

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Sejarah Kebudayaan Islam

##### 1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang mendapatkan awalan pe- dan akhiran-an yang berarti proses belajar mengajar. Terdapat perbedaan pengertian antara pengajaran dan pembelajaran. Pengajaran terpusat pada guru, sedangkan pembelajaran terpusat pada siswa.<sup>1</sup>

Beberapa ahli merumuskan pengertian pembelajaran :

- a. Menurut Syaiful Sagala, pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.<sup>2</sup>
- b. Menurut Corey, dimana lingkungan adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material pasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan

---

<sup>1</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2003), h. 338

<sup>2</sup> Syaiful sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabexta,2005),h.61

pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri atas siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Materil meliputi buku-buku, papan tulis fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan audio visual juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian audio visual juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.<sup>3</sup>

Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran perlu suatu proses yang melibatkan potensi siswa secara keseluruhan, yaitu proses pendengaran, penglihatan, dan gerak motorik. Guru tidak hanya menerapkan metode ceramah tetapi juga menggunakan berbagai alat dan media pembelajaran seperti media pembelajaran seperti media gambar, poster, OHP, LCD, interaksi *digital content* dan media visual lainnya.

Secara etimologi, sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarikh*, yang bermakna ketentuan masa. Kata *tarikh* bermakna juga perhitungan tahun. Dalam Al-qur'an sejarah disebut dengan *qishash*,<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h.37

<sup>4</sup> Ramayulis, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2011), h.1

Sebagaimana firman Allah SWT Q.S Al-An'am : 130

يَمَعَشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ أَلَمْ يَأْتِكُمْ رُسُلٌ مِّنكُمْ يَقُصُّونَ عَلَيْكُمْ آيَاتِي  
 وَيُنذِرُونَكُمْ لِقَاءَ يَوْمِكُمْ هَذَا قَالُوا شَهِدْنَا عَلَىٰ أَنفُسِنَا وَغَرَّتْهُمُ الْحَيَاةُ  
 الدُّنْيَا وَشَهِدُوا عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ أَنَّهُمْ كَانُوا كَافِرِينَ ﴿١٣٠﴾

*Artinya : 130. Hai golongan jin dan manusia, Apakah belum datang kepadamu Rasul-rasul dari golongan kamu sendiri, yang menyampaikan kepadamu ayat-ayatKu dan memberi peringatan kepadamu terhadap pertemuanmu dengan hari ini? mereka berkata: "Kami menjadi saksi atas diri Kami sendiri", kehidupan dunia telah menipu mereka, dan mereka menjadi saksi atas diri mereka sendiri, bahwa mereka adalah orang-orang yang kafir.<sup>5</sup>*

Al-qur'an mengandung nilai-nilai transhistoris artinya Al-qur'an diturunkan dalam realitas sejarah. Sebab Al-qur'an turun sebagai respon konkrit terhadap sejarah kurun waktu, peristiwa tertentu dan tempat tertentu.

Secara terminologi sejarah berarti keterangan yang telah terjadi dikalangan masyarakat lampau atau masa sekarang. Pengertian sejarah selanjutnya adalah catatan yang berhubungan dengan kejadian masa lampau yang diabadikan dalam laporan-laporan tertulis dalam ruang lingkup yang luas. Sebagai cabang ilmu pengetahuan, sejarah mengungkap

---

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, *Al-qur'an Dan Terjemahannya*, (Bandung : Diponegoro,2005), h. 115

peristiwa-peristiwa masa silam, baik peristiwa sosial, politik, ekonomi, maupun agama dan budaya dari suatu bangsa, negara atau dunia.<sup>6</sup>

Secara ringkas, menurut Gottschalk, pengertian sejarah tidak lebih dari dari sebuah rekaman peristiwa masa lampau manusia dengan segala sisinya. Sementara itu, Ibn Khaldun berpandangan bahwa sejarah tidak hanya dipahami sebagai suatu rekaman peristiwa masa lampau, tetapi juga penalaran kritis untuk menemukan kebenaran suatu peristiwa pada masa lampau, dengan demikian, unsur penting dalam sejarah adalah adanya peristiwa, adanya batasan waktu, yaitu masa lampau, adanya pelaku, yaitu manusia dan daya kritis dari peneliti sejarah.<sup>7</sup>

Adapun unsur-unsur sejarah yaitu unsur peristiwa (*what*), pelaku (*who*), waktu (*when*), tempat (*where*), latar belakang (*way*) dan keadaannya (*how*), yang antara satu dan lainnya saling berkaitan. Sejarah tak ubahnya seperti pohon yang terdiri dari unsur akar, batang, dahan, ranting, daun dan buah yang antara satu dan lainnya saling berkaitan. Sejalan dengan itu muncul teori yang mengatakan, bahwa sejarah tak ubahnya seperti pohon yang dalam prosesnya mulai dari tumbuh, berkembng, berbuah dan akhirnya mati, bahkan ada yang sebelum berbuah sudah keburu mati.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Ramayulis, *op.cit.*, h.2

<sup>7</sup> Dedi Supriadi, *Sejarah Peradaban Islam*, (Bandung : Pustaka setia, 2008), h. 14

<sup>8</sup> Abuddin Nata, *Sejarah Intelektual Islam dan Institusi Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), h. 9

Selanjutnya pengertian sejarah menurut para ahli adalah : (1) sejumlah perubahan, kejadian, dan peristiwa dalam kenyataan sekitar kita, (2) cerita tentang perubahan, kejadian dan peristiwa yang merupakan realitas kehidupan dan (3) ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan, kejadian dan peristiwa yang merupakan realitas tersebut.<sup>9</sup> Dengan demikian, sejarah selain memusatkan pada masa silam pengalaman manusia, juga pada masa kini pengalaman manusia. Dengan perkataan lain, sejarah mencoba memahami perkembangan pengalaman manusia dari dulu sampai sekarang.<sup>10</sup>

Dengan mengutip beberapa pengertian kebahasaan dan istilah tersebut maka dapat diketahui, bahwa sejarah adalah menceritakan kembali atau merekonstruksi sebuah kejadian masa lalu, baik dari segi pelaku, tempat, waktu, latar belakang, keadaan dan kejadian atau peristiwanya itu sendiri. Upaya rekonstruksi ini didukung oleh data-data dan fakta-fakta yang dapat diyakini keberadaan dan keasliannya dan disusun secara sistematis (kronologis), komprehensif dan utuh yang memperlihatkan hubungan antara satu dan lainnya. Dengan demikian, sejarah berbeda dengan dongeng atau cerita khayalan, novel, atau cerita imajinatif, mitos atau kepercayaan yang berbeda pula dengan hikayah, sirah, babad, dan sebagainya. Sejarah adalah sebuah peristiwa atau kejadian yang sesungguhnya terjadi di masa lampau dan dapat dibuktikan

---

<sup>9</sup>*Ibid.*, h. 10

<sup>10</sup>Enung K. Rukiarti, Fenti Hikmawati, *Sejarah Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2008), h.12

keberadaannya secara meyakinkan dan empiris, melalui tulisan-tulisan, foto-foto, artifak, plakat, kuburan, benda-benda kuno, alat-alat persenjataan dan lain sebagainya.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian tersebut diatas, dapat diketahui, bahwa yang dimaksud dengan sejarah adalah upaya mengemukakan peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau yang di dasarkan dengan data-data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dan disusun dengan secara sistematis baik dari waktu, peristiwa, kawasan dan sebagainya.

Sedangkan kebudayaan dalam bahasa Arab adalah *Ats-tsaqafah*. Di Indonesia, sebagaimana juga di Arab dan Barat, masih banyak orang menyinonimkan dua kata kebudayaan ( Arab *Ats-tsaqafah* : Inggris, *culture*) dan peradaban (Arab, *Al-hadharah* : Inggris, *civilization*). Dalam perkembangan ilmu antropologi sekarang, kedua istilah itu dibedakan. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat, sedangkan manifestasi-manifestasi kemjuan mekanis dan teknologis lebih berkaitan dengan peradaban. Kalau kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi (agama) dan moral, peradaban terefleksi dalam politik, ekonomi, dan teknologi. Kebudayaan dipandang sebagai bentuk respons masyarakat manusia dengan berbagai prosesnya yang bersifat teknis dan konseptual yang terus berkelanjutanterhadap persoalan sekelilingnya. Sebaliknya, peradaban mengandung pengertian yang lebih luas sebagai makna puncak, spirit

---

<sup>11</sup> Abuddin Nata, *op.cit.*, h. 10

keseluruhan, dan bersifat universal, sebagai karakter umum dari sebuah zaman dan titik akhir dari berbagai hasil proses kebudayaannya. Dan Islam adalah agama yang yang diwahyukan oleh Allah SWT untuk seluruh umat manusia yang disampaikan melalui Nabi Muhammad Saw.<sup>12</sup>

Dari uraian diatas dapat diartikan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah peristiwa dan kejadian yang benar-benar ada pada masa lampau, catatan peristiwa yang terjadi dan dialami oleh umat Islam dimasa lampau baik berupa perkembangannya, kemajuannya dan kemundurannya.

## 2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di MTs meliputi :

- a. Kearifan Nabi Muhammad Saw wujudkan kerdamaian
  - 1) Kondisi masyarakat Arab sebelum Islam
  - 2) Misi dakwah Nabi Muhammad Saw di Mekkah
  - 3) Pola dakwah nabi Saw di Mekkah
- b. Kesuksesan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan
  - 1) Kondisi masyarakat Madinah sebelum Islam
  - 2) Hijrah nabi Muhammad Saw ke Madinah
  - 3) Pola dakwah nabi Saw di Madinah
  - 4) Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw di Madinah
- c. Khulafaurrasyidin cermin akhlak Rasulullah Saw
  - 1) Sejarah Khulafaurrasyidin
  - 2) Model kepemimpinan Khulafaurrasyidin

---

<sup>12</sup>*Ibid.*, h. 24

- 3) Prestasi Khulafaurrasyidin
  - d. Dinasti Bani Umayyah pelopor kemajuan peradaban Islam
    - 1) Sejarah Kekhalifahan Dinasti Bani Umayyah
    - 2) Profil dan kepemimpinan Uman bin Abdul Azis
  - e. Perkembangan Kebudayaan Islam Dinasti Bani Umayyah
    - 1) Pengembangan Kebudayaan Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah
    - 2) Para tokoh dan perannya pada Dinasti Bani Umayyah.<sup>13</sup>
3. Manfaat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- a. Manfaat Umum

Sejarah pendidikan Islam mempunyai manfaat untuk menjadi teladan bagi umat Islam. Dengan membaca sejarah, maka umat islam dapat meneladani proses pendidikan Islam semenjak zaman kerasulan Muhammad Saw, zaman Khulafaur Rasyidin, zaman ulama-ulama besar, dan para pemuka gerakan pembaharuan pendidikan Islam. Karena secara global, proses pendidikan Islam pada hakikatnya merupakan pengejawantahan (manifestasi) dari pemikiran mereka tentang konsep Islam di bidang pendidikan, baik dalam tataran eoritis maupun dalam tataran praktis (semenjak masa Nabi Muhammad Saw sampai masa sekarang). ini yang membawa

---

<sup>13</sup> Kementrian Agama, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta : Kementrian Agama, 2014)

(kontinuitas) dan menimbulkan mitos yang mencakup segala-galanya.<sup>14</sup>

b. Manfaat Akademis

Sejarah Pendidikan Islam bermanfaat Islam :

- 1) Mengetahui dan memahami pertumbuhan dan perkembangan pendidikan Islam, sejak zaman lahirnya sampai akhir
- 2) Mengambil manfaat dari hal-hal yang berpositif daripada masa lalu, untuk digunakan dalam memecahkan problematika pendidikan Islam pada masa kini
- 3) Memiliki sikap positif terhadap perubahan-perubahan dan pembaharuan-pembaharuan sistem pendidikan Islam
- 4) Menghindari hal-hal yang bersifat negatif yang terjadi pada masa lalu supaya tidak terulang lagi
- 5) Menjadi pedoman dalam menghadapi perubahan dalam pendidikan Islam akibat kemajuan IPTEK.

Khusus mengenai sejarah (*qishshah*) dalam Al-qur'an dapat menjadi *itibar* bagi umat Islam dalam meningkatkan keyakinan mereka terhadap kebenaran ajaran islam. Hal ini disebabkan karena Al-qur'an memiliki nilai-nilai transedental, yang karenanya ia bersifat absolute dan abadi, nilai-nilainya tidak terikat ruang dan

---

<sup>14</sup> Ramayulis, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2011), h. 8

waktu. Sebagaimana yang dijelaskan Allah SWT dalam Al-qur'an surat Hud ayat 120

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ

فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ ﴿١٢٠﴾

*Artinya : 120. dan semua kisah dari Rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.*

Dari pengertian di atas maka sejarah masa lampau perlu kita pelajari dengan berpijak kepada kenyataan-kenyataan perkembangan situasi sekarang serta pula dengan menancapkan perkiraan-perkiraan serta harapan-harapan yang berperspektif ke masa yang akan datang.<sup>15</sup> Dan manfaat mata pelajaran SKI adalah untuk memperluas pemikiran dan memecahkan problematika yang ada pada masa kini dan memiliki sikap positif terhadap perubahan-perubahan dan pembaharuan-pembaharuan Islam.

---

<sup>15</sup> Rustam E. Tamburaka, *Pengantar Ilmu Sejarah Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat, dan Iptek*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1999), h.8

## B. Media Pembelajaran Berbasis *ICT (Information and Communication Technology)*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach and Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>16</sup>

Sebagaimana yang dijelaskan Allah SWT dalam Al-qur'an surat Al-Isra' ayat : 84

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya : 84. Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya[867] masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Dalam dunia pendidikan seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada muridnya dituntut menggunakan media sebagai pembantu sampainya materi tersebut. Media yang digunakan tidak harus

---

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, ( Jakarta : Rajawali Pers,2014) , h..3

berupa media mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Media sangat berperan penting dalam pencapaian hasil yang diharapkan. Dari penjelasan diatas dapat penulis mengambil kesimpulan bahwa media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang diajarkan. Sedangkan media yang kurang tepat tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

#### 1. Pengertian *ICT (Information and Communication Technology)*

*ICT (Information and Communication Technology)* dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi atau (TIK) dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Di banyak negara menggap bahwa memahami *ICT*, menguasai keterampilan dasar *ICT* serta memiliki konsep *ICT* merupakan bagian inti pendidikan, sejajar dengan membaca, menulis, dan numerasi.<sup>17</sup>

UNESCO menyatakan bahwa semua negara maju dan berkembang, perlu mendapatkan akses *ICT* dan menyediakan fasilitas pendidikan yang terbaik, sehingga diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern dan mampu berperan dalam negara pengetahuan. Karena perkembangan dari *ICT* yang pesat, perubahan terus menerus menjadi tantangan berbagai pihak, dari kementerian pendidikan, pengajar sampai penerbit. Keterbatasan sumber daya mengungkung

---

<sup>17</sup>Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi*, (Jakarta : Rajawali,2013),h.87

industri dan komersial di masa depan negara, sehingga investasi dalam peralatan, pendidikan guru, serta layanan pendukung untuk kurikulum berdasar *ICT* seharusnya menjadi prioritas pemerintah.<sup>18</sup>

*ICT (Information and Communication Technology)* sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang sangat pesat, jauh melampaui bidang-bidang teknologi lainnya. Pada tingkat global, perkembangan *ICT* telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan umat manusia. Intruksi *ICT* ke dalam bidang-bidang teknologi lain telah sedemikian jauh, sehingga tiada satu pun peralatan hasil inovasi teknologi yang tidak memanfaatkan perangkat *ICT*.<sup>19</sup>

*ICT (Information and Communication Technology)* sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.<sup>20</sup> Semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang sangat pesat, jauh melampaui bidang-bidang teknologi lainnya. Bahkan sampai awal abad ke 21 ini, dipercaya

---

<sup>18</sup>*Ibid.*

<sup>19</sup>*Ibid.*, h.88

<sup>20</sup>Deni darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2013),

bahwa bidang *ICT* masih akan terus pesat berkembang dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa dekade mendatang. Pada tingkat global, perkembangan *ICT* telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan umat manusia. “Intrusi” *ICT* ke dalam bidang-bidang teknologi lain telah sedemikian jauh sehingga tidak ada satu pun peralatan hasil inovasi teknologi yang tidak memanfaatkan perangkat *ICT*.<sup>21</sup>

Teknologi pendidikan dapat ditafsirkan sebagai media yang lahir dari perkembangan alat komunikasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Alat-alat itu lazim disebut “*hard ware*”. Ada pula yang memandang teknologi pendidikan sebagai suatu pendekatan yang ilmiah kritis, dan sistematis tentang pendidikan. Pendirian itu mengutamakan “*soft ware*”-nya. Tanpa alat-alat, pendidikan tidak dapat dijalankan.<sup>22</sup> Konsep teknologi pendidikan telah membuka lebar dari perkembangan teoritis, penelitian dan implementasinya di lapangan pendidikan. Makna teknologi pengajaran dalam pengertian mutakhir meliputi pengelolaan gagasan, prosedur, biaya, mesin dan manusia di dalam proses pengajaran yang melibatkan peralatan fisik yang menyalurkan informasi.<sup>23</sup>

Teknologi Pembelajaran sebagai suatu disiplin telah berkembang di Indonesia sejak awal tahun 1970-an. Perkembangan tersebut memang difasilitasi dengan kebijakan pemerintah dalam REPELITA 1 untuk

---

<sup>21</sup>*Ibid.*,h.2

<sup>22</sup>S. Nasution, *Tekhnologi Pendidikan*, (Bandung : Jemmar, 1987), h.20.

<sup>23</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Tekhnologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), h.71.

digunakannya siaran radio dan televisi untuk meningkatkan mutu pendidikan yang merata. Pelaksanaan kebijakan tersebut tentu harus didukung oleh organisasi yang diberi wewenang dan tanggung jawab, sejumlah tenaga profesional yang mampu dan terampil, serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung.<sup>24</sup>

Sebagai suatu disiplin, teknologi pembelajaran berpegangan pada falsafah berkembangnya potensi optimal pembelajar (leaners) secara efektif dan efisien secara selaras dengan perkembangan dan kondisi masyarakat dan lingkungan. Sedangkan visinya sebagai suatu disiplin adalah terwujudnya berbagai pola pendidikan dan pembelajaran dengan dikembangkannya dan dimanfaatkannya aneka sumber, proses dan sistem belajar, sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Teknologi pembelajaran secara konseptual mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan organisasi belajar dalam bentuk:

- a. Pengetahuan tentang pemecahan masalah baik belajar pada perorangan. Maupun pada keseluruhan organisasi.
- b. Penyediaan tenaga profesi (praktis maupun akademis) yang mampu mengintervensi organisasi agar dapat dan mau belajar.
- c. Aneka sumber belajar yang sengaja dikembangkan sesuai dengan kebutuhan organisasi.

---

<sup>24</sup>Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h.195

- d. System informasi yang diperlukan agar organisasi yang diperoleh akses atas informasi yang terbaru secara tepat.<sup>25</sup>

Melalui perkembangan *ICT (Information and Communication Technology)* yang mampu memberikan kontribusi sebagai sebuah media pembelajaran guna mengembangkan proses pembelajaran terkhusus pada bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. Dengan mengolah, mentransfer, dan memindahkan informasi keilmuan dengan efektif dan efisien, serta memberikan kenyamanan belajar antara peserta didik dengan pendidik. Namun semua kemungkinan kontribusi tersebut berpulang pada para Teknologi Pembelajaran sendiri, yaitu apakah mereka siap untuk menyesuaikan diri dengan perubahan.

## 2. Manfaat *ICT (Information and Communication Technology)*

Pendidikan mempunyai dimensi yang luas, dalam tulisan ini pendidikan merujuk pada dimensi program dan strategi pembelajaran dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik. Dengan demikian *ICT (Information and Communication Technology)* dalam pendidikan artinya pemanfaatan *ICT (Information and Communication Technology)* dalam kegiatan pendidikan ditinjau dari sisi program yang harus didesain dan bagaimana desain itu diimplementasikan.

*ICT (Information and Communication Technology)* akan memberikan manfaat pada pendidikan jika *ICT (Information and Communication Technology)* itu dirancang dan digunakan secara baik bagi

---

<sup>25</sup>*Ibid.*,h.196

kegiatan pendidikan. Tanpa adanya desain yang baik *ICT (Information and Communication Technology)* tidak akan memberikan manfaat yang optimal, bahkan tidak menutup kemungkinan justru akan menjadi penghambat kegiatan pendidikan. *ICT (Information and Communication Technology)* memiliki kebaikan dan bisa dimanfaatkan bagi pendidikan. Namun demikian *ICT (Information and Communication Technology)* tidak akan memberikan dampak yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran biasa jika penggunaan *ICT (Information and Communication Technology)* itu tidak didesain secara baik.

Pengembangan dan pemanfaatan *ICT (Information and Communication Technology)* juga bermanfaat untuk pendidikan dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas Pendidikan Nasional Indonesia. Salah satu aspeknya adalah kondisi geografis Indonesia dengan sekian banyaknya pulau yang berpencar-pencar dan kontur permukaan buminya yang sering kali tidak bersahabat, biasanya diajukan untuk menjagokan pengembangan dan penerapan TIK untuk pendidikan. TIK sangat mampu dan dijagokan agar menjadi fasilitator utama dalam meratakan pendidikan di bumi Nusantara sebab TIK mengandalkan kemampuan pembelajaran jarak jauh tidak terpisah ruang, jarak dan waktu.<sup>26</sup>

Pemanfaatan *ICT (Information and Communication Technology)* diklasifikasikan dalam tiga jenis : *pertama, ICT (Information and Communication Technology)* sebagai media (alat bantu) pendidikan.

---

<sup>26</sup>Deni Darmawam, *op.cit.*, h. 7

Artinya hanya sebagai pelengkap untuk memperjelas uraian-uraian yang disampaikan guru. Kedua, *ICT (Information and Communication Technology)* sebagai sumber. Pada jenis pemanfaatan kategori ini *ICT (Information and Communication Technology)* digunakan sebagai sumber dalam penggunaannya siswa mencari informasi via *ICT (Information and Communication Technology)* berdasarkan bimbingan guru. Ketiga, *ICT (Information and Communication Technology)* sebagai sistem pembelajaran, pada kategori ini *ICT (Information and Communication Technology)* dirancang sedemikian rupa sebagai suatu sistem pembelajaran yang terintegrasi. Fungsi media, sumber, juga sistem atau prosedur pembelajaran tertentu tercakup.

Dari ketiga jenis pemanfaatan *ICT (Information and Communication Technology)* itu bisa dipilih sesuai dengan perencanaan dan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *ICT (Information and Communication Technology)* sangat membantu pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga lebih efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. Jenis *ICT (Information and Communication Technology)*

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu yang dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio visual, dan media serba neka. Media audio bisa berupa radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon. Media visual bisa

berwujud media visual diam : foto, poster, buku, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar ilustrasi, kliping, film bingkai / slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofilm, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, gambar kartun, peta, dan globe.<sup>27</sup>

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu :

- a. Media Visual, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- b. Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- c. Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual atau adalah program-program video/televisi pendidikan, video/televisi intruksional, dan program slide suara (*sound slide*)

---

<sup>27</sup>Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. *op.cit*, h.62

- d. Kelompok Media Penyaji. Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donal T. Tosto dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua, media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok lima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.
- e. Media Objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.<sup>28</sup>

Dari beberapa jenis media di atas dapat berfungsi sebagai cara untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.

---

<sup>28</sup>*Ibid.*, h.63

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan *ICT (Information and Communication Technology)*

##### a. pembelajaran berbasis *Web*

Kelebihan pembelajaran berbasis *Web* :<sup>29</sup>

- 1) Memungkinkan setiap orang dimana pun, kapan pun, untuk mempelajari apapun
- 2) Pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan langkah-langkahnya dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis web memuat pembelajaran menjadi bersifat individual
- 3) Kemampuan untuk membuat tautan (*link*), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik di dalam maupun luar lingkungan belajar
- 4) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar
- 5) Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri di dalam belajar
- 6) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran
- 7) Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan
- 8) Isi dan materi pelajaran dapat di *update* dengan mudah.

---

<sup>29</sup>*Ibid.*, h.271

Kelebihan-kelebihan pembelajaran berbasis *web* di atas hanya akan terwujud apabila telah direncanakan dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Kekurangan pembelajaran berbasis *Web* :<sup>30</sup>

- 1) Keberhasilan pembelajaran berbasis *web* tergantung pada kemandirian dan motivasi pembelajar
- 2) Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *web* seringkali menjadi masalah bagi pembelajar
- 3) Pembelajar dapat cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai dan *bandwith* yang cukup.
- 4) Dibutuhkannya panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat di dalam *web* sangat beragam
- 5) Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *web*, pembelajar terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.

Kekurangan yang ada pada pembelajaran berbasis *web* adalah akibat dari kurangnya interaksi langsung antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik.

---

<sup>30</sup>*Ibid.*, h.274

b. Media Pembelajaran Televisi

Televisi merupakan paduan audio dari segi penyiarnya dan video dari segi gambar Bergeraknya. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkan.

Kelebihan Media Pembelajaran Televisi :<sup>31</sup>

- 1) Televisi dapat memancarkan berbagai jenis bahan audio-visual termasuk gambar diam, film, objek, spesimen, drama
- 2) Televisi bisa menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa
- 3) Televisi dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas, seperti orang, tempat-tempat, dan peristiwa-peristiwa, melalui penyiaran langsung atau rekaman
- 4) Televisi dapat memberikan kepada siswa peluang untuk melihat dan mendengar sendiri
- 5) Televisi dapat menjadikan program-program yang dapat dipahami oleh siswa dengan usia dan tingkatan pendidikan yang berbeda-beda
- 6) Televisi dapat menyajikan visual dan suara yang amat sukit diperoleh pada dunia nyata, misalnya ekspresi wajah dan lain-lain

---

<sup>31</sup>*Ibid.*, h.200

- 7) Televisi menerima, menggunakan dan mengubah atau membatasi semua bentuk media yang lain, menyesuaikannya dengan tujuan-tujuan yang akan dicapai
- 8) Televisi merupakan medium yang menarik, modern dan selalu siap diterima oleh anak-anak karena mereka mengenalnya sebagai bagian dari kehidupan luar sekolah mereka
- 9) Televisi sifatnya langsung dan nyata. Dengan televisi siswa tahu kejadian-kejadian mutakhir, mereka bisa mengadakan kontak dengan orang-orang besar/terkenal dalam bidangnya, melihat dan mendengarkan mereka berbicara
- 10) Hampir setiap mata pelajaran dapat ditayangkan melalui media televisi
- 11) Televisi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam hal mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan media televisi.

Kekurangan Media Pembelajaran Televisi :<sup>32</sup>

- 1) Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah
- 2) Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesannya sesuai dengan kemampuan individual peserta didik

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, h.201

- 3) Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi program TV sebelum disiarkan
  - 4) Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan. Media TV hanya cocok untuk kelas kecil
  - 5) Siswa jadi bersikap pasif selama penayangan
  - 6) Jika akan dimanfaatkan di kelas jadwal siaran dan jadwal pelajaran di sekolah sering kali sulit disesuaikan
  - 7) Program siaran televisi di luar kontrol guru
  - 8) Tayangan gambar di layar relatif kecil, sehingga jumlah siswa yang dapat mengikuti dan memanfaatkan secara terbatas.
- c. Media Video Pembelajaran

Kelebihan Media Video Pembelajaran :<sup>33</sup>

- 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- 4) Lebih realitas, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
- 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa

Kekurangan Media Video Pembelajaran :<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup>*Ibid.*, h.220

- 1) Jangkauannya terbatas
- 2) Sifat komunikasinya satu arah
- 3) Gambarnya relatif kecil
- 4) Kadangkala terjadi distrorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

d. Media Cetak

Meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Di samping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan.

Kelebihan Media Cetak :<sup>35</sup>

- 1) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing
- 2) Di samping dapat mengulangi materi dalam media cetak, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis
- 3) Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual
- 4) Khusus pada teks program siswa akan berpartisipasi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan

---

<sup>34</sup>*Ibid.*, h.221

<sup>35</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.* h.40

latihan yang disusun, siswa dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah

- 5) Meskipun isi informasi media cetak harus diperbarui dan direvisi sesuai dengan perkembangan, materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah

Kekurangan Media Cetakan :<sup>36</sup>

- 1) Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan
- 2) Biaya percetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto yang berwarna warni
- 3) Proses percetakan media sering kali memakan waktu lama
- 4) Perbagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat membosankan
- 5) Jarang adanya media cetakan yang mencoba menekankan pada perasaan, emosi dan sikap
- 6) Jika tidak dirawat dengan baik, media cetak cepat rusak atau hilang.

---

<sup>36</sup>*Ibid.*, h.41

e. Proyektor Transparansi (OHP)

Proyektor Transparansi (OHP) dirancang untuk dapat digunakan di depan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap siwanya.

Kelebihannya Proyektor Transparansi (OHP) :<sup>37</sup>

- 1) Pantulan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang, sehingga guru dan murid tetap dapat saling melihat
- 2) Dapat menjangkau kelompok yang besar
- 3) Guru selalu dapat bertatap muka dengan siswa
- 4) Transparansi dapat dengan mudah di buat sendiri oleh guru
- 5) Peralatannya mudah dioperasikan dan tidak memerlukan perawatan khusus
- 6) Memiliki kemampuan untuk menampilkan warna
- 7) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali
- 8) Memiliki kemampuan untuk menampilkan warna
- 9) Dapat dijadikan pedoman dan penuntun bagi guru dalam penyajian materi

Kekurangan Proyektor Transparansi (OHP) :<sup>38</sup>

- 1) Fasilitas OHP harus tersedia
- 2) Listrik pada ruang/lokasi penyajian harus tersedia
- 3) Tanpa layar yang dapat dimiringkan, sulit untuk mengatasi distorsi tayangan yang berbentuk trapesium (*keystoneing*)

---

<sup>37</sup>*Ibid.*, h.44

<sup>38</sup>*Ibid.*, h.45

- 4) Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.

f. Komputer

Adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan hitungan sederhana dan rumit.

Kelebihan Komputer :<sup>39</sup>

- 1) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- 2) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme
- 3) Kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaanya.
- 4) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik

---

<sup>39</sup>*Ibid.*, h.54

untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat di pantau.

- 5) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Kekurangan Komputer :<sup>40</sup>

- 1) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menuru, pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal
- 2) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer
- 3) Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya
- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa, sehingga hal tersebut tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa
- 5) Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih lebar.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing sesuai

---

<sup>40</sup>*Ibid.*, h.55

dengan kegunaannya. Media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu peserta didik. Yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, dan menyiapkan media yang efektif guna tercapainya tujuan pembelajaran.

### **C. Relevansi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan Media ICT (*Information and Communication Technology*)**

Proses integrasi media *ICT (Information and Communication Technology)* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Akan merubah paradigma pembelajaran yang semula berpusat dari guru menjadi berubah dengan berpusat pada peserta didik. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Dengan begitu akan menghasilkan pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Beberapa alasan sekaligus sasaran utama dari integrasi *ICT* adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk memperkenalkan, memfasilitasi, membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir serta membantu penguasaan materi pelajaran.<sup>41</sup> Setidaknya ada tiga alasan *ICT* perlu diintegrasikan dalam pendidikan :

*Pertama*, dengan hadirnya *ICT* terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran yang semula terpusat pada guru menjadi belajar yang terpusat pada peserta didik.

---

<sup>41</sup>Sutrisno, *Pengantar Pembelajaran Inovatif : Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta : Gaung Persada Press,2011),h.60

Kedua, media pembelajaran terintegrasi dengan *ICT* merupakan model belajar aktif dan kolaboratif. Hal ini diakibatkan pola interaksi yang digunakan berubah.

*Ketiga*, menurut Warschaner, *ICT* dapat meningkatkan motivasi, keterampilan, struktur berpikir, berkomunikasi secara elektronik serta lebih aktif dalam pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran yang terjadi secara teoritis sesungguhnya adalah memberi peluang kepada peserta didik belajar untuk bertindak aktif, konstruktif, dialogis, kontekstual, dan reflektif.<sup>42</sup>

Dengan hadirnya *ICT*, guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, guru juga tidak dianggap yang paling tahu, guru tidak melulu menjadi satu-satunya yang ditiru, kegiatan belajar tidak berpusat pada guru semata, kegiatan belajar tidak cenderung monoton (interaktif), guru juga dapat mengembangkan materi ajar.

Implikasi *ICT* dalam pendidikan setidaknya berdampak pada perubahan paradigma pada guru, kurikulum, proses pembelajaran, dan pada lembaga pendidikan. Salah satu contoh penggunaan media berbasis *ICT* (*Information and Communication Technology*) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu media *e learning* dapat digunakan dalam berbagai pelajaran. Karena di media *e learning* ini menyangkut hubungannya dengan belajar melalui media elektronik yang berhubungan dengan internet. Contohnya pelajaran SKI

---

<sup>42</sup>*Ibid.*, h.60

Contoh dalam rpp untuk siswa mts kelas VII

1. Standar kompetensi : peserta didik dapat mampu memahami sejarah tentang kemajuan umat Islam pada masa khalifah Bani Umayyah
2. Kompetensi dasar : peserta didik mampu menjelaskan tentang kemajuan umat Islam pada masa Khalifah Bani Umayyah

1.3 Indikator :

- a. Siswa mampu mengetahui letak geografis kekuasaan peserta didik mampu menjelaskan latar belakang berdirinya Bani Umayyah
- b. Siswa dapat menjelaskan sejarah berdirinya Bani Umayyah
- c. Siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang dicapai oleh Bani Umayyah

Dalam melakukan pembelajaran yang dilakukan dapat menggunakan strategi ceramah kemudian “*information search*” yang memerintahkan peserta didik untuk mencari informasi melalui internet misalnya melalui aplikasi sekolah, apabila telah memiliki *e learning* dapat mengakses namun apabila belum ada dapat menggunakan *web*, video, artikel, maupun *blog* seseorang yang berkaitan mencari informasi menggunakan media elektronik yang berhubungan dengan internet. Setelah itu peserta didik disuruh untuk mempelajari, guru memberikan penjelasan secara singkat kemudian peserta didik yang berperan aktif dalam pelajaran karena telah banyak menerima informasi.