

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Secara harfiah media memiliki arti ‘perantara’ atau pengantar. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *Education Association*, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²

Menurut Anissatul Mufarrokah media pendidikan atau pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke sipenerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat

¹ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), Cet. 15, hlm. 3.

² Drs. H. Ahmad Sabri, M.Pd., *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Ciputat: PT Ciputat Press, 2005), Cet. 1, hlm. 112.

mendorong terjadinya proses belajar.³ Indah Komsiyah menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo menyatakan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik.⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Audio visual adalah gabungan dari kata audio dan visual. Audio adalah hal-hal yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.⁶ Visual adalah hal-hal yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.⁷

Menurut Azhar Arsyad audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis

³ Anissatul Mufarrokah, M.Pd., *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), Cet. 1, hlm. 103.

⁴ Indah Komsiyah, S.Ag., M.Pd., *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), Cet. 1, hlm. 73.

⁵ Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd. dan Nina Lamatenggo, S.E., M.Pd., *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), Cet. 2, hlm. 122.

⁶ Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc., dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), Cet. 16, hlm. 49.

⁷ Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd., *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2008), Cet. 1, hlm. 211.

dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.⁸ Wina Sanjaya menyatakan bahwa audiovisual adalah hal-hal yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.⁹ Sumiati dan Asra juga menyatakan bahwa audio visual yaitu hal-hal yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan (audio-visual).¹⁰

Jadi media audio visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indera pendengaran (telinga) dan indera penglihatan (mata) yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

2. Macam-macam Media Audio Visual

Teknologi dalam pendidikan pada dasarnya mendayagunakan media audio-elektronik sebagai media komunikasi, untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik. Pendayagunaan media tersebut dapat secara mandiri atau kombinasi beberapa media. Keterlibatan pendidik dalam komunikasi bergantung pada jenis media yang digunakan, jenis informasi yang disampaikan, metode komunikasi yang dilaksanakan, pemanfaatan waktu dan tempat secara tepat, serta kemampuan komunikator/pendidik yang bersangkutan.¹¹

Macam-macam media audio visual yang dimaksud adalah sebagai berikut:

⁸ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Op.Cit.*, hlm. 30.

⁹ Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd., *Loc.Cit.*

¹⁰ Dra. Sumiati dan Asra, M.Ed., *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), Cet. 2, hlm. 161.

¹¹ Prof. Dr. Ishak Abdulhak, M.Pd., dan Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), Cet. 2, hlm. 84-85.

a. Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak sekadar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik.¹²

b. Film dan Video

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik

¹² Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Op.Cit.*, hlm. 51.

tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.¹³

c. *Slide*

Bahan informasi tersusun dalam satu unit yang dibagi-bagi menjadi perangkat *slide* yang disusun secara sistematis dan disajikan secara berurutan. *Slide* satu dengan yang lainnya terlepas-lepas dan tidak bersuara, namun juga ada yang bersuara. Bentuk komunikasi ini lebih efektif bila disertai dengan penjelasan lisan atau dibarengi dengan rekaman yang telah disiapkan untuk menunjang sajian melalui *slide* tersebut.¹⁴

d. Proyektor Transparansi (OHP)

Transaparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang. OHP dirancang untuk dapat

¹³ *Ibid.*, hlm. 49.

¹⁴ Prof. Dr. Ishak Abdulhak, M.Pd., dan Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., *Op.Cit.*, hlm.

digunakan di depan kelas sehingga pendidik dapat selalu berhadapan atau menatap peserta didiknya.¹⁵

e. Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya *keyboard* dan *writing pad*), prosesor (CPU: unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik berupa permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM)), dan *output* (misalnya layar monitor, printer atau *plotter*).

Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD player, video tape, dan audio tape. Di samping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau peserta didik.

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format antara lain, *drills and practice*, tutorial, simulasi, permainan, dan *discovery*. Komputer

¹⁵ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Op.Cit.*, hlm. 42-43.

telah pula digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.¹⁶

3. Fungsi Media Audio Visual

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pemakaian media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.¹⁷

Perolehan pengetahuan peserta didik akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi peserta didik. Oleh sebab itu, sebaiknya diusahakan agar pengalaman peserta

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 53-54.

¹⁷ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Op.Cit.*, hlm. 15-16.

didik menjadi lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai dilakukan melalui kegiatan yang dapat mendekatkan peserta didik dengan kondisi yang sebenarnya.¹⁸

Pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik bukanlah sesuatu yang mudah, bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh peserta didik. Katakanlah ketika pendidik ingin memberikan informasi tentang kehidupan di dasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Pendidik dapat menggunakan film, televisi, atau gambar yang untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi konkret.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka secara khusus media audio visual memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut:

a. Menangkap Suatu Objek atau Peristiwa-peristiwa Tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio,

¹⁸ Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd., *Op.Cit.*, hlm. 206-207.

kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

b. Memanipulasi Keadaan, Peristiwa, atau Objek Tertentu

Melalui media pembelajaran, pendidik dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

c. Menambah Gairah dan Motivasi Belajar Peserta Didik

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

d. Media Pembelajaran Memiliki Nilai Praktis sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
- 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- 4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
- 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik.

- 9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal konkret sampai yang abstrak.¹⁹

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangat penting. Sebab pada masa ini peserta didik masih berpikir konkret, belum mampu berpikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Ketidakmampuan pendidik menjelaskan sesuatu bahan itulah dapat diwakili oleh peranan media. Disini nilai praktis media terlihat, yang bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar.²⁰

4. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual

Ada enam langkah yang bisa ditempuh pendidik pada waktu mengajar dengan menggunakan media audio visual. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Merumuskan* tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
- b. *Persiapan pendidik*. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
- c. *Persiapan kelas*. Pada fase ini peserta didik atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 208-210.

²⁰ Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag., dan Drs. Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), Cet. 4, hlm. 137.

menggunakan media. Pendidik harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.

- d. *Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media.* Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian pendidik dituntut disini. Media diperbantukan oleh pendidik untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan.
- e. *Langkah kegiatan belajar peserta didik.* Pada fase ini peserta didik belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media disini bisa peserta didik sendiri yang mempraktikkannya ataupun pendidik langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.
- f. *Langkah evaluasi pengajaran.* Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikutnya.²¹

²¹ *Ibid.*, hlm. 136.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

a. Kelebihan Media Audio Visual

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Demonstrasi yang sulit dipersiapkan sehingga pada waktu mengajar pendidik bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 3) Menghemat waktu dan dapat digunakan berulang-ulang.
- 4) Pendidik dapat mengatur penyajiannya karena kontrol sepenuhnya di tangan pendidik.
- 5) Membuahkan hasil belajar lebih baik, karena semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.
- 6) Peserta didik akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus dengar saja atau dengan stimulus pandang saja.²²

b. Kekurangan Media Audio Visual

- 1) Perhatian peserta didik sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- 2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

²² Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc., dkk., *Op.Cit.*, hlm. 74-75.

- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- 4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.²³

B. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Pembelajaran SKI

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang mendapat imbuhan “pe” dan “an”. Adapun pengertian belajar mempunyai beberapa pengertian sebagai berikut:

- a. Muhibbin Syah menjelaskan bahwa belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.²⁴
- b. Ahmad Susanto mendefinisikan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.²⁵

²³ *Ibid.*, hlm. 75.

²⁴ Dr. Muhibbin Syah, M.Ed., *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), Cet. 12, hlm. 68.

²⁵ Dr. Ahmad Susanto, M.Pd., *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), Cet. 1, hlm. 4.

- c. Jumanta Hamdayana, belajar adalah usaha atau suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu.²⁶

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sedangkan Sejarah Kebudayaan Islam disingkat “SKI” bisa dipahami sebagai berita atau cerita peristiwa masa lalu yang mempunyai asal-muasal tertentu.²⁷ Dalam makna yang lebih luas, SKI bisa dimaknai sebagai bagian dari bidang kajian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar dan (hampir pada semua bagian) bisa pula dipahami sebagai salah satu mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah.²⁸

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau. Secara

²⁶ Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), Cet. 1, hlm. 28.

²⁷ Andi Prastowo, S.Pd.I, M.Pd.I, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific untuk Pendidikan Agama di Sekolah/Madrasah*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), Cet. 1, hlm. 377.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 380.

substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.²⁹

Mata pelajaran SKI Madrasah Ibtidaiyah ini meliputi sejarah Arab pra Islam, sejarah Rasulullah SAW, dan Khulafa' ar-Rasyidin. Hal lain yang lebih mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah atau hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam tema-tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif. Jadi SKI tidak saja merupakan *transfer of knowledge*, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (*value education*).³⁰

2. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Dalam kurikulum SKI dipahami sebagai searah tentang agama Islam dan kebudayaan (*history of Islam and Islamic culture*). Oleh karena itu kurikulum ini tidak saja menampilkan sejarah kekuasaan atau sejarah raja-raja, tetapi juga diangkat sejarah perkembangan ilmu agama, sains dan teknologi dalam Islam. Aktor sejarah yang diangkat meliputi nabi, sahabat, dan khalifah, ulama, intelektual dan filosof. Faktor-faktor sosial dimunculkan guna menyempurnakan pengetahuan peserta didik tentang SKI. Kurikulum SKI dirancang secara sistematis berdasarkan peristiwa

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), hlm. 64.

dan periode sejarah yang ada. Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) dikaji tentang sejarah Arab pra Islam, sejarah Rasulullah SAW, dan al-Khulafa'ur Rosyidin.³¹

Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah memiliki ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathu Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.³²

Jadi pembelajaran SKI di MI ruang lingkungnya meliputi lima topik, yang merentang dari topik tentang Arab pra Islam hingga Islam pada masa Khulafaurrasyidin sekaligus sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

Berdasarkan ruang lingkup tersebut, maka dapat dijelaskan sebuah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran

³¹ *Ibid.*, hlm. 65.

³² Andi Prastowo, S.Pd.I, M.Pd.I, *Op.Cit.*, hlm. 381.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai berikut:

Tabel 2.1
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kelas V
Semester Gasal

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy 1.2 Berkomitmen mengamalkan nilai-nilai positif dari sebab-sebab terjadinya <i>Fathu Makkah</i> 1.3 Mengamalkan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama, dan pertahanan) 1.4 Menghayati cara-cara Rasulullah SAW dalam menghindari pertumpahan darah dengan kaum kafir Quraisy dalam peristiwa <i>Fathu Makkah</i>
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air	2.1 Merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy dalam kehidupan sehari-hari 2.2 Menunjukkan nilai-nilai positif dari sebab-sebab terjadinya <i>Fathu Makkah</i> dalam kehidupan sehari-hari 2.3 Menunjukkan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama, dan pertahanan) dalam kehidupan sehari-hari 2.4 Meneladani cara-cara Rasulullah SAW dalam menghindari pertumpahan darah dengan kaum kafir Quraisy dalam peristiwa <i>Fathu Makkah</i>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan	3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy 3.2 Mengetahui sebab-sebab terjadinya

<p>rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah</p>	<p><i>Fathu Makkah</i></p> <p>3.3 Memahami upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama, dan pertahanan)</p> <p>3.4 Memahami cara-cara Rasulullah SAW dalam menghindari pertumpahan darah dengan kaum kafir Quraisy dalam peristiwa <i>Fathu Makkah</i></p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.1 Menceritakan keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy</p> <p>4.2 Menceritakan sebab-sebab terjadinya <i>Fathu Makkah</i></p> <p>4.3 Menceritakan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama, dan pertahanan)</p> <p>4.4 Menceritakan cara-cara Rasulullah SAW dalam menghindari pertumpahan darah dengan kaum kafir Quraisy dalam peristiwa <i>Fathu Makkah</i>³³</p>

Dalam materi SKI yang sesuai dengan media audio visual salah satunya adalah pelajaran satu tentang keberwiraan Nabi Muhammad SAW yang meliputi perang Badar, perang Uhud, dan perang Khandaq. Dari ketiga perang tersebut Rasulullah telah menunjukkan contoh keberwiraannya dalam membela negara. Perwira berarti berani atau pahlawan. Berani untuk berbuat kebaikan, membela kebenaran, membela bangsa dan negara. Keberwiraan berarti keberanian atau

³³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2015), Cet. 1.

kepahlawanan. Sikap perwira sangat dibutuhkan untuk mempertahankan negara dari serangan musuh.³⁴

3. Tujuan Pembelajaran SKI

Dilihat dari manfaat sejarah itu sendiri, materi SKI memiliki sejumlah manfaat sebagai berikut: *pertama*, dapat menumbuhkan kesadaran komunitas, *kedua*, dapat membangkitkan inspirasi, *ketiga*, membiasakan berpikir kontekstual, *keempat*, mendorong berpikir kritis, dan *kelima*, meningkatkan penghargaan atas jasa masyarakat sebelumnya.³⁵

Salah satu manfaat lain dari sejarah adalah dapat mengambil hikmah dari peristiwa atau kejadian masa lampau. Seperti yang telah disebutkan, bahwa ruang lingkup materi SKI yang sesuai dengan media audio visual salah satunya yaitu tentang keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam beberapa peperangan. Hikmah atau *ibrah* yang dapat diambil dari materi tersebut adalah:

كَمْ مِنْ فِئَةٍ قَلِيلَةٍ غَلَبَتْ فِئَةً كَثِيرَةً بِإِذْنِ اللَّهِ ۗ وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ

“...Betapa banyak kelompok kecil mengalahkan kelompok besar dengan izin Allah SWT..” Dan Allah SWT beserta orang-orang yang sabar.” (Q.S. Baqarah: 249).³⁶

Sementara itu, secara eksplisit disebutkan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

³⁴ Kementerian Agama Indonesia, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam: Untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2015), Cet. 1, hlm. 1.

³⁵ Andi Prastowo, S.Pd.I, M.Pd.I, *Op.Cit.*, hlm. 387.

³⁶ Kementerian Agama Indonesia, *Op.Cit.*, hlm. 5.

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun keasadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.³⁷

Berdasarkan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini diharapkan akan terwujud kepribadian Muslim luhur dan bijaksana. Keluhuran dan kebijaksanaan ini akan tercermin lewat sikap dan perilaku yang senantiasa mempertimbangkan perubahan-perubahan yang terjadi dalam sejarah. Di samping itu juga mampu untuk memilah dan

³⁷ Andi Prastowo, S.Pd.I, M.Pd.I, *Loc. Cit.*

memisahkan nilai-nilai abadi agama dan bentuk-bentuk kebudayaan yang berubah sejalan dengan perubahan waktu.³⁸



³⁸ *Ibid.*, hlm. 390.