

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan menjelaskan “Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mempersiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.”<sup>3</sup> Melalui pendidikan, generasi muda dibekali dengan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai moral yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Kurikulum memiliki peran penting dalam setiap tahapan pembelajaran karena menjadi acuan utama dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pendidikan. Di Indonesia, kurikulum disusun dan diterapkan sebagai upaya untuk mencapai tujuan nasional yang telah ditetapkan.<sup>4</sup> Kurikulum Merdeka yang dikembangkan oleh Kemendikbudristek dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa maupun guru. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan potensi diri mereka sesuai

---

<sup>3</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78*, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

<sup>4</sup> Nana Adelina Makalalag dan Kamila Nangune, “Tantangan Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran PAI di SMAN 2 Limboto,” *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 5, no. 1 (2025): hlm 198.

dengan minat dan bakat masing-masing, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>5</sup> Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam mencapai tujuan pendidikan, di mana keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum dan tenaga pendidik, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan.

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, tantangan dunia pendidikan menjadi semakin kompleks, sehingga sistem pendidikan harus mampu beradaptasi dan melakukan inovasi, baik dalam hal kurikulum, metode pengajaran, maupun media pembelajaran yang digunakan. Perkembangan zaman dan berbagai tuntutan dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga mampu menarik minat belajar serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara atau medium yang mendukung aktivitas pembelajaran antara guru dan siswa.<sup>6</sup> Pemilihan media pembelajaran yang tepat memungkinkan guru memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang jika dikelola dengan baik dapat berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Yuniike Sulistyosari, Hermon Maurits Karwur, dan Habibi Sultan, "Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Belajar," *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN* 7, no. 2 (2022): hlm. 68.

<sup>6</sup> Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Muhammad Khoiron, *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial* (Tangerang: Scopindo Media Pustaka, 2021), hlm. 4.

<sup>7</sup> Deisye Supit et al., "Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023), hlm. 7003.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaianya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran integratif memuat materi dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Pembahasan materi sejarah yang mencakup dimensi waktu memiliki peran penting dalam membentuk perspektif dan kesadaran sejarah, karena pemahaman terhadap sejarah dapat membantu siswa mengenali dan menjelaskan jati diri bangsa, baik di masa lalu, masa kini, maupun masa depan, terutama di tengah pesatnya perubahan dunia.<sup>8</sup> Namun demikian, banyak siswa memandang pelajaran sejarah secara negatif, menganggapnya membosankan dan tidak menarik. Hal ini disebabkan karena mayoritas siswa merasa bahwa pelajaran sejarah hanya menekankan pada hafalan tanggal, tahun-tahun penting, nama-nama peristiwa, dan kerajaan, sehingga dianggap kurang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil penelitian di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung, ditemukan bahwa siswa menghadapi permasalahan terkait rendahnya minat dan ketertarikan dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi yang berkaitan dengan sejarah. Keterbatasan tersebut dipengaruhi oleh minimnya sarana dan prasarana di kelas, seperti tidak tersedianya proyektor dalam kelas,

---

<sup>8</sup> Muhammad Ridho Nursalam, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-Majalah Sejarah dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Pekanbaru," *Nusantara Hasana Journal* 4, no. 9 (Februari 2025), hlm. 31.

<sup>9</sup> Fajar Trio, Moh Subqi, dan Dita Hendriani, "Pemanfaatan Situs Sejarah Candi Penataran Sebagai Sumber Pembelajaran Siswa Kelas 10 pada MA Assalam Jambewangi Selopuro-Blitar," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 4, no. 4 (4 November 2024), hlm. 166, <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i4.3305>.

sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif. Akibatnya, guru hanya mengandalkan buku paket yang dipinjamkan oleh perpustakaan dengan isi yang bersifat umum, kurang mendalam, serta minim dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik, jelas, dan informatif, terutama pada materi sejarah. Padahal, pemahaman mendalam terhadap materi sejarah dan kebudayaan menjadi semakin penting bagi siswa di era perkembangan zaman, karena hal ini membantu mereka dalam melestarikan identitas bangsa.<sup>10</sup>

Materi interaksi budaya masa kerajaan Islam sebenarnya sangat penting untuk dipahami karena memberikan wawasan mengenai proses akulturasi budaya yang membentuk identitas bangsa Indonesia. Namun demikian, jika penyajiannya kurang menarik, maka siswa akan kesulitan dalam memahami isi materi dan tidak mampu mengkaitkannya dengan konteks kehidupan saat ini. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar menurut teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun dari pengalaman, di mana siswa membentuk pemahaman mereka sendiri berdasarkan apa yang mereka alami dan rasakan secara langsung.<sup>11</sup> Dengan mengkaitkan materi tersebut pada realitas sosial dan budaya yang mereka temui sehari-hari, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih bermakna dan kontekstual tentang proses akulturasi budaya dalam sejarah bangsa Indonesia.

---

<sup>10</sup> M. Khair dan Noor Azmah Hidayati, "Membangun Minat Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi dan Metode Modul Ajar yang Kreatif," *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat* 2, no. 1 (2025), hlm. 48.

<sup>11</sup> Desti Dewi Sintya et al., "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS di SD," *Cendekia Pendidikan* 7, no. 9 (2024), hlm. 3.

Dalam konteks ini, peneliti perlu melakukan identifikasi terhadap karakteristik siswa melalui angket analisis karakteristik, yang bertujuan untuk mengenali profil, gaya belajar, kemampuan awal, minat, dan kondisi siswa secara umum. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa siswa menyukai media pembelajaran yang berisi teks, ilustrasi, dan gambar yang menarik, serta mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kaya akan unsur visual dan mudah dipahami sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan menyenangkan.

Sementara itu, hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa salah satu kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran yang bervariasi. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran, yang dipinjam melalui perpustakaan sekolah. Menurut siswa, keterbatasan informasi dalam buku paket serta penyajian gambar yang kurang jelas belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar mereka secara menyeluruh. Selain itu, kebijakan sekolah yang melarang penggunaan *smartphone* saat pembelajaran, meskipun bertujuan untuk mencegah penyalahgunaan perangkat, menjadi hambatan tersendiri dalam mengakses sumber belajar lain yang lebih interaktif. Oleh karena itu, siswa membutuhkan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan mereka untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa terkait media pembelajaran, diperlukan pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi interaksi budaya pada masa kerajaan Islam. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk Majalah IPS yang menyajikan materi secara komprehensif dengan desain menarik yang dibuat menggunakan *platform Canva*, guna meningkatkan daya tarik visual serta memudahkan keterpahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Majalah merupakan salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam proses pendidikan. Sebagai media komunikasi massa, majalah menyajikan informasi yang aktual, kontekstual, dan relevan dengan dinamika kehidupan, sehingga berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman. Informasi tersebut dikemas secara menarik melalui perpaduan antara teks, gambar, dan tata letak visual yang komunikatif. Penggunaan majalah dalam pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung siswa dalam menguasai konsep secara lebih mendalam dan bermakna.<sup>12</sup>

Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Majalah IPS dievaluasi melalui empat komponen, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, respons guru, dan respon siswa. Selanjutnya, dilakukan uji keefektifan dengan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas Majalah IPS sebagai

---

<sup>12</sup> Titin Yuniarti, A., Amalia Putri Shalihah, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, dan Virga Virnanda. "Memahami Media untuk Efektivitas Pembelajaran," *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023), hlm. 115. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>.

media pembelajaran pada materi interaksi budaya masa kerajaan Islam. Pemilihan Majalah IPS sebagai media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya dalam menyajikan materi tentang interaksi budaya masa kerajaan Islam secara khusus, dengan tampilan yang menarik dan penuh warna sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian relevan, seperti yang dilakukan oleh Didit Ditya Fritambiradi dan Lutfiah Ayundasar pada tahun 2023 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Inspiratif Sejarah (Manis) pada Materi Peran Raden Tumenggung Sosrokusumo I dalam Islamisasi Masyarakat Kabupaten Nganjuk Tahun 1830-1832 M*” dari Universitas Negeri Malang.<sup>13</sup> Pengembangan yang dilakukan menghasilkan penilaian sebesar 95% dari ahli materi, 90% dari ahli media, 74,8% dari uji coba siswa kelompok kecil, dan 85,3% dari uji coba siswa kelompok besar, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran majalah ini valid dan layak digunakan. Selain itu, penelitian pendukung lainnya adalah penelitian Risnawati Ramadhan Kiyai, Fitryane Lihawa, dan Rusiyah pada tahun 2025 dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Majalah Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi,*”<sup>14</sup> yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan majalah digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>13</sup> Didit Ditya Fritambiradi dan Lutfiah Ayundasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Inspiratif Sejarah (Manis) pada Materi Peran Raden Tumenggung Sosrokusumo I dalam Islamisasi Masyarakat Kabupaten Nganjuk Tahun 1830–1832 M,” *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 3, no. 8 (2023), hlm.891.

<sup>14</sup> Risnawati Ramadhan Kiyai, Fitryane Lihawa, dan Rusiyah Rusiyah, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Majalah Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi,” *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner* 2, no. 2 (2025), hlm. 274.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Majalah IPS sebagai media pembelajaran materi Interaksi Budaya Masa Kerajaan Islam pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan secara lebih efektif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan ketertarikan siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS pada materi Sejarah.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan papan tulis, yang sering kali tidak cukup untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat konseptual dan sejarah.
3. Terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah serta kebijakan sekolah terhadap penggunaan *smartphone* menghambat penggunaan media pembelajaran yang lainnya.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup permasalahan agar fokus kajian tertuju pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan demi memperoleh hasil yang optimal.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Majalah IPS berbentuk cetak, yang dirancang menggunakan *platform Canva* yang memuat materi interaksi budaya masa kerajaan Islam berfokus pada cara penyebaran agama Islam oleh Walisongo.
2. Subjek uji coba media pembelajaran dibatasi pada siswa kelas VIII F di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Majalah IPS sebagai media pembelajaran.
4. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam pengaruh media pembelajaran terhadap seluruh aspek hasil belajar, tetapi hanya sebatas pada peningkatan pemahaman terhadap materi interaksi budaya masa kerajaan Islam.

### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang sudah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Majalah IPS sebagai media pembelajaran materi Interaksi Budaya Masa Kerajaan Islam pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung?

2. Bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Majalah IPS sebagai media pembelajaran materi Interaksi Budaya Masa Kerajaan Islam pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan Majalah IPS sebagai media pembelajaran materi Interaksi Budaya Masa Kerajaan Islam pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung.
2. Mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Majalah IPS sebagai media pembelajaran materi Interaksi Budaya Masa Kerajaan Islam pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung.

### **F. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini akan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang berbentuk Majalah IPS. Produk atau media yang dikembangkan oleh peneliti akan berbentuk Majalah IPS dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Karakteristik produk yang dikembangkan adalah Majalah IPS yang memuat materi "Interaksi Budaya Masa Kerajaan Islam" dengan fokus utamanya penyebaran agama Islam oleh Walisongo yang ditunjukkan untuk kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung.
2. Media majalah IPS ini disajikan dalam bentuk cetak dengan ukuran B5 yang dirancang melalui *platform Canva* dan dilengkapi dengan majalah

digital berbantuan *platform Heyzine*, sehingga dapat diakses melalui *smartphone*.

3. Isi majalah mencakup materi penyebaran agama Islam oleh Walisongo, contoh peninggalan kerajaan Islam, serta contoh hasil akulturasi budaya pada masa kerajaan Islam, dan dilengkapi dengan barcode video pembelajaran yang terhubung langsung ke *platform YouTube* sebagai sumber belajar alternatif.
4. Majalah IPS ini memuat kuis-kuis online berbantu *Quizizz* dan *Quizalize* dan juga kuis teka-teki silang.

## **G. Kegunaan Penelitian**

### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran IPS. Penggunaan Majalah IPS sebagai media inovatif memperkaya referensi tentang strategi penyajian materi sejarah yang kontekstual dan menarik, serta dapat menjadi acuan bagi penelitian dan pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

#### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat digunakan di masa depan sebagai referensi bagi pihak sekolah dalam menyediakan alat bantu pembelajaran di kelas, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

**b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat memotivasi serta menambah referensi bagi guru dalam membuat atau menyiapkan media sebagai alat bantu pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik.

**c. Bagi Siswa**

Siswa dapat memanfaatkan media Majalah IPS sebagai media maupun sumber belajar, sehingga dapat memperluas wawasan mereka mengenai materi interaksi budaya kerajaan Islam.

**d. Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan, wawasan, serta alat bantu untuk mengembangkan berbagai materi ilmu terkait pembelajaran.

**H. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman pada istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka pentingnya penegasan istilah pada penelitian ini sebagai berikut:

**1. Secara Konseptual****a. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses sistematis yang dilakukan untuk merancang, membuat, menguji, dan mengevaluasi suatu produk pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Pengembangan ini dipilih karena mampu menghasilkan produk atau model yang memiliki tingkat validitas

tinggi melalui serangkaian uji coba lapangan dan validasi oleh ahli. Selain itu, proses ini juga bertujuan untuk mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang berkelanjutan dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Dengan demikian, pengembangan ini diharapkan dapat mengoptimalkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konseptual, serta memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang muncul dalam praktik pembelajaran.<sup>15</sup>

#### **b. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa secara lebih efektif dan efisien. Penggunaan media yang tepat memungkinkan informasi yang disampaikan oleh guru sebagai penyampai pesan di dalam kelas dapat diterima secara jelas dan efektif oleh siswa sebagai penerima pesan.<sup>16</sup>

#### **c. Media Majalah IPS**

Majalah merupakan media cetak yang menyajikan informasi secara lebih mendalam dan terperinci dibanding surat kabar. Majalah

---

<sup>15</sup> Nurlaela, Nurul Kholifah, and Nurlaela, "Pengembangan dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Efektivitas dan Dampak dalam Transformasi Digital Pendidikan," *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum* 3, no. 1 (2025), hlm. 28, <https://doi.org/10.59966/pandu.v3i1.1619>.

<sup>16</sup> Anggi Pratiwi et al., "Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)," *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan* 1, no. 2 (2023), hlm. 54.

memiliki penyajian isi yang lebih dalam, nilai aktualisasi atau kebaruan lebih lama, memiliki lebih banyak gambar dan foto dan cover menjadi daya tarik. Selain itu, ada juga teka-teki silang yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran.<sup>17</sup>

#### **d. Interaksi Budaya Masa Kerajaan Islam**

Interaksi Budaya Masa Kerajaan Islam dapat dipahami sebagai suatu proses timbal balik antara budaya lokal dengan unsur-unsur budaya Islam yang terjadi selama periode kejayaan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara. Para ulama dan penyebar agama memainkan peran vital dalam penyebaran Islam di Pantai Utara Jawa. Para Wali Songo, khususnya Sunan Kalijaga dan Sunan Gunung Jati, berhasil menyebarkan ajaran Islam dengan metode yang sesuai dan mudah diterima oleh masyarakat Jawa.<sup>18</sup>

## **2. Secara Operasional**

Pengembangan dalam penelitian ini merupakan suatu proses sistematis yang mencakup perancangan, pembuatan, pengujian, dan evaluasi produk pembelajaran berupa Majalah IPS. Pendekatan ini dipilih karena mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid melalui serangkaian uji coba lapangan dan validasi oleh ahli, serta mendorong inovasi pembelajaran yang berkelanjutan dan sesuai dengan

---

<sup>17</sup> M. Rizaldi, D. D. Fritambiradi, E. B. Febrianto, dan L. A. Fadillah, "Kolaborasi Majalah dan Teka-Teki Silang sebagai Media Pembelajaran Inovatif Sejarah (Manis)," *Jurnal Humanitas* 6, no. 2 (2020), hlm. 126-127.

<sup>18</sup> Ika. Purnamasari, E. M. Simaremare, S. Y. Dhalimunte, A. Marpaung, M. Sihotang, dan M. D. Nazwa, "Pengaruh Islam dalam Pembentukan Kerajaan-Kerajaan di Sumatera dan Pantai Utara Jawa," *Islam & Contemporary Issues* 4, no. 1 (2024), hlm. 18. <https://doi.org/10.57251/ici.v4i1.1357>.

perkembangan zaman. Media pembelajaran dipahami sebagai alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam konteks ini, Majalah IPS merupakan media cetak yang memuat materi sejarah dan dirancang berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, dengan memadukan konsep, data empiris, dan fakta historis yang telah diverifikasi. Adapun materi interaksi budaya masa Kerajaan Islam difokuskan pada penyebaran agama Islam oleh para ulama, khususnya Wali Songo, seperti Sunan Kalijaga dan Sunan Gunung Jati, yang dikenal melalui pendekatan dakwah kultural dengan memanfaatkan kesenian, simbol lokal, dan kearifan tradisional, sehingga mampu menyampaikan ajaran Islam secara harmonis dengan kehidupan masyarakat Jawa.