Minahasa, *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, Vol.3, No. 3, 2019, 2.

pengajaran yang lebih aktif, di mana siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. melalui berbagai elemen interaktif seperti diskusi dan tanya jawab. Penelitian ini bertujuan untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam mengenai Aktivitas, faktor pendukung dan penghambat serta persepsi guru dan siswa dalam penggunaan media *Power point* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Power Point

*Microsoft Power Point can be used as one of alternative media for teaching process in the class. Teacher can present their lesson attractively by using designed presentation.*¹⁵ Media *Power point* adalah aplikasi yang termasuk dalam Microsoft Office, yang digunakan untuk presentasi. Dengan bantuan layar dan LCD, presentasi ini dapat disaksikan oleh siswa. Secara umum, media *Power point* adalah bagian dari program Microsoft Office yang memperlihatkan berbagai slide dalam presentasinya. *Power point* dirancang untuk membuat materi pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Pada intinya, Microsoft *Power point* memudahkan kita dalam menyusun materi presentasi yang menggabungkan teks, video, gambar, animasi, dan grafik.¹⁶

Jadi *power point* yang dimaksud dengan peneliti adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk membangun interaksi aktif dan dinamis sesama

¹⁵ Delima Suri, Iskandar Zulkarnain, Wiki Tedi Rahmawati, The Effect Of Power Point Presentation Technique On Students' Achievement In Listening, *Journal of English and English Education*, Vol. 2, No. 1, 2022, 18.

¹⁶ Intan Indriyani, Maya Dewi Kurnia, Jaja, Pemanfaatan Microsoft *Power Point* dalam Membuat E-book untuk Mendukung Pembelajaran di Era 5.0, *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 1, No. 2, 2022, 89-99.

pengajar dan siswa, serta antara siswa dengan materi yang diajarkan. penggunaan aplikasi *Power Point* dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran. Tujuan dari hal ini adalah untuk mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar yang aktif. Dengan menggunakan *Power Point*, siswa dapat menyusun dan mengorganisir materi secara sistematis, yang dapat membantu memperjelas informasi dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

The History of Islamic Culture can be seen from two perspectives, namely language and terms. From a linguistic perspective, the word "history" comes from the Arabic term "syajaratun" which means tree. Meanwhile, in the context of terms, history refers to events that occurred in the past, which are related to various processes of human life, and are studied today to take valuable lessons for the future. Culture itself is a combination of two words, namely "budi" and "daya". When the two are combined, the term "budidaya" appears, which contains the meaning of an effort to create and develop something to make it better and more useful for life. Thus, the History of Islamic Culture includes a study of the life of the Prophet Muhammad, his companions, and the imams who provided guidance. These stories are told to students as the main examples of ideal human behavior, both in personal and social aspects of life.¹⁷

¹⁷ Syaifudin Zuhri, Islamic Cultural History Learning Based On Multimedia, *Technical and Vocational Education International Journal*, Vol. 2, No.1, 2022, 25.

Sejarah kebudayaan Islam, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dapat diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang telah terjadi di masa lalu dan memiliki pengaruh yang nyata. di sisi lain, kebudayaan berarti hasil dari aktivitas dan ciptaan pikiran manusia, termasuk keyakinan, seni, dan tradisi. Kebudayaan dapat dimaknai sebagai hubungan antara seluruh pengetahuan yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial. Pengetahuan ini digunakan untuk memahami lingkungan sekitar serta pengalaman yang menjadi acuan dalam membentuk perilaku manusia. di sisi lain, sejarah Islam mencakup berbagai peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dan memiliki keterkaitan erat dengan agama Islam. Sejarah Islam mencakup banyak aspek. Beberapa di antaranya berhubungan dengan bagaimana agama ini tumbuh, berkembang, dan menyebar. Ada juga tokoh-tokoh yang berperan penting dalam ekspansi dan penyebaran Islam. Selain itu, terdapat catatan mengenai kemajuan dan kemunduran yang dialami oleh umat Islam di berbagai bidang. Ini mencakup ilmu pengetahuan, budaya, arsitektur, pemerintahan, peperangan, pendidikan, ekonomi, dan lain-lain.¹⁸

Sejarah kebudayaan Islam yang dibahas dalam penelitian ini merupakan salah satu aspek penting dalam pelajaran pendidikan agama Islam. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk membekali siswa agar mereka dapat mengenali, memahami, dan merasakan sejarah kebudayaan Islam secara mendalam. Proses ini menjadi dasar bagi pembentukan pandangan hidup mereka, yang dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, latihan, contoh, dan pembiasaan.

¹⁸ Abdul Gani Jamora Nasution, Tasha Aina, Reyhan Prayudha, Upaya Guru dalam Mewujudkan Pembelajaran SKI yang Menyenangkan di Min 1 Medan, *Jurnal Pendidikan dan sains*, Vol. 3, No. 1, 2023, 129.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dan Siswa Menggunakan Media *Power Point* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Al-Hamid Banjarmasin.
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Guru dan Siswa Menggunakan Media *Power* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Al-Hamid Banjarmasin.
3. Persepsi Guru dan Siswa Menggunakan Media *Power* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Al-Hamid Banjarmasin.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mendeskripsikan Aktivitas Guru dan Siswa Menggunakan Media *Power Point* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Al-Hamid Banjarmasin.
2. Untuk Mendeskripsikan Faktor Pendukung dan Penghambat Guru dan Siswa Menggunakan Media *Power* Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Al-Hamid Banjarmasin.
4. Untuk Mendeskripsikan Persepsi Guru dan Siswa Menggunakan Media *Power* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Al-Hamid Banjarmasin

E. Signifikansi Penelitian

Peneliti ini tentunya memiliki hasil, tentunya peneliti berharap bisa berguna untuk kesemua kalangan, yaitu:

1. Secara teoritis

Bisa menjadi bahan rujukan untuk mahasiswa dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan penelitian baru yang mana mampu untuk diterapkan kedalam kegiatan belajar mengajar. disamping itu, dapat menjadi tambahan informasi kepada peneliti yang setelahnya sehingga dapat lebih meningkat hasil penelitiannya.

2. Secara praktis

- a. Guru Sejarah Kebudayaan Islam, adanya dari penelitian ini mendapat hasil diharapkan nantinya bisa menjadi bahan rujukan dan informasi tentang penggunaan media *power point* untuk bisa digunakan guru guna menambah wawasan dalam mengasah keterampilan sehingga Ketika terjadi proses pembelajaran berlangsung maka akan menjadi lebih inovatif dan menarik
- b. Siswa, tentunya merasakan sejumlah manfaat dari penggunaan media *power point*. dengan cara ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih cepat paham terkait materi yang telah diajarkan serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif.
- c. Sekolah, hasil dari penelitian ini nantinya bisa dapat menaikkan kualitas Pendidikan dari sekolah tersebut

- d. Peneliti, dapat mengembangkan pengetahuan dan wawasan serta meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran. Analisis Penggunaan media *power point* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Al-Hamid Banjarmasin.
- e. Bagi para pembaca dan khalayak, ini dapat informasi, terutama yang berkaitan dengan bidang Ilmu Sejarah Kebudayaan Islam.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang telah dijabarkan oleh saudari Latifatul Hasanah, pada tahun 2024. Skripsi yang berjudul: Implementasi Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ski Kelas IV B Mi Ma'arif Nu Pasir Kulon. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Universitas Islam Negeri profesor kiai haji Saifuddin zuhri purwokerto.¹⁹

Menurut hasil penelitian ini dalam proses pembelajaran, pengajar menyiapkan peralatan dan material media pembelajaran seperti *proyektor* LCD, kabel, *speaker*, dan lain-lain yang berfungsi sebagai pendukung dalam proses belajar. Selanjutnya, dilakukan tahap pemeriksaan pengetahuan awal dengan pertanyaan yang relevan terhadap tema yang akan dibahas. Setelah itu, pengajar menunjukkan materi pembelajaran dalam format *Power Point* animasi serta video yang diambil dari *Youtube*. Setelah menonton video, para siswa merangkum inti dari video tersebut, dengan

¹⁹ Ani Latifatul Hasanah, "Implementasi Model Pembelajaran Interaktif dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV B Mi Ma'arif Nu Pasir Kulon", *Skripsi* (Purwokerto: Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto), 2024.

guru memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru menampilkan sebuah kuis yang dijawab secara kolektif di antara siswa. Kemudian, guru membentuk kelompok-kelompok kecil dan mendistribusikan lembar kerja. Guru memberikan waktu untuk berdiskusi mengenai tugas tersebut. Setelah diskusi selesai, guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan jawaban mereka di depan kelas, disertai dengan respon dari kelompok lain yang membandingkan pengetahuan mereka sebelum dan sesudah pembelajaran. Akhirnya, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kesimpulan materi yang telah muncul dari kegiatan belajar yang telah dilakukan.

Terdapat perbedaan antara peneliti dengan saudari Latifatul Hasanah yakni pada penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran, Dimana dalam penelitian Ani Latifatul Hasanah membahas implementasi pembelajaran menggunakan Langkah-langkah yang lebih terperinci seperti penggunaan video pembelajaran yang diambil dari youtube, tanya jawab, kuis, serta pembagian lembar tugas siswa untuk diskusi aktif, sedangkan peneliti membahas analisis penggunaan media *power point* untuk presentasi materi dan fokus pada diskusi kelompok yang lebih aktif, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas.

Selain perbedaan terdapat juga persamaan antara peneliti lakukan dengan saudari Latifatul Hasanah yaitu menggunakan pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan siswa yaitu adanya diskusi,

kolaborasi, dan partisipasi aktif. Serta menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik melalui diskusi, presentasi kelompok, maupun refleksi terhadap pembelajaran. gurunya juga memberikan timbal balik dan arahan atas jawaban siswa untuk memastikan pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan. dengan memanfaatkan presentasi *Power point* dan peralatan tambahan lainnya seperti proyektor LCD untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran.

2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh saudari Eka Nur Fitri Cahyani, pada tahun 2024. Dengan judul skripsi: Penerapan *Power Point* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran SKI Kelas VII Di MTS Negeri 1 Banyumas. Skripsi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Islam, universitas islam negeri profesor kiai haji Saifuddin zuhri purwokerto.²⁰

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan penggunaan *power point* interaktif sebagai media pembelajaran SKI kelas VII di MTs Negeri 1 Banyumas ini Telah berjalan sesuai rencana, hanya saja tampilan *powerpoint* yang digunakan masih kurang sedikit menarik. Namun, dengan penerapan *power point* interaktif, siswa dapat lebih cepat memahami informasi yang dijelaskan oleh guru sehingga membantu siswa menerima materi dengan lebih baik dan efisien. Proses belajar mengajar mengikuti tiga langkah utama, yaitu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi. Setelah itu, guru melanjutkan dengan pengajaran sesuai prosedur yang

²⁰ Eka Nur Fitri Cahyani, "Penerapan *Power Point* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ski Kelas Vii di Mts Negeri 1 Banyumas, *Skripsi* (Purwokerto: Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto), 2024.

ditetapkan dalam modul, dan kemudian melakukan evaluasi terkait media pembelajaran yang digunakan. Ada elemen-elemen yang mendukung serta menghalangi penerapan PowerPoint interaktif sebagai sarana pembelajaran SKI di kelas tujuh. Beberapa faktor pendukung meliputi fasilitas yang cukup untuk penggunaan LCD dan dukungan dari kepala madrasah. Di sisi lain, hambatan mencakup tidak semua perangkat dapat terhubung ke proyektor dan perlunya persiapan serta ide-ide kreatif untuk membuat media pembelajaran. Pembelajaran akan berhasil jika ada dukungan dalam metode penyampaian yang menarik. Karena itu, penggunaan media pembelajaran melalui power point interaktif memiliki peranan yang sangat penting dan dapat mendukung proses belajar agar menjadi lebih menarik, sehingga siswa tidak merasakan kebosanan atau kejenuhan selama kegiatan belajar.

Terdapat perbedaan antara peneliti dengan saudari Eka Nur Fitri Cahyani yakni. dari penelitian ini yaitu pada penerapan, dimana dalam penelitian Eka Nur Fitri Cahyani membahas penerapan *power point* interaktif sebagai media pembelajaran, serta evaluasi penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran, termasuk tantangan dan faktor pendukung yang dihadapi. Sementara itu, peneliti menyoroti pentingnya analisis pembelajaran interaktif yang memanfaatkan media presentasi seperti *Power point*, dengan perhatian khusus pada strategi guru. Ini mencakup pengelolaan kelompok diskusi, penyediaan umpan balik yang berkualitas, serta pengaturan lingkungan belajar yang mendukung interaksi antara siswa.

Adapun persamaanya yakni sama-sama menggunakan media *power point* interaktif sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Presentasi ini juga bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami bahan ajar. Selain itu, hal ini menekankan betapa pentingnya partisipasi siswa dalam proses belajar untuk meningkatkan partisipasi belajar dan pengertian mereka. Diharapkan, para siswa akan merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol atas pengalaman belajar mereka.

3. Berdasarkan dari penelitian oleh saudari Mar'atus Sholikhah, pada tahun 2022. Dengan judul skripsi: Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Minat Dan Keaktifan Siswa Di Kelas VII MTS Wali Songo, Kebonsari, Madiun, skripsi tarbiyah dan ilmu keguruan, jurusan Pendidikan Agama Islam, institute agama islam negeri ponorogo.²¹

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa di kelas VII MTs Wali Songo, Kebonsari, Madiun. Hal ini dilakukan dengan terus memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, baik yang visual, audiovisual, maupun media cetak. Media visual seperti peta gambar, peta konsep, kartu huruf, stik es krim, dan teka-teki silang; media audiovisual seperti film, video, presentasi *power point* dengan foto dan suara: serta

²¹ Mar'atus Sholikhah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Siswa di Kelas VII MTs Wali Songo, Kebonsari, Madiun", *Skripsi*, (Ponogoro: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo), 2022.

media cetak seperti buku pegangan siswa, peta dunia, dan kartu huruf. Guru mengalami beberapa tantangan dalam penggunaan media pembelajaran pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan minat baca dan keaktifan belajar siswa. Tantangan tersebut termasuk dalam memanfaatkan media pembelajaran visual, audiovisual, dan cetak serta kemampuan siswa dalam memahami materi SKI yang sulit. Dampak dari penggunaan media pembelajaran SKI dapat berbeda-beda di kalangan siswa kelas VII MTs Wali Songo, Kebonsari, Madiun. Siswa yang menyukai media seperti peta konsep, gambar, kartu huruf, stik es krim, film, dan buku pegangan menunjukkan reaksi yang bervariasi. Dengan menggunakan media cetak seperti buku pegangan dan peta dunia, siswa cenderung lebih senang membaca. Ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, baik dalam membaca maupun memahami materi SKI, serta dalam mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum sepenuhnya mereka pahami.

Terdapat perbedaan antara peneliti dengan saudari Mar'atus Sholikhah, dimana dalam penelitian Mar'atus Sholikhah membahas lebih menekankan minat membaca dan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan beberapa alat bantu pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sedangkan peneliti membahas lebih terfokus pada keaktifan siswa dalam diskusi dan kolaborasi dengan teman sekelas melalui *power point* interaktif sebagai alat utama. dan berfokus pada strategi pembelajaran interaktif,

gurunya harus mengelola lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan siswa agar proses pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Terdapat persamaan dengan penelitian yang saya teliti yaitu pentingnya media pembelajaran dalam mendukung keaktifan siswa dalam prose belajar mengajar, dalam memanfaatkan media untuk melibatkan siswa secara aktif.

G. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Teori Terkait isi: Pengertian Analisis, Pengertian Media *Power Point*, Karakteristik Media *Power Point*, Kelebihan dan Kekurangan Media *Power Point*, Manfaat Media *Power Point*, Pengertian Persepsi, Konsep Teori Tentang Persepsi, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi, Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam, Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Fungsi Dasar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, Kerangka Pikir.

BAB III Metode Penelitian Terdiri Dari: Jenis dan Pendekatan Penelitian, Setting Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data, dan Analisis Data Serta Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data Serta Teknik Keabsahan dan Kevalidan Data.

BAB IV Hasil Penelitian berisi: Hasil dan Pembahasan.

BAB V Penutup yang berisi: Simpulan dan Saran.