

**ANALISIS PREFERENSI PESERTA DIDIK TERHADAP
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MAN 4 SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Accordang
11 September 2024

Mirza Nur Arifah

Oleh:
Linda Shofiatul Maulida
20422042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2024

**ANALISIS PREFERENSI PESERTA DIDIK TERHADAP
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MAN 4 SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh:

Linda Shofiatul Maulida
20422042

Pembimbing:

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Linda Shofiatul Maulida
NIM : 20422042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul : Analisis Preferensi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan
Penelitian Media Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
di MAN 4 Sleman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil karya orang lain kecuali yang di acu dalam penelitian ini dan dicantumkan dalam daftar Pustaka. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau menjiplak karya orang lain, maka peneliti bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini peneliti buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 02 September 2024

Yang menyatakan,



Linda Shofiatul Maulida

LEMBAR PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. flai@uii.ac.id
W. flai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 3 Oktober 2024
Judul Tugas Akhir : Analisis Preferensi Peserta Didik terhadap Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman
Disusun oleh : LINDA SHOFIATUL MAULIDA
Nomor Mahasiswa : 20422042

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing : Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)
Penguji I : Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag (.....)
Penguji II : Drs. Aden Wijdan S.Z., M.Si (.....)

Yogyakarta, 4 Oktober 2024



Dekan,

Dr. Drs. Asmuni, MA
Dr. Drs. Asmuni, MA

NOTA DINAS

Yogyakarta, 27 Safar 1446 H
02 September 2024 M

Hal : Skripsi
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
di Yogyakarta

Asssalamu'alamualaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 681/Dek/60/DAATI/FIAI/IV/2024, tanggal 2 April 2024 atau bertepatan pada tanggal 23 Ramadhan 1445 H, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudari:

Nama : Linda Shofiatul Maulida
NIM : 204222042
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2024/2025
Judul Skripsi : Analisis Preferensi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) ekslampar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing,



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Linda Shofiatul Maulida
NIM : 20422042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Analisis Preferensi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan
Media Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan
Islam di MAN 4 Sleman

Dengan ini menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini serta dilakukannya perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti Munaqasah Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 02 September 2024



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

MOTTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا¹

Jika kamu berbuat baik, kebaikan itu untuk dirimu sendiri , jika kamu berbuat jahat pun , balasannya kamu pikul sendiri ” (QS. Al-Isra:7)¹

¹ Tim Penerjemah Al-Qur'an UII, *Al-Qur'an dan Tafsir*. (Yogyakarta: UII Press, 1999), hal. 497-498

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan begitu banyak rahmat, karunia, hidayah, dan ridho-Nya sehingga setelah perjalanan yang cukup panjang dan penuh lika liku akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan baik dan lancar hingga selesai. Tidak lupa sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, karena berkat dakwah dan perjuangan ia kita bisa merasakan nikmat islam hingga akhir zaman nanti. Dengan ini akan kupersembahkan skripsi ini kepada:

Teristimewa dan terutama penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada kedua orangtua penulis tersayang, Bapak Nurudin dan Ibu Sri Purwani terimakasih sudah selalu memberikan semangat, motivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi ini hingga akhir, yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dan melangitkan doanya demi kemudahan dan kelancaran peneliti dalam menjalankan kehidupan perkuliahan. Terimakasih juga untuk saudaraku tersayang adik Adinda Putri H dan adik Herman A. M yang senantiasa memberikan semangat hingga akhir.

ABSTRAK

Analisis Preferensi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman

Oleh:

Linda Shofiatul Maulida

Seiring dengan berkembangnya teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran, maka penting bagi guru mengetahui preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital yang cocok digunakan dalam membantu proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih maksimal. Dengan penggunaan media digital yang tepat akan menjadikan salah satu cara untuk meningkatkan minat dan antusias belajar peserta didik. Dengan demikian tujuan penelitian ini dibuat untuk mengetahui preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Informan penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, guru Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik kelas X. Objek penelitian ini berupa analisis preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman dengan teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling* dan *Snowball sampling*. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu 1) media pembelajaran dengan animasi, 2) media pembelajaran dengan gamifikasi, 3) media yang spesifik pada fungsi, 4) media yang interaktif. Serta kendala-kendala dalam pemanfaatan media digital yaitu mati listrik, koneksi jaringan Wi-Fi lemah, paket data.

Kata kunci: Preferensi, Media Digital, Sejarah Kebudayaan Islam

ABSTRACT

Analysis of Students' Preferences for the Utilization of Digital Media in Islamic Cultural History Learning at MAN 4 Sleman

By:

Linda Shofiatul Maulida

As the development of technology can facilitate the learning process, it is important for teachers to know the preferences of students towards the utilization of digital media that is suitable for use in assisting the learning process so that the learning process is maximized. With the use of appropriate digital media, it will be one way to increase students' interest and enthusiasm for learning. Thus the purpose of this study was made to determine the preferences of students towards the utilization of digital media in learning Islamic Cultural History at MAN 4 Sleman.

This research uses a qualitative approach with a descriptive approach. The informants of this research consisted of the principal, Islamic Cultural History teacher and grade X students. The object of this research is an analysis of students' preferences for the use of digital media in learning Islamic Cultural History at MAN 4 Sleman with the technique of determining informants using purposive sampling and snowball sampling. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation methods.

The results of this study indicate that students' preferences for the use of digital media in learning Islamic Cultural History are 1) learning media with animation, 2) learning media with gamification, 3) function-specific media, 4) interactive media. As well as constraints in the utilization of digital media, namely power outages, weak Wi-Fi network connections, data packets, and other constraints.

Keywords: *Preferences, Digital Media, Islamic Cultural History*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah semesta alam. Kepada-Nya kami memohon pertolongan bagi urusan dunia dan agama. Shalawat dan salam atas nabi dan rasul yang paling mulia, dan bagi keluarganya serta para sahabatnya seluruhnya. Alhamdulillah atas berkat Rahmat Allah SWT. Yang maha kuasa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian yang berjudul **“Analisis Preferensi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman”**.

Dengan penuh rasa syukur dan bangga, penulis mengucapkan beribu terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Terkhusus kepada orang-orang yang penulis cintai dan banggakan, yang telah memberikan doa dan dukungan yang tak ternilai harganya. Berkat dukungan dan motivasi mereka, penulis berhasil mencapai titik ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan mereka dengan pahala yang berlipat ganda dan keberkahan. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, semangat, dan kasih sayang yang telah diberikan. Penghargaan dan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menuntut ilmu sebagai mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Anton Priyono Nugroho, S.E., M.M., selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan dengan sepenuh hati dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Muhammad Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan dukungan sedari peneliti mahasiswa baru hingga menjadi mahasiswa akhir.
7. Kepala sekolah, guru-guru dan peserta didik MAN 4 Sleman yang telah menerima peneliti dengan baik dan memberikan informasi terkait yang dibutuhkan saat penelitian.
8. Kepada kedua orang tua penulis yang penulis cintai dan sayangi, Bapak Nurudin dan Ibu Sri Purwani yang telah memberikan seluruh kasih sayang, doa, dan dukungan baik berupa moral maupun material kepada

penulis. Terima kasih yang mendalam atas semangat dan motivasi yang tak henti-hentinya diberikan, yang telah membuat penulis memiliki dorongan penuh untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini tepat waktu. Harapan penulis adalah agar pencapaian ini dapat membanggakan dan menjadi kebanggaan bagi kedua orang tua yang sangat dicintai. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan pengorbanan mereka dengan keberkahan dan kebahagiaan yang melimpah.

9. Kepada kedua saudara peneliti, Adinda dan Herman yang selalu mendukung kakak perempuannya dalam menggapai kesuksesan dan memberikan motivasi dalam proses pengerjaan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat tercinta peneliti, Oca, Novi, Fira, Dese, Nurul, Luthfi, Fariha, Frisca yang telah memberikan semangat dan motivasi peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
11. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Angkatan 2020.
12. *Last but not least*, terima kasih yang sebesar-besarnya untuk diri peneliti sendiri, yang telah berusaha keras dan berjuang hingga mencapai titik ini. Atas kemampuan dalam mengatur waktu, tenaga, dan pikiran dengan sangat baik, serta mampu menyelesaikan perkuliahan dengan penuh dedikasi. Terima kasih juga atas kemampuan dalam mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tidak pernah menyerah, meskipun proses penyusunan skripsi ini penuh tantangan. Semua usaha dan kerja keras ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan dan menjadi kebanggaan bagi diri sendiri.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian dan
senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita semua
Amin.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yogyakarta, 02 September 2024

A handwritten signature in black ink, featuring a stylized, cursive script. The signature is composed of several loops and strokes, with a prominent vertical line on the right side. The overall shape is somewhat elongated and fluid.

Linda Shofiatul Maulida

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	4
D. Sistematika Pembahasan	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Landasan Teori	16
1. Preferensi	16
2. Media Pembelajaran Digital	19
3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	30
BAB III	34
METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	34
B. Tempat dan Lokasi Penelitian	34
C. Informan Penelitian.....	34
D. Teknik Penentuan Informan	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Keabsahan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data	39

BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Objek Penelitian	41
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	54
BAB V	83
PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi di MAN 4 Sleman	47
Gambar 4.2 Rapat dinas kepala sekolah dan guru	56
Gambar 4.3 Rapat dinas kepala sekolah dan guru	57
Gambar 4.4. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Animasi	62
Gambar 4.5. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Animasi	62
Gambar 4.6 Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Gamifikasi	66
Gambar 4.7. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Gamifikasi	66
Gambar 4. 8 Pelaksanaan UAS Menggunakan JMD	69
Gambar 4. 9 Pelaksanaan UAS Menggunakan JMD	70
Gambar 4.10. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Interaktif	73
Gambar 4.11. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Interaktif	73

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identitas Lokasi Sekolah MAN 4 Sleman	44
Tabel 4. 2 Data Guru MAN 4 Sleman.....	48
Tabel 4. 3 Jumlah Siswa MAN 4 Sleman Tahun Pelajaran 2023/2024.....	48
Tabel 4. 4 Sarana dan Prasarana MAN 4 Sleman	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	89
Lampiran 2. Transkrip Wawancara.....	93
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara.....	120
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran 5. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin maju. Dunia pendidikan terus berkembang untuk menciptakan media, metode, strategi, proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa. Teknologi yang awalnya digunakan untuk bersenang-senang dan berkomunikasi kini juga dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Di era digital, perkembangan teknologi semakin canggih seperti laptop, komputer, handphone, lcd, radio, speaker, Hp, televisi dan lain sebagainya sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran.²

Guru pada masa sekarang tidak hanya cukup mempunyai pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan, akan tetapi seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dalam bidang pendidikan juga menuntut guru untuk bisa memiliki pengetahuan tentang teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru juga harus menguasai keterampilan dalam penggunaan perangkat teknologi modern untuk menunjang pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kecanggihan teknologi dapat memudahkan pendidik dalam peroses pembelajaran.³

²Juhan Fashihullisan, Supardi Supardi, and Lubna Lubna. "Era Digitalisasi: Kreativitas Pendidik Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9.3 (2024): 2006-201., hal.1.

³Imam Fitri Rahmad. "Technological pedagogical content knowledge (tpack): kerangka pengetahuan guru abad 21." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6.1 (2019)., hal. 2.

Melalui pemanfaatan media berbasis digital, pendidik juga mempunyai peluang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan teknologi dalam proses belajar tidak boleh diabaikan. Hal tersebut sangat penting karena peserta didik pada zaman sekarang merupakan generasi digital yang membutuhkan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kehadiran teknologi dalam pendidikan dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan memotivasi guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta mendorong sekolah untuk meningkatkan fasilitas belajar siswa.⁴

Teknologi berperan aktif sebagai alat, proses, dan sekaligus sumber untuk belajar dan melaksanakan pembelajaran. Pada era sekarang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat, oleh karena itu di dunia pendidikan harus bisa memanfaatkan atau menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Tidak hanya dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan duniawi saja akan tetapi perkembangan teknologi sangat diperlukan dalam pendidikan.⁵

Sehubungan akan pentingnya hal tersebut, maka guru seharusnya mempunyai peran yang sangat penting dalam mewujudkan kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia. Proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman mengusahakan untuk bisa menciptakan suatu proses pembelajaran secara

⁴ Juhan Fashihullisan, *Era Digitalisasi*., hal.1

⁵Meilicien Rajagukguk. "Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*. FBS Unimed Press, 2021., hal.1.

kondusif dengan suasana yang edukatif serta menarik agar siswa bisa melaksanakan tugas belajar dengan penuh semangat dan antusias dengan melibatkan peserta didik melalui pendekatan dan metode pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran digital.

Guru Sejarah Kebudayaan Islam juga menjelaskan bahwa implementasi media pembelajaran digital selama proses pembelajaran memberikan dampak yang sangat baik bagi siswa. Siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran di kelas dikarenakan penggunaan media pembelajaran digital yang tepat akan membuat peserta didik lebih merasa tertantang dan termotivasi. Maka dengan demikian penting bagi guru mengetahui preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital yang cocok digunakan dalam membantu proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa lebih maksimal. Dengan penggunaan media digital yang tepat akan menjadikan salah satu cara untuk meningkatkan minat dan antusias belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas lebih lanjut dan lebih dalam mengenai bagaimana preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital dengan judul **“Analisis Preferensi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman”**.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka di dalam penelitian ini berfokus pada analisis preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman?
- b. Bagaimana kendala-kendala yang dihadapi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat, maka tujuan penulisan skripsi ini sesuai pembahasan dan perumusan masalah penelitian yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman

- b. Untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman?

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik yang bersifat teoritis maupun praktis yaitu:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan baru dalam preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman

b. Secara Praktis

1) Bagi Madrasah

Penelitian ini harapannya bisa memberikan informasi tentang hasil analisis preferensi peserta didik terhadap media digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan penelitian ini harapannya bisa memberikan informasi serta saran yang bisa membangun tentang pentingnya media pembelajaran yang digunakan agar bisa menunjang pembelajaran, serta ilmu yang di dapatkan oleh peserta didik agar maksimal.

2) Bagi Guru

Penelitian ini harapannya bisa mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik serta membuat

pelajaran di kelas lebih menarik, asik dan menambah ilmu pengetahuan baru tentang penggunaan media pembelajaran.

3) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini harapannya bisa mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan bisa mengubah suasana pembelajaran di dalam kelas lebih efektif dan menyenangkan.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini harapannya bisa menjadi sumber referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mulai dari segi metode, tujuan penelitian, serta rumusan masalah dan hasil pembahasan.

D. Sistematika Pembahasan

Sistematika merupakan susunan dan pembahasan merupakan sesuatu yang menjadi isi dari penelitian. Sistematika pembahasan terdiri atas deskripsi data yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga bab, yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Kedudukan dan fungsi dari bab ini adalah sebagai landasan dasar masalah dan tujuan dilakukannya penelitian tersebut.

2. Bab II Kajian Pustaka, bab ini membahas mengenai kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian. Kedudukan atau fungsi dari bab ini adalah sebagai landasan teori yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian tersebut.
3. Bab III Metode Penelitian, bab ini membahas tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data serta tahap-tahap penelitian. Kedudukan atau fungsi dari bab ini adalah sebagai landasan metode penelitian yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian tersebut.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan, bab ini membahas tentang profil sekolah dan hasil penelitian.
5. BAB V Penutup, bab ini merupakan bagian terakhir dalam skripsi ini yang di dalamnya berisi dua bab yaitu kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka berisi ulasan tentang literasi seperti yang berupa jurnal, skripsi, artikel dan hasil riset, untuk menunjang dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Berikut akan dijelaskan beberapa kutipan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu:

1. Jurnal milik Khairul Anam, dkk tahun 2021 yang berjudul *“Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar”* perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada efektifitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Fiqih, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek penelitian sebelumnya pada peserta didik di MAN 1 Aceh, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti bersubjek pada peserta didik kelas X MAN 4 Sleman.

Hasil penelitian, bahwa guru dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas menggunakan media digital seperti PowerPoint, Word, Prizi, Youtube, Video Pembelajaran, Aplikasi

Ujian dan CBT (Computer Based Test). Dengan menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar, dapat disimpulkan bahwa, salah satu metode guru untuk menghidupkan suasana kelas hingga terjadinya diskusi antar siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa mudah memahami materi. Guru mata pelajaran Fiqih menggunakan media digital dalam pembelajaran tersebut dengan cara menampilkan slide PowerPoint, slide Prizi dan video pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan media digital, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.⁶

2. Jurnal milik Aldi A, dkk tahun 2021 yang berjudul "*Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMP Negeri 1 Bantaeng*" perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran digital, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek penelitian sebelumnya pada peserta didik di SMP Negeri 1 Bantaeng, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti bersubjek pada peserta didik kelas X MAN 4 Sleman.

⁶ Khairul Anam, Syibrani Mulasi, and Syarifah Rohana. "Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2.2 (2021): 76-87., hal. 1

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi penggunaan media pembelajaran proyeksi tergolong dalam persepsi yang cukup baik. Persepsi penggunaan media pembelajaran fotografi berada dalam kategori yang baik. Persepsi penggunaan media rekaman /audio berkategori yang baik dan persepsi penggunaan media audio visual juga dalam kategori yang baik. Berdasarkan hasil temuan, secara keseluruhan persepsi penggunaan media pembelajaran siswa di SMP Negeri 1 Bantaeng dalam kategori yang baik.⁷

3. Skripsi milik Rini Milanda pada tahun 2021 yang berjudul *“Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”* perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada analisis penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek penelitian sebelumnya pada peserta didik di sekolah dasar, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti bersubjek pada peserta didik kelas X MAN 4 Sleman.

⁷ Aldi A. "Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital." (2024)., hal.1.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh penulis bahwa sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.⁸

4. Skripsi milik Siti Lutfiatun Nikmah pada tahun 2023 yang berjudul *“Implementasi Penggunaan Media Digital Sebagai Upaya Mengembangkan Prestasi Pada Pembelajaran Fiqih Kelas VIII di MTS Darul Ulum Purwoasri Sukosewu Bojonegoro”* perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada implementasi penggunaan media digital sebagai upaya mengembangkan prestasi pada pembelajaran Fiqih, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek penelitian sebelumnya pada peserta didik di MTS Darul Ulum Purwoasri Sukosewu Bojonegoro, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti bersubjek pada peserta didik kelas X MAN 4 Sleman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media digital di mata pelajaran Fiqih yang meliputi: a) Tahap perencanaan yaitu, menciptakan silabus, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), program kursus (Prosem), tahunan program

⁸ Rini Milanda. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Penelitian Studi Literatur)*. Diss. FKIP UNPAS, 2022., hal.vii.

(Prota) dan membuat bahan ajar. b) Tahap evaluasi yaitu meliputi, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. c) Evaluasi tahap, yang melibatkan penilaian harian. Faktor pendukungnya meliputi fasilitas dan infrastruktur, serta tenaga pengajar. Sedangkan faktor penghambat timbul dari kurangnya kemahiran dalam alat pembelajaran, konektivitas jaringan, biaya dan listrik⁹

5. Tesis Milik Nuning Setiana pada tahun 2022 yang berjudul *“Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MI Istiqomah Sambas Purbalingga”* Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran digital, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek penelitian sebelumnya peserta didik di MI Istiqomah Sambas Purbalingga, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti bersubjek pada peserta didik kelas X MAN 4 Sleman.

Hasil penelitian ini yaitu pembelajaran di MI Istiqomah Sambas Purbalingga sudah menggunakan berbagai media digital yang dibuat oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada masa pandemi seperti saat ini dengan memperhatikan konsep

⁹Siti Lutfiatun Nikmah. *Implementasi Penggunaan Media Digital Sebagai Upaya Mengembangkan Prestasi Pada Pembelajaran Fikih Kelas Viii Di Mts Darul Ulum Purwoasri Sukosewu Bojonegoro*. Diss. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023., hal.vii.

pembelajaran yang meliputi perencanaan (persiapan), pelaksanaan dan tentunya evaluasi. Mulai dari aktivitas perencanaan, di MI Istiqomah Sambas Purbalingga sebelum melaksanakan pembelajaran, guru sudah menyiapkan silabus dan RPP untuk tahap pelaksanaan proses pelaksanaan pembelajaran di MI Istiqomah Sambas Purbalingga sudah memanfaatkan media pembelajaran digital. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bagaimana keterampilan guru ketika melaksanakan pembelajaran melalui media digital. Tahap evaluasi pembelajaran digital yang dilaksanakan oleh guru MI Istiqomah Sambas sudah sesuai untuk menentukan capaian nilai keberhasilan belajar peserta didik setelah menjalankan proses belajar mengajar selama satu periode tertentu.¹⁰

6. Skripsi milik Aden Faris Akram Alrasyidin pada tahun 2023 yang berjudul *“Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Sd Alkaffah Batam”* Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada penggunaan media digital dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran pada mata pelajaran PAI, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek

¹⁰ Ulya Rayya Khuzama Maulida. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Di Mi Istiqomah Sambas Purbalingga*. Diss. UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri, 2022., hal. vi.

penelitian sebelumnya peserta didik di SD Alkaffah Batam, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti bersubjek pada peserta didik kelas X MAN 4 Sleman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran menggunakan power point dan video edukasi sebagai media ajar. Adapun pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital di SD Alkaffah Batam yaitu dengan menampilkan materi-materi yang dikemas dalam bentuk slide powerpoint dan juga menampilkan video edukatif sebagai bahan ajar peserta didik. Adapun kendala dalam penggunaan media digital yaitu keterbatasan sarana dan prasarana dalam pelaksanaannya dan keterbatasan pendidik dalam mengoperasikan media digital tersebut.¹¹

7. Jurnal milik Primanita Sholihah Rosmana, dkk tahun 2023 yang berjudul *"Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Nagri Kaler"*. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran digital pada hasil belajar, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek penelitian sebelumnya peserta didik di

¹¹ Aden Faris Akram Alrasydin. "Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Sd Alkaffah Batam." (2023)., hal.vii.

SDN 6 Nagri Kaler, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti bersubjek pada peserta didik kelas X MAN 4 Sleman.

Hasil penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran digital berbasis powerpoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai yang di dapat siswa ketika sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada pre test dan post test. Siswa kelas 5 di SDN 6 Nagri Kaler yang digunakan sebagai uji coba lapangan dalam ke efektifitasan media powerpoint interaktif dapat dilihat dari grafik nilai, terdapat peningkatan hasil belajar dari yang cukup baik.¹²

8. Jurnal milik Nur Hafzah, dkk tahun 2020 yang berjudul *“Meta- Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0”*. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam peningkatan hasil dan minat belajar Biologi, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek penelitian sebelumnya peserta didik di Era revolusi industri 4.0, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada preferensi peserta didik terhadap

¹² Pramanita Sholihah Rosmana, et al. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler." *Jurnal Sinektik* 6.1 (2023): 10-17., hal.6.

pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya subjek penelitian sebelumnya peserta didik di era revolusi Industri 4.0, sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti bersubjek pada peserta didik kelas X MAN 4 Sleman. Hasil dari meta analisis jurnal nasional diketahui bahwa pembelajaran pada materi sistem saraf dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang efektif meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik pada materi sistem saraf adalah menggunakan media Augmented Reality (AR).¹³

B. Landasan Teori

1. Preferensi

a. Pengertian Preferensi

Preferensi berasal dari bahasa Inggris "*Preference*" yang yang berarti sesuatu yang disukai, diminati, suatu pilihan utama, merupakan kebutuhan prioritas. Menurut Kotler preferensi konsumen menunjukkan kesukaan konsumen dari berbagai pilihan produk jasa yang ada. Menurut Marwan preferensi pelanggan adalah sikap pelanggan yang menginginkan suatu barang dan jasa berdasarkan kemampuan yang dimiliki untuk

¹³Nuur Hafzah, et al. "Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0:(Meta-analysis Effectiveness of the use of Digital Learning Media in Increasing The Results and Interest in Biology Learning Students in The Era of The Industrial Revolution 4.0)." *Biodik* 6.4 (2020): 541-549.

memberikan nilai kepuasan yang dibeli atau yang ditawarkan, sehingga orang yang menginginkan barang atau jasa telah mempunyai perilaku pembelian.¹⁴

Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab mendefinisikan preferensi itu dapat diartikan suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian kepada orang dan bertindak terhadap orang. Aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai dengan perasaan senang atau puas. Sedangkan menurut Andi Mappiare definisi preferensi adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.¹⁵

Preferensi juga bisa diartikan suatu sifat atau keinginan untuk memilih, teori *Uses and Gratifications* sebagai landasan untuk melihat kecenderungan dalam memilih media, hal ini dikarenakan audiens akan selektif dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan akan informasi. Preferensi media, dapat diartikan sebagai kecenderungan audiens dalam memilih media

¹⁴ Wakhid Bashori. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Preferensi Siswa Dalam Memilih Paket Keahlian Perbankan Syariah Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Negeri 1 Bantul*. MS thesis. Universitas Islam Indonesia, 2018., hal. 3.

¹⁵ Hilma Kholilah Lubis, Purnama Ramadani Silalahi, and Khairina Tambunan. "Analisis faktor preferensi konsumen dalam pengambilan keputusan pemilihan hotel syariah di kota medan." *JIEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen* 2.1 (2022): 102-110., hal. 4

yang akan digunakan untuk memuaskan informasi yang dibutuhkan.¹⁶

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa preferensi adalah gambaran-gambaran dari nilai-nilai terbaik yang dipertimbangkan konsumen dalam menentukan sebuah pilihan. Selain itu, preferensi juga mampu membentuk sebuah perilaku yang lebih mengarah pada sikap atau respon, terjadinya preferensi yang disebabkan karena beberapa faktor diantaranya¹⁷:

a. Kebutuhan

Preferensi seseorang terhadap suatu objek tertentu timbul karena harapannya bahwa objek tersebut memberikan sesuatu yang dibutuhkan.

b. Pengetahuan

Preferensi seseorang terhadap suatu objek yang telah dikenal serta diketahui dengan jelas cenderung lebih mudah timbul.

c. Pengalaman

Kesan tertentu yang diperoleh melalui pengalaman, merupakan faktor yang menentukan terbentuknya preferensi.

¹⁶ Theresia Intan, and Brigitta Revia. "Preferensi siswa SMA Surabaya dalam pencarian informasi studi lanjut perguruan tinggi." *Preferensi siswa SMA Surabaya dalam pencarian informasi studi lanjut perguruan tinggi* 6.2 (2019): 223-235., hal.2.

¹⁷ Wakhid Bashori. *Faktor.*, hal.3.

2. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan sistem. Media merupakan bagian dari komponen sistem pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, media bukan hanya dipandang sebagai alat peraga atau alat bantu dalam mengajar bagi guru, dan bukan pula sebagai selingan mengajar, tetapi media merupakan bagian yang tak terpisahkan dari setiap kegiatan pembelajaran. Karena ia berperan sebagai pembawa atau penyaji informasi pembelajaran yang dibutuhkan siswa dan sekaligus sumber pembelajaran. Dengan demikian, maka sudah jelas kedudukan media dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan dari proses pembelajaran.¹⁸

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*Medius*" yang secara harfiah berarti "Tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media jika dipahami secara umum yaitu manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi/keadaan yang membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, dan lingkungan yang ada di sekolah merupakan media. Secara lebih detail, pengertian media yaitu

¹⁸Abu Yazid dkk. Konsep, Kedudukan, Fungsi, dan Urgensi Media dalam Pembelajaran PAI. Lampung: Program Pasca Sarjana IAIN Raden Intan Lampung. 2013.

proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses serta menyusun kembali informasi visual verbal.¹⁹

Association for Education and Commnication Technology (AECT), mendefinisikan kata media sebagai semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media yaitu segala sesuatu yang dapat meyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga terdorong terjadinya proses belajar pada dirinya.²⁰

Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain pengertian media yang telah dijelaskan di atas, masih terdapat pengertian lain yang sudah dikemukakan oleh sebagian ahli mengenai pengertian media pembelajaran:

- 1) Teknologi pembawa pesan yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang keperluan pembelajaran.
- 2) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Jadi bisa

¹⁹Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran." (2011)., hal. 2.

²⁰ Muhammad Hasan, et al. "Media Pembelajaran." (2021)., hal. 64.

disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik agar dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.²¹

Dari sebagian pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan kegiatan pembelajaran yang berupa materi pelajaran agar mudah disampaikan kepada peserta didik. Bila media adalah sumber belajar, maka media bisa diartikan dengan manusia, benda, kegiatan apapun yang membuat peserta didik mampu mendapatkan ilmu pengetahuan. Menurut Supriyono, dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran siswa akan lebih terangsang untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif, inovatif, kreatif dan juga menyenangkan. Media pembelajaran yang disediakan oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat terlibat secara aktif.²²

b. Macam–Macam Media Pembelajaran Digital

Dalam pelaksanaan pembelajaran, kita dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, diantaranya yaitu:

²¹ Rohani. "Media Pembelajaran." (2020)., hal.6-7.

²²Dhiya Juliana Putri, et al. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang." *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*. Vol. 5. No. 01. 2022., hal.3.

1) Media Pembelajaran Dengan Animasi

Di dalam media pembelajaran digital terdapat animasi yang sering kali memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran dengan animasi dapat membantu menjaga perhatian peserta didik lebih lama. Animasi yang baik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dimana peserta didik merasa terlibat dalam pembelajaran dan memiliki pengalaman yang lebih mendalam. Media pembelajaran dengan animasi memiliki berbagai tujuan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, oleh sebab itu beberapa animasi memungkinkan interaksi langsung dengan siswa, seperti menjawab kuis atau membuat keputusan yang mempengaruhi hasil animasi. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

2) Media Pembelajaran Dengan Gamifikasi

Media digital yang meniru game cenderung memiliki tingkat interaksi yang tinggi dari peserta didik. Sistem poin sering digunakan dalam game untuk mengukur prestasi atau kemajuan peserta didik. Dalam konteks media digital, ini bisa berarti memberikan penghargaan atau poin untuk menyelesaikan tugas tertentu.

Karl Kapp mengemukakan salah satu jenis Gamifikasi berdasarkan elemen game yang digunakan yaitu Gamifikasi

Konten. Gamifikasi Konten adalah penggunaan elemen game dan pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran, hal ini bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan game. Materi Pembelajaran Gamifikasi dilakukan dengan mengembangkan materi pembelajaran yang mencakup komponen permainan. Hal ini dapat berupa penggunaan komponen permainan dalam file materi pembelajaran. Dengan penambahan elemen ini membuat materi pembelajaran menyerupai sebuah program game, tetapi tidak mengubah materi pembelajaran menjadi permainan sebenarnya.²³

3) Media yang Spesifik Pada Fungsi

Media yang spesifik pada fungsi merupakan media yang memungkinkan peserta didik tidak bisa beralih ke aplikasi dan website lain saat pengerjaan ujian. Menurut teori Erdian Yudistira Putra dan Satriyo Pamungkas terkait penilaian tentang ujian berbasis android, kedua subjek menyatakan bahwa ujian berbasis android ini sangat pas untuk perkembangan IT saat ini, dan hal ini membuktikan bahwa ujian berbasis android dapat

²³ Wasetya Fatharani, Erry Utomo, Diana Ariani “*Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*” Jurnal pembelajaran inovatif 5.2 (2022): 25-34., hal.3.

menyelesaikan permasalahan kecurangan yang sering dilakukan oleh peserta didik pada saat ujian berlangsung.²⁴

Penerapan penilaian di Madrasah melalui teknologi ini merupakan salah satu hal baru yang diberikan oleh Jogja Madrasah Digital. Oleh karena itu, Jogja Madrasah Digital merupakan sebuah terobosan dalam meningkatkan taraf pendidikan di Madrasah.²⁵ Kementerian Agama Yogyakarta memelopori transformasi digital yang digunakan dalam JMD untuk mewujudkan Madrasah yang semakin canggih dalam memajukan pendidikan agama melalui teknologi.²⁶

4) Media Interaktif

Yasa mengemukakan media interaktif merupakan suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.²⁷ Ananta & Waryanto juga berpendapat bahwa interaktif berarti saling mempengaruhi dimana terdapat hubungan timbal balik antara pengguna dengan program kemudian pengguna memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media, kemudian program

²⁴ Siska Maulindawati Usman, "Efektivitas Ujian Akhir Dengan Menggunakan Android/Gadget Untuk Melakukan Tes Pada Siswa Kelas X Di Smk Negeri Jenawi", *Skripsi*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020, hal.14.

²⁵ Suprpto, and Maryam Sulaeman. "Implementation of Jogja Madrasa Digital, Garda Kagum and Its Impact at Yogyakarta Madrasah Teachers' Quality and Motivation." *EDUTEC: Journal of Education And Technology* 6.4 (2023): 455-464., hal.1.

²⁶ Ibid., hal.2.

²⁷ Duta Cendikia Amatullah, and Joko Sutrisno Ab. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022." *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15.1 (2022): 243-250., hal.3.

menyajikan informasi yang diinginkan pengguna. Interaksi yang dilakukan peserta didik melalui tampilan atau tombol yang tersedia pada program dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik secara langsung. Pernyataan ini didukung oleh Anggraini & Sartono bahwa media interaktif dapat dikontrol oleh penggunanya sehingga memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa.²⁸

c. Manfaat Media Pembelajaran

Uraian tentang pentingnya media pembelajaran dalam mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, dapat dilihat bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam kegiatan pembelajaran. Kemp dan Dayton mengemukakan delapan manfaat yang besar dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:²⁹

- 1) Penyampaian materi belajar dapat diseragamkan.
- 2) Proses belajar dapat menjadi lebih asik dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran di kelas lebih interaktif antara guru dan peserta didik.
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar siswa bisa ditingkatkan lebih maksimal.

²⁸Lilis Diah Kusumawati, and Ali Mustadi. "Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar Matematika." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9.1 (2021): 31-51., hal.3.

²⁹ Sunardi, Dandi, Eka Sahputra, and Agung Kharisma Hidayah. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu." *JPMITT (Jurnal pengabdian masyarakat teknologi terbaru)* 1.1 (2021): 29-34., hal.2.

- 6) Proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja.
- 7) Sikap positif siswa terhadap bahan ajar dan proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah menjadi lebih positif dan produktif.

Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Berikut beberapa manfaat media pembelajaran ialah:³⁰

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, serta informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dari peserta didik sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, dan memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan

³⁰ Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika* 7.1 (2018)., hal. 4-5.

lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke museum dll.

d. Dampak Media Pembelajaran Digital Terhadap Pengetahuan

- a. Memberikan pengalaman peserta didik secara langsung maupun tidak langsung, agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang telah kita berikan jika dengan cara langsung.
- 2) Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru agar peserta didik tidak ketinggalan dengan informasi-informasi yang ada dalam lingkungannya dan memberikan informasi positif bagi peserta didik apabila telah diatur dan direncanakan pemanfaatn secara tepat.
- 3) Dapat merangsang cara berpikir peserta didik agar menjadi kritis dalam menanggapi suatu masalah, bersikap dengan tegas, dan berkembang lebih lanjut.
- 4) Dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu materi yang telah disampaikan.³¹

e. Kendala-Kendala Dalam Pemanfaatan Media Digital

1) Mati Listrik

Dengan berkembangnya teknologi saat ini maka bukan dari sektor perekonomiannya saja yang berkembang,

³¹ Dewi Fitri Yeni, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa." *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1.2 (2023): 93-102.

melainkan dari segi koordinasi juga. Salah satu kesalahan dibidang komunikasi pihak PLN adalah saat komunikasi antara atasan dan pekerja lapangan berkaitan dengan peredaran listrik di masyarakat, kejadian ini membuat banyak orang merasa dirugikan karena tanpa pemberitahuan masyarakat yang bekerja tidak bisa bekerja penuh karena terkendala oleh pemadaman listrik.³²

2) Koneksi Jaringan Wi-Fi Lemah

Wi-Fi adalah sebuah teknologi yang memanfaatkan peralatan elektronik untuk bertukar data secara nirkabel (menggunakan gelombang radio) melalui sebuah jaringan komputer, termasuk koneksi internet berkecepatan tinggi. Wi-Fi *Alliance* mendefinisikan Wi-Fi sebagai “produk jaringan area lokal nirkabel (WLAN) apapun yang didasarkan pada standar *Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)*.”³³

Koneksi jaringan Wi-Fi adalah bagian penting dari infrastruktur teknologi modern, memungkinkan perangkat untuk terhubung ke internet. Masalah Wi-Fi yang lambat bisa sangat mengganggu, terutama ketika guru dan peserta

³² I. Gede Dharma Kusuma, and I. Nyoman Putu Budiarta. "Perlindungan Konsumen Terhadap Tindakan Pemadaman Listrik yang dilakukan Secara Sepihak Oleh PT. PLN (Persero) UP3 Bali Selatan." *Jurnal Konstruksi Hukum* 2.3 (2021): 463-468., hal. 2.

³³ Teddy Aprilianto, Sutarto Sutarto, and Irwan Fathurrohman. *Problematika Pelaksanaan Tahfidz Al-Qur'an Menggunakan Media Digital Pada Siswa Kelas III di SD IT Al-Azhar Lebong*. Diss. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023., hal.122-123.

didik bergantung pada koneksi internet untuk membantu proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan penelitian Adi Saputro mengemukakan kecepatan akses *hotspot* (wifi) yang mampu membuka website, mendownload dan mengupload file di internet dengan cepat akan membuat penggunaanya menjadi terpuaskan. Mereka bisa mendapatkan apa yang mereka butuhkan di internet secara cepat, jaringan hotspot (wifi) seperti itulah yang akan dipilih oleh pengguna sebab pengguna merasa jaringan ini dapat membantu dalam mengerjakan tugas-tugas.³⁴

3) Paket Data

Selain Wi-Fi, Paket Data juga merupakan penghubung koneksi internet yang digunakan peserta didik. Kendala utama yang menghambat siswa yaitu kurang atau tidak tersedianya paket data dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan akademis dan sosial mereka. Hal tersebut relevan dengan hasil penelitian Sineria dan Awaludin menyatakan bahwa kesulitan siswa belajar online

³⁴Roslinda Sagala "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Pengguna Hotspot (WIFI) (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Santo Thomas Sumatera Utara)." *Jurnal Manajemen dan Bisnis* (2016): 91-109., hal.10.

diantaranya kondisi ekonomi orang tua yang kurang mampu dalam pembelian paket data internet.³⁵

Berdasarkan badan pusat statistik persentase penduduk miskin perkotaan pada Maret 2024 sebesar 7,09 persen, menurun dibandingkan Maret 2023 yang sebesar 7,29 persen. Sementara itu, persentase penduduk miskin perdesaan pada Maret 2024 sebesar 11,79 persen, menurun dibandingkan Maret 2023 yang sebesar 12,22 persen. Pada Maret 2024, rata-rata rumah tangga miskin di Indonesia memiliki 4,78 orang anggota rumah tangga. Dengan demikian, besarnya Garis Kemiskinan per rumah tangga secara rata-rata adalah sebesar Rp2.786.415,-/rumah tangga miskin/bulan.³⁶

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pendidikan Agama Islam di sekolah meliputi beberapa aspek yaitu Al-Qur'an Hadist, keimanan, akhlak, ibadah/muamalah dan tarikh. Di Madrasah, aspek-aspek tersebut dijadikan menjadi sub-sub mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi: mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

³⁵Miswandi Tendrita, Saparuddin Saparuddin, and Febrika Febrika. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Online MTS Negeri 1 Kolaka." *Journal of Creative Student Research* 1.2 (2023): 437-446., hal.2.

³⁶ Badan Pusat Statistik, "Persentase Penduduk Miskin maret 2024 turun menjadi 9,03 persen, dikutip dari <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2024/07/01/2370/persentase-penduduk-miskin-maret-2024-turun-menjadi-9-03-persen-.html> tanggal 10 September 2024.

Maka bisa disimpulkan bahwa hubungan antara satu pelajaran dengan pelajaran lain sangat berkaitan.

Sejarah adalah studi tentang riwayat hidup Rasulullah SAW, sahabat Rasulullah pemberi petunjuk yang diceritakan kepada peserta didik untuk dijadikan sebagai contoh teladan yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam perkembangan perjalanan hidup umat Islam dari masa ke masa dalam usaha bersyariah dan berakhlak serta mengembangkan sistem kehidupan yang berlandaskan akidah.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Aliyah merupakan salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengarah untuk menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami Sejarah Kebudayaan Islam, lalu kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*Way Of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan pembiasaan. Maka dalam hal ini mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat tepat untuk membentuk perilaku peserta didik.³⁷

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ada beberapa tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, antara lain:

- 1) Peserta didik yang sedang belajar Sejarah akan mampu mengambil pelajaran dari kisah Rasulullah SAW dan tokoh islam terdahulu.

³⁷ Aslan, Aslan. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." *Cross-border* 1.1 (2018): 76-94., hal.16.

Sehingga peserta didik bisa termotivasi untuk mencontoh tingkah laku para-Nabi.

- 2) Dengan belajar Sejarah peserta didik dapat meningkatkan iman, menumbuhkan rasa patriotisme dan bisa memotivasi untuk menjauhi larangan dan menjalankan perintah Allah SWT.
- 3) Sebagai contoh dan tauladan yang baik dengan mengikuti jejak akhlak Rasulullah SAW.
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam) dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 5) Sebagai sarana pendidikan karakter dan akhlak.³⁸

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah meliputi:

- 1) Dakwah Nabi Muhammad pada periode Makkah dan Madinah.
- 2) Kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat.
- 3) Perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun (650 M – 1250 M)

³⁸ Rina Bayu Winanda. "Problematika Pembelajaran SKI Di MTs Salafiyah Syafiiyah Bandung Diwek Jombang." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 10.1 (2021): 37-49., hal.3-4.

- 4) Perkembangan Islam pada abad pertengahan/zaman kemunduran pada tahun (1250-1800 M)
- 5) Perkembangan Islam pada masa modern/zaman kebangkitan (1800-sekarang)
- 6) Perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.³⁹

³⁹ Kementrian Agama Bab III: Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, (2013), hal. 49.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik yaitu penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati dan pengumpulan data yang dilakukan dalam latar/*setting* alamiah, artinya tanpa memanipulasi subjek yang diteliti, dengan menggunakan metode-metode alamiah (observasi, wawancara, berfikir, membaca, menulis).⁴⁰ Maka dalam penelitian ini peneliti mencari dan mengumpulkan beberapa informasi dan data-data yang relevan dengan subjek dan objek penelitian yang berisikan tentang analisis preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman beserta kendalanya.

B. Tempat dan Lokasi Penelitian

Tempat penelitian di MAN 4 Sleman yang berlokasi, JL. Turi KM 1 Pojok, Harjo Binangun, Kec. Pakem, Kab. Sleman, Prov. Daerah Istimewa Yogyakarta 55582.

C. Informan Penelitian

Informan yang akan dipilih dalam penelitian ini yaitu pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pemanfaatan media pembelajaran digital yaitu

⁴⁰ Salim, and Syahrumsyah. Metodologi Penelitian Kualitatif. (2012)., hal. 47.

yang sesuai dengan yang dikehendaki peneliti. Dalam hal ini peneliti memilih beberapa informan penelitian sebagai berikut:

1. Kepala sekolah MAN 4 Sleman
2. Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MAN 4 Sleman
3. Sebagian siswa/i kelas X MAN 4 Sleman

D. Teknik Penentuan Informan

Pemilihan informan pada penelitian ini menggunakan dua teknik pengambilan sampel, yaitu *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan. Pengambilan sampel dilakukan secara sengaja yang mempunyai karakteristik, ciri, kriteria, dan sifat tertentu. sedangkan *snowball sampling* adalah metode di mana jumlah awal sumber data yang terbatas kemudian berkembang menjadi lebih banyak. Pada awalnya, jumlah sumber data yang terbatas tidak memberikan data yang memadai, sehingga dicari orang lain yang dapat menjadi sumber data. Dengan demikian, jumlah sampel sumber data akan bertambah, serupa dengan pertumbuhan bola salju yang terus bergulir. Penentuan informan dalam penelitian kualitatif dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, seperti yang dijelaskan oleh Spadley dalam penelitian yang dilakukan oleh Sugiyono:⁴¹

Menjadi seorang informan ada kriteria yang harus dimiliki yaitu:

1. Ia adalah yang menguasai dan memahami permasalahan

⁴¹ Sugiyono, 'METLIT SUGIYONO.Pdf', 2016, hal. 81

2. Ia yang terlibat dalam kegiatan yang tengah diteliti
3. Mereka yang memiliki waktu untuk diminta menjadi informan

Dalam penelitian ini peneliti akan memilih informan yang tepat sesuai dengan permasalahan yang akan peneliti teliti, maka informan yang tepat pada penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan peserta didik MAN 4 Sleman.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada 3 teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.⁴² Jenis observasi yang digunakan peneliti merupakan observasi non partisipatif karena dalam penelitian ini, peneliti hanya sebagai pengamat objek yang akan diteliti, tanpa harus terlibat secara langsung dengan objek yang menjadi kajian peneliti. Adapun data yang akan dikumpulkan oleh peneliti adalah data tentang:

- a. Bagaimana preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.

⁴² Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hal.123.

- b. Bagaimana kendala kendala yang dihadapi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses mendapatkan keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil tatap muka antara pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).⁴³ Data yang diambil dalam wawancara adalah yang ada kaitannya dengan bagaimana preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen berupa gambar foto kegiatan, foto dengan informan, dan foto berkas yang diperlukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi agar mendapatkan data berupa foto-foto yang ada kaitannya dengan fokus penelitian. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain.

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian yang peneliti teliti menggunakan keabsahan data triangulasi yang diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat

⁴³ Ibid., hal.138.

menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada dan dibagi menjadi 3 yaitu:⁴⁴

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data yang sudah diperoleh melalui berbagai sumber. Hal ini bertujuan untuk membandingkan data yang diperoleh antara sumber yang satu dengan lainnya.

Peneliti mengumpulkan data wawancara dari beberapa informan penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dianggap memiliki sudut pandang berbeda mengenai preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital di MAN 4 Sleman, sehingga terkumpulnya data dari masing-masing sumber informasi yang berbeda akan memberikan pandangan berbeda terkait penelitian dan akan didiskusikan lebih lanjut terhadap sumber data yang bersangkutan dengan penelitian yang akan diteliti.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dapat dilakukan dengan melakukan teknik dan menghasilkan data yang berbeda-beda satu sama lainnya, kemudian peneliti dapat melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang terkait hingga mendapatkan kepastian dan kebenaran data yang diambil.

Peneliti mengumpulkan data wawancara dari beberapa informan penelitian yang berkaitan dengan penelitian, kemudian dibantu dengan

⁴⁴ Arnild Augina Mekarisce. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12.3 (2020): 145-151., hal. 5.

melakukan observasi dan dokumentasi yang dianggap memiliki sudut pandang berbeda mengenai preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital di MAN 4 Sleman, sehingga terkumpulnya data dari masing-masing sumber informasi yang berbeda akan memberikan pandangan berbeda terkait penelitian dan akan didiskusikan lebih lanjut terhadap sumber data yang bersangkutan dengan penelitian yang akan diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti mengenai kasus yang sudah diteliti dan disajikan sebagai temuan bagi orang lain.⁴⁵ Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu:⁴⁶

1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Pada tahap ini dilakukan pemilihan tentang relevan atau tidaknya antara data dengan tujuan penelitian. Data dan informasi yang diambil dari lapangan sebagai bahan mentah diringkas, disusun secara sistematis serta memilah pokok-pokok yang penting dari tujuan penelitian.

⁴⁵ Ahmad Rijali. "Analisis data kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17.33 (2019): 81-95., hal. 4.

⁴⁶ Rika Octaviani, and Elma Sutriani. "Analisis data dan pengecekan keabsahan data." (2019), hal. 5-7.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Pada tahap ini display data digunakan untuk melihat gambaran tertentu dari sebuah tujuan dan bagian bagian kecil dari tujuan. Pada tahap ini peneliti berusaha mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan permasalahan yang diawali dengan gagasan dari setiap subpokok permasalahan dan disusun terlebih dahulu secara sistematis dalam sejumlah sub kategori dan dapat dikembangkan sesuai data yang didapat di lapangan.

3. *Conclusion Drawing/verification* (Penarikan Kesimpulan)

Kegiatan ini dilakukan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaaan dan perbedaaan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mencari kesesuaian pernyataan dari subjek dengan makna yang terkandung dengan konsep dasar penelitian. Verifikasi dimaksudkan agar penilaian tentang kesesuaian data dengan maksud yang terkandung dalam konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut lebih tepat, benar, dan objektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru Sejarah Kebudayaan Islam dan 7 peserta didik yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling* untuk memperoleh informasi terkait preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital. Wawancara dilakukan secara tatap langsung dengan informan, kemudian data wawancara diperkuat dengan observasi dan dokumentasi. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan model Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Proses pengumpulan data melalui wawancara dan berlangsung selama 2 setengah bulan. Salah satu kesulitan dalam penelitian ini adalah penyesuaian waktu antara peneliti dan informan, karena menunggu waktu peserta didik selesai ujian. Namun, selain itu ada beberapa kemudahan seperti dukungan dari pihak kepala sekolah, guru dan peserta didik yang membantu mendukung proses penelitian sehingga penelitian bisa berjalan dengan lancar.

1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN 4 Sleman

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman merupakan Sekolah Menengah Atas yang berciri Islam di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Di dalam sejarahnya, MAN 4 Sleman yang berlokasi di utara kota Yogyakarta ini telah mengalami beberapa kali pergantian nama seiring dengan kondisi dan peraturan dari Menteri Agama. Cikal bakal MAN 4 Sleman adalah PGAP (Pendidikan Guru Agama Tingkat Pertama) yang didirikan pada tahun 1958, dibawah naungan sebuah Yayasan HMI Pakem, dengan lokasi di dusun Sempol, Desa Pakembinangun. Latar belakang didirikannya adalah untuk pengembangan umat Islam karena pada waktu itu umat Islam masih sedikit, terbukti dengan hanya berdiri satu-satunya masjid di Pakembinangun yakni masjid Labasan Pakem yang merupakan bangunan bekas pendudukan Belanda.

PGAP HMI Pakem didirikan oleh delapan orang yaitu Bapak-Ibu Nursyamsi, Bapak Sujarwo, Bapak Harjono, Bapak Joko Shomad (pernah menjabat Kepala KUA Pakem), Bapak Daliman, Bapak Sukiyarto, dan Ibu Sutaryo. Kedelapan pendiri tersebut merangkap sebagai guru, sedangkan guru lainnya ada dua yaitu Bapak Imam Sanusi dan Bapak Drs Suharno (mantan Kakanwil Deperindag Jawa Timur). Pada waktu itu, PGAP HMI Pakem menggunakan rumah tinggal Bapak Muhammad (Mudin/Kabag Agama) di Desa Pakembinangun, lalu dipindahkan ke dusun Cepit, Desa harjobinangun (sekarang rumah Bapak Drg Andono) hingga

dinegerikan menjadi PGA Negeri 4 Tahun Pakem pada tahun 1968 dengan Keputusan Menteri Agama Nomor 41 Tahun 1968 Tertanggal 1 Maret 1968.

Perkembangan PGA Negeri Pakem kian bertambah pesat dan jumlah siswanya semakin banyak, akhirnya lokasi PGAN Pakem dipindahkan ke dusun Pojok, Desa Harjobinangun menggunakan tanah kas desa Harjobinangun. Kemudian pada tahun 1992, melalui KMA Nomor 41 Tahun 1992 terjadi Pengalihan PGAN menjadi MAN Pakem, dan berlaku mulai bulan Februari 2017, nama madrasah berganti lagi menjadi Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman 15 melalui Keputusan Kepala Kanwil Kemenag DIY Nomor 68 Tahun 2017 tanggal 27 Januari 2017 Tentang Pemberlakuan Perubahan Nama MAN, MTsN dan MIN di Kanwil Kemenag DIY.

Mulai Tahun Pelajaran 2020/2021 MAN 4 Sleman membuka kelas Plus Keterampilan. Program Keterampilan yang dibuka adalah Keterampilan Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP).⁴⁷

⁴⁷ Dokumentasi Waka Kurikulum MAN 4 Sleman pada tanggal 4 Juni 2024.

2. Identitas dan Lokasi Sekolah

Tabel. 4.1 Identitas Lokasi Sekolah MAN 4 Sleman

Nama Sekolah	Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman
NPSN / NSM	131134040011 / 20411895
Status Sekolah	Negeri
Alamat	Dusun Pojok
Desa/ Kelurahan	Harjobinangun
Kecamatan	Pakem
Kabupaten	Sleman
Propinsi	D.I. Yogyakarta
Kode pos	55582
Naungan	Kementerian Agama
SK Pendirian Sekolah	Stc.38/Kpt/0368
Tanggal SK Pendirian	1968-03-04
No. SK. Operasional	42 Tahun 1992
Tgl. SK. Izin Operasional	1992-01-27
Luas Tanah	12,790 m2 (Hak Milik Kementerian Agama)
Akreditasi	A
No. SK. Akreditasi	05.01/BAN-SM-P/TU/IX/2018
Tanggal SK. Akreditasi	05-09-2018
Nomor Tlpn / Fax	0271 - 895764
Alamat website	https://manesa.sch.id

Alamat email	man4sleman@gmail.com
--------------	----------------------

3. Visi, Misi, dan Tujuan MAN 4 Sleman

a. Visi MAN 4 Sleman

Terwujudnya generasi yang MULIA SEJATI, yaitu Mandiri, Unggul, Latif, Islami, Amanah, Semangat Jaga lingkungan, Terampil dan Inovatif.

b. Misi MAN 4 Sleman

- 1) Menumbuhkan kemampuan bernalar kritis, kreatif, inovatif, dan kepemimpinan peserta didik
- 2) Membekali peserta didik dengan wawasan keterampilan berwirausaha agar dapat bekerja atau membuka lapangan pekerjaan
- 3) Menumbuh kembangkan minat dan bakat peserta didik
- 4) Mencetak prestasi dengan mengikutsertakan peserta didik dalam ajang lomba di tingkat regional, nasional, dan internasional
- 5) Membiasakan sikap akhlakul karimah
- 6) Membangun budaya berwawasan lingkungan
- 7) Memberikan pelayanan kreatif dan inovatif kepada seluruh stakeholder MAN 4 Sleman⁴⁸

⁴⁸ Dokumentasi Waka Kurikulum MAN 4 Sleman pada tanggal 4 Juni 2024

c. Tujuan MAN 4 Sleman

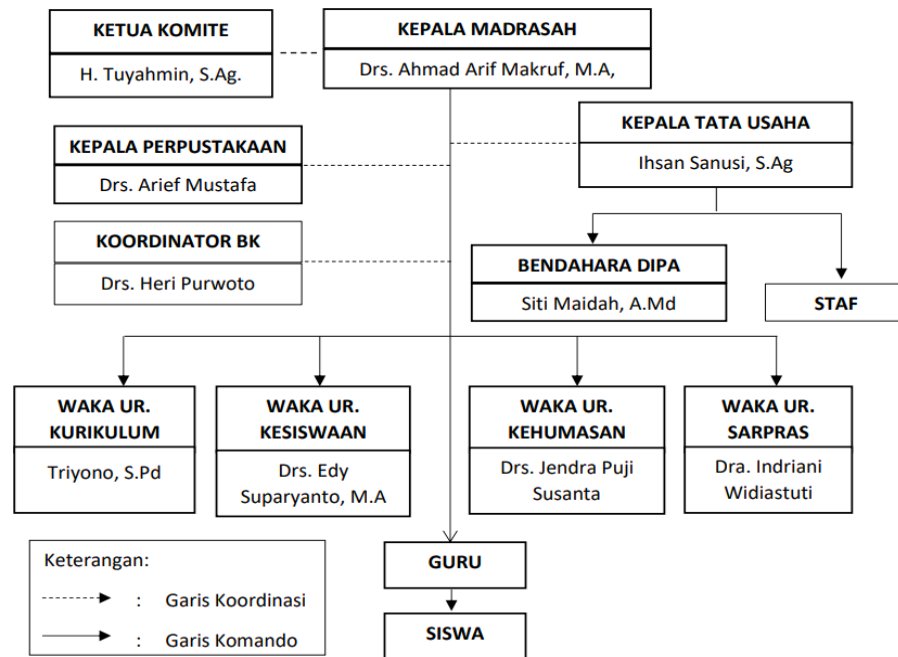
- 1) Meningkatkan pemahaman dan pengamalan syariat Islam
- 2) Meningkatkan sarana prasarana yang mendukung PBM
- 3) Meningkatkan efektivitas PBM
- 4) Meningkatkan program yang kompetitif
- 5) Meningkatkan lulusan yang melanjutkan ke PTN / PTS;
terserap ke dunia kerja; atau menciptakan lapangan kerja
- 6) Meningkatkan kegiatan akademik dan non akademik
- 7) Meningkatkan profesionalitas guru dan pegawai
- 8) Meningkatkan kepercayaan pada madrasah
- 9) Meningkatkan konsolidasi dan konsultasi PSB
- 10) Meningkatkan budaya kerja yang kondusif, sinergis, produktif
serta lingkungan yang bersih dan sehat.
- 11) Menciptakan lingkungan madrasah yang kondusif bagi proses
belajar dan mengajar
- 12) Menciptakan lingkungan madrasah yang hemat energi, dan
hemat air

d. Motto

Semboyan: MAN 4 Sleman Madrasah “TERISTIMEWA”.

Singkatan dari Terdepan, Islami, Terampil, Mental Wirausaha.

4. Struktur Organisasi MAN 4 Sleman



Gambar 4.1 Struktur Organisasi di MAN 4 Sleman

5. Guru, Tenaga Kependidikan dan Siswa

Guru, siswa dan tenaga kependidikan merupakan unsur yang penting dalam proses pendidikan. Guru menjadi ujung tombak dalam meningkatkan kualitas pendidikan, dimana guru akan melakukan interaksi langsung dengan siswa dalam pembelajaran di ruang kelas. Data guru, dan siswa MAN 4 Sleman tersaji dalam tabel berikut ini:⁴⁹

⁴⁹ Dokumentasi Waka Kurikulum MAN 4 Sleman pada tanggal 4 Juni 2024

Tabel. 4. 2. Data Guru MAN 4 Sleman

No	Jabatan	Kualifikasi Pendidikan		
		D3	S1	S2
1.	Kepala Madrasah			1
2.	Guru Kelas	1	32	8

Tabel. 4. 3. Jumlah Siswa MAN 4 Sleman Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa
X	6	197
XI	6	198
XII	6	175
Total	18	570

6. Kondisi Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana adalah fasilitas yang mempunyai peran penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran di sekolah. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti, sarana prasarana yang ada di MAN 4 Sleman sudah cukup memadai. Seperti halnya contoh meja dan kursi yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas kualitasnya sudah cukup memadai. Selain itu terdapat juga laboratorium komputer, laboratorium IPA, UKS, perpustakaan, ruang

kelas dan sebagainya.⁵⁰ Adapun sarana dan prasarana di MAN 4 Sleman secara detail dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel. 4. 4. Sarana dan Prasarana MAN 4 Sleman

No	Sarana	Jumlah	Deskripsi
1.	Ruang kelas	18	Di dalam kelas dilengkapi dengan LCD, proyektor, papan tulis, papan informasi, 2 kipas angin, jam dinding, speaker, meja kursi & kursi yang kondisinya masih baik.
2.	Lab. Komputer	1	Merupakan tempat yang digunakan praktik pelajaran Informatika, terkadang juga digunakan untuk ujian dilengkapi juga dengan Wi-Fi serta di dalam ruangan lab. terdapat AC, kipas angin, jam dinding, meja dan kursi yang kondisinya masih bagus.
3.	Lab. IPA	1	Merupakan tempat yang digunakan untuk untuk

⁵⁰ Dokumentasi Waka Kurikulum MAN 4 Sleman pada tanggal 4 Juni 2024

			percobaan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran IPA, Fisika, Kimia dan Biologi. Di dalam lab. IPA juga dilengkapi dengan alat-alat yang sudah menunjang proses penelitian.
4.	Masjid	1	Merupakan tempat yang mendukung kegiatan keagamaan di MAN 4 Sleman, bangunan yang baru dibangun, luas dan bersih sehingga sangat cocok untuk digunakan untuk beribadah serta kegiatan keagamaan lainnya.
6.	Ruang Guru	1	Di dalam ruang guru biasanya digunakan untuk tempat beristirahat para guru ketika sudah selesai mengajar, di dalam ruang guru terdapat beberapa loker untuk menyimpan barang-barang

			atau berkas penting guru, selain itu di dalam ruang guru juga terdapat meja, kursi kipas angin semuanya masih bagus kondisinya.
7.	Ruang BK	1	Di dalam ruang Bimbingan Konseling (BK) digunakan guru untuk membimbing peserta didik yang mempunyai masalah, selain itu di dalam ruangan BK juga dilengkapi dengan fasilitas lemari untuk menyimpan arsip, dokumen penting, meja dan kursi yang kondisinya masih layak dan bagus.
8.	Ruang UKS	1	Di dalam ruang UKS dilengkapi dengan beberapa obat-obatan P3K dan juga terdapat 1 ruangan di dalamnya terdapat 2 bed yang kondisinya masih bagus yang digunakan untuk istirahat jika

			ada peserta didik yang sakit.
9.	Ruang TU	1	Di ruang TU digunakan untuk mengelola surat menyurat, pembayaran, administrasi lainnya. Guru, peserta didik, dan wali murid bisa datang ke TU jika terdapat masalah administratif, selain itu di dalam ruang TU terdapat komputer, printer, serta tempat untuk menyimpan dokumen penting.
10.	Perpustakaan	1	Di dalam perpustakaan terdapat buku-buku yang bisa digunakan peserta didik untuk belajar dan juga bisa dipinjam sewaktu-waktu. Selain itu di dalam ruangan perpustakaan terdapat AC sehingga peserta didik nyaman ketika belajar di perpustakaan.
11.	Kantin	1	Di MAN 4 Sleman sudah

			memiliki kantin yang tempatnya ada di dalam sekolah, sehingga dengan adanya kantin di dalam sekolah dapat mencegah peserta didik berkeliaran di luar sekolah saat jam istirahat.
12.	Lapangan	1	Tempatnya luas sehingga cocok untuk latihan-latihan olahraga yang menunjang proses pembelajaran Penjaskes.
13.	Parkiran	1	Tempat parkir kendaraan peserta didik di MAN 4 Sleman tempatnya luas serta tersusun rapi sehingga dapat mencegah hal terjadinya kehilangan kendaraan.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Preferensi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Media

Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4

Sleman

Pemanfaatan media digital memang sangat penting dalam pendidikan saat ini, selain itu media digital juga memungkinkan untuk penggunaan berbagai aplikasi pendidikan yang dapat membantu dalam pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa dan memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Penggunaan teknologi ini juga dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital, di mana kemampuan untuk mengelola informasi dan memanfaatkan teknologi menjadi keterampilan yang semakin penting. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di MAN 4 Sleman merupakan langkah yang sangat positif untuk mendukung proses pendidikan yang modern dan efektif. Seperti halnya yang dikatakan oleh kepala Madrasah Bapak Arif Ma'ruf, ia menyampaikan:

Media pembelajaran digital memang wajib digunakan oleh guru, sebenarnya tidak hanya sekarang, dulu sejak kurikulum 2013 itu sudah wajib . . . Misalnya kalau sekarang lagi praktek beribadah kan tidak mungkin pakai digital juga nah itu, tapi yang jelas media digital pernah digunakan oleh guru pada saat pembelajaran.⁵¹

⁵¹ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MAN 4 Sleman, tanggal 4 Juni 2024.

Peningkatan mutu sekolah merupakan suatu proses yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan mutu sekolah adalah melalui penerapan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital dapat diterapkan oleh pihak di sekolah, yaitu meliputi kepala sekolah, guru, dan staf tata usaha. Hal tersebut akan membawa banyak manfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dari segi kuantitas dan kualitasnya. Oleh karena itu dalam menunjang penerapan media digital, sekolah mempunyai kebijakan dalam menyediakan fasilitas media pembelajaran. Seperti halnya yang dikatakan oleh kepala Madrasah Bapak Arif Ma'ruf, ia menyampaikan:

Tentu saja untuk fasilitas media pembelajaran yang berbasis digital harus ada internet maka disini ada wifi yang kecepatannya cukup kuat bisa digunakan oleh semua warga sekolah itu, kami hanya sebatas menyediakan wifi saja karena kalau perangkatnya semua guru sudah punya, anak juga sudah punya Hp, tapi kan semuanya gak bisa jalan tanpa wifi, maka kami menyediakan wifi. Semuanya boleh bawa Hp, karena kalau sekarang tidak bawa Hp itu sebenarnya begini, Hp itu tinggal bagaimana cara kita memanfaatkan, . . . sesuai kata kata mutiara Sayyidina Ali yaitu *“Ajarilah anak – anakmu sesuai zamannya, sekarang zamannya Hp, zamannya digital maka kita harus mengajarkan itu”*.⁵²

Fasilitas yang dimiliki sekolah di setiap kelas sudah ada LCD, sudah ada wifi, . . . dan disini juga ada 2 lab. komputer sehingga lab. komputer tentu bisa digunakan untuk pembelajaran.⁵³

⁵² Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MAN 4 Sleman, tanggal 4 Juni 2024.

⁵³ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MAN 4 Sleman, tanggal 4 Juni 2024.

Dalam konteks ini, peran kepala sekolah memang sangat penting dalam memotivasi para tenaga pendidik untuk memanfaatkan teknologi digital di sekolah secara optimal, motivasi mempunyai peran penting sebagai faktor yang dapat menggerakkan dan mengarahkan pendidikan, termasuk kepala madrasah, guru, dan peserta didik. Upaya kepala sekolah dalam mengarahkan guru cara memanfaatkan media pembelajaran digital yang maksimal sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu seperti halnya yang dikatakan oleh kepala Madrasah Bapak Arif Ma'ruf, ia menyampaikan:

Di dalam rapat-rapat dinas sebulan sekali saya selalu mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi informasi yang ada, termasuk guru saya ajarkan untuk menggunakan EAI (*Enterprise Applications Integration*) karena sekarang itu era digital, tidak digital akan tertinggal semua akan digital pada waktunya.⁵⁴



Gambar 4.2 Rapat dinas kepala sekolah dan guru

⁵⁴ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MAN 4 Sleman, tanggal 4 Juni 2024.



Gambar 4.3 Rapat dinas kepala sekolah dan guru

Dokumentasi di atas membuktikan bahwasannya Kepala sekolah dan guru benar melakukan rapat dinas guna mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi digital. Selain itu kepala sekolah juga melakukan evaluasi kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, harapannya untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan di kelas, untuk memeriksa apakah tujuan penggunaan media tersebut telah tercapai atau belum, seperti halnya yang dikatakan oleh kepala Madrasah Bapak Arif Ma'ruf, ia menyampaikan:

Setiap akhir semester kepala sekolah melakukan evaluasi, salah satu poin evaluasi adalah bagaimana guru menggunakan media pembelajaran, apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran atau tidak, apakah penggunaan media pembelajaran itu efektif/tidak karena belum tentu digital efektif misalnya sekarang pelajaran nendang bola kalo digital kan tidak efektif.⁵⁵

⁵⁵ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MAN 4 Sleman, tanggal 4 Juni 2024.

Selanjutnya wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam bapak Satria Pradana, ia menyampaikan tentang pentingnya menggunakan media digital yaitu:

Membuat materi lebih menarik dan juga siswa itu lebih gampang, karena tipe sekarang lebih banyak visual daripada auditori kita ngomong sampai capek pun siswa tidak dengar, kalo ada gambar ada media dari youtube dari sebagainya yang kita buat itu lebih mengena.⁵⁶

Karena lebih mudah di mengerti siswa, dan juga saya juga membuat soal bisa ketika ada tugas luar terus penugasan per bab juga mudah gampang di akses dari Hp pun kita bisa akses untuk latihan-latihan soalnya.⁵⁷

Media pembelajaran berbasis digital memang memiliki peran yang sangat penting dalam konteks pendidikan modern saat ini. Tidak mengherankan bahwa media pembelajaran berbasis digital menjadi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Ini tidak hanya mengubah cara siswa belajar, tetapi juga cara guru mengajar dan cara sekolah mengelola pendidikan secara keseluruhan. Guru memegang peran penting dalam mengelola pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Sebelum memulai proses belajar mengajar dengan menggunakan media digital, guru perlu mengenalkan media pembelajaran kepada peserta didiknya. Hal ini penting agar peserta didik memahami cara menggunakan media tersebut dengan efektif untuk mendukung proses pembelajaran mereka.

Wawancara kepada Bapak Satria Pradana, ia menyampaikan cara mengenalkan media pembelajaran

⁵⁶ Hasil wawancara dengan Satria Pradana di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

⁵⁷ Hasil wawancara dengan Satria Pradana di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

kepada peserta didik “Pertemuan pertama seperti kalau di kampus kontrak belajar, nah sama itu kontrak belajar saya kenalkan nanti platform kalian ada website gitu kan materinya ini sampai habis, output kalian jadi apa, pelajaran apa sudah saya terangkan di awal. Untuk latihan nanti buat video ada pakai Quizizz ada bervariasi setiap kelas.”⁵⁸

Berdasarkan pemaparan kepala madrasah dan guru maka selanjutnya ada beberapa preferensi peserta didik terkait pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Preferensi peserta didik terkait media pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor, termasuk gaya belajar individual, konteks pembelajaran, dan teknologi yang tersedia. Penting untuk memperhatikan bahwa preferensi ini dapat bervariasi di antara peserta didik dan bisa dipengaruhi oleh konteks budaya, pendidikan, dan pengalaman individu mereka. Oleh karena itu, mempertimbangkan variasi ini dapat membantu dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi berbagai kelompok peserta didik. Berikut pernyataan 7 peserta didik kelas X MAN 4 Sleman, yang menunjukkan preferensi berbeda-beda terkait penggunaan media digital.

a. Media Pembelajaran Dengan Animasi

Di dalam media pembelajaran digital terdapat animasi yang sering kali memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran dengan animasi dapat membantu menjaga perhatian peserta didik

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Satria Pradana di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

lebih lama. Animasi yang baik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dimana peserta didik merasa terlibat dalam pembelajaran dan memiliki pengalaman yang lebih mendalam.

Mengenai hal ini Angga selaku peserta didik kelas X berpendapat bahwa “karena kalau menggunakan Hp itu lebih menarik, Quizizz itu fiturnya lebih menarik ada animasinya.”⁵⁹

Hal serupa juga disampaikan oleh siswa Nanda menyampaikan:

Kalo Quizizz yang menarik ada animasinya di profil terus kan bisa ganti-ganti nama terus diakhir nanti kita jadi bisa tau skor kita berapa.⁶⁰

Dari wawancara tersebut, maka dapat diketahui bahwa preferensi siswa terkait media yang disukai dan membantu peserta didik pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu menggunakan media pembelajaran yang ada animasinya karena media animasi bisa menarik perhatian peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran.

Hal tersebut relevan dengan teori *Uses and Gratifications* sebagai landasan untuk melihat kecenderungan dalam memilih media, hal ini dikarenakan audiens akan selektif dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan akan informasi. Preferensi media, dapat diartikan sebagai kecenderungan audiens dalam memilih media yang akan digunakan untuk memuaskan informasi yang

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Angga di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Nanda di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

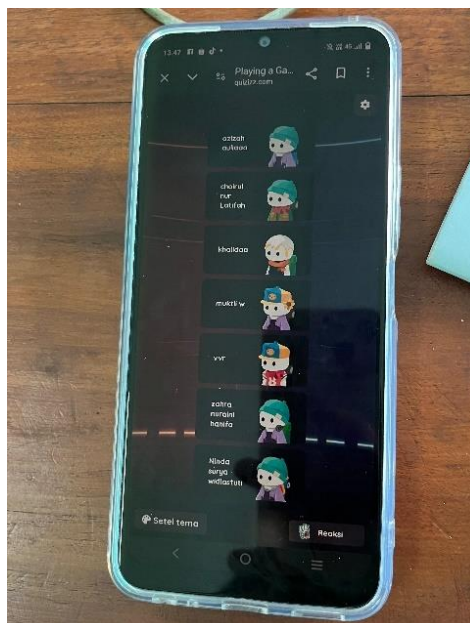
dibutuhkan.⁶¹ Maka dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi preferensi peserta didik terhadap penggunaan media digital dengan animasi yaitu karena adanya kebutuhan tertentu yaitu dengan adanya animasi dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik bisa fokus pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Media pembelajaran dengan animasi memiliki berbagai tujuan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, oleh sebab itu beberapa animasi memungkinkan interaksi langsung dengan siswa, seperti menjawab kuis atau membuat keputusan yang mempengaruhi hasil animasi. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan memanfaatkan animasi dalam media digital di kelas dapat mendorong minat peserta didik serta pembelajaran agar menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta preferensi siswa.

⁶¹ Theresia Intan, and Brigitta Revia. "Preferensi siswa SMA Surabaya dalam pencarian informasi studi lanjut perguruan tinggi." *Preferensi siswa SMA Surabaya dalam pencarian informasi studi lanjut perguruan tinggi* 6.2 (2019): 223-235., hal.2.



Gambar 4.4. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Animasi



Gambar 4.5. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Animasi

Dari hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan media digital dengan animasi menunjukkan bahwa semangat serta minat peserta didik terhadap pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam menunjukkan peningkatan. Hal ini sesuai dengan teori yang mendorong minat, Muhibbin Syah mendefinisikan bahwa minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁶²

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menemukan bahwa 95% dari seluruh jumlah siswa di kelas mempunyai dorongan minat belajar yang tinggi pada saat melaksanakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media digital dengan animasi, hal ini menjadikan proses pembelajaran berlangsung efektif serta tidak membosankan. Pada saat observasi di kelas peneliti juga melihat peserta didik terlihat fokus dan antusias dengan materi yang ada di media digital tersebut. Tidak hanya minat dan antusias belajar, peneliti juga melihat ketika ada salah satu peserta didik yang baterai Hp nya habis kemudian peserta didik lain meminjamkan Hp nya kepada temannya untuk pengerjaan Quizizz, selain itu peneliti melihat terdapat peserta didik yang kuotanya habis kemudian temannya membantu menyambungkan tethering agar peserta didik tersebut bisa terus menggunakan media digital.⁶³ Sikap peserta didik saling membantu tersebut juga sesuai dengan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu peserta didik mampu menunjukkan sikap tauladan yang baik dengan mengikuti jejak

⁶² Observasi penerapan media media digital di MAN 4 Sleman, tanggal 16 Agustus 2024.

⁶³ Observasi penggunaan media digital di MAN 4 Sleman, tanggal 16 Agustus 2024.

akhlak Rasulullah SAW yaitu saling tolong menolong atau saling membantu antar sesama.⁶⁴

b. Media Pembelajaran Dengan Gamifikasi

Media digital yang meniru game cenderung memiliki tingkat interaksi yang tinggi dari peserta didik. Sistem poin sering digunakan dalam game untuk mengukur prestasi atau kemajuan peserta didik. Dalam konteks media digital, ini bisa berarti memberikan penghargaan atau poin untuk menyelesaikan tugas tertentu. Hal ini disampaikan oleh salah satu siswa yaitu Nanda, dia menyampaikan:

Asik aja kan lebih kalau misal kita Quizizz ya itu kan nanti ada fitur tau kita benar apa salah terus nanti tu kayak jadi kebut-kebut an gitu lho mbak sama teman-temanya kan nanti ada posisi bawah nih, ini posisi atas nih gitu.⁶⁵

Hal serupa juga dikatakan oleh salah satu siswa Rizky, dia menyampaikan:

Lebih menyenangkan karena itu tadi penyajiannya lebih menarik terus juga pembawaannya yang kita masih di umur-umur segini masih suka nge-game atau apa jadi lebih 'oh kita bisa belajar sambil bermain' gitu.⁶⁶

Dari wawancara tersebut, maka dapat diketahui bahwa preferensi siswa terkait media yang disukai dan membantu peserta didik pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu media

⁶⁴ Rina Bayu Winanda. "Problematika Pembelajaran SKI Di MTs Salafiyah Syafiiyah Bandung Diwek Jombang." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 10.1 (2021): 37-49., hal.3-4.

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Nanda di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Rizky di MAN 4 Sleman, tanggal 5 Juni 2024.

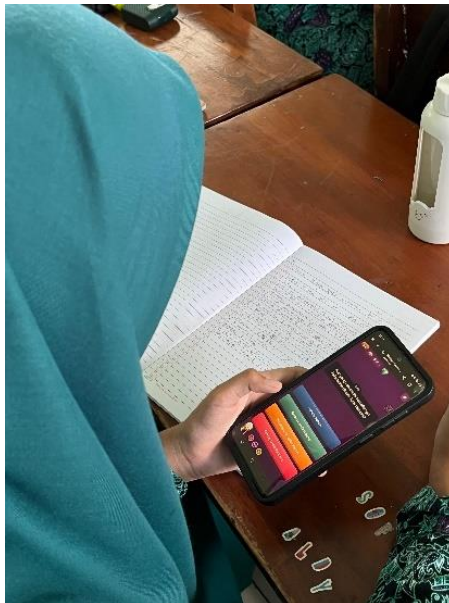
pembelajaran dengan Gamifikasi. Maka dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi preferensi peserta didik terhadap penggunaan media digital dengan gamifikasi yaitu karena pengalaman, melalui pengalaman peserta didik kemudian terbentuk preferensi sehingga penggunaan Gamifikasi atau permainan yang diaplikasikan di dalam pembelajaran menjadikan materi sebuah alur yang menyenangkan.

Hal tersebut relevan dengan teori Karl Kapp mengemukakan salah satu jenis Gamifikasi berdasarkan elemen game yang digunakan yaitu Gamifikasi Konten. Gamifikasi Konten adalah penggunaan elemen game dan pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran, hal ini bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan game. Materi Pembelajaran Gamifikasi dilakukan dengan mengembangkan materi pembelajaran yang mencakup komponen permainan. Hal ini dapat berupa penggunaan komponen permainan dalam file materi pembelajaran. Dengan penambahan elemen ini membuat materi pembelajaran menyerupai sebuah program game, tetapi tidak mengubah materi pembelajaran menjadi permainan sebenarnya.⁶⁷

⁶⁷ Wasetya Fatharani, Erry Utomo, Diana Ariani “*Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*” Jurnal pembelajaran inovatif 5.2 (2022): 25-34., hal.3



Gambar 4.6 Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Gamifikasi



Gambar 4.7. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Gamifikasi

Dari hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan media digital dengan Gamifikasi dengan meniru game peneliti melihat ketika mereka menggunakan media digital Quizizz guru menyuruh peserta didik untuk join mengerjakan Quizizz tersebut sampai mendapatkan nilai diatas 85, jika peserta didik belum mendapatkan nilai diatas 85 maka peserta didik tersebut harus join lagi ke Quizizz sampai mendapatkan nilai diatas 85. Pada saat observasi peneliti juga menemukan peserta didik yang join Quizizz sampai 2x karena nilai mereka masih dibawah 85, namun hal ini tidak mematahkan semangat mereka, mereka terlihat enjoy dan tetap berusaha menjawab sampai menemukan jawaban yang benar dan tepat. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media digital dengan Gamifikasi tersebut membuat peserta didik menjadi aktif, bersemangat, serta pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam meningkat.⁶⁸

Hal ini relevan dengan teori yang mendorong minat, Menurut Supriyono, dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran siswa akan lebih terangsang untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif, inovatif, kreatif dan juga menyenangkan. Media pembelajaran yang disediakan oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat terlibat secara aktif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan proses

⁶⁸ Observasi penggunaan media digital di MAN 4 Sleman, tanggal 16 Agustus 2024.

pembelajaran yang efektif karena memudahkan penyampaian pesan dalam materi yang sedang dijelaskan.⁶⁹

c. Media yang Spesifik Pada Fungsi

Ketika peneliti melakukan observasi melihat penggunaan media digital pada saat Ujian Akhir Semester, mereka melaksanakan ujian tidak menggunakan kertas akan tetapi mereka mengerjakan ujian menggunakan HP.⁷⁰ Berdasarkan observasi tersebut peneliti kemudian melakukan wawancara dengan Kepala Madrasah Bapak Arif Ma'ruf, ia menyampaikan bahwa:

Disini juga ada JMD (Jogja Madrasah Digital) disini semuanya sudah menggunakan JMD, jadi siswa tidak pakai kertas semua.⁷¹

Selain itu peneliti melihat peserta didik menggunakan HP saat ujian sedang berlangsung dan di dalam HP terdapat website yang memungkinkan peserta didik tidak bisa beralih ke aplikasi dan website lain saat pengerjaan ujian.⁷²

Hal ini juga dinyatakan pendapat oleh peserta didik yaitu Fazrul, ia menyatakan: “yang paling disukai JMD (Jogja Madrasah Digital) sih karena itu tadi bisa kan ada tu fitur yang bikin biar ga bisa keluar dari website itu loh jadi ga bisa sambi scroll apa-apa jadi anak itu bisa terfokus kesitu, jadi biar tugasnya yang dikerjakan bukan malah scroll misalkan kayak sambil scroll jadi bisa dicegah dengan itu.”⁷³

⁶⁹Dhiya Juliana Putri, et al. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang." *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*. Vol. 5. No. 01. 2022., hal.3.

⁷⁰ Observasi penerapan media digital pada saat UAS di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

⁷¹ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MAN 4 Sleman, tanggal 4 Juni 2024.

⁷² Observasi penerapan media digital pada saat UAS di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024

⁷³ Hasil wawancara dengan Fazrul di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

Dari wawancara tersebut, maka dapat diketahui bahwa preferensi siswa terkait media yang disukai dan membantu peserta didik pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu media pembelajaran yang spesifik pada fungsi. Maka dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi preferensi peserta didik terhadap penggunaan media digital yang spesifik pada fungsi yaitu karena adanya kebutuhan tertentu harapannya bahwa objek tersebut akan memberikan sesuatu yang dibutuhkan yaitu dengan adanya fungsi yang spesifik karena saat menggunakan media digital JMD peserta didik tidak bisa sambil *scroll* atau membuka aplikasi apapun jadi peserta didik bisa terfokus ke media JMD.



Gambar 4. 8 Pelaksanaan UAS Menggunakan JMD



Gambar 4. 9 Pelaksanaan UAS Menggunakan JMD

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan media digital pada saat ujian akhir semester dengan JMD, peneliti mengamati peserta didik terlihat fokus dengan gadget masing-masing, tidak ada peserta didik yang saling tanya atau tukar jawaban ke temannnya, hal ini dikarenakan peserta didik merasakan hal yang berbeda saat pelaksanaan UAS. Tidak hanya itu penggunaan media ini juga membuat peserta didik jujur dalam mengerjakan dan menjawab soal ujian akhir semester. Peneliti juga melihat tidak ada satu pun peserta didik yang membuka aplikasi lain selain website JMD, hal ini membuat ujian

akhir menggunakan JMD lebih efisien serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.⁷⁴

Hal ini relevan dengan teori Erdian Yudistira Putra dan Satriyo Pamungkas terkait penilaian tentang ujian berbasis android, kedua subjek menyatakan bahwa ujian berbasis android ini sangat pas untuk perkembangan IT saat ini, dan hal ini membuktikan bahwa ujian berbasis android dapat menyelesaikan permasalahan kecurangan yang sering dilakukan oleh peserta didik pada saat ujian berlangsung.⁷⁵

Penerapan penilaian di Madrasah melalui teknologi ini merupakan salah satu hal baru yang diberikan oleh Jogja Madrasah Digital. Oleh karena itu, Jogja Madrasah Digital merupakan sebuah terobosan dalam meningkatkan taraf pendidikan di Madrasah.⁷⁶ Kementerian Agama Yogyakarta memelopori transformasi digital yang digunakan dalam JMD untuk mewujudkan Madrasah yang semakin canggih dalam memajukan pendidikan agama melalui teknologi.⁷⁷

d. Media Interaktif

Di dalam media pembelajaran digital yang interaktif yang digunakan guru sebagai metode evaluasi yang bisa untuk menguji

⁷⁴ Observasi penerapan media digital pada saat UAS di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

⁷⁵ Siska Maulindawati Usman, "Efektivitas Ujian Akhir Dengan Menggunakan Android/Gadget Untuk Melakukan Tes Pada Siswa Kelas X Di Smk Negeri Jenawi", *Skripsi*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020, hal.14.

⁷⁶ Suprpto, and Maryam Sulaeman. "Implementation of Jogja Madrasa Digital, Garda Kagum and Its Impact at Yogyakarta Madrasah Teachers' Quality and Motivation." *EDUTEC: Journal of Education And Technology* 6.4 (2023): 455-464., hal.1.

⁷⁷ Ibid., hal.2.

pemahaman dan pengetahuan siswa tentang suatu materi, di MAN 4 Sleman media digital ini biasanya terdiri dari serangkaian pernyataan yang siswa harus menilai apakah benar atau salah berdasarkan pengetahuan mereka. Mengenai hal ini Ninda, selaku peserta didik kelas X menyampaikan bahwa:

Lebih suka Quizizz karena lebih mudah gitu lho mbak, ada langsung pembenaran kayak ada langsung ada nilainya, terus kalo dibuka juga gampang.⁷⁸

Hal serupa juga dinyatakan oleh salah satu siswa Aya menyampaikan:

Kalo saya suka penasaran kan kalo di Quizizz langsung ada pembedulannya, nanti udah ada pembedulannya misalkan jadi penasaran tertarik buat “emang iya” terus mau buat belajar.⁷⁹

Dari wawancara tersebut, maka dapat diketahui bahwa preferensi siswa terkait media yang disukai dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu media pembelajaran yang interaktif, hal ini dikarenakan proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik sehingga tidak monoton serta tidak membosankan.

⁷⁸ Hasil wawancara dengan Ninda di MAN 4 Sleman, tanggal 5 Juni 2024.

⁷⁹ Hasil wawancara dengan Aya di MAN 4 Sleman, tanggal 5 Juni 2024.



Gambar 4.10. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Interaktif



Gambar 4.11. Pembelajaran di Kelas Menggunakan Media Interaktif

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan media digital yang interaktif peneliti melihat peserta didik mengerjakan Quizizz dengan sangat antusias, ini dikarenakan peserta didik penasaran dengan soal apa yang akan keluar di kuis. Selain itu penggunaan media digital interaktif tersebut juga sangat mudah dan gampang digunakan. Pada saat penggunaan media digital interaktif ini peneliti melihat peserta didik berlomba-lomba mengerjakan dan mencari jawaban yang paling benar di kuis tersebut⁸⁰

Hal tersebut relevan dengan teori Yasa mengemukakan media interaktif merupakan suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.⁸¹ Ananta & Waryanto juga berpendapat bahwa interaktif berarti saling mempengaruhi dimana terdapat hubungan timbal balik antara pengguna dengan program kemudian pengguna memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media, kemudian program menyajikan informasi yang diinginkan pengguna. Interaksi yang dilakukan peserta didik melalui tampilan atau tombol yang tersedia pada program dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik secara langsung. Pernyataan ini

⁸⁰ Observasi penggunaan media digital di MAN 4 Sleman, tanggal 16 Agustus 2024.

⁸¹Duta Cendikia Amatullah, and Joko Sutrisno Ab. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022." *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15.1 (2022): 243-250., hal.3.

didukung oleh Anggraini & Sartono bahwa media interaktif dapat dikontrol oleh penggunanya sehingga memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa.⁸² Maka dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi preferensi peserta didik terhadap penggunaan media digital yang interaktif yaitu karena adanya kebutuhan tertentu harapannya bahwa objek tersebut akan memberikan sesuatu yang dibutuhkan yaitu dengan adanya media yang interaktif ini akan langsung memberikan respon atau umpan balik seperti pembetulan kepada peserta didik yang sudah berhasil mengerjakan kuis dari awal sampai akhir.

Dari hasil observasi, peneliti melihat bahwa 95% dari seluruh jumlah siswa di kelas sangat menyukai media yang interaktif, karena melalui media interaktif ini menambah semangat motivasi peserta didik selama proses pembelajaran dan peserta didik sangat antusias di kelas sehingga mereka tidak merasa bosan pada saat pembelajaran, ini disebabkan karena jika menggunakan media yang interaktif peserta didik akan mencoba berlatih untuk menemukan keterampilan baru dalam menyelesaikan masalah dengan melihat kegagalan sebagai peluang untuk belajar menemukan penyelesaian masalah yang tepat.⁸³

⁸²Lilis Diah Kusumawati, and Ali Mustadi. "Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar Matematika." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9.1 (2021): 31-51., hal.3.

⁸³ Observasi penggunaan media digital di MAN 4 Sleman, tanggal 16 Agustus 2024.

2. Kendala–Kendala yang Dihadapi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman

Dalam pelaksanaan pendidikan di MAN 4 Sleman tentunya terdapat kendala atau penghambat, oleh karena itu peneliti mendapat hasil data yang menyatakan bahwa dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman terdapat penghambatnya yaitu:

a. Mati Listrik

Dengan berkembangnya teknologi saat ini maka bukan dari sektor perekonomiannya saja yang berkembang, melainkan dari segi koordinasi juga. Salah satu kesalahan dibidang komunikasi pihak PLN adalah saat komunikasi antara atasan dan pekerja lapangan berkaitan dengan peredaran listrik di masyarakat, kejadian ini membuat banyak orang merasa dirugikan karena tanpa pemberitahuan masyarakat yang bekerja tidak bisa bekerja penuh karena terkendala oleh pemadaman listrik.⁸⁴

Kendala akibat pemadaman listrik dapat berdampak luas pada berbagai aspek, koneksi internet dan layanan telepon yang bergantung pada listrik akan terganggu, menghambat komunikasi dan akses informasi. Mati listrik secara tiba-tiba di MAN 4 Sleman merupakan kendala jika guru ingin melakukan proses

⁸⁴ I. Gede Dharma Kusuma, and I. Nyoman Putu Budiarta. "Perlindungan Konsumen Terhadap Tindakan Pemadaman Listrik yang dilakukan Secara Sepihak Oleh PT. PLN (Persero) UP3 Bali Selatan." *Jurnal Konstruksi Hukum* 2.3 (2021): 463-468., hal. 2.

belajar mengajar di kelas. Seperti halnya yang disampaikan oleh Bapak Satria Pradana ia mengatakan:

Pernah mati lampu, jadi mati lampu pada ga bisa akses kan otomatis banyak yang Hp nya lemot ya listriknya mati internet juga mati sana sini, akhirnya kita pakainya ganti lagi media belajarnya berubah ga digital lagi akhirnya berubah manual, kayak bermain di papan tulis menulis dsb. Selain mati lampu kendalanya sih ketika kita mau melakukan media pembelajaran pakai Hp, anak anak Hp disita semua. Karena gak boleh pakai Hp ketika hari itu karena mereka ada pelanggaran dsb. semuanya disita gara-gara ada yang ketahuan. Jadinya kita ganti media pembelajaran yang gak digital.⁸⁵

Hal serupa juga disampaikan oleh kepala sekolah yaitu bapak Arif, ia menyatakan:

Kalo mati listrik kita masih ada genset tapi kalo mati listriknya itu masalahnya begini anak-anak banyak menggunakan paket data, begitu listrik mati itu tower-tower telkom ternyata pakai listrik PLN, mereka ikut mati nah masalahnya gitu.⁸⁶

Berdasarkan data tersebut, kendala dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mati listrik, hal ini disebabkan oleh faktor eksternal yaitu di luar kendali sekolah.

b. Koneksi Jaringan Wi-Fi Lemah

Wi-Fi adalah sebuah teknologi yang memanfaatkan peralatan elektronik untuk bertukar data secara nirkabel (menggunakan gelombang radio) melalui sebuah jaringan komputer, termasuk koneksi internet berkecepatan tinggi. Wi-Fi Alliance mendefinisikan Wi-Fi sebagai “produk jaringan area lokal

⁸⁵ Hasil wawancara dengan Satria Pradana di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

⁸⁶ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MAN 4 Sleman, tanggal 4 Juni 2024.

nirkabel (WLAN) apapun yang didasarkan pada standar *Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)*.⁸⁷

Koneksi jaringan Wi-Fi adalah bagian penting dari infrastruktur teknologi modern, memungkinkan perangkat untuk terhubung ke internet. Masalah Wi-Fi yang lambat bisa sangat mengganggu, terutama ketika guru dan peserta didik bergantung pada koneksi internet untuk membantu proses belajar mengajar di kelas. Sebagaimana yang diungkapkan Nanda selaku peserta didik kepada peneliti dalam wawancara berikut ini:

Kadang itu sinyalnya *trouble*, terus kadang itu yang pake wi-fi suka ngelag-ngelag karena disini banyak yang pakai . . .⁸⁸

Tidak hanya pendapat Nanda, Fazrul selaku peserta didik kelas X juga menyampaikan terkait:

. . . untuk sinyal kalo wi-fi nya lemot sih, lebih ke pakai kuota aja si biasanya ketimbang pake wi-fi, bisa jadi wi-fi nya ditambah lagi kapasitas ini mbpps berapa gitu soalnya yang pakai siswanya juga banyak.⁸⁹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka dapat diketahui bahwa kendala dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah koneksi jaringan Wi-Fi yang lemah, hal ini akan mempengaruhi kecepatan *device* peserta didik dalam mengakses media digital berbasis online,

⁸⁷Teddy Aprilianto, Sutarto Sutarto, and Irwan Fathurrohman. *Problematisasi Pelaksanaan Tahfidz Al-Qur'an Menggunakan Media Digital Pada Siswa Kelas III di SD IT Al-Azhar Lebong*. Diss. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023., hal.122-123.

⁸⁸ Hasil wawancara dengan Nanda di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

⁸⁹ Hasil wawancara dengan Fazrul di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

kendala semacam ini akan mempengaruhi peserta didik untuk bisa membuka website dan media digital berbasis online. Hal tersebut relevan dengan penelitian Adi Saputro yaitu kecepatan akses *hotspot* (wifi) yang mampu membuka website, mendownload dan mengupload file di internet dengan cepat akan membuat penggunaannya menjadi terpuaskan. Mereka bisa mendapatkan apa yang mereka butuhkan di internet secara cepat, jaringan hotspot (wifi) seperti itulah yang akan dipilih oleh pengguna sebab pengguna merasa jaringan ini dapat membantu dalam mengerjakan tugas-tugas.⁹⁰

c. Paket Data

Selain Wi-Fi, Paket Data juga merupakan penghubung koneksi internet yang digunakan peserta didik. Kendala utama yang menghambat siswa yaitu kurang atau tidak tersedianya paket data dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan akademis dan sosial mereka. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Fazrul selaku peserta didik kepada peneliti dalam wawancara berikut ini:

. . . kendalanya juga jadi kayak uang saku bertambah juga gitu, misalkan satunya itu buat jajan satunya buat paket data gitu, kadang harus dibagi 2 jadi orang tua juga harus kerja keras lagi buat anaknya. Jadi banyaknya pengeluaran itu udah buat

⁹⁰Roslinda Sagala "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Pengguna Hotspot (WIFI) (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Santo Thomas Sumatera Utara)." *Jurnal Manajemen dan Bisnis* (2016): 91-109., hal.10.

spp, buat paketan, buat jajan, belum lagi misalkan ada yang rumahnya jauh menggunakan kendaraan motor atau apa lah biaya bensin, jadi banyak pengeluaran lah.⁹¹

Dari hasil wawancara tersebut, maka dapat diketahui kendala-kendala peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu kurang atau tidak tersedianya paket data. Dimana pembelajaran menggunakan media digital yang mengandalkan koneksi internet menjadi hal yang tidak berguna atau sia-sia jika layanan internet tidak tersedia.

Hal tersebut relevan dengan hasil penelitian Sineria dan Awaludin menyatakan bahwa kesulitan siswa belajar online diantaranya kondisi ekonomi orang tua yang kurang mampu dalam pembelian paket data internet.⁹² Berdasarkan badan pusat statistik persentase penduduk miskin perkotaan pada Maret 2024 sebesar 7,09 persen, menurun dibandingkan Maret 2023 yang sebesar 7,29 persen. Sementara itu, persentase penduduk miskin perdesaan pada Maret 2024 sebesar 11,79 persen, menurun dibandingkan Maret 2023 yang sebesar 12,22 persen. Pada Maret 2024, rata-rata rumah tangga miskin di Indonesia memiliki 4,78 orang anggota rumah tangga. Dengan demikian, besarnya Garis

⁹¹ Hasil wawancara dengan Fazrul di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024.

⁹² Miswandi Tendrita, Saparuddin Saparuddin, and Febrika Febrika. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Online MTS Negeri 1 Kolaka." *Journal of Creative Student Research* 1.2 (2023): 437-446., hal.2.

Kemiskinan per rumah tangga secara rata-rata adalah sebesar Rp2.786.415,-/rumah tangga miskin/bulan.⁹³

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti melihat jika ada peserta didik yang kuotanya tiba-tiba habis atau terdapat kelemahan jaringan saat menggunakan media berbasis online, dalam hal ini untuk mengatasi masalah tersebut maka guru dan peserta didik lain saling membantu menyambungkan thethering kepada peserta didik yang sedang mengalami masalah gangguan jaringan⁹⁴

Kesimpulannya, preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman yaitu media dengan animasi, media dengan gamifikasi, media yang spesifik pada fungsi, dan media yang interaktif. Dorongan dan dukungan dari kepala sekolah dan juga guru yang memfasilitasi penggunaan media pembelajaran digital sehingga dapat mempermudah dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Namun terdapat beberapa kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran digital diantaranya yaitu koneksi jaringan wifi lemah, mati listrik, dan paket data. Meski demikian kendala tersebut dapat teratasi dengan cara guru membantu menyalurkan

⁹³ Badan Pusat Statistik, “Peresntasi Penduduk Miskin maret 2024 turun menjadi 9,03 persen, dikutip dari <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2024/07/01/2370/persentase-penduduk-miskin-maret-2024-turun-menjadi-9-03-persen-.html> tanggal 10 September 2024.

⁹⁴ Observasi penggunaan media digital di MAN 4 Sleman, tanggal 3 Juni 2024

tethering ke peserta didik agar tetap bisa menggunakan media pembelajaran digital.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasannya preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman diantaranya adalah media pembelajaran dengan animasi, media pembelajaran dengan gamifikasi, media yang spesifik pada fungsi, dan media interaktif. Kendala-kendala yang dihadapi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman ada 3 yaitu: mati listrik, koneksi jaringan Wi-Fi lemah, dan paket data.

B. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman. Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Sekolah

Untuk sekolah hendaknya menambah kecepatan koneksi jaringan Wi-Fi agar dapat digunakan seluruh peserta didik sehingga menunjang penggunaan media digital pada saat pembelajaran agar bisa maksimal.

2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas sekolah seperti menggunakan komputer, membuat informasi digital dan menggunakan alat lainnya. Oleh karena itu pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Selain itu, guru juga dapat mengikuti perkembangan dunia digital.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih semangat dalam belajar dan perlu lebih sadar diri untuk aktif dan mampu belajar menggunakan metode dan praktik guru serta menggunakannya secara efektif dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari.

4. Bagi Peneliti yang Akan Datang

Hasil dari penelitian ini tentu masih punya banyak kekurangan, harapannya penelitian yang akan datang dapat menambah kekurangan dari penelitian ini yang nantinya akan mendapatkan hasil yang lebih baik mengenai preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, A. 2024. "Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital".
- Alrasydin, Aden Faris Akram. 2023. "Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Sd Alkaffah Batam."
- Amatullah, Duta Cendikia and Joko Sutrisno Ab. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022." *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15.1: 243-250.
- Anam, Khairul, Syibran Mulasi, and Syarifah Rohana. 2021. "Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2. 2: 76-87.
- Aprilianto, Teddy, Sutarto Sutarto, and Irwan Fathurrohman. 2023. *Problematika Pelaksanaan Tahfidz Al-Qur'an Menggunakan Media Digital Pada Siswa Kelas III di SD IT Al-Azhar Lebong*. Diss. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Arsyad, Azhar. 2011. "Media pembelajaran."
- Aslan. 2018. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." *Cross-border* 1.1: 76-94.
- Bashori, Wakhid. 2018. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Preferensi Siswa Dalam Memilih Paket Keahlian Perbankan Syariah Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Negeri 1 Bantul*. MS thesis. Universitas Islam Indonesia.
- Fashihullisan, Juhan Supardi Supardi, and Lubna Lubna. 2024. "Era Digitalisasi: Kreativitas Pendidik Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9.3: 2006-201.
- Fatharani, Wasetya, Erry Utomo, Diana Ariani. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar" *Jurnal pembelajaran inovatif* 5.2 : 25-34.

- Hafzah, Nuur, et al. 2020. "Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0:(Meta-analysis Effectiveness of the use of Digital Learning Media in Increasing The Results and Interest in Biology Learning Students in The Era of The Industrial Revolution 4.0)." *Biodik* 6.4: 541-549.
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pustaka Ilmu)
- Hasan, Muhammad, et al. 2021. "*Media pembelajaran*".
- Intan, Theresia, and Brigitta Revia. 2019. "Preferensi siswa SMA Surabaya dalam pencarian informasi studi lanjut perguruan tinggi." *Preferensi siswa SMA Surabaya dalam pencarian informasi studi lanjut perguruan tinggi* 6.2: 223-235.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. 2018. "Manfaat media dalam pembelajaran." *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika* 7.1.
- Kementrian Agama. 2013. Bab III: Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.
- Kusuma, I. Gede Dharma, and I. Nyoman Putu Budiarta. 2021. "Perlindungan Konsumen Terhadap Tindakan Pemadaman Listrik yang dilakukan Secara Sepihak Oleh PT. PLN (Persero) UP3 Bali Selatan." *Jurnal Konstruksi Hukum* 2.3 : 463-468.
- Kusumawati, Lilis Diah and Ali Mustadi. 2021. "Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar Matematika." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9.1 : 31-51.
- Lubis, Hilma Kholilah, Purnama Ramadani Silalahi, and Khairina Tambunan. 2022. "Analisis faktor preferensi konsumen dalam pengambilan keputusan pemilihan hotel syariah di kota medan." *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen* 2.1 : 102-110.
- Maulida, Ulya Rayya Khuzama. 2022. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Di Mi Istiqomah Sambas Purbalingga*. Diss. UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri.

- Mekarisce, Arnild Augina. 2020. "Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12.3: 145-151.
- Milanda, Rini 2022. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Penelitian Studi Literatur)*. Diss. FKIP UNPAS.
- Nikmah, Siti Lutfiatun 2023. *Implementasi Penggunaan Media Digital Sebagai Upaya Mengembangkan Prestasi Pada Pembelajaran Fikih Kelas Viii Di Mts Darul Ulum Purwoasri Sukosewu Bojonegoro*. Diss. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Octaviani, Rika, and Elma Sutriani. 2019. "Analisis data dan pengecekan keabsahan data."
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12.1: 29-39.
- Putri, Dhiya Juliana Putri, et al. 2022. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang." *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*. Vol. 5. No. 01.
- Rahmadi, Imam Fitri. 2019. "Technological pedagogical content knowledge (tpack): kerangka pengetahuan guru abad 21." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6.1.
- Rajagukguk, Meilicien. 2021. "Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*. FBS Unimed Press.
- Rijali, Ahmad. 2019. "Analisis data kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17.33: 81-95.
- Rohani, Rohani, 2020. *Media pembelajaran*.
- Rosmana, Primanita Sholihah, et al. 2023. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler." *Jurnal Sinektik* 6.1: 10-17.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator	Deskripsi
Preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	1. Preferensi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital. 2. Macam-macam media pembelajaran digital. 3. Manfaat media pembelajaran digital.	✓
Kendala-kendala yang dihadapi peserta didik terhadap pemanfaatan media digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	1. Sarana dan prasarana 2. Sinyal/jaringan	✓

2. Pedoman Wawancara

A. Kepala Sekolah

1. Bagaimana Sejarah berdirinya MAN 4 Sleman?
2. Apa Visi dan Misi MAN 4 Sleman?
3. Apa tujuan dari Visi dan Misi tersebut?
4. Ada berapa tenaga pendidik yang ada di MAN 4 Sleman?
5. Berapakah jumlah kelas dan anak dalam satu kelas?

6. Apakah guru di MAN 4 Sleman sudah semuanya menggunakan media pembelajaran digital pada saat pembelajaran di kelas?
7. Media pembelajaran digital apa yang sering digunakan guru saat pembelajaran di kelas?
8. Bagaimana upaya kepala sekolah dalam mengarahkan guru cara memanfaatkan media pembelajaran digital yang maksimal sesuai dengan materi yang akan diajarkan?
9. Bagaimana kebijakan sekolah dalam menyediakan fasilitas media pembelajaran?
10. Fasilitas apa saja yang sudah dimiliki sekolah?
11. Bagaimana mengevaluasi penggunaan fasilitas tersebut?
12. Bagaimana kepala sekolah melakukan supervisi guru kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran?
13. Apakah penggunaan media digital cukup efektif dalam proses pembelajaran?
14. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran digital?

B. Guru

1. Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Menurut pandangan anda seberapa penting media pembelajaran digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
3. Jenis media pembelajaran digital apakah yang pernah anda gunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
4. Mengapa anda menggunakan media pembelajaran digital ini daripada menggunakan media pembelajaran yang lainnya? apa kelebihan dan kekurangannya?
5. Dampaknya memakai media pembelajaran ini terhadap peserta didik seperti apa? apakah efektif media pembelajaran tersebut?

6. Pada materi Sejarah Kebudayaan Islam apakah yang pernah anda ajarkan menggunakan media pembelajaran digital?
7. Bagaimana cara anda mengenalkan media pembelajaran digital kepada peserta didik?
8. Bagaimana pendapat anda terkait dengan penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?
9. Bagaimana respon para siswa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut?
10. Seberapa sering kah anda menggunakan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?
11. Apakah siswa berperan aktif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran digital di sekolah?
12. Apakah sekolah sudah memiliki fasilitas yang lengkap sebagai pendukung pembelajaran di kelas?
13. Apakah anda pernah mengalami kendala saat menggunakan media pembelajaran digital di sekolah dalam mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam?
14. Menurut anda solusi apakah yang tepat untuk mengatasi masalah/kendala tersebut?

C. Peserta Didik

1. Dalam proses belajar mengajar, apakah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?
2. Jenis media pembelajaran digital apakah yang sering digunakan guru mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?
3. Apakah anda suka dan tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut? kenapa anda suka dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut?
4. Hal menarik apa yang bisa di dapatkan saat guru mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

5. Apakah proses pembelajaran berlangsung efektif saat guru menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?
6. Apakah guru membatasi penggunaan media pembelajaran digital saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?
7. Menurut pendapat anda, adakah hal negatif yang di dapatkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital?
8. Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa, apakah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital lebih menyenangkan?
9. Apakah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital mempermudah anda dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan?
10. Apakah ada kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?
11. Menurut pendapat anda, solusi apakah yang seharusnya dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?

3. Pedoman Dokumentasi

1. Dokumentasi profil MAN 4 Sleman
2. Dokumentasi data guru
3. Dokumentasi data siswa
4. Dokumentasi data sarana dan prasarana
5. Dokumentasi Visi dan Misi sekolah
6. Dokumentasi foto kegiatan di sekolah

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

I. DATA INFORMAN

Narasumber : Arif Ma'ruf
Jabatan : Kepala Sekolah
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 04 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Apakah guru di MAN 4 Sleman sudah semuanya menggunakan media pembelajaran digital pada saat pembelajaran di kelas?

I: Media pembelajaran digital memang wajib digunakan oleh guru untuk sebenarnya tidak hanya sekarang, dulu sejak kurikulum 2013 itu sudah wajib meskipun penggunaannya sesuai dengan tujuannya. Misalnya kalau sekarang lagi praktik beribadah kan tidak mungkin pakai digital juga nah itu, tapi yang jelas media digital pernah digunakan oleh guru pada saat pembelajaran.

P: Media pembelajaran digital apa yang sering digunakan guru saat pembelajaran di kelas?

I: Media digital yang sering digunakan di kelas kalau dulu itu menggunakan pembelajaran online itu paling sering adalah menggunakan WA grup, kemudian juga disamping WA grup disini juga ada JMD (Jogja Madrasah Digital) ini semuanya sudah menggunakan JMD, jadi kita tidak pakai kertas semua. Jadi kalau dikatakan semua guru sudah pakai, paling sering digunakan itu WA grup dan JMD.

P: Bagaimana upaya kepala sekolah dalam mengarahkan guru dan cara memanfaatkan media pembelajaran digital yang maksimal sesuai dengan materi yang diajarkan?

I: Di dalam rapat–rapat dinas sebulan sekali saya selalu mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi informasi yang ada, termasuk guru saya ajarkan untuk menggunakan EAI (*Enterprise Applications Integration*) karena sekarang itu era digital, tidak digital akan tertinggal semua akan digital pada waktunya.

P: Bagaimana kebijakan sekolah dalam menyediakan fasilitas media pembelajaran?

I: Tentu saja untuk fasilitas media pembelajaran yang berbasis digital tentu saja harus ada internet maka disini ada wi-fi yang kecepatannya cukup kuat bisa digunakan oleh semua warga sekolah itu kami hanya sebatas menyediakan wi-fi saja karena kan kalo perangkatnya semua guru sudah punya, anak juga sudah punya Hp semua, tapi kan semuanya gak bisa jalan tanpa wi-fi, maka kami menyediakan wi-fi. Semuanya boleh bawa Hp, karena kalau sekarang tidak bawa Hp itu sebenarnya begini, Hp itu tinggal bagaimana cara kita memanfaatkannya, ada madrasah-madrasah Negeri yang melarang keras siswanya bawa Hp, menurut saya keliru karena sekarang eranya digital. Bagaimana kalau kita tidak bawa Hp padahal kita harus sesuai kata-kata mutiara Sayyidina Ali yaitu *“Ajarilah anak–anakmu sesuai zamannya, sekarang zamannya Hp, zamannya digital maka kita harus mengajarkan itu”*.

P: Fasilitas apa saja yang sudah dimiliki sekolah?

I: Fasilitas yang dimiliki sekolah di setiap kelas sudah ada LCD, sudah ada wi-fi, kalau laptop itu masing–masing anak membawa dan disini juga ada 2 lab. komputer sehingga lab. komputer tentu bisa digunakan untuk pembelajaran.

P: Bagaimana mengevaluasi penggunaan fasilitas tersebut?

I: Untuk penggunaan fasilitas tersebut tentu saja kalo untuk lab. komputer itu ada jadwalnya, sehingga bagaimana penggunaannya digunakan atau tidak itu bisa ter

evaluasi, karena sebegus apapun fasilitas kalo tidak digunakan tidak ada gunanya. Gerakan literasi kita tidak membaca buku manual, untuk gerakan literasi kita juga menggunakan buku-buku Pdf yang disebarakan lewat WA grup kemudian anak membaca dan memberikan review pada buku itu, memberikan tanggapan dikirimkan lewat google form kemudian diperiksa oleh guru, jadi semuanya terdokumentasi secara digital.

P: Bagaimana kepala sekolah melakukan supervisi guru kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran?

I: Setiap akhir semester kepala sekolah melakukan evaluasi, salah satu poin evaluasi adalah bagaimana guru menggunakan media pembelajaran, apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran atau tidak, apakah penggunaan media pembelajaran itu efektif/tidak karena belum tentu media digital efektif misalnya sekarang pelajaran nendang bola, kalau digital kan tidak efektif.

P: Apakah penggunaan media digital cukup efektif dalam proses pembelajaran?

I: Efektivitas media pembelajaran digital tergantung pada materinya ada materi yang memang bisa efektif ada yang tidak. Misal sekarang pelajaran tentang manasik haji itu akan efektif kalau siswa diputarakan vidio manasik haji akan tahu langsung oh begini, gambarnya begini. Demikian juga misalnya pembelajaran mengenai Amuba malah lebih efektif menggunakan media digital, diputarakan film tentang Amuba karena kita tidak bisa praktik langsung mengamati Amuba.

P: Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran digital?

I: Kekurangan media digital itu adalah:

- Apabila listrik mati wi-fi mati dah wassalam.
- Gangguan internet mati juga wassalam.
- Membutuhkan biaya.

Kalo media tidak digital cukup spidol dan papan tulis, kalau kelebihanannya media digital itu lebih menghadirkan pengalaman langsung, anak langsung bisa misalkan pembelajaran geografi tentang gempa bumi anak diputarakan film proses gempa bumi jadi kan seolah olah anak melihat langsung nah seperti itu. Itu kelebihan

media digital lebih memberikan pengalaman langsung dan juga media digital itu tidak hanya audio tapi juga visual, pembelajaran yang menggunakan audio visual itu lebih mudah dicerna oleh siswa daripada hanya garis gambar atau hanya audio. Kalau mati listrik kita masih ada genset tapi kalau mati listriknya itu masalahnya begini anak-anak banyak menggunakan paket data, begitu listrik mati itu tower – tower telkom ternyata pake listrik PLN, mereka ikut mati nah masalahnya gitu. Kemudian kalau segi biaya kami menganggarkan untuk pengadaan LCD, pengadaan wi-fi dari anggaran itu cara kami mengatasi.

I. DATA INFORMAN

Narasumber : Satria Pradana, Mpd
Jabatan : Guru Sejarah Kebudayaan Islam
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 03 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

I: Iya sering

P: Menurut pandangan anda seberapa penting media pembelajaran digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

I: Membuat materi lebih menarik dan juga siswa itu gampang, karena tipe sekarang lebih banyak visual dari pada auditori kita ngomong sampai capek pun siswa gak denger kalau ada gambar, ada media dari youtube dan sebagainya yang kita buat itu lebih mengena.

P: Jenis media digital apakah yang pernah anda gunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

I: Vidio, game Quizizz, terus juga game Bamboozle terus apalagi ya Powerpoint, terus game ular tangga juga media lain seperti video youtube saya buat konten juga di youtube jadi selama satu semester mereka sudah ada materinya terus sama kalau untuk materi awal sampai akhir semester itu semuanya di *share* di google sheets.

P: Dari semua media pembelajaran yang bapak sebutkan tadi kira-kira apa yang paling efektif?

I: Quizizz, soalnya mereka latihan-latihan terus dan gambarnya juga menarik.

P: Mengapa anda menggunakan media pembelajaran digital ini daripada menggunakan media pembelajaran yang lainnya? apa kelebihan dan kekurangannya?

I: Karena lebih mudah dimengerti siswa dan juga saya juga membuat soal bisa ketika ada tugas luar terus penugasan per bab juga mudah gampang di akses dari Hp pun kita bisa akses untuk latihan-latihan soalnya. Kalau kelebihanannya itu siswa mudah memahami soal, kekurangannya hanya sebatas mereka tanya dijawab saja jadi tanpa mengerti materi secara global itu kekurangannya, itu yang harus jadi soal yang kita buat juga. Cuman bisa diatasi dengan yang presentasi bukan soal.

P: Dampaknya memakai media pembelajaran ini terhadap peserta didik seperti apa?

I: Dampaknya itu pertama lebih mengerti, kedua kalau yang negatif itu siswa bebas pake Hp gitu di kelas dan mereka sengaja mungkin main game dsb.

P: Pada materi Sejarah Kebudayaan Islam apakah yang pernah anda ajarkan menggunakan media pembelajaran digital?

I: Banyak yah, semuanya dari semester awal kelas 10, 11, 12 semuanya pakai media digital semua sampai lulus mereka.

P: Bagaimana cara anda mengenalkan media pembelajaran digital kepada peserta didik?

I: Pertemuan pertama seperti kalau di kampus kontrak belajar, nah sama itu kontrak belajar saya kenalkan nanti platform kalian ada website gitu kan materinya ini sampai habis, output kalian jadi apa, pelajaran apa sudah saya

terangkan di awal. Untuk latihan nanti buat video ada pakai Quizizz ada bervariasi setiap kelas.

P: Bagaimana pendapat anda terkait dengan penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disekolah?

I: Mempermudah cuman bagi guru-guru lain itu mempersulit karena nggak familiar kan, kalo yang muda-muda gini kan familiar dan mudah gitu kan gampang di akses juga untuk nilai juga gampang langsung muncul.

P: Bagaimana respon para siswa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut?

I: Responnya mereka antusias dan ingin terus terusan main terus gitu jadi seperti main game tapi dalam pelajaran.

P: Seberapa seringkah anda menggunakan media pembelajaran digital pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disekolah?

I: Itu biasanya per tiga pertemuan 1x yang menggunakan media digital.

P: Apakah siswa berperan siswa berperan aktif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran digital disekolah?

I: Iya aktif, kalo ketika nggak media itu mereka latihan sendiri biasanya jadi ada penugasan juga ada biasanya penugasan itu hari ini bab I nih, nah dijelaskan minggu depannya lagi mereka tugas biasanya tergantung bab nya ada juga yang media terakhir Quizizz latihan rata – rata 3x pertemuan 1x media digital.

P: Apakah sekolah sudah memiliki fasilitas yang lengkap sebagai pendukung pembelajaran dikelas?

I: dikelas wifi sudah, cuman masih agak lemot, terus kita sudah punya platform perpustakaan digital sudah ada juga dan ebook – ebook semuanya materi sudah ada sudah itu dari sekolah semua sama dari kementrian juga ada ebook.

P: Apakah anda pernah mengalami kendala saat menggunakan media pembelajaran digital disekolah dalam mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam?

I: Pernah mati lampu, jadi mati lampu pada gak bisa akses kan otomatis banyak yang Hp nya lemot ya listriknya mati internet juga mati sana sini akhirnya kita pakainya ganti lagi media belajarnya berubah gak digital lagi akhirnya berubah manual, kayak bermain di papan tulis menulis dsb. Selain mati lampu kendalanya sih ketika kita mau melakukan media pembelajaran pakai Hp, anak anak Hp disita semua. Karena ga boleh pake Hp ketika hari itu karena mereka ada pelanggaran dsb semuanya disita gara gara ada yang ketahuan. Jadinya kita ganti media pembelajaran yang gak digital kan dibukunya Miles Huberman itu loh berapa ratus itu loh kita pakai kartu, pakai gambar apa bikin mind mapping tentang Rasulullah, jadi Rasulullah dari lahir sampai Rasulullah wafat. Jadi dibelakang belakang mereka sudah tempelan kebanyakan timeline mereka. Timeline yang mereka buat sendiri dari kitab – kitab dan buku – buku mereka tulis lahir rasululloh tahun berapa sampai wafatnya tahun berapa, menikah terus dakwah itu untuk media pembelajaran non digital.

P: Menurut anda solusi apakah yang tepat untuk mengatasi masalah/kendala tersebut?

I: Solusinya dibawa ke lab bisa, kalo engga mereka nanti belajar diluar ini insyaallah semester depan kita ganti vendor wifi, soalnya wifi tu rebutan. Rencananya pake starling itu tapi belum acc anggarannya, insyaallah tahun depan awal tahun ajaran baru besok udah ganti vendor kemaren kan pake indihome nggak maksimal akhirnya ganti yang lain dan kita juga sering kena petir ini towernya sudah 4x terhitung kena petir jadi wifi kita sering mati gara-gara sering kena petir, kan kena petir sehari kan perbaikannya gak 1- 2 hari bisa 2 minggu kadang 1 bulan. Baru selesai kadang pake tethering dari guru kalo engga dari temennya, kadang yang lain keluar dulu masuk wifinya.

I. DATA INFORMAN

Narasumber : Angga Avansa Pamungkas
Jabatan : Peserta didik kelas X
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 03 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Dalam proses belajar apakah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Iya

P: Jenis media digital apakah yang sering digunakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: Quizizz dan JMD (Jogja Madrasah Digital)

P: Apakah anda suka dan tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut? Dari media pembelajaran tersebut media digital apa yang paling anda sukai? kenapa anda suka dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut?

I: Iya, karena kalo menggunakan Hp tu lebih menarik, Quizizz tu fiturnya lebih menarik ada animasinya.

P: Hal menarik apa yang bisa didapatkan saat guru mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Lebih asik, lebih efektif, lebih jadi paham, lebih jelas.

P: Apakah proses pembelajaran berlangsung efektif saat guru menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Efektif

P: Apakah guru membatasi penggunaan media pembelajaran digital saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?

I: Tidak

P: Menurut pendapat anda, adakah hal positif yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital.

I: Ada, lebih cepat memahami materi pembelajarannya terus menarik.

P: Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa, apakah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital lebih menyenangkan?

I: Iya karena itu tadi menarik dan efektif.

P: Apakah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital mempermudah anda dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan?

I: Iya, lebih jelas.

P: Apakah ada kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam disekolah?

I: Iya ada, sinyal udah itu aja.

P: Menurut pendapat anda solusi apakah yang seharusnya dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?

I: Pasang wifi, disini ada tapi ngelag.

I. DATA INFORMAN

Narasumber : Nanda
Jabatan : Peserta didik kelas X
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 03 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Dalam proses belajar apakah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Iya

P: Jenis media digital apakah yang sering digunakan guru mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: Kayak JMD (Jogja Madrasah Digital), Quizizz, terus canva, ppt, udah si mbak kayaknya itu aja, classroom kadang - kadang.

P: Apakah anda suka dan tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut? dari media pembelajaran tersebut media digital apa yang paling anda sukai? kenapa anda suka dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut?

I: Iya, asik aja kan lebih kalo misal kita quizizz ya itu kan nanti ada fitur tau kita benar apa salah terus nanti tu kayak jadi kebut – kebut an gitu lo mba sama teman-temanya kan nanti ada posisi bawah nih, ini posisi atas nih gitu lo seru, terus kalo Quizizz yang menarik ada animasinya diprofil terus kan bisa ganti – ganti nama terus diakhir nanti kita jadi bisa tau skor kita berapa gitu. Kalo JMD itu kan serunya tu kadang dibatesin waktu jadi kayak kadang sampe jam 8 malam jadi

kan kita gak terlalu terburu – buru kalo ngerjain terus kalo di classroom ya tinggal *upload – upload* gitu doang.

P: Hal menarik apa yang bisa didapatkan saat guru mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital disekolah?

I: Yang menarik itu kan kita adi paham ya mba, soalnya kalo kita mendengarkan aja kan kita bosan soalnya sejarah itu yang dibahas banyak banget to jadinya kalo pake quizizz itu jadi itu tuh sudah mencakup semuanya gitu lo pertanyaannya.

P: Apakah proses pembelajaran berlangsung efektif saat guru menggunakan media pembelajaran digital disekolah?

I: Iya kan karena kalo misal kita pake Quizizz ya kita cuma bisa buka Quizizz kalo kita pakai JMD kita cuma bisa buka JMD.

P: Apakah guru membatasi penggunaan media pembelajaran digital saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?

I: Kadang itu dibatasi kalo emang disuruh buka Hp buka Hp, kalo engga semuanya ditaruh laci.

P: Menurut pendapat anda, adakah hal positif yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital?

I: Lebih seru aja sih, terus jadi lebih apa ya jadi lebih enak aja lo mbak materinya.

P: Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa, apakah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital lebih menyenangkan?

I: Lebih menyenangkan, karena kalo zaman sekarang pada seringnya lebih sering bawa Hp ya mbak dari pada bawa buku, jadikan lebih nyatetnya di Hp itu kan pasti ya mereka selalu bawa, kalo buku kan kadang lupa kadang gak nyatet.

P: Apakah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital mempermudah anda dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan?

I: Iya lebih paham, lebih gampang di ingat, ya lebih enak aja kalo pake media digital.

P: Apakah ada kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam disekolah?

I: Kadang itu sinyalnya *trouble*, terus kadang tu yang pake wifi suka ngelag – ngelag karena disini banyak yang pakai terus habis itu ada yang itu lomba apa namanya quizizz itu kan bisa ngidupin audio atau suara itu lo yang nanti semuanya Hp nya gak bisa mencet gitu lo mbak, getaran apa ya lupa.

P: Menurut pendapat anda solusi apakah yang seharusnya dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?

I: Mungkin wifinya aja si mbak tambahin, soalnya yang pakai banyak banget dan wifinya cuman sedikit.

I. DATA INFORMAN

Narasumber : Fazrul
Jabatan : Peserta didik kelas X
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 03 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Dalam proses belajar apakah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Iya

P: Jenis media digital apakah yang sering digunakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: Hmmmm banyak sih, Jogja Madrasah digital (JMD) dari sama ini website quizizz sama biasanya kalo tugas – tugas juga disuruh membuat entah itu vidio atau vidio pendek sama ppt gitu.

P: Apakah anda suka dan tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut? Dari media pembelajaran tersebut media digital apa yang paling anda sukai? kenapa anda suka dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut?

I: Emmmm lumayan, karena saya pengen kayak tugas – tugas diberikan kayak bikin ppt sama vidio itu kan jadi melatih kayak kreativitas anak itu, yang paling disukai JMD sih karena itu tadi bisa kan ada tu fitur yang bikin biar ga bisa keluar dari website itu loh jadi ga bisa sambi *scroll* apa – apa jadi anak itu bisa terfokus kesitu, jadi biar nggak tugasnya yang dikerjakan malah *scroll* misalkan kayak sambil *scroll* jadi bisa dicegah dengan itu.

P: Hal menarik apa yang bisa didapatkan saat guru mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital disekolah?

I: Menariknya sih kayak dari website Quizzz itu tad ikan kayak misalkan tergantung dari nilai kita masing-masing jadi kayak beradu untuk mencapai nomor pertama misalkan kayak gitu.

P: Apakah proses pembelajaran berlangsung efektif saat guru menggunakan media pembelajaran digital disekolah?

I: Efektifnya itu sih kira – kira masih kurang efektif juga sih, kurangnya itu Sebagian anak anak juga biasanya kayak semuanya sih, nggak semuanya yang emang benar-bener melaksanakan tugas atau pembelajaran yang diberikan dari media digital ini, kebanyakan malah lalai kadang ya diabaikan aja gitu. Misalkan ada tugas-tugas lebih milih *scroll* atau mabar dsb kayak gitu.

P: Apakah guru membatasi penggunaan media pembelajaran digital saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?

I: Iya membatasi.

P: Menurut pendapat anda, adakah hal positif yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital?

I: Hal positifnya mungkin ya anak-anak jadi kreatif juga yang bikin tugas yang dikirim lewat apa kek classroom dsb gitu.

P: Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa, apakah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital lebih menyenangkan?

I: Yang biasa sih, ya anak-anak lebih fokus sama gurunya aja jadi ga fokus ke Hp, tergantung murid-muridnya juga gak semuanya sih yang kadang benar-bener memperhatikan materi yang diberikan sama guru gitu menggunakan media digital jadi lebih baik yang biasa itu loh, jadi memperhatikan semuanya tanpa ada pegang-pegang Hp sama sekali.

P: Apakah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital mempermudah anda dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan?

I: Emmm kurang sih, kurangnya satu misalkan itu entah itu jaringan gangguannya tuh sama.

P: Apakah ada kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: Entah itu kuotanya habis, jaringannya nggak ada belom lagi misalkan ada anak-anak yang emang susah fokus disitu jadi lebih kayak ada notif dikit atau apa dikit yang menarik jadi nggak fokus ke pembelajaran di media digital tadi malah masuk entah itu game online, malah *scroll* IG atau tiktok, ada notif WA malah lebih milih balas notif WA gitu. Kendalanya juga jadi kayak uang saku bertambah juga gitu, misalkan satunya itu buat jajan satunya buat paket data gitu, kadang harus dibagi 2 jadi orang tua juga kudu kerja lagi keras buat anaknya. Jadi banyaknya pengeluaran itu udah buat spp buat paketan buat jajan belum lagi misalkan ada yang rumahnya jauh menggunakan kendaraan motor atau apa lah biaya bensin, jadi banyak pengeluaran lah.

P: Menurut pendapat anda solusi apakah yang seharusnya dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?

I: Untuk itu masalahnya y aitu tadi sih untuk pembelajaran media digital gak perlu terlalu sering sih, jarang-jarang aja, apabila misalkan lebih ke ini sih menjelaskan atau soal-soal nggak semuanya lewat media digital. Jadi bisa aja dari kayak dulu lagi aja lewat tulisan buku-buku biar ada literasinya juga sama LKS gitu nggak semuanya lewat Hp. Untuk sinyal kalo wifi ya lemot sih, lebih ke pakai kuota aja si biasanya ketimbang pake wifi, bisa jadi wifinya ditambah lagi kapasitas ini mbpps berapa gitu soalnya yang pakai siswanya juga banyak.

I. DATA INFORMAN

Narasumber : Marleska Cahya B
Jabatan : Peserta didik kelas X
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 03 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Dalam proses belajar apakah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Kadang–kadang iya

P: Jenis media digital apakah yang sering digunakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: Itu kayak yang buku digital apa ya, kayak ebook terus apalagi ya kayak Quizizz, JMD sama kadang classroom.

P: Apakah anda suka dan tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut? Dari media pembelajaran tersebut media digital apa yang paling ada sukai? kenapa anda suka dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut?

I: Kalo tertarik sih iya, tapi aku lebih suka yang kayak bikin–bikin ngedit–ngedit gitu dari pada Quizizz, soalnya aku lebih paham aja gitu tadi sebelum ngetik di canva nya itu kan kita baca dulu. Jadi tu masuk di otak. Quizizz juga menarik sih seru kayak game, tapi kalo Quizizz kadang kayak tergesa–gesa jadi bingung.

P: Hal menarik apa yang bisa didapatkan saat guru mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital disekolah?

I: Kayaknya ga ada deh, oh ada Quizizz tadi menarik soalnya kayak game ya lebih seru aja sih.

P: Apakah proses pembelajaran berlangsung efektif saat guru menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Iya

P: Apakah guru membatasi penggunaan media pembelajaran digital saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?

I: Kadang dibatesin kadang engga, jadi kalo emang lagi ketat aja dibatesin tapi kalo enggak ya enggak.

P: Menurut pendapat anda, adakah hal positif yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital?

I: Lebih menarik aja, karena banyak yang suka juga kan, maksudnya kan banyak siswa yang lebih suka di Hp dari pada ditulis tangan, positifnya lebih apa ya memudahkan sebagian murid–murid yang suka media digital.

P: Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa, apakah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital lebih menyenangkan?

I: Kalo aku engga, soalnya aku lebih paham kalo dijelaskan secara langsung.

P: Apakah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital mempermudah anda dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan?

I: Kadang–kadang gak.

P: Apakah ada kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam disekolah?

I: Adanya di sinyal kadang kuotanya abis, kadang juga memori soalnya wifi disini macet–macet soalnya banyak di pake.

P: Menurut pendapat anda solusi apakah yang seharusnya dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?

I: Kalo pasang wifi kayaknya ga mungkin deh soalnya masa' satu kelas satu wifi, jadi ini tu kadang yang kelas A nyambungnya di aula, yang paling efektif kita modal sendiri, bisa sih nambah wifi jadi 1 kelas 1 wifi kayaknya nyuruh muridnya sebelum masuk kuota harus full.

I. DATA INFORMAN

Narasumber : Ninda Surya Widiastuti
Jabatan : Peserta didik kelas X
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 05 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Dalam proses belajar apakah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Iya

P: Jenis media digital apakah yang sering digunakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: JMD, quizizz, canva.

P: Apakah anda suka dan tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut? Dari media pembelajaran tersebut media digital apa yang paling anda sukai? kenapa anda suka dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut?

I: Emmm sedikit sih, soalnya agak kesulitan kalo pake JMD, lebih suka Quizizz karena lebih mudah gitu lo mba, ada kayak langsung pembenaran kayak ada langsung ada nilainya, terus kalo dibuka juga gampang.

P: Hal menarik apa yang bisa didapatkan saat guru mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Yang menarik itu ya seru aja lebih mudah, langsung ada jawabannya.

P: Apakah proses pembelajaran berlangsung efektif saat guru menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Iya

P: Apakah guru membatasi penggunaan media pembelajaran digital saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?

I: Ada

P: Menurut pendapat anda, adakah hal positif yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital?

I: Positifnya tu isa lebih kalau pakai quizizz langsung bisa tau dapat nilainya berapa.

P: Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa, apakah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital lebih menyenangkan?

I: Enakan dijelasin langsung, karena kalo dijelasin bisa langsung di dengerin, kalau cuma dibaca kayak kadangkannya kayak malas baca gitu jadi kayak mending di jelasin langsung.

P: Apakah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital mempermudah anda dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan?

I: Iya

P: Apakah ada kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: Kadang kendala sinyal.

P: Menurut pendapat anda solusi apakah yang seharusnya dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?

I: Solusi bisa tambah wifi.

I. DATA INFORMAN

Narasumber : Aya Rediana Putri
Jabatan : Peserta didik kelas X
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 05 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Dalam proses belajar apakah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Iya

P: Jenis media digital apakah yang sering digunakan guru mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: Kalo untuk pembelajaran sehari-hari di sekolah maksudnya kalo pembelajaran biasa kalo saya lebih ke sering Quizizz dari pada JMD, kalo JMD tu cuman kayak misalkan pertengahan sama akhir semester kalo pake JMD, selebihnya pakai Quizizz yang menggunakan Hp ada canva youtube ada cap cut, soalnya disuruh bikin tugas vidio.

P: Apakah anda suka dan tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut? Dari media pembelajaran tersebut media digital apa yang paling anda sukai? kenapa anda suka dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut?

I: Kalo saya suka penasaran kan kalo di Quizizz langsung ada pembetulannya, nanti udah ada pembetulannya misalkan jadi penasaran tertarik buat “emang iya” terus mau buat belajar, terus ada meme nya sedikit, jadi gaK boring – boring amat jadi ada hiburannya dikit.

P: Hal menarik apa yang bisa didapatkan saat guru mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Dari digitalnya yang pastinya tu kalo tugas digital misalkan kita bikin vidio nih ada skill juga buat ngedit–ngedit vidio terus kita buat ngomong kan kita menjelaskan juga di platform itu, jadi ada membantu untuk belajar hal baru kayak misalkan bikin vidio gitu.

P: Apakah proses pembelajaran berlangsung efektif saat guru menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Tidak selalu efektif si kak, jadi kalo saya sendiri tu *balance* jadi sukanya tu yang dijelaskan langsung sama yang pake digital jadi gak selalu yang pakai digital terus, karena kalo dijelasin langsung kadang ada tidak gitu.

P: Apakah guru membatasi penggunaan media pembelajaran digital saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?

I: Enggak

P: Menurut pendapat anda, adakah hal positif yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital?

I: Ya itu tadi si kak kita jadi bisa merasa tertantang terus belajar lebih banyak terus menambah skill tadi bikin vidio ngedit terus berusaha ngomong yang di edit tadi.

P: Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa, apakah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital lebih menyenangkan?

I: Emmm tidak selalu menyenangkan.

P: Apakah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital mempermudah anda dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan?

I: Iya misalkan kalo digital tu nanti kan sama pak satria kadang di *share* pdf atau buku pedoman online gitu ya jadi bisa baca–baca lewat Hp.

P: Apakah ada kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam disekolah?

I: Bukan kendala tapi kayak keluhan aja, kalo misalkan kelamaan lihat Hp kan matanya sakit gitu.

P: Menurut pendapat anda solusi apakah yang seharusnya dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?

I: Kalo saya sih ya kalo dari pengalaman saya sendiri yang saya bilang tadi 50% antara digital dan pembelajaran langsung.

I. DATA INFORMAN

Narasumber : M. Rizky Pradithya
Jabatan : Peserta didik kelas X
Lokasi : MAN 4 Sleman
Hasil : Wawancara
Waktu : 05 Juni 2024
Keterangan : P: Peneliti I: Informan

II. DAFTAR PERTANYAAN

P: Dalam proses belajar apakah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Iya

P: Jenis media digital apakah yang sering digunakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah?

I: Jadi kalau misalkan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu biasanya ia menggunakan Quizizz, JMD, canva terus juga kadang pake web gitu artikel.

P: Apakah anda suka dan tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut? dari media pembelajaran tersebut media digital apa yang paling anda sukai? kenapa anda suka dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut?

I: Tertarik jadi penyajian di Quizizz ini kayak kita main game gitu dan itu ada *leader board* nya jadi untuk ranking–rankingnya gitu jadi bikin kita tertarik kompetennya juga. Terus juga mungkin ketika kita salah dalam menjawab langsung ada jawaban yang benarnya terus juga di quizizz itu ada kayak *power up* nya jadi ketika kita berhasil jawab berapa kita dapet berapa kita dapat *power* itu entah untuk mengkali 2 nilai dari jawaban kita ya.

P: Hal menarik apa yang bisa didapatkan saat guru mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Yang menarik mungkin karena beda dari yang lain ya ketika guru-guru yang lain masih mungkin kurang menggunakan media-media seperti itu tapi ia lebih kayak “oh kita *update*, kita bisa belajar online” lebih bisa memanfaatkan teknologi terus juga karena itu tadi penyajian dari pak Satria ini lebih menarik, beda.

P: Apakah proses pembelajaran berlangsung efektif saat guru menggunakan media pembelajaran digital di sekolah?

I: Kalau efektif itu mungkin itu kurang karena mungkin ada sebagian anak yang terkendala karena *device* nya karena Hp nya juga karena sinyalnya gitu, lebih efektif digital kalau bagi saya.

P: Apakah guru membatasi penggunaan media pembelajaran digital saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?

I: Engga karena bisanya Pak Satria ini menjelaskan mentahnya kita mencari sendiri entah itu dari Google / EAI kita disuruh nyari penjelasan itu sendiri jadi pak satria mungkin cuma mancing materinya doang.

P: Menurut pendapat anda, adakah hal positif yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital?

I: Selain belajar Sejarah Kebudayaan Islam kita mungkin belajar teknologi ya, teknologi terkini jadi ga terlalu kudet lah bahasanya, jadi kita up to date terus juga lebih simple dan pak Satria juga lebih menghemat energi biar ga menjelaskan juga.

P: Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa, apakah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital lebih menyenangkan?

I: Lebih menyenangkan karena itu tadi penyajiannya lebih menarik terus juga pembawaanya yang kita masih di umur–umur segini masih suka nge game atau apa jadi lebih “oh kita bisa belajar sambil bermain” gitu.

P: Apakah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran digital mempermudah anda dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan?

I: Iya karena ya itu tadi ketika kita menggunakan quizizz kita salah dalam menjawab soal langsung manual jawaban yang benar.

P: Apakah ada kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam disekolah?

I: Kalo kesulitan mungkin itu tadi entah karena terkendala sinyal, terus juga mungkin kuota paketan itu juga biasanya ada yang gaK punya, ada yang tethering karena kendala wifi juga disekolah.

P: Menurut pendapat anda solusi apakah yang seharusnya dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut?

I: Kalau solusi mungkin wi-fi pasti, sekolah terus juga mungkin biar lebih paham lebih intens pahamnya mungkin bisa pak Satria lebih sering juga untuk menjelaskan jadi gak kita cuma biar lebih tau gak cuma sekedar tau aja itu, terus juga mungkin di seimbangkan lah antara pelajaran digital sama yang tatap muka langsung.

Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara



Gambar 1
Wawancara Kepala Sekolah



Gambar 2
Wawancara Guru SKI



Gambar 3
Wawancara Peserta Didik Kelas X



Gambar 4
Wawancara Peserta Didik kelas X



Gambar 5
Wawancara Peserta Didik Kelas X



Gambar 6
Wawancara Peserta Didik Kelas X



Gambar 7
Wawancara Peserta Didik Kelas X



Gambar 8
Wawancara Peserta Didik Kelas X



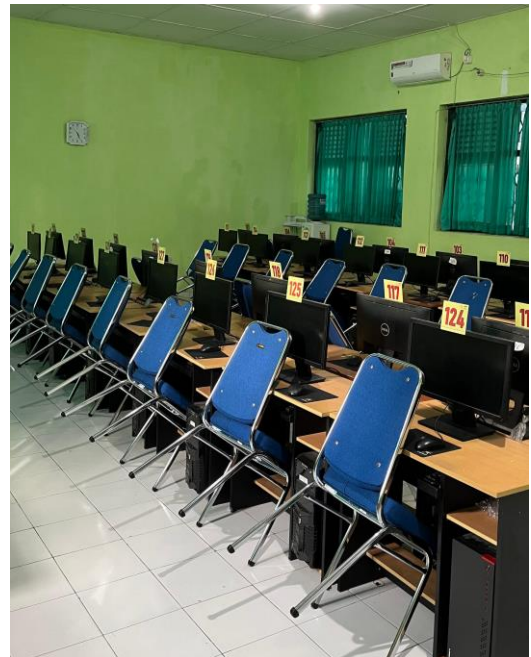
Gambar 9 Wawancara Peserta Didik Kelas X



Gambar 10 Parkiran



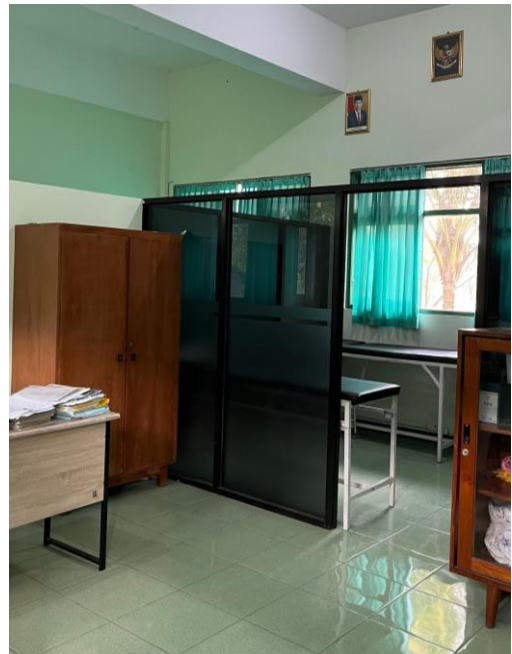
Gambar 11 Gedung Sekolah



Gambar 12 Lab. Komputer



Gambar 13 Masjid



Gambar 14 UKS



Gambar 15 Perpustakaan



Gambar 16 Perpustakaan

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalisurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. iaii@uii.ac.id
W. iaii.uii.ac.id

Nomor : 698/Dek/60/DAATI/FIAI/TV/2024
Hal : Izin Penelitian

Yogyakarta, 3 April 2024 M
24 Ramadan 1445 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah MAN 4 Sleman
Jl. Turi Km 1 Pojok, Harjobinangun, Kec. Pakem
Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. 55582
di Daerah Istimewa Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : LINDA SHOFIATUL MAULIDA
No. Mahasiswa : 20422042
Program Studi : S1 - Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Analisis Preferensi Peserta Didik terhadap Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.



Lampiran 5. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN
MADRASAH ALIYAH NEGERI 4 SLEMAN**

www.man4sleman.sch.id Email: manpakem@gmail.com
Alamat : Harjobinangun Pakem Sleman Yogyakarta Kode Pos 55582 Telp. 895764

SURAT KETERANGAN

Nomor : 906 /Ma.12.04.4/PP.06/09/2024

Dengan ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama	: LINDA SHOFIATUL MAULIDA
Jenis Kelamin	: Perempuan
Nomor Induk Mahasiswa	: 20422042
Program Studi/Jurusan	: S-1- Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
Judul Skripsi	: Analisis Preferensi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman
DITERANGKAN	: Yang bersangkutan betul-betul telah melaksanakan Penelitian di MAN 4 Sleman dari tanggal 3 Juni s.d 16 Agustus 2024 dan telah selesai

Demikian surat keterangan ini diterbitkan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 10 September 2024

Kepala

Drs. Ahmad Arif Makruf, MA, M.Si