

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MONOPOLI EL-SMART UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH AMANATUL UMMAH PACET**

TESIS

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu persyaratan
untuk menyelesaikan pendidikan pada
Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Pada Semester Genap Tahun Akademik 2015/2016

Oleh:

Miqdarul Khoir Syarofit

(NIM: 14770046)



Dosen Pembimbing:

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

SEKOLAH PASCASARJANA

UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2016

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Miqdarul Khoir Syarofit

NIM : 14770046

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

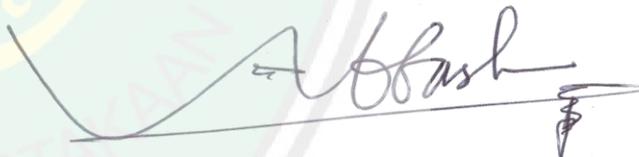
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Tesis dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
NIP. 19690526 200003 1 003


Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 19671220 199803 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet** telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 9 Agustus 2016

Dosen Penguji

Dr. H. Munirul Abidin, M.Ag
NIP. 19720420 200212 1 003

Ketua

Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 19671220 199803 1 002

Penguji Utama

Dr. H. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

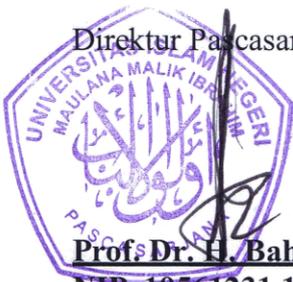
Anggota

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

Anggota

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 19561231 198303 1 032

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Hj. Syarofah, ayahanda Drs. H. Saikul Fithon, yang telah mengajari tentang kasih sayang dan keikhlasan doa;
2. Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) dan Dewan Dakwah Islam Indonesia (DDII), yang berkenan mendonasikan amal kebaikan;
3. Istri tercinta Anisatun Nur Laili, yang setia menemani proses penyelesaian tesis;
4. Siswi kelas XI MIA 4 TA 2015-2016 dan dewan guru Amanatul Ummah Pacet, yang bersedia mewarnai dengan berbagai komentar;
5. Dan segala kenangan selama proses studi magister di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

MOTTO

﴿ وَإِذْ قَالَ إِبْرَاهِيمُ رَبِّ أَرِنِي كَيْفَ تُحْيِي الْمَوْتَىٰ قَالَ أُولَئِكَ تُؤْمِنُ ۖ قَالَ بَلَىٰ وَلَٰكِن لِّيَطْمَئِنَّ قُلُوبِي ۖ قَالَ فَخُذْ أَرْبَعَةً مِّنَ الطَّيْرِ فَصُرْهُنَّ إِلَيْكَ ثُمَّ أَجْعَلْ عَلَىٰ كُلِّ جَبَلٍ مِّنْهُنَّ جُزْءًا ثُمَّ ادْعُهُنَّ يَأْتِينَكَ سَعْيًا وَاعْلَمْ أَنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿٢٦﴾ ﴾

“Dan (ingatlah) ketika Ibrahim berkata: ‘Ya Tuhan-ku, perlihatkanlah kepadaku bagaimana Engkau menghidupkan orang mati.’ Allah berfirman: ‘Belum percayakah engkau?’ Dia (Ibrahim) menjawab: ‘Aku percaya, tetapi agar hatiku tenang (mantap)’. Dia (Allah) berfirman: ‘Kalau begitu ambillah empat ekor burung, lalu cincanglah olehmu kemudian letakkan di atas masing-masing bukit satu bagian, kemudian panggillah mereka, niscaya mereka datang kepadamu dengan segera.’ Ketahuilah bahwa Allah Maha Perkasa, Maha Bijaksana”¹

(Al-Baqoroh: 260)

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *al Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Proyek Kitab Suci al Qur'an, 1979), hlm. 44.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miqdarul Khoir Syarofit

NIM : 14770046

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 29 Agustus 2016

Miqdarul Khoir Syarofit
NIM. 14770046

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur tercurahkan ke hadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala*, yang dengan segala kasih dan anugerah-Nya tesis ini dapat diselesaikan. Saya menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini terdapat hambatan dan kesulitan yang dihadapi, namun Allah memberikan kemudahan melalui bantuan serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga akhirnya tesis ini selesai pada waktunya. Penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya dan rasa hormat kepada seluruh pihak yang telah berjasa dalam penyelesaian tesis ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharja, M.Si, Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bapak Prof. Dr. H. Baharudin, M.Pd.I, Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bapak Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd, selaku pembimbing I tesis yang telah bersedia dengan tulus memberikan bimbingan, petunjuk dan saran kepada penulis selama penyelesaian tesis
5. Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M.Si, selaku pembimbing II tesis yang telah bersedia dengan tulus memberikan bimbingan, petunjuk dan saran kepada penulis selama penyelesaian tesis
6. Ibu Dinda Ayasofia, M.Pd, selaku penguji media yang telah bersedia menguji Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart

7. Bapak Abdul Halim, M.Pd.I, selaku penguji materi yang telah bersedia menguji Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart
8. Bapak H. Khoirullah, Lc, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet yang telah membantu dan memberikan data-data yang diperlukan penulis.

Di samping itu, penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi pembaca.

Malang, 22 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Motto	v
Surat Pernyataan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
Abstrak	xvii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk	9
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
H. Definisi Istilah	14
I. Orisinalitas Penelitian	15

J. Sistematika Pembahasan	17
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	20
A. Kajian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	20
B. Kajian tentang Monopoli El-Smart.....	26
C. Kajian tentang Sejarah Kebudayaan Islam	32
D. Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran.....	37
BAB III: METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	38
A. Model Penelitian dan Pengembangan	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
C. Uji Coba Produk	52
BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN	64
A. Hasil Studi Pendahuluan	64
B. Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Sasaran	64
1. Uji Ahli Media Pembelajaran	64
a. Penyajian Data	64
b. Analisis Data	69
c. Revisi Produk Pengembangan	70
2. Uji Ahli Materi	71
a. Penyajian Data	71
b. Analisis Data	76
c. Revisi Produk Pengembangan	76
3. Uji Ahli Pembelajaran	77
a. Penyajian Data	77

b. Analisis Data	81
c. Revisi Produk Pengembangan	82
4. Uji Coba Kelompok Kecil	83
a. Penyajian Data	83
b. Analisis Data	85
c. Revisi Produk Pengembangan	91
5. Uji Coba Lapangan	91
a. Penyajian Data	91
b. Analisis Data	95
c. Revisi Produk Pengembangan	101
d. Penyajian Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	102
e. Uji Hipotesis	109
BAB V: ANALISA HASIL PENGEMBANGAN	119
A. Proses Pembuatan Monopoli El-Smart	119
1. Analisa Aspek Materi	119
2. Analisa Aspek Desain Media	122
3. Analisa Kelebihan dan Keterbatasan Media	125
B. Persepsi Ahli terhadap Monopoli El-Smart	127
1. Analisa Uji Ahli Media Pembelajaran	127
2. Analisa Uji Ahli Materi	129
3. Analisa Uji Ahli Pembelajaran	130
C. Efektivitas Monopoli El-Smart dalam Meningkatkan Prestasi Belajar	133

1. Analisa Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	133
2. Analisa Uji Hipotesis	134
BAB V: PENUTUP	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan	139
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN	143



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Orisinalitas Penelitian	17
Tabel 3.1: KI-KD SKI Kelas XI Proses Perkembangan Ilmu	43
Tabel 3.2: KI-KD SKI Kelas XI Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah	44
Tabel 3.3: Kriteria Interpretasi Sugiono.....	62
Tabel 4.1: Hasil Penilaian Ahli Kelayakan Media Pembelajaran	65
Tabel 4.2: Ikhtisar Data Penilaian Ahli Media Pembelajaran	68
Tabel 4.3: Hasil Penilaian Ahli Materi	71
Tabel 4.4: Ikhtisar Data Penilaian Ahli Materi Pelajaran	75
Tabel 4.5: Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	78
Tabel 4.6: Ikhtisar Data Penilaian Ahli Pembelajaran.....	81
Tabel 4.7: Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	85
Tabel 4.8: Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan.....	92
Tabel 4.9: Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah” pada Kelas Kontrol	102
Tabel 4.10: Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah” pada Kelas Eksperimen	104

Tabel 4.11:	Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” pada Kelas Kontrol	106
Tabel 4.12:	Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” pada Kelas Eksperimen....	107
Tabel 4.13:	Hasil Uji Normalitas pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah”	110
Tabel 4.14:	Hasil Uji Normalitas pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	111
Tabel 4.15:	Hasil Uji Homogen pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah”	111
Tabel 4.16:	Hasil Uji Homogen pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	111
Tabel 4.17:	Hasil Uji <i>Paired Samples Statistics</i> tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah”	113
Tabel 4.18:	Hasil Uji <i>Paired Sampes Test</i> tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah”	114
Tabel 4.19:	Hasil Uji <i>Paired Samples Statistics</i> tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	116
Tabel 4.20:	Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	37
Gambar 3.1: Langkah-langkah R&D berdasarkan model Borg & Gall	41
Gambar 3.2: Papan Monopoli El-Smart	49
Gambar 3.3: Uang <i>Abbasiyah Kingdom of Dirham</i>	50
Gambar 3.4: Bidak dan Dua dadu	50
Gambar 3.5: Kartu Properti Kotak dan Soal Pertanyaan Pemain	50
Gambar 3.5: Soal Pertanyaan <i>Banker</i>	51
Gambar 4.1: Revisi bidak bergambar	71
Gambar 4.2: Data <i>Paired Sampel T Test</i> pada Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”	113
Gambar 4.3: Hasil Uji Hipotesa tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”	115
Gambar 4.4: Data <i>Paired Sampel T Test</i> pada Tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”	116
Gambar 4.5: Hasil Uji Hipotesa tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian	121
Lampiran 2	: Surat Bukti Penelitian.....	122
Lampiran 3	: Angket Validasi Ahli Media.....	123
Lampiran 4	: Angket Validasi Ahli Materi	126
Lampiran 5	: Angket Validasi Ahli Pembelajaran	129
Lampiran 6	: Angket Siswa.....	132
Lampiran 7	: Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	135
Lampiran 8	: Tabel T _{table}	142
Lampiran 9	: Pedoman Pemanfaatan Monopoli El-Smart	143
Lampiran 10	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	147
Lampiran 11	: Dokumentasi Eksperimen.....	152
Lampiran 12	: Daftar Riwayat Hidup	153

ABSTRAK

Syarofit, Miqdarul Khoir. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet*. Tesis. Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam. Pascasarjana. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing (1) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd dan Pembimbing (2) Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Monopoli El-Smart, Sejarah Kebudayaan Islam

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini didasarkan pada realita bahwa belum tersedianya media pembelajaran interaktif, khususnya permainan Monopoli dan rasa jenuhnya peserta didik terhadap proses pembelajaran SKI. Hasil pengembangan media ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefesienan dan kemenarikan Monopoli El-Smart dalam proses kegiatan belajar SKI pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah untuk kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet.

Agar tujuan di atas dapat terealisasikan dengan baik, peneliti mengadopsi model pengembangan *Borg and Gall*, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) penyusunan produk, (4) validasi, (5) revisi produk I, (6) uji coba, (7) revisi produk II, (8) implementasi.

Dari hasil validasi ahli media pembelajaran, Monopoli El-Smart mendapatkan skor total 76,1% dengan kualifikasi baik. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor total 82,9% dengan kualifikasi baik. Dan hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor total 89,7% dengan kualifikasi sangat baik. Pada tahap uji coba kelompok kecil, Monopoli El-Smart mendapatkan skor total 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Sementara dalam uji coba lapangan, tingkat keefisiensi, keefektifan dan kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan skor total 94,6% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan prestasi belajar peserta didik yang diukur melalui *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”, dari hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata perolehan prestasi belajar *post-test* tersebut mencapai 67,04 dibanding 78,48, terdapat peningkatan sebesar 11,44. Sementara pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” dari hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata perolehan prestasi belajar *post-test* tersebut mencapai 69,44 dibanding 79,07, terdapat peningkatan sebesar 9,63.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan saran kepada guru agar dapat memproduksi media pembelajaran secara efektif guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik, seperti dibuat dalam bentuk digital.

ABSTRACT

Syarofit, Miqdarul Khoir. 2016. Media of Interactive Learning Development Monopoli El-Smart for History of Islamic Culture Subject in Ninth Grades of Islamic Senior High School Amanatul Ummah Pacet. Thesis, Master of Education Program of Islamic Studies Post Graduate School of the Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: (1) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd dan Pembimbing (2) Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Keyword : Development, Media of Interactive Learning, Monopoli El-Smart, History of Islamic Culture

Developing of this interactive media Monopoli El-Smart caused of there is no media interactive in Islamic learning, especially for history of Islamic culture. The result of developing this media aimed to increase the learning's effective, reach the goal of learning, and interested for the student in learning process, especially for history of Islamic culture learning. This media developed for a special theme, it is "knowledge development in Abbasiyah Era, the interactive media monopoli El-Smart for ninth grades of Islamic senior high school".

The model of development this media is using Borg and Gall model, it is: analyst necessary, planning, composing a product, validate, revision of product, try and error , second revision of product, implementation.

The results of validation from specialist of learning media monopoli El-Smart media get the total score 76,1 % with good qualification. The results of validation from specialist of subject matter get the total score 82,9% with good qualification. The results of validation from specialist of learning get the total score 89,7 % with very good qualification. In try and error stage on little group, monopoli El-Smart get the total score 91,6 % with very good qualification, and in try and error on field for effectivity, efficiency, and interested media, it get the total score 94,6% with very good qualification. And the results of students studying that valued by post-test of control class and post-test of experiment class in theme "knowledge development process in Abbasiyah era", knowed an average from studying result achieves 67,04 from 78,48, it means there is an achievement 11,44. And in theme "the collapse of Abbasiyah era" knowed an average from post-test achieve 69,44 from 79,07, it means there is an achievement 9,63.

From this research, researcher suggest for teacher in order to producing this interactive learning media effectively to achieve a motivation and student studying result, it means the teacher can product this media by digital media.

مستخلص البحث

مقدار الخير شرفيت. 2016. تطوير وسائل التعليم التفاعلي مونوبولي السمريت في مادة التاريخ الاسلامي فصل إحدى عشر بمدرسة العالية أمانة الأمة باشيت. أطروحة. برنامج ماجستير التربية الاسلامية، كلية الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المستشارون: (1) الدكتور سوغخ لستيو فراوو الحاج الماجستير، (2) الدكتور عبد الباسط الحاج الماجستير

كلمات الرئيسية: تطوير، وسائل التعليم التفاعلي، مونوبولي السمريت، مادة التاريخ الاسلامي

ويستند تطوير وسائل التعليم التفاعلي مونوبولي السمريت على عدم توفر وسائل التعليم التفاعلي، حتى يمل الطالب بدراسة مادة التاريخ الاسلامي. وتقصد نتيجة هذا التطوير لأداء الحاجة الماسة عن الوسائل التعليم القادرة على إبراز الفعالية والكفاءة والجاذبة في تدريس مادة التاريخ الاسلامي، خاصة في موضوع عملية نمو العلم والمعرفة في الخلافة العباسية وانخراب الخلافة العباسية فصل إحدى عشر بمدرسة العالية أمانة الأمة باشيت.

وهذا التطوير يعتمد على نموذج بورغ وغال، وهي: (1) تحليل الاحتياجات، (2) تطوير المتاجات، (3) إعداد النتائج، (4) الاختبار، (5) مراجعة المنتج الأولى، (5) التجربة، (6) مراجعة المنتج الثانية، (7) التطبيق.

ونتيجة اختبار وسائل التعليم حصلت على 76,1٪ (جيد)، ونتيجة اختبار المادة حصلت على 82,9٪ (جيد)، ونتيجة اختبار التدريس حصلت على 89,7٪ (جيد جدا)، ونتيجة اختبار الفرقة الصغرى حصلت على 91,6٪ (جيد جدا)، ونتيجة اختبار الميداني حصلت على 94,6٪ (جيد جدا). بينما مخرجات تعلم الطالب التي تعرف من خلال نتائج صف السيطرة وصف التجربة في موضوع عملية نمو العلم والمعرفة في الخلافة العباسية بين 78,48 و 67,04، يعرف من قيمة المتوسطة بأن مخرجات تعلم الطالب في صف التجربة تزيد على 11,44. وأما في موضوع انخراب الخلافة العباسية بين 79,09 و 69,44، يعرف من قيمة المتوسطة بأن مخرجات تعلم الطالب في صف التجربة تزيد على 9,63.

بناء على هذه الأطروحة، فإنه يمكن الاقتراح على المعلم أن إنتاج وسائل التعليم الفعالة لزيادة حوافر التدريس ومخرجات تعلم الطالب، مثل: شكل الرقمي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar, sebagaimana yang didefinisikan oleh Wina Sanjaya - hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi atau materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal kemudian ditafsirkan oleh peserta didik sehingga pembelajaran dapat diterima.²

Namun demikian, bisa terjadi proses komunikasi mengalami hambatan, artinya tidak selamanya pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan mudah diterima oleh penerima pesan. Bahkan adakalanya pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan. Oleh sebab itu, dalam proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Saluran inilah yang disebut media.

Penggunaan media pembelajaran interaktif pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Bandung: Kencana Prenada, 2008), hlm. 205.

Dengan menyadari fungsi tersebut, Basyirudin Usman mengatakan bahwa pada esensinya media dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit serta mudah dipahami. Media juga dapat berperan menarik perhatian dan minat siswa sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.³

Pemakaian media pembelajaran interaktif dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan stimulus kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sehingga diperlukan adanya usaha lebih untuk memperbaiki pola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan atau model yang dianggap efektif dan efisien.

Dalam PP nomer 19 tahun 2005 pasal 20 dijelaskan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran yang juga sudah diterangkan melalui permendiknas tentang standar proses, salah satunya mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lain sebagainya. Bahan ajar hanyalah bagian kecil dari salah satu faktor yang berpengaruh terhadap mutu suatu pendidikan, estafet selanjutnya bagaimana guru mengembangkan bahan ajar tadi menjadi lebih inovatif dan kreatif.

Akan tetapi teori tersebut tak sebanding dengan kenyataan di lapangan yang menyatakan bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mengalami stagnasi, acapkali peserta didik

³ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 24.

mengalami kebosanan ketika mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Persepsi awal tentang monotonnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menyebabkan peserta didik kurang antusias dan mengalami kejenuhan ketika mempelajari SKI, apalagi membahas sejarah Islam yang erat kaitannya dengan nama orang, nama kota, tahun dan peristiwa.

Akar masalah di atas sebenarnya berdasarkan survey yang dilakukan oleh Abdul Halim disebabkan metodologi pembelajaran yang kurang interaktif, 30 responden dari kalangan siswa mereka menyatakan dari lima guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hanya satu guru saja yang unik dan kreatif dalam pengajaran.⁴ Dari hasil survey tersebut, setidaknya peneliti mengetahui titik mula bagaimana mengatasi rasa kurang tertariknya siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yaitu pengemasan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang belum menarik dan sering mengandalkan metode konvensional, seperti: ceramah dan sebagainya.

Padahal apabila direnungkan secara seksama, pendidikan tentang sejarah menjadi variabel yang sangat penting dalam pembangunan kepribadian manusia serta menempati posisi strategis untuk memahami hakikat kehidupan secara personal maupun sosial. Pengetahuan akan sejarah tersebut akan lebih maksimal apabila direkonstruksi kembali hingga menjelma menjadi nilai kebaikan universal yang bersifat *rahmatan lil 'alamin*.

Dalam al-Qur'an surat ar-Rum: 42, Allâh Azza wa Jalla berfirman:

﴿ قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِن قَبْلَ كَانَ أَكْثَرُهُمْ مُّشْرِكِينَ ﴿٤٢﴾ ﴾

⁴ Abdul Halim, M.Pd.I, wawancara (Pacet, 10 Januari 2016).

*“Katakanlah (Muhammad), ‘Bepergianlah di bumi lalu lihatlah bagaimana kesudahan orang-orang terdahulu. Kebanyakan dari mereka adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah)’”.*⁵

Ayat di atas menunjukkan betapa pentingnya peran pendidikan tentang sejarah dalam dimensi kehidupan manusia, karena melalui sejarah manusia tidak hanya sekedar memperoleh ilmu dan pengetahuan, namun nilai kebijaksanaan atau dalam bahasa agamanya sering disebut ibrah, yang pada akhirnya manusia memiliki kesempatan besar untuk melahirkan revolusi hidup dengan menganalisa kunci kesuksesan dan kehancuran tokoh sejarah.

Hal tersebut diperkuat oleh keterangan Abu Ishâk Ahmad bin Muhammad bin Ibrahim ats-Tsa'labi rahimahullah atau yang lebih dikenal dengan sebutan imam as-Sakhawi tentang beberapa manfaat dan hikmah dari kisah-kisah dalam al-Qur'an yang Allâh Azza wa Jalla sampaikan kepada Rasûlullâh Shallallâhu ‘alaihi wa sallam mengenai keadaan para Nabi dan umat-umat yang terdahulu, yaitu sebagai pelajaran dan pendidikan bagi umat Rasûlullâh Shallallâhu ‘alaihi wa sallam dan untuk mengabadikan nama baik dan mengenang jejak-jejak terpuji mereka.⁶

Pendapat yang dijelaskan oleh imam as-Sakhawi tadi mempertegas bahwa kebutuhan manusia modern terhadap sejarah merupakan bagian urgen dari reformasi khazanah intelektualitas dan pengalaman hidup manusia menjadi lebih baik dalam menjawab tantangan situasi yang selalu mengalami fluktuasi atau perubahan. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin mengabdikan diri

⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *al Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Proyek Kitab Suci al Qur'an, 1979), hlm. 415.

⁶ Ahmad bin Muhammad bin Ibrahim ats-Tsa'labi, *al-I'lânu bit Taubikhi liman Dzâmat Târîkh*, (Beirut: Muassasah ar-Risalah, 1986), hlm. 37.

kepada pendidikan sejarah, secara khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA).

Hanya dengan optimalisasi berbagai upaya inovasi dalam pengemasan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bisa diharapkan untuk mengformulasikan minat siswa terhadap Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), salah satunya yang akan peneliti lakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik.

Sengaja peneliti tidak menjadikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada sekolah umum, baik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai objek penelitian dengan pertimbangan porsi pelajaran sejarah Islam dalam mata pelajaran PAI hanyalah terbatas pada satu hingga dua tema. Berbeda halnya jika objek penelitiannya berfokus pada mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah yang memang diproyeksikan secara spesifik untuk mempelajari tentang sejarah Islam.

Terkait alasan peneliti memilih MA Amanatul Ummah Pacet-Mojokerto sebagai objek kajian dikarenakan sekolah yang bersangkutan telah mewajibkan para guru – termasuk di dalamnya guru Sejarah Kebudayaan Islam, untuk memakai media pembelajaran interaktif, minimal dengan mengoptimalkan proyektor (LCD), namun kurang dimaksimalkan oleh dewan guru, khususnya guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Oleh karenanya, peneliti ingin menawarkan wacana media pembelajaran interaktif baru yang

lebih bersifat ‘solutif, menarik, aktif, rekreatif dan tematik’ dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang selama ini digunakan.

Adapun pokok yang akan dibahas peneliti membatasi pada salah satu tema pada buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA Semester Genap, yaitu “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”. Tema tersebut akan diulas melalui pendekatan saintifik yang meliputi lima langkah, yaitu: mengamati, menanya, menalar, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan.

Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” ini begitu erat sekali dengan kemajuan dan kemunduran dunia intelektual Islam, di mana pada jaman tersebut Islam berada pada masa kejayaan, lantas karena beberapa sebab kejayaan tersebut justru menjadi boomerang sehingga kerajaan Abbasiyah menjadi hancur. Kedua tema tersebut menarik untuk dipelajari lebih detail dengan penyajian yang unik, agar peserta didik dapat mengambil beberapa kunci rahasia masa keemasan Islam dan mampu mengestafetkannya dalam realitas kekinian, akan tetapi dapat mengantisipasi faktor kemunduran.

Kembali mengingat realita di lapangan bahwa (1) minimnya keinginan guru SKI untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya, (2) kesulitan para guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif karena minimnya referensi produk nyata dan membutuhkan waktu lama untuk membuatnya, (3) kebutuhan mendesak media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta

didik. Maka peneliti tertarik untuk menulis tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI MIA di MA Amanatul Ummah Pacet”.

Pengembangan ini didasari karena media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi, terbimbing dan terkontrol, serta MA Amanatul Ummah telah memiliki fasilitas yang memadai untuk mengimplementasikan pengembangan produk ini. Sehingga peneliti berminat untuk menyumbangkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Dari beberapa paparan dalam latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana proses pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”?
2. Bagaimana persepsi ahli terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada pokok bahasan “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”?
3. Bagaimana efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dalam meningkatkan prestasi belajar pada pokok bahasan “Proses

Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.
2. Untuk mengetahui persepsi ahli terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.
3. Untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dalam meningkatkan prestasi belajar pada pokok bahasan “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi dalam pembelajaran tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” monopoli El-Smart yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan sumbangsih nyata kepada berbagai elemen yang terkait, antara lain:

a. Bagi guru

Untuk panduan dalam mengembangkan pembelajaran sehingga menjadi lebih kreatif, inovatif dan inspiratif.

b. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik kepada siswa sehingga tumbuh rasa cinta terhadap Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan siswa dapat belajar berkelompok di luar jam pelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai penambah koleksi media pembelajaran interaktif, dan lebih baik lagi apabila monopoli El-Smart dapat menginspirasi pembuatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran yang lain.

E. Spesifikasi Produk

Produk bahan ajar yang dihasilkan berupa yaitu monopoli El-Smart dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok ataupun individu.
2. Dalam konten isi, produk media pembelajaran interaktif berisikan beberapa pokok bahasan pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” untuk kelas XI semester genap.

3. Adapun bentuknya, permainan monopoli El-Smart merupakan modifikasi dari desain monopoli konvensional. Detailnya sebagaimana berikut:

a. Papan monopoli El-Smart berbahan kertas AP150 dengan ukuran 50x50, terdiri dari 28 kotak dengan rincian 1 kotak awal 'Bismillah' untuk memulai permainan, 1 kotak 'Bayar Jizyah', 1 kotak 'Tunjangan Baitul Mal', 1 kotak 'Korupsi Hukum Mati', 5 kotak 'Monopoli El-Smart' dan 19 kotak dengan nama-nama yang berada pada tema "Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah" dan "Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah". 19 kotak tersebut dibagi menjadi empat variasi, yaitu: nama kota, nama penemuan, nama raja dan nama cendikiawan pada tema "Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah" dan "Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah".

b. 'Peraturan Monopoli El-Smart'. Adapun detail peraturannya sebagai berikut:

1. Setiap pemain mendapatkan modal awal sebanyak AKD 2.000.
2. Pemain berjalan sesuai jumlah angka dadu.
3. Jika pemain berhenti di petak yang belum dimiliki, maka pemain tersebut dapat memilih untuk membeli atau tidak. Jika telah dibeli, maka setiap pemain lain yang singgah di petak tersebut, akan diberikan pertanyaan. Jika tidak mampu menjawab, pemain tersebut terkena denda sesuai dengan tertera di kartu hak milik.

4. Jika pemilik petak akan menjual kembali hak miliknya tersebut, pemain akan mendapatkan sesuai dengan harga beli.
5. Setiap kali melewati kotak '*Bismillah*' maka pemain akan mendapatkan uang senilai AKD 200. Tetapi jika berhenti tepat di kotak '*Bismillah*', pemain tidak mendapatkan uang.
6. Berhenti di petak 'Bayar Jizyah', pemain dikenakan denda AKD 100.
7. Berhenti di petak 'Tunjangan Baitul Mal', pemain berhak mendapatkan uang hasil denda di tengah petak. Jika sedang kosong, maka banker akan memberikan tunjangan sebesar AKD 200.
8. Berhenti di petak 'Monopoli El-Smart' akan mendapatkan pertanyaan berhadiah dari *banker*, dan apabila dapat menjawab secara tepat, maka akan mendapatkan hadiah dari *banker* sesuai dengan nominal yang tertera pada setiap soal.
9. Setiap pemain yang berhenti di kotak 'korupsi', dia dikenai denda AKD 500 atau jika tidak mampu membayar, maka didiskualifikasi.
10. Ketentuan tersebut di atas berlaku setelah melewati putaran pertama.
11. *Banker* juga berperan mengoreksi benar dan salahnya jawaban para pemain.

- c. Kemenangan pemain ditentukan dari pengumpulan pundi uang AKD dan petak yang terbeli (dinominalkan sesuai harga yang tertera di petak).
- d. Dalam pengoperasian permainan monopoli El-Smart ini membutuhkan peralatan berikut:
 - 1) Papan monopoli
 - 2) Dadu
 - 3) Bidak
 - 4) Uang kertas
 - 5) Lembaran soal

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pembuatan game monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas prestasi belajar. Pemanfaatan monopoli El-Smart ini akan membantu para guru yang masih menerapkan metode konvensional dengan menggunakan ceramah sebagai andalan pengajarannya.

Setelah penyelesaian monopoli El-Smart, pembelajaran akan terasa lebih aktif, efektif dan efisien, sehingga para siswa menjadi semangat, rajin dan aktif dalam mengikuti proses belajar dan pembelajaran, sehingga akan berefek pada peningkatan kualitas prestasi belajar peserta didik. Namun tak dapat dipungkiri, untuk memaksimalkan peran dan fungsinya, monopoli El-Smart juga harus tetap didukung oleh metode pembelajaran konvensional.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan bahan ajar ini mempunyai beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Belum terfasilitasinya media pembelajaran interaktif pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” yang disediakan oleh pihak Madrasah Aliyah.
2. Produk yang dihasilkan dari pengembangan bahan ajar diasumsikan oleh peneliti dapat memotivasi semangat belajar siswa dan memaksimalkan prestasi belajar sesuai dengan pencapaian yang telah ditentukan.
3. Pencapaian prestasi belajar siswa merupakan pencapaian tujuan pembelajaran yang diukur melalui indikator-indikator yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013 dan jawaban dari para responden.
4. Apabila media pembelajaran interaktif yang telah diuji terbukti efektif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, maka hasil pengembangan ini dapat dipakai oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam proses pembelajaran.

Sementara untuk keterbatasannya, dapat diuraikan sebagaimana berikut ini:

1. Pengembangan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam ini hanya menghasilkan satu produk untuk siswa kelas XI MA Amanatul Ummah.
2. Tidak melibatkan mata pelajaran secara keseluruhan, melainkan mata pelajaran tertentu, yakni mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Hanya fokus mengembangkan satu tema materi pelajaran, yakni: “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”
4. Objek penelitian terbatas pada sekolah dan pembelajaran tertentu di kelas XI MIA MA Amanatul Ummah.

H. Definisi Istilah

Untuk mempermudah memahami serta menghindari makna ganda dari konteks penelitian ini, maka pada bagian ini peneliti akan memaparkan pengertian dari masing-masing istilah yang menjadi kata kunci pada penelitian ini.

1. Media Pembelajaran Interaktif adalah media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya.
2. Monopoli El-Smart merupakan akronim dari “Solusi Mudah Aktif Rekreatif Tematik”. Yaitu sebuah permainan yang termodifikasi dari desain monopoli konvensional.
3. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA). Materi lebih banyak berisi catatan lengkap tentang segala sesuatu yang dihasilkan oleh umat islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia.

4. Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” adalah masa pemerintahan Bani Abbasiyah yang berlangsung selama 505 tahun, diperintah oleh 14 khalifah. Pada masa inilah, peradaban ilmu tumbuh pesat sepanjang sejarah, sehingga periode tersebut dijuluki masa kejayaan Islam. Namun karena beberapa faktor internal maupun eksternal, kejayaan Islam sirna.

I. Orisinalitas Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif SKI dengan menggunakan monopoli El-Smart pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa kelas XI MIA, belum pernah diteliti sebelumnya, akan tetapi sudah ada penelitian dengan judul yang hampir sama, yaitu:

No.	Pengembang	Metode	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Anis Farida. Pengembangan Media pembelajaran interaktif Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada tema Tempat Tinggalku Kelas IV di MI Bahrul Ulum, Batu. <i>Tesis. Malang: Jurusan PGMI, UIN Maulana Malik Ibrahim.</i>	R&D	Metode yang dipakai menggunakan R&D	1. Pada tema Tempat Tinggalku 2. Menggunakan Jigsaw, bukan monopoli El-Smart 3. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV	1. Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”. 2. Model pengembangan menggunakan teori <i>Research and Devolepment (R&D)</i> 3. Subjek ujicoba penelitian adalah siswa kelas XI MIA MA Amanatul Ummah
2	Ahmad Sirojuddin. Pengembangan Bahan Ajar Mind Map	R&D	Pada mata pelajaran SKI	1. Media pembelajaran interaktifnya	1. Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan monopoli El-Smart

	<p>Berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran SKI.</p> <p><i>Tesis. Malang: Jurusan PAI, UIN Maulana Malik Ibrahim.</i></p>			<p>menggunakan Multimedia Aurora 3D, bukan monopoli El-Smart</p>	<p>sebagai media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Model pengembangan menggunakan teori <i>Research and Devolepment</i> (R&D) 3. Subjek ujicoba penelitian adalah siswa kelas XI MIA MA Amanatul Ummah
3	<p>Atiqatul Musyarofah.</p> <p>Pengembangan Alat Peraga <i>Pop Up</i> dalam Pembelajaran Cerita Ibnu Sina pada Mata Pelajaran SKI kelas VII SMP.</p> <p><i>Tesis. Malang: Jurusan PAI, UIN Maulana Malik Ibrahim.</i></p>	R&D	<p>Pada mata pelajaran SKI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran interaktifnya menggunakan <i>Pop Up</i>, bukan monopoli El-Smart 2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”. 2. Model pengembangan menggunakan teori <i>Research and Devolepment</i> (R&D) 3. Subjek ujicoba penelitian adalah siswa kelas XI MIA MA Amanatul Ummah
4	<p>I Gede Martha Adi. Desak Putu Parmiti. I Gede Wawan Sudatha.</p> <p>Pengembangan Media pembelajaran interaktif Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VIII Semester I di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013.</p> <p><i>Jurnal. Singaraja: Jurusan Teknologi</i></p>	R&D	<p>Merupakan penelitian yang memakai metode R&D</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pengembangan pada mata pelajaran IPA 2. Objek sasaran penelitian adalah siswa kelas VIII 3. Pengembangan media berbasis murni multimedia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”. 2. Model pengembangan menggunakan teori <i>Research and</i>

	<i>Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.</i>				<i>Devolepment (R&D)</i> 3. Subjek ujicoba penelitian adalah siswa kelas XI MIA MA Amanatul Ummah
5	Dwi Widjanarko. Pengembangan Media pembelajaran interaktif Teori Kelistrikan Otomotif Berbasis Komputer. <i>Disertasi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta</i>	R&D	Metode yang dipakai menggunakan R&D	1. Fokus pengembangan pada teori kelistrikan otomotif 2. Pengembangan media berbasis murni komputer	1. Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”. 2. Model pengembangan menggunakan teori <i>Research and Devolepment (R&D)</i> 3. Subjek ujicoba penelitian adalah siswa kelas XI MIA MA Amanatul Ummah

(Tabel 1.1: Orisinalitas Penelitian)

J. Sistematika Pembahasan

Tesis ini terdiri dari lima bab, yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian dan pengembangan, hasil pengembangan, dan penutup.

Bab Pertama: Pendahuluan

Pendahuluan adalah bab pertama dari tesis ini. Bab pertama berisi tentang (1) latar belakang masalah; yang menjelaskan tentang gambaran umum permasalahan yang menjadi topik utama penelitian pengembangan, (2) rumusan masalah; berisi tentang pernyataan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti, (3) tujuan penelitian dan pengembangan, (4) spesifikasi produk yang dikembangkan, (5) manfaat pengembangan, (6) pentingnya penelitian dan pengembangan, (7) asumsi dan

keterbatasan penelitian dan pengembangan, (8) orisinalitas penelitian, (9) definisi operasional, (10) sistematika pembahasan.

Bab Kedua: Kajian Pustaka

Kajian pustaka atau kajian teori meliputi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Monopoli El-Smart dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Bab Ketiga: Metode Penelitian dan Pengembangan

Berisi tentang metode atau model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam meneliti suatu objek permasalahan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari: (1) Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) Tahap perencanaan, (3) Tahap pengembangan format produk awal, (4) Tahap uji coba awal oleh validasi, (5) Tahap revisi produk, (6) Tahap uji coba lapangan, (7) Tahap revisi produk, (8) Tahap uji lapangan, (9) Tahap revisi produk akhir, (10) Tahap desiminasi dan implementasi.

Akan tetapi, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti, penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 8 dan 9. Selain langkah di atas, pada bab III juga akan dijelaskan terkait uji coba produk yang komponennya memuat: desain uji produk, sumber uji produk, jenis dan teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab Keempat: Hasil Pengembangan

Pada bab ini akan disajikan tentang data-data yang telah diperoleh dari bab ketiga sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah disebutkan sampai pada data uji coba produk.

Bab Kelima: Analisa Hasil Pengembangan

Bab ini berisi analisa peneliti terhadap hasil pengembangan, baik dari aspek proses pembuatan Monopoli El-Smart, persepsi ahli maupun efektivitas dalam meningkatkan prestasi belajar.

Bab Keenam: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaat, kemenarikan, keefektifan dan efesiensi bahan ajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Pengembangan

Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Pengembangan yang secara umum berarti pola pertumbuhan menginovasi terhadap suatu media untuk terus melakukan evolusi guna mendapatkan kualitas yang lebih baik.⁷

Merupakan suatu kewajaran apabila kehidupan selalu mengalami fluktuasi yang menuntut kecerdasan manusia untuk dapat memanfaatkan peluang sekecil apapun dengan mengembangkan sumber daya yang ada di sekitarnya. Coba kita amati seksama surat al-An'am: 99, bagaimana Tuhan menginterpretasikan proses ekosistem alam yang sebenarnya Tuhan ingin menunjukkan kita bahwa dalam setiap fase pengembangan dibutuhkan ketelitian untuk memaksimalkannya menjadi hasil yang lebih berkualitas.

﴿ وَهُوَ الَّذِي أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ نَبَاتَ كُلِّ شَيْءٍ فَأَخْرَجْنَا مِنْهُ خَضِرًا نُخْرَجُ مِنْهُ حَبًّا مَّتْرَاكِبًا وَمِنَ النَّخْلِ مِن طَلْعِهَا قِنْوَانٌ دَانِيَةٌ وَجَنَّاتٍ مِّنْ أَعْنَابٍ وَالزَّيْتُونَ وَالرَّيْحَانَ مُشْتَبِهًا وَعَيْرٍ مُّشْتَبِهًا أَنْظُرُوا إِلَى ثَمَرِهِ إِذَا أَثْمَرَ وَيَنْعِهِ إِنَّ فِي ذَٰلِكُمْ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿٩٩﴾

⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013), hlm. 222.

“Dan Dialah yang menurunkan air hujan dari langit, lalu Kami tumbuhkan dengan air itu segala macam tumbuh-tumbuhan maka Kami keluarkan dari tumbuh-tumbuhan itu tanaman yang menghijau. Kami keluarkan dari tanaman yang menghijau itu butir yang banyak; dan dari mayang korma mengurai tangkai-tangkai yang menjulai, dan kebun-kebun anggur, dan (Kami keluarkan pula) zaitun dan delima yang serupa dan yang tidak serupa. Perhatikanlah buahnya di waktu pohonnya berbuah dan (perhatikan pulalah) kematangannya. Sesungguhnya pada yang demikian itu ada tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi orang-orang yang beriman.”⁸

Meskipun pengembangan merupakan fitrah kehidupan, perlu kiranya ada pembatasan arti pengembangan guna menghindari bias makna. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, pengembangan diartikan sebagai kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Sementara pengembangan dalam basis pembelajaran bisa diartikan sebagai suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.⁹ Meski demikian, dalam perspektif peneliti, pengembangan dalam pembelajaran tak seharusnya hanya berfokus pada analisis kebutuhan, tetapi juga merespon isu-isu luas tentang analisis

⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, *al Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Proyek Kitab Suci al Qur'an, 1979), hlm. 140.

⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 24.

kontekstual, agar sesuai pada tujuan awal pengembangan, yaitu untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Analisa di atas diperkuat oleh Joseph Mbulu dan Suhartono yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran di sekolah haruslah membuka peluang pengembangan secara kontinyu mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁰ Artinya modifikasi terhadap suatu media pembelajaran interaktif seyogyanya dapat mengakomodir kebutuhan primer peserta didik terkait bahan ajar, sekaligus melalui media yang dikembangkan tersebut dapat membuka wacana baru dalam realita kehidupan sekarang.

Dari penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan merupakan proses kreatif mendesain pembelajaran untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan segala potensi dan kompetensi peserta didik.

2. Definisi Media Pembelajaran Interaktif

Proses belajar mengajar, sebagaimana yang didefinisikan oleh Wina Sanjaya - hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi atau materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan)

¹⁰ Joseph Mbulu dan Suhartono, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Malang: Laboratorium TEP-FKIP UM), hlm. 7.

maupun nonverbal kemudian ditafsirkan oleh peserta didik sehingga pembelajaran dapat diterima.¹¹

Namun demikian, bisa terjadi proses komunikasi mengalami hambatan, artinya tidak selamanya pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan mudah diterima oleh penerima pesan. Bahkan adakalanya pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan. Oleh sebab itu, dalam proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Saluran inilah yang disebut media.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Arief S. Sadiman bahwa fungsi utama media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengomunikasikan pesan, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.¹² Fungsi tersebut selaras dengan asal kata media yang berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’.¹³

Sedangkan pembelajaran dalam etimologi bahasa dimaknai sebagai proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup agar belajar.¹⁴ Para pakar pendidikan tentu memiliki pendefisian masing-masing tentang arti kata pembelajaran, namun dalam pembacaan peneliti, definisi Kunandar dirasa cukup jelas dan lengkap cakupannya. Dalam bukunya *Guru Profesional Implementasi KTSP*, Kunandar mengartikan pembelajaran

¹¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Bandung: Kencana Prenada, 2008), hlm. 205.

¹² Arief F. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 163.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2005), hlm. 3.

¹⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 15.

sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga memicu terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.¹⁵

Sedangkan interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Dalam konteks penelitian ini media yang dikembangkan bisa dikategorikan sebagai media interaktif, karena media tersebut membutuhkan interaksi dari pengguna untuk menjalankannya. Dalam media tersebut terjadi komunikasi interaktif dua arah antara media dengan pengguna.

Dari pemaparan di atas, sudah dapat disimpulkan bahwa yang dikehendaki dengan media pembelajaran interaktif adalah media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya.

3. Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Sebagaimana dikemukakan pada pembahasan sebelumnya bahwa manfaat primer perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif adalah agar guru dalam mengomunikasikan pesan yang berupa materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan lebih baik, sehingga dapat terhindar dari kesalahan komunikasi.

Pentingnya pemanfaatan media pembelajaran di atas tidak hanya berfokus menjelaskan sesuatu yang bersifat inderawi saja, namun bisa

¹⁵ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 287.

dimaksimalkan untuk menerangkan sesuatu yang bersifat metafisik sekalipun. Salah satu contohnya adalah sebuah dialektika unik yang termaktub dalam surat al Baqarah: 260, di saat Nabi Ibrahim memohon kepada Tuhan agar ditunjukkan bagaimana proses dihidupkannya kembali makhluk yang telah mati, di sini Tuhan menggunakan media berupa burung dan gunung.

﴿ وَإِذْ قَالَ إِبْرَاهِيمُ رَبِّ أَرِنِي كَيْفَ تُحْيِي الْمَوْتَىٰ قَالَ أُولَئِكَ تُؤْمِنُ قَالَ بَلَىٰ وَلَٰكِن لِّيَطْمَئِنَّ قَلْبِي قَالَ فَخُذْ أَرْبَعَةً مِّنَ الطَّيْرِ فَصُرْهُنَّ إِلَيْكَ ثُمَّ أَجْعَلْ عَلَىٰ كُلِّ جَبَلٍ مِّنْهُنَّ جُزْءًا ثُمَّ ادْعُهُنَّ يَأْتِينَكَ سَعْيًا وَاعْلَمْ أَنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿٢٦٠﴾ ﴾

“Dan (ingatlah) ketika Ibrahim berkata: ‘Ya Tuhan-ku, perlihatkanlah kepadaku bagaimana Engkau menghidupkan orang mati.’ Allah berfirman: ‘Belum percayakah engkau?’ Dia (Ibrahim) menjawab: ‘Aku percaya, tetapi agar hatiku tenang (mantap)’. Dia (Allah) berfirman: ‘Kalau begitu ambillah empat ekor burung, lalu cincanglah olehmu kemudian letakkan di atas masing-masing bukit satu bagian, kemudian panggillah mereka, niscaya mereka datang kepadamu dengan segera.’ Ketahuilah bahwa Allah Maha Perkasa, Maha Bijaksana”¹⁶

Akan tetapi, selain manfaat tersebut media memiliki kegunaan lain seperti sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit serta mudah dipahami. Media juga dapat berperan menarik perhatian dan minat siswa sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

¹⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *al Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Proyek Kitab Suci al Qur'an, 1979), hlm. 44.

Dengan bahasa sederhana, Basyiruddin Usman menyimpulkan penjelasan manfaat pengembangan media pembelajaran interaktif tadi dalam beberapa pointer sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi kongkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangkan oleh kekuatan indera lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.¹⁷

B. Kajian tentang Monopoli El-Smart

1. Pengertian Monopoli El-Smart

Monopoli El-Smart merupakan akronim dari “Solusi Mudah Aktif Rekreatif Tematik”. Yaitu sebuah permainan yang termodifikasi dari desain permainan klasik monopoli. Jadi hematnya, monopoli El-Smart adalah desain modern dari permainan monopoli konvensional tersebut.

Secara umum, monopoli sendiri dalam kajian kebahasaan diartikan sebagai adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan

¹⁷ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 24.

melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Setiap pemain melempar dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai dengan harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan.¹⁸ Akan tetapi pada permainan monopoli El-Smart, ada beberapa aturan permainan yang disesuaikan agar selaras dengan tujuan utama permainan ini didesain, yakni sebagai media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

2. Fungsi Permainan Monopoli El-Smart

Permainan seperti monopoli El-Smart mempunyai segudang manfaat luar biasa bagi perkembangan kecerdasan anak. Selain menyenangkan, permainan tersebut juga mengajarkan anak-anak mengasah keterampilan strategi, membedakan warna, kerja sama tim serta berguna untuk mempererat hubungan dengan anggota keluarga dan teman-temannya.

Berikut beberapa fungsi urgen dari permainan monopoli:¹⁹

a. Meningkatkan interaksi sosial

Dengan permainan monopoli El-Smart, anak akan lebih sering berinteraksi dengan teman-temannya atau anggota keluarga. Di zaman serba

¹⁸ “Monopoli Permainan”, [http://id.wikipedia.org/wiki/monopoli_\(permainan\)](http://id.wikipedia.org/wiki/monopoli_(permainan)), diakses pada 29 Mei 2015.

¹⁹ “4 Permainan Papan untuk Kecerdasan Anak”, <http://www.tonfeb.com/2014/03/manfaat-mainan-papan-untuk-anak.html>, diakses pada 3 Maret 2014.

gadget saat ini, anak perlu mengasah keterampilan komunikasi dengan orang-orang sekitar dan tidak hanya bergantung pada gadgetnya.

b. Mengasah keterampilan

Bermain permainan monopoli El-Smart bisa lebih dari sekedar menyenangkan. Permainan ini merupakan cara yang bagus untuk menguji kecerdasan individu, strategi dan keterampilan. Selain itu, anak akan dilatih untuk memahami dan bereaksi terhadap situasi yang berbeda. Terlebih lagi, anak akan belajar tentang warna, bentuk dan angka dengan cepat ketika mereka memainkan *game* ini.

c. Kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan penting bagi setiap anak. Namun jangan salah, permainan monopoli El-Smart juga bisa berguna untuk mengasah kemampuan anak Anda dalam menghadapi dan mengatasi masalah.

3. Penggunaan Monopoli El-Smart sebagai Media Pembelajaran Interaktif SKI

Pada umumnya orang bermain monopoli untuk mencari hiburan semata, akan tetapi seiring dengan pengamatan peneliti selama ini tentang minat anak-anak terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dimana sedikit sekali anak-anak yang menyatakan pelajaran favoritnya adalah SKI.

Sebagian besar anak-anak menyatakan bahwa SKI adalah pelajaran yang tidak menyenangkan, hal ini menyebabkan SKI menjadi membosankan

bagi sebagian siswa. Mereka menganggap SKI sebagai pelajaran yang monoton. Terlebih lagi apabila mereka berhadapan dengan sejarah yang erat kaitannya dengan tahun, nama tokoh dan sejenisnya yang membutuhkan jerih payah untuk menghafal.

Jika keadaan ini dibiarkan dan terus berlanjut hingga ke jenjang pendidikan berikutnya. Maka, sepanjang masa pendidikan mereka menganggap SKI menjadi mata pelajaran yang paling membosankan. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengubah monopoli klasik tersebut menjadi media pembelajaran interaktif SKI, di mana mereka dapat belajar sambil bermain.

Melalui sedikit perubahan, peneliti merancang sendiri papan monopoli El-Smart yang dijadikan media dalam pengajaran SKI. Namun dalam hal ini peneliti menggunakan monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” yang diajarkan pada siswa kelas XI MIA Semester Genap di Madrasah Aliyah (MA) Amanatul Ummah, Pacet-Mojokerto.

Dengan harapan agar anggapan mereka tentang pelajaran SKI yang menjenuhkan menjadi SKI yang menyenangkan. Se jauh mana keberhasilan permainan ini dalam mengubah pola pikir siswa tentang SKI yang membosankan, peneliti juga akan menganalisa sejauh mana minat siswa dalam mempelajari SKI serta prestasi belajar siswa setelah menggunakan monopoli El-Smart.

Dalam ranah praktisnya, penggunaan monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran interaktif SKI pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” melalui beberapa proses sebagai berikut:

- a. Satu jam sebelum media pembelajaran interaktif ini dilaksanakan, hendaknya guru memaparkan tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dengan tuntas. Akan lebih maksimal, apabila guru menjelaskannya dengan media pendukung, seperti: buku Pop Up.
- b. Guru memberikan *keyword* kepada peserta didik agar menggali sebanyak mungkin tentang tema terkait, baik melalui *reading book* ataupun *googling*, minimal satu pertemuan sebelum media pembelajaran interaktif diterapkan.
- c. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mengirimkan akan diadu bertanding dengan kelompok lain. Guna meminimalisir tindak kecurangan, guru meminta satu perwakilan tiap kelompok untuk menjadi *banker*.
- d. Pada saat penerapan di kelas, sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan aturan monopoli El-Smart sebagaimana tertulis dalam kolom ‘Peraturan Monopoli El-Smart’. Adapun detail peraturannya sebagai berikut:
 1. Setiap pemain mendapatkan modal awal sebanyak AKD 2.000.
 2. Pemain berjalan sesuai jumlah angka dadu.

3. Jika pemain berhenti di petak yang belum dimiliki, maka pemain tersebut dapat memilih untuk membeli atau tidak. Jika telah dibeli, maka setiap pemain lain yang singgah di petak tersebut, akan diberikan pertanyaan. Jika tidak mampu menjawab, pemain tersebut terkena denda sesuai dengan tertera di kartu hak milik.
4. Jika pemilik petak akan menjual kembali hak miliknya tersebut, pemain akan mendapatkan sesuai dengan harga beli.
5. Setiap kali melewati kotak 'Bismillah' maka pemain akan mendapatkan uang senilai AKD 200. Tetapi jika berhenti tepat di kotak 'Bismillah', pemain tidak mendapatkan uang.
6. Berhenti di petak 'Bayar Jizyah', pemain dikenakan denda AKD 100.
7. Berhenti di petak 'Tunjangan Baitul Mal', pemain berhak mendapatkan uang hasil denda di tengah petak. Jika sedang kosong, maka banker akan memberikan tunjangan sebesar AKD 200.
8. Berhenti di petak 'Monopoli El-Smart' akan mendapatkan pertanyaan berhadiah dari banker, dan apabila dapat menjawab secara tepat, maka akan mendapatkan hadiah dari banker sesuai dengan nominal yang tertera pada setiap soal.
9. Setiap pemain yang berhenti di kotak 'korupsi', dia dikenai denda AKD 500 atau jika tidak mampu membayar, maka didiskualifikasi.
10. Ketentuan tersebut di atas berlaku setelah melewati putaran pertama

11. Banker juga berperan mengoreksi benar dan salahnya jawaban para pemain.

12. Juara ditentukan dari pengumpulan pundi uang AKD dan petak yang terbeli (dinominalkan sesuai harga yang tertera di petak).

C. Kajian Tentang Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

SKI adalah singkatan dari kalimat Sejarah Kebudayaan Islam. Kata Sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu *Syajaratum* yang berarti pohon. Menurut bahasa Arab, sejarah sama artinya dengan sebuah pohon yang terus berkembang dari tingkat yang sangat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks atau ke tingkat yang lebih maju. Itulah sebabnya, sejarah diumpamakan menyerupai perkembangan sebuah pohon yang terus berkembang dari akar sampai ranting yang terkecil. Dalam bahasa Inggris, sejarah (*history*) berarti masa lampau umat manusia.²⁰ Sedangkan dalam KBBI kata sejarah diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.²¹

Ibn Khaldun mengatakan bahwa secara hakikat sejarah mengandung pemikiran, penelitian dan alasan-alasan detail tentang perwujudan masyarakat dan dasar-dasarnya, sekaligus ilmu yang mendalam tentang karakter berbagai peristiwa. Karena itu, sejarah adalah ilmu yang mendalam tentang karakter berbagai peristiwa. Karena itu, sejarah adalah ilmu orisinal

²⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm: 105.

²¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia....*, hlm: 110.

tentang hikmah dan layak untuk dihitung sebagai bagian dari ilmu-ilmu yang mengandung kebijaksanaan atau filsafat.²²

Sementara kebudayaan merupakan hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah laku.²³

Dari penjelasan di atas, dapat digaris bawahi Sejarah Kebudayaan Islam bisa dipahami sebagai berita atau cerita peristiwa masa lalu yang mempunyai asal-muasal tertentu. Peristiwa menjelang dan saat nabi Muhammad SAW lahir dan diutus sebagai rasul adalahh asal-muasal sejarah kebudayaan Islam. Dari akar ini tumbuh batang sejarah, yakni masa pasca wafatnya nabi Muhammad SAW, yaitu masa Khulafaur Rasyidin. Hingga akhirnya melahirkan banyak cabang, baik dari segi pemikiran, seperti: Syiah, Khawarij, Murji'ah dan Ahli Sunnah atau kekuasaan, seperti: Dinasti Umaayyah, Dinasti Abbasiyyah, Dinasti Fatimiyyah dan seterusnya.

Semua peristiwa baik yang menyangkut pemikiran, politik, ekonomi, teknologi dan seni dalam sejarah Islam disebut sebagai kebudayaan. Jadi, kebudayaan ini adalah hasil karya, rasa dan cipta orang-orang Muslim. Kata Islam pada Sejarah Kebudayaan Islam sama dengan sejarah kebudayaan lain

²² Ibn Khaldun, *Mukaddimah Ibn Khaldun*, terjemahan: Masturi Irham, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2012), hlm. 9.

²³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, hlm: 109.

pada umumnya, yaitu bersifat dinamis. Perbedaannya terletak pada sumber nilainya.²⁴

Jadi dapat disimpulkan, Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebidang ilmu pengetahuan serta pendidikan tentang perjalanan dan perkembangan berbagai budaya umat Islam.

2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Dalam pembahasan mengenai ruang lingkup pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini, peneliti akan menguraikan ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di lembaga pendidikan Madrasah Aliyah. Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah tersebut merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam di masa lampau, antara lain:

- 1) Dakwah nabi Muhammad SAW.
- 2) Kepemimpinan umat Islam setelah nabi wafat.
- 3) Perkembangan Islam periode klasik atau zaman keemasan (pada tahun 650-1250 M).
- 4) Perkembangan Islam pada abad pertengahan atau zaman kemunduran pada tahun 1250-1800 M.
- 5) Perkembangan Islam pada abad modern atau zaman kebangkitan pada tahun 1800 M-sekarang.
- 6) Perkembangan Islam di Indonesia.²⁵

²⁴ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hlm. 7.

²⁵ Departemen Agama RI, *Peraturan Menteri Agama RI Nomer 2 Tahun 2008*, hlm. 29.

3. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran SKI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diberikan oleh guru di lembaga-lembaga pendidikan formal, seperti: madrasah selain memiliki fungsi juga memiliki peran penting, yakni: menumbuh kembangkan pemahaman siswa tentang peristiwa masa lampau dan perkembangan kondisi masyarakat di suatu wilayah Islam.

Namun, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pun juga memiliki tujuan yang tidak kalah penting, yakni: mengembangkan potensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan mengenai masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami, menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat Islam serta keragaman sosial budaya dalam rangka menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat Islam dunia.²⁶

Pendidikan tentang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi variabel yang sangat penting dalam pembangunan kepribadian manusia serta menempati posisi strategis untuk memahami hakikat kehidupan secara personal maupun sosial. Pengetahuan akan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tersebut akan lebih maksimal apabila direkonstruksi kembali hingga menjelma menjadi nilai kebaikan universal yang bersifat *rahmatan lil 'alamin*.

Dalam al-Qur'an surat ar-Rum: 42, Allâh Azza wa Jalla berfirman:

﴿ قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِن قَبْلَ كَانَ أَكْثَرُهُمْ مُّشْرِكِينَ ﴿٤٢﴾ ﴾

²⁶ Hansiswani Kamaraga, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Informasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2009), hlm. 20.

*“Katakanlah (Muhammad), ‘Bepergianlah di bumi lalu lihatlah bagaimana kesudahan orang-orang terdahulu. Kebanyakan dari mereka adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah)’”.*²⁷

Ayat di atas menunjukkan betapa pentingnya peran Sejarah Kebudayaan Islam dalam dimensi kehidupan manusia, karena melalui sejarah manusia tidak hanya sekedar memperoleh ilmu dan pengetahuan, namun nilai kebijaksanaan atau dalam bahasa agamanya sering disebut *ibrah*, yang pada akhirnya manusia memiliki kesempatan besar untuk melahirkan revolusi hidup dengan menganalisa kunci kesuksesan dan kehancuran tokoh sejarah.

Hal tersebut diperkuat oleh keterangan Abu Ishâk Ahmad bin Muhammad bin Ibrahim ats-Tsa'labi rahimahullah atau yang lebih dikenal dengan sebutan imam as-Sakhawi tentang beberapa manfaat dan hikmah dari kisah-kisah dalam al-Qur'an yang Allâh Azza wa Jalla sampaikan kepada Rasûlullâh Shallallâhu ‘alaihi wa sallam mengenai keadaan para Nabi dan umat-umat yang terdahulu, yaitu sebagai pelajaran dan pendidikan bagi umat Rasûlullâh Shallallâhu ‘alaihi wa sallam dan untuk mengabadikan nama baik dan mengenang jejak-jejak terpuji mereka.²⁸

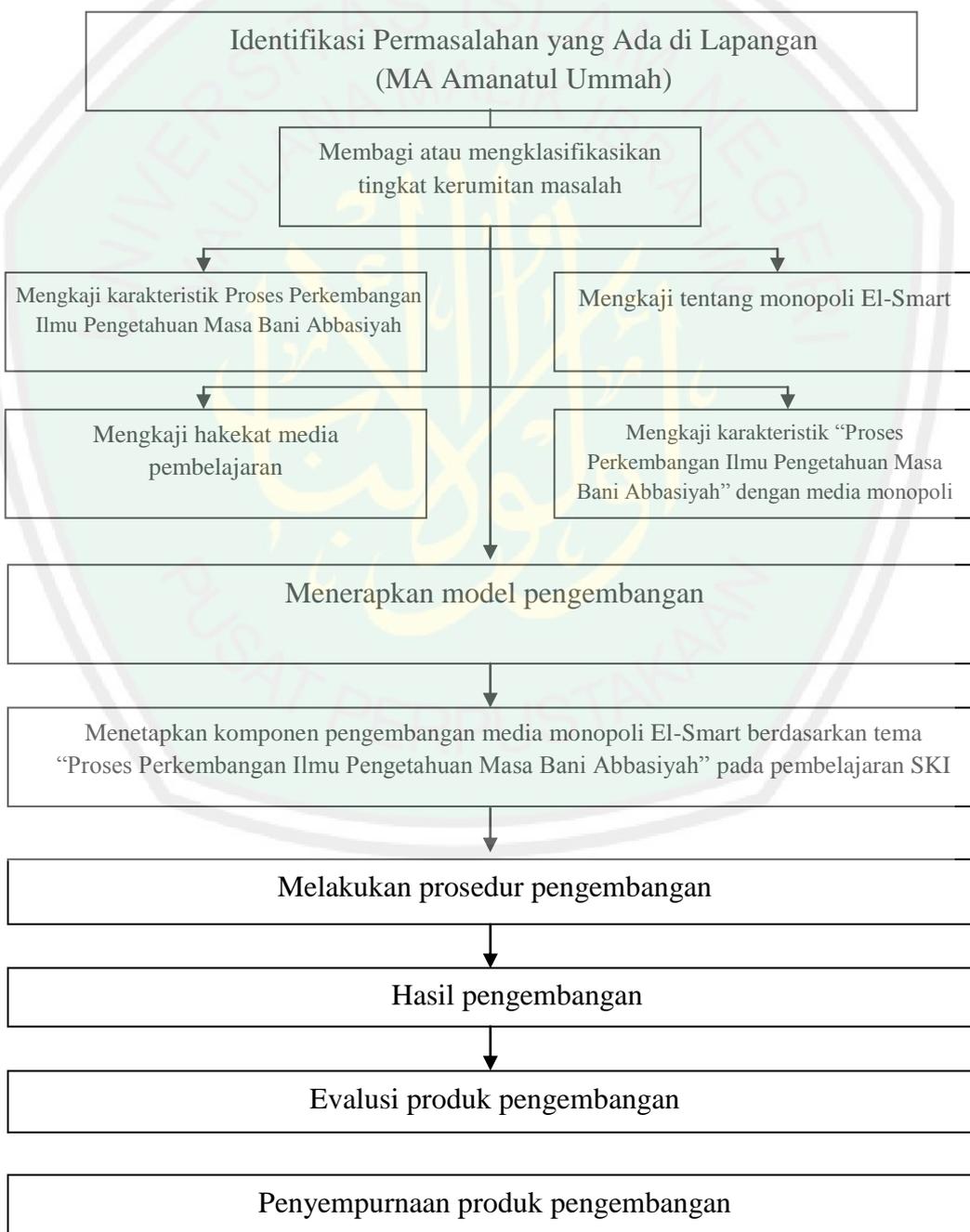
Sedangkan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang peneliti peroleh dari sumber lain adalah menegaskan bahwa pada dasarnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu bertujuan untuk menumbuh kembangkan peserta didik mengenai adanya keragaman pengalaman hidup

²⁷ Departemen Agama Republik Indonesia, *al Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Proyek Kitab Suci al Qur'an, 1979), hlm. 415.

²⁸ Ahmad bin Muhammad bin Ibrahim ats-Tsa'labi, *al-I'lânu bit Taubîkhi liman Dzâmat Târîkh*, (Beirut: Muassasah ar-Risalah, 1986), hlm. 37.

pada masing-masing masyarakat Islam dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang.

D. Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada Mata Pelajaran SKI



(Gambar 2.1: Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart)

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R and D). Pada awalnya, Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) mulai diterapkan pada dunia industri dan merupakan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar. Hampir 4% biaya digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam bidang industri, bahkan untuk bidang-bidang tertentu (komputer, farmasi) hampir melebihi 4%. Dalam bidang sosial dan pendidikan, peran *Research and Development* masih sangat kecil dan kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan. Borg R Walter mengungkapkan: “*Unfortunately, R&D still plays a minor role in education. Less than one percent of education expenditures are for this purpose. This is probably one of the main reason why progress in education has lagged behind progress in other field*”.²⁹

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and*

²⁹ Borg R Walter, Gall Meredith D, *Educational Research; An Introduction*, (New York: Longman, 1989), hlm. 773.

Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁰

Pada penelitian ini, diharapkan mampu menghasilkan produk media pembelajaran interaktif. Adanya produk media pembelajaran interaktif ini diharapkan akan menjadi media yang tepat untuk membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran dan dapat memotivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah.

Penelitian ini berkaitan dengan pembuatan permainan monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah. Oleh karena penelitian ini terdapat kegiatan pengembangan produk, maka jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang sering disingkat dengan R&D.

Dari paparan di atas, dapat kita pahami bahwa kegiatan penelitian ini dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*need assessment*), juga pada proses pengembangan perangkat pembelajaran yang memerlukan kegiatan pengumpulan data dan analisis data, yaitu pada tahap proses ujicoba. Sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran, yaitu mengacu pada produk yang

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Jakarta: Alfabeta, 2008), hlm. 93.

dihasilkan dalam proyek penelitian, yakni berupa media pembelajaran interaktif.

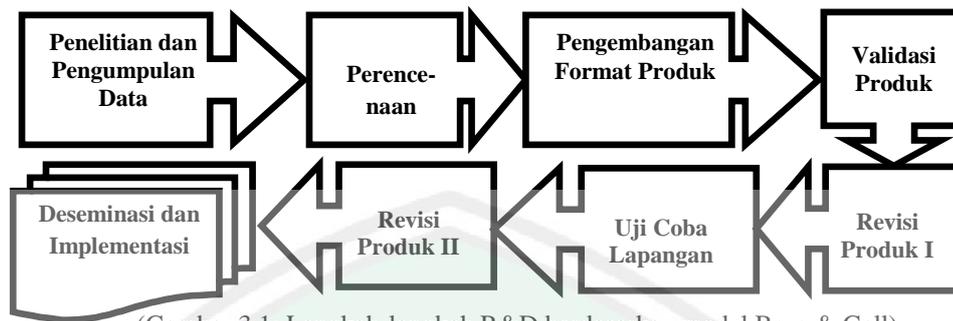
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari:

1. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Tahap perencanaan
3. Tahap pengembangan format produk awal
4. Tahap uji coba awal oleh validasi
5. Tahap revisi produk I
6. Tahap uji coba lapangan I
7. Tahap revisi produk II
8. Tahap uji coba lapangan II
9. Tahap revisi produk akhir
10. Tahap desiminasi dan implementasi.³¹

Dengan perubahan dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 8 dan 9 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti. Berikut representasi pengembangan yang digunakan dapat dilihat melalui gambar:

³¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan ...* hlm. 205-207



(Gambar 3.1: Langkah-langkah R&D berdasarkan model Borg & Gall)

Prosedur penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data melalui Survei

a. Pemilihan materi

Peneliti mengkhususkan ruang lingkup penelitiannya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA Semester Genap. Ada beberapa tema dalam buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam pada semester tersebut, antara lain:

1. Proses Lahirnya dan Fase-fase Pemerintahan Abbasiyah
2. Khalifah-khalifah Abbasiyah yang Terkenal dan Kebijakan Pemerintahan Abbasiyah
3. Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah
4. Masa Kehancuran Bani Abbasiyah

Kemudian peneliti memilih tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” menjadi pembahasan utama dikarenakan beberapa faktor sebagai berikut:

a. Peristiwa puncak kemajuan dunia intelektual Islam sekaligus kemunduran drastis yang terjadi pada periode Abbasiyah, sangat menarik untuk dipelajari lebih detail dengan penyajian yang unik, agar peserta didik dapat mengambil beberapa kunci rahasia masa keemasan Islam, mampu mengestafetkannya dalam realitas kekinian serta mampu meminimalisir dampak negatif, baik berupa kemunduran ataupun kehancuran.

b. Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dianggap menjenuhkan oleh peserta didik, karena pembahasannya banyak menyangkut tentang nama cendikiawan, nama kota, tahun dan peristiwa.

Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” mencakup beberapa sub tema, antara lain:

- 1) Suasana Tumbuhnya Peradaban Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah
- 2) Bentuk Peradaban Hasil Riset dari Para Ahli dan Tokoh-Tokohnya
- 3) Pusat-pusat Peradaban Masa Bani Abbasiyah
- 4) Pengaruh Peradaban Islam terhadap Dunia Barat

Terkait Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” akan peneliti jelaskan melalui tabel berikut:

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
<p>1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia</p> <p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> <p>4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri</p>	<p>3.5. Mendeskripsikan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah</p> <p>3.6. Mengidentifikasi pusat-pusat peradaban Islam masa pemerintahan Abbasiyah</p> <p>4.5. Mempresentasikan mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan peradaban pada masa Bani Abbasiyah</p> <p>4.6. Memaparkan pusat-pusat peradaban Islam pada masa pemerintahan Bani Abbasiyah</p>

(Tabel 3.1: KI-KD Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”)

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif El-Smart ini, peneliti mengacu kompetensi dasar 3.5 dan 3.6.

Sementara tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” mencakup beberapa sub tema, antara lain:

- 1) Faktor Penyebab Munculnya Pemberontakan Masa Abbasiyah
- 2) Faktor Penyebab Runtuhnya Bani Abbasiyah

Terkait Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” akan peneliti jelaskan melalui tabel berikut:

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora 	<ol style="list-style-type: none"> 3.7. Menganalisis faktor-faktor penyebab runtuhnya Bani Abbasiyah 4.7. Memetakan faktor-faktor penyebab kemunduran dan runtuhnya Bani Abbasiyah

<p>dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> <p>4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan</p>	
--	--

(Tabel 3.2: KI-KD Tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”)

b. Pemilihan sekolah

Sekolah yang dipilih untuk penelitian dan pengembangan ini adalah MA Amanatul Ummah, Pacet-Mojokerto. Alasan yang mendasari pemilihan sekolah ini adalah sebagai berikut;

- 1) MA Amanatul Ummah Pacet-Mojokerto adalah sekolah bertabur prestasi, dari segi fasilitas sangat memadai sehingga cocok digunakan untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif.
- 2) Sangat jarang yang meneliti sekolah ini, padahal beberapa program binaan sekolah cukup menarik, seperti: program Madrasah Bertaraf Internasional yang sangat menarik animo masyarakat.
- 3) Lokasi sekolah yang alami dan strategis untuk pembelajaran, yaitu di puncak perbukitan gunung Welirang.

c. Analisis kebutuhan

Langkah awal yang ditempuh oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi terhadap sekolah dan wawancara dengan salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sekolah dan kebutuhan apa yang sekiranya tepat dengan permasalahan yang akan ditemukan.

Dari hasil observasi di MA Amanatul Ummah, peneliti menemukan beberapa fakta di lapangan sebagai berikut:

1. Keadaan dan kondisi letak MA Amanatul Ummah sangat mendukung terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan letak sekolah di kaki gunung Welirang sehingga menciptakan suasana yang asri, sejuk, nyaman serta jauh dari kebisingan kendaraan dan polusi udara.
2. Para pengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebenarnya sangat berkompeten dalam mata pelajaran tersebut. Dengan bukti dari beberapa penjelasan melalui ceramah dapat diketahui pemahaman materi sangat dikuasai oleh guru, apalagi sebagian mereka merupakan alumni Timur Tengah. Namun, kelemahannya adalah masalah kreatifitas dalam proses belajar mengajar, baik dari metodologi, strategi dan media pembelajaran.
3. Salah satu kendala lain yang membuat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati oleh peserta didik adalah jam

mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terletak pada ‘jam lelah’, yaitu setelah dzuhur atau bahkan pada jam-jam terakhir. Tentunya perkara tersebut sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Sementara dari wawancara yang dilakukan dengan bapak Abdul Halim selaku salah satu guru Sejarah Kebudayaan, peneliti menemukan sebuah realita baru, yaitu sebab kurang maksimalnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Amanatul Ummah. Berikut pemaparan dari bapak Abdul Halim:

“Penyebab utama adalah metodologi pembelajaran yang kurang interaktif, sedikit sekali tenaga pengajar yang unik dan kreatif dalam pengajaran. Kebanyakan peserta didik di MA Amanatul Ummah kurang antusias dalam belajar terlebih belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Banyak dari mereka yang merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton.”³²

Setidaknya salah satu penyebab utama dalam permasalahan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah kreatifitas pengajar, baik dari aspek metodologi, strategi ataupun media sehingga peneliti berasumsi perlu dikembangkan sebuah terobosan baru melalui Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart yang dengan media ini diharapkan siswa belajar SKI secara interaktif dan tidak membosankan.

2. Perencanaan

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan pengembangan ini, mulai dari pengumpulan buku–buku yang berkaitan

³² Abdul Halim, M.Pd.I, wawancara (Pacet, 10 Januari 2016).

dengan produk yang dikembangkan, menyiapkan rancangan tampilan media, pengumpulan bahan grafis dan animasi yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa di tingkat Madrasah Aliyah, sampai dengan menyiapkan bahan-bahan sebagai evaluasi dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Terkait perencanaan pembelajaran di kelas mengacu pada pembagian subyek penelitian, yaitu terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perencanaan pembelajaran di kelas kontrol lebih sederhana, dimulai dari persiapan materi, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran konvensional.

Adapun perencanaan pembelajaran di kelas eksperimen, tema disajikan dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, demonstrasi, tanya jawab dan ceramah.

3. Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif

a. Papan Monopoli El-Smart

Papan monopoli El-Smart berbahan kertas AP150 dengan ukuran 50x50, terdiri dari 28 kotak dengan rincian 1 kotak awal 'Bismillah' untuk memulai permainan, 1 kotak 'Bayar Jizyah', 1 kotak 'Tunjangan Baitul Mal', 1 kotak 'Korupsi Hukum Mati', 5 kotak 'Monopoli El-Smart' dan 19 kotak dengan nama-nama yang berada pada tema "Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah" dan "Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah". 19 kotak tersebut dibagi menjadi empat variasi, yaitu: nama kota, nama

penemuan, nama raja dan nama cendikiawan pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.



(Gambar 3.2: Papan Monopoli El-Smart)

b. Uang *Abbasiyah Kingdom of Dirham*

Mata uang yang digunakan dalam Monopoli El-Smart ini bernama *Abbasiyah Kingdom of Dirham* (AKD) yang dimulai dari nominal AKD 50 hingga AKD 1000. Dirham sendiri merupakan salah satu alat tukar yang terbuat dari bahan dasar perak dan digunakan pada kerajaan Islam pada umumnya.



(Gambar 3.3: Uang Abbasiyah Kingdom of Dirham)

c. Bidak dan dadu

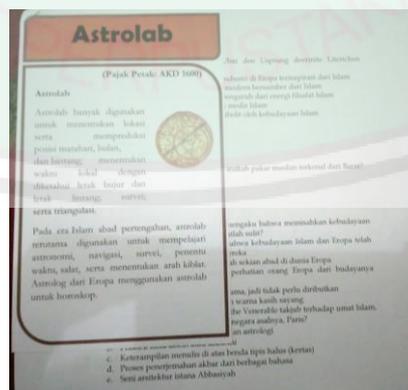
Sebagaimana permainan monopoli umumnya, Monopoli El-Smart juga membutuhkan beberapa bidak dan dua buah dadu untuk mengoperasikan permainan.



(Gambar 3.4: Bidak dan Dua dadu)

d. Kartu Properti Kotak dan Soal Pertanyaan Pemain

Setiap kotak yang terbeli, pemain mendapatkan kartu properti yang berisikan tentang informasi seputar kotak yang terbeli. Selain mendapatkan kartu, pemain juga mendapatkan lembaran soal yang nantinya akan ditanyakan ketika ada pemain lain yang berhenti pada kotaknya.

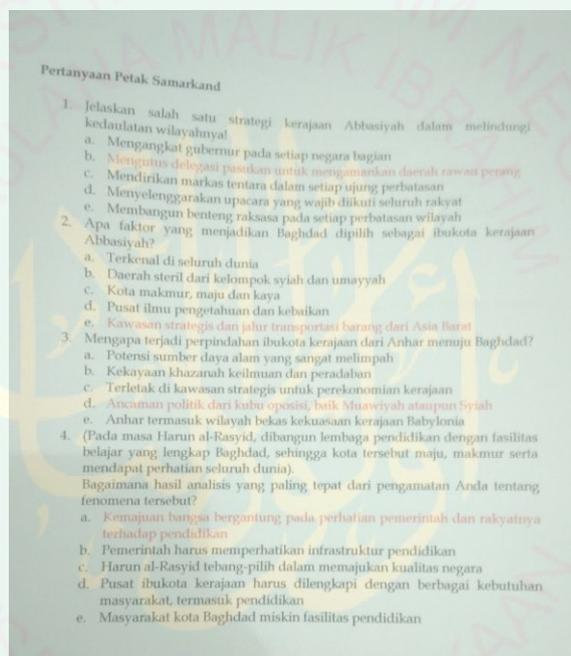


(Gambar 3.5: Kartu Properti Kotak dan Soal Pertanyaan Pemain)

e. Soal Pertanyaan *Banker*

Soal pertanyaan *banker* terbagi menjadi empat komponen, yaitu

terkait kota, raja, cendikiawan dan umum. Setiap dari empat komponen tadi menyimpan beberapa soal yang berkaitan dengan temanya. Misalkan soal di petak raja, maka pertanyaannya seputar hal ihwal raja. Ketepatan jawaban akan dinilai langsung oleh *banker*, karena dalam soal yang dipegang oleh *banker* terdapat kunci jawabannya.



(Gambar 3.6: Soal Pertanyaan *Banker*)

4. Uji Validitas Ahli

Setelah pengembangan media maka diadakan uji validitas ahli. Kelayakan sebuah produk perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dengan divalidasi oleh beberapa ahli diharapkan produk media itu memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran. Uji validitas ini tidak hanya sekali namun beberapa kali sampai validator menyatakan layak digunakan tanpa revisi.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila media pembelajaran interaktif masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil angket dari para ahli. Berbagai saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis itulah peneliti mulai merevisi produk media yang dikembangkan.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah revisi produk selesai dilakukan maka peneliti melakukan uji coba produk ke lapangan. Uji coba lapangan diperlukan untuk menilai media yang dikembangkan untuk peserta didik. Dalam uji coba lapangan ini diperoleh data kuantitatif dari tes belajar siswa. Data kuantitatif tersebut akan dikembangkan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan benar-benar layak digunakan.

7. Desiminasi dan Implementasi

Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam kepada para pengguna yaitu guru dan siswa.

C. Uji Coba Produk

Uji kelayakan dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Selain itu kelayakan juga dilakukan untuk melakukan evaluasi awal terhadap produk yang dihasilkan. Hasil dari uji kelayakan ini akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi atau memperbaiki produk agar produk memiliki kualitas yang cukup.

1. Desain Uji Produk

Desain uji kelayakan yang dilakukan pada penelitian ini direncanakan sampai uji perorangan atau kelompok terbatas. Faktor yang melandasi uji kelayakan ini adalah berkaitan dengan terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti, sehingga uji kelayakan hanya dilakukan sampai pada tingkat uji perorangan dan kelompok terbatas. Walaupun begitu, validator yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan uji kelayakan, sehingga data yang diperoleh memiliki nilai yang dapat dipertanggungjawabkan untuk memperbaiki atau merevisi.

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini diuji tingkat validitas, kemenarikan, dan keefektifannya. Tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifan monopoli El-Smart diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Validasi oleh ahli isi bidang studi
- b. Validasi oleh ahli desain produk
- c. Validasi oleh ahli pembelajaran
- d. Uji coba perorangan
- e. Uji coba kelompok kecil, dan
- f. Uji coba lapangan.

Dalam kegiatan pengembangan, pengembang langsung melakukan tahap uji coba lapangan, untuk tahap uji coba lapangan (*field evaluation*),

responden uji coba lapangan diambil dari siswa kelas XI MIA sejumlah 27 anak.

2. Sumber Uji Produk

Subyek penilaian dalam media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart adalah ahli isi bidang studi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran. Sedangkan sasaran subyek uji coba pengguna adalah siswa kelas XI MIA MA Amanatul Ummah.

Subyek uji kelayakan atau validator pada penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut

1) Ahli isi atau materi bidang Sejarah Kebudayaan Islam

Tenaga Pendidik yang merupakan ahli di bidang Sejarah Islam, yaitu:

- 1) Merupakan tenaga pendidik Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi atau sejenisnya
- 2) Telah menyelesaikan pendidikan minimal S-2 Pendidikan Agama Islam

Adapun ahli uji materi dalam penelitian tesis ini adalah bapak Abdul Halim, M.Pd.I, dosen Pendidikan Islam di Institut KH. Abdul Chalim, Pacet Mojokerto. Beliau menyelesaikan studi magisternya di UIN Sunan Ampel Surabaya.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli isi bidang studi ini adalah sebagai berikut:

- a) Mendatangi ahli isi bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam

- b) Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan.
- c) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan.
- d) Melalui instrumen angket dan wawancara diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas bahan ajar yang dikembangkan dari segi isi atau materi.

2) Ahli desain produk

Ahli desain produk ditetapkan sebagai penguji desain Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart adalah praktisi media yang minimal telah menyelesaikan S-2 dan kompeten di bidang media pembelajaran interaktif.

Adapun ahli desain produk yang peneliti tetapkan sebagai penguji desain media adalah ibu Dinda Aya Sofia, seorang staf bidang pendidikan menengah pada Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo yang memang telah mempunyai keahlian dalam bidang media pembelajaran. Studi magisternya terselesaikan dengan predikat *cumlaude* di Universitas Negeri Malang.

3) Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini adalah seorang guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA di MA Amanatul Ummah. Pemilihan ahli pembelajaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar. Ahli pembelajaran memberikan komentar

dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media.

Adapun ahli pembelajaran dalam penelitian tesis ini adalah bapak H. Khoirullah, Lc, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Amanatul Ummah yang telah berkompeten dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

4) Subyek sasaran uji coba

Subyek Sasaran uji coba produk Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart adalah siswa kelas XI MIA MA Amanatul Ummah yang berjumlah 54 siswi, yang mana jumlah ini dibagi menjadi dua sehingga terbentuk 27 siswi menjadi kelas kontrol dan 27 siswi menjadi kelas eksperimen.

3. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan kondisi yang alami (*natural setting*), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara dan dokumentasi.³³

Kegiatan pengumpulan data kualitatif dalam penelitian pengembangan ini berupa:

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm.308.

a. Observasi

Observasi dalam hal ini mengharuskan peneliti untuk mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.³⁴ Metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku siswa (subyek penelitian) seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu.³⁵

Ketika melakukan pengamatan, peneliti terlibat secara pasif. Artinya peneliti tidak terlibat dalam kegiatan-kegiatan siswa dan tidak berinteraksi dengan mereka secara langsung, peneliti hanya mengamati interaksi sosial yang mereka ciptakan, baik dengan sesama siswa maupun dengan pihak luar.

b. Wawancara

Wawancara kualitatif merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data dan informasi. Dengan wawancara, peneliti tidak hanya dapat menggali informasi tentang apa yang diketahui dan dialami oleh siswa, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh dalam diri siswa.³⁶

Secara garis besar ada dua macam wawancara, yaitu:

1) Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur disebut juga wawancara mendalam, intensif, kalitatif dan terbuka (*open ended interview*).

³⁴ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: ar-Ruzz Media, 2012), hlm.165.

³⁵ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm.165.

³⁶ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm.176

Wawancara ini bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-katanya dapat berubah ketika di lapangan, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi ketika wawancara.

2) Wawancara terstruktur

Jenis wawancara ini sering kali disebut sebagai wawancara terfokus, dalam wawancara terstruktur pertanyaan berada di tangan pewawancara, dan respon terletak pada informan.

Kegiatan wawancara dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur dengan mewawancarai guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA MA Amanatul Ummah untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan dengan kelas XI MIA MA Amanatul Ummah untuk mengetahui kondisi sosial siswa.

c. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Jadi berdasarkan beberapa pandangan pakar penelitian kualitatif, dokumen dapat dipahami sebagai setiap catatan tertulis yang berhubungan dengan suatu peristiwa masa lalu, baik yang dipersiapkan maupun yang tidak dipersiapkan untuk suatu penelitian. Di samping itu, dapat pula ditambahkan pula seperti usulan, kode etik, buku tahunan, selebaran berita, surat pembaca, surat kabar, majalah ilmiah dan lain sebagainya.³⁷

³⁷ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm.199

Pengumpulan data menggunakan dokumentasi ini bisa berupa dokumen publik dan juga dokumen privasi milik sekolah, seperti: media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah pengumpulan data. Instrument penelitian utama yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah berupa draf Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, sedangkan instrument pendukungnya berupa pedoman wawancara dan angket.

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara adalah suatu draf panduan wawancara yang berisikan butir-butir pertanyaan untuk diajukan kepada informan. Hal ini hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, penggalian data dan informasi, selanjutnya tergantung improvisasi peneliti di lapangan.³⁸

Secara garis besar ada dua macam pedoman wawancara:

- 1) Pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Tentu saja kreativitas pewawancara sangat diperlukan, bahkan jenis wawancara ini lebih banyak tergantung dari pewawancara karena pewawancara adalah pengemudi jawaban responden.

³⁸ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm.176

- 2) Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara rapi dan terperinci sehingga menyerupai *check list*.³⁹

Pedoman wawancara yang banyak digunakan adalah bentuk *semi structured*. Dalam hal ini mula-mula peneliti menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam untuk memperoleh keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam.⁴⁰

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran obyek uji coba. Sedangkan pedoman wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperleh melalui angket. Adapun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

- 1) Angket tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran interaktif.
- 2) Angket tanggapan ahli desain pembelajaran.
- 3) Angket tanggapan ahli pembelajaran.
- 4) Angket tanggapan siswa melalui uji coba lapangan.

Dalam penelitian ini jenis kuesioner yang sudah digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda tertentu pada kolom jawaban yang disediakan.

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 270.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm. 270

5. Teknik Analisa Data

Data yang berupa data verbal deskriptif dianalisis secara kualitatif. Sedangkan untuk menganalisis data berupa uji ahli, uji praktisi dan uji lapangan dilakukan secara kuantitatif.

Data verbal deskriptif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan teknik sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data
- b. Mentranskrip data verbal lisan
- c. Menghimpun, menyeleksi dan klasifikasi data
- d. Menganalisis data dan merumuskan simpulan hasil analisis sebagai dasar untuk penyusunan produk yang dikembangkan.

Sementara data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif sederhana dengan menghitung presentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan kepada responden. Untuk pengolahan data akan dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\sum \text{skor}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

Hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap hasil analisis dari data responden. Sebagai pedoman interpretasi ditetapkan kriteria sebagaimana tertuang dalam tabel berikut ini:

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	86% - 100%	Sangat layak
3	76% - 85%	Layak
2	56% - 75%	Cukup layak
1	< 55 %	Kurang layak

(Tabel 3.3: Kriteria Interpretasi Sugiono)

Keterangan :

- a. Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 86% - 100%, media tersebut tergolong kualifikasi sangat layak.
- b. Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 76% - 85%, media tersebut tergolong kualifikasi layak.
- c. Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 56 % - 75 %, media tersebut tergolong kualifikasi cukup layak.
- d. Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase < 55 %, media tersebut tergolong kualifikasi kurang layak.

Data penelitian ini juga dianalisa melalui Uji T. Uji t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 16.0 dengan kriteria jika taraf signifikansi < 0,05, maka dinyatakan kedua kelas terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya > 0,05, maka dinyatakan kedua kelas tidak ada perbedaan

yang signifikan dalam prestasi belajar. Jadi diharapkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan tindakan dengan kelas kontrol.

Rumus analisa Uji T :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan sebagai berikut :

Md : Mean dari deviasi (d) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Xd : Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum Xd^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan N-1

Hasil uji coba di bandingkan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

H₀: Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

H₁: Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab IV ini, dipaparkan 3 hal pokok yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah 1) Penyajian data, 2) Analisa data, Revisi produk pengembangan. Ketiganya disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli pembelajaran, uji kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1. Hasil Studi Pendahuluan

Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi riil yang ada di lapangan. Kondisi ideal yang dimaksud 1) Tersedianya media pembelajaran SKI yang mampu meningkatkan hasil pendidikan yang terpadu, baik dari aspek kognitif, sikap maupun psikomotorik sehingga dapat diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran belajar, 2) Hadirnya media pembelajaran yang mengakomodir faktor-faktor yang diharapkan dalam sebuah media pembelajaran yang baik dan efektif.

2. Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Sasaran

1. Uji Ahli Media Pembelajaran

a. Penyajian Data Uji Coba

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisioner dengan instrumen angket.

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Penampilan Desain Monopoli El-Smart					
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	√			
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	√			
3.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)		√		
4.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)		√		
5.	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi		√		
6.	Desain monopoli El-Smart menarik		√		
B. Kemudahan Pemakaian					
7.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mudah dioperasikan		√		
8.	Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart disajikan secara sistematis		√		
9.	Aturan permainan dapat dilaksanakan dengan tanpa kesulitan			√	
C. Konsistensi					
10.	Menggunakan kata yang sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		√		
11.	Menggunakan istilah yang sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		√		
12.	Menggunakan tata letak yang konsisten		√		
D. Format Monopoli El-Smart					
13.	Format petak mudah untuk digunakan pengguna		√		
14.	Penjelasan petak mudah dibaca oleh pengguna		√		
15.	Tata letak petak dan tulisan mudah dipahami		√		
E. Keterangan Kartu dan Soal					
16.	Keterangan kartu pada setiap petak yang disajikan mudah dipahami		√		
17.	Penyajian soal dengan kalimat yang gampang dimengerti		√		
18.	Pemilihan kata dapat menjabarkan tema pembahasan		√		
19.	Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baku dan menarik		√		

20.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD		√		
21.	Kebenaran dan ketepatan istilah SKI yang digunakan		√		
22.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda		√		

(Tabel 4.1: Hasil Penilaian Ahli Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart)

Berdasarkan konveksi skala yang ditetapkan dalam kuisisioner angket penilaian uji coba yakni sebagai berikut:

1. Sangat kurang, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
4. Sangat baik, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Maka dapat dipaparkan dari hasil penilaian ahli isi mata pelajaran SKI terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart kelas XI MIA Madrasah Aliyah (MA) pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah sebagai berikut:

1. Ketepatan ukuran huruf dapat terbaca dengan sangat baik.
2. Ketepatan pemilihan jenis huruf dapat terbaca dengan sangat baik.
3. Komposisi warna tulisan sudah tepat terhadap warna latar atau *background*.
4. Narasi yang ditampilkan mudah dipahami.
5. Keefektifan gambar untuk memperjelas materi sudah sesuai.

6. Desain monopoli El-Smart menarik.
7. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mudah dioperasikan.
8. Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart disajikan secara sistematis.
9. Aturan permainan atau panduan permainan kurang jelas.
10. Penggunaan kata sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah.
11. Penggunaan istilah telah sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah.
12. Menggunakan tata letak sudah baik.
13. Format petak mudah untuk digunakan pengguna.
14. Penjelasan petak mudah dibaca oleh pengguna.
15. Tata letak petak dan tulisan mudah dipahami.
16. Keterangan kartu pada setiap petak yang disajikan mudah dipahami.
17. Penyajian soal dengan kalimat yang mudah dimengerti.
18. Pemilihan kata sudah baik dalam menjabarkan tema pembahasan.
19. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baku dan menarik.
20. Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD.
21. Pemakaian istilah SKI yang digunakan sudah tepat.

22. Kalimat yang digunakan sudah baik dan tidak menimbulkan makna ganda.

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran atau Komentar
1.	Pedoman Pemanfaatan	Harap dibuat pedoman pemanfaatan yang lebih sistematis dan komprehensif untuk memudahkan guru dan siswa dalam mengaplikasikan media monopoli yang dikembangkan. (Identifikasi media, siapa <i>user</i> -nya, cara memanfaatkan, cara memelihara dan lainnya.
2.	Rancangan Aplikasi Media (Efektivitas Penggunaan Media)	Harap dievaluasi kembali penggunaan media di kelas, sinkronkan dengan jumlah siswa dalam kaitannya dengan ketersediaan media.
3.	Kemenarikan	Daya tarik pembelajaran media yang dikembangkan bisa diperbaiki dengan penambahan komponen visual yang lebih menarik untuk siswa sesuai mata pelajaran. Pelajari karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran, hubungkan dengan konteks pengembangan.
4.	Pengembangan lebih lanjut	Saran pengembangan media lebih lanjut: <ul style="list-style-type: none"> b. Dikembangkan untuk mata pelajaran lain, jenjang lain dan seterusnya. c. Dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dengan keterbatasan tertentu d. Dikembangkan dalam bentuk yang lebih inovatif, misalnya dalam bentuk digital. e. Dikombinasikan dengan strategi, model, teknik pembelajaran sehingga dapat lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

(Tabel 4.2: Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Media Pembelajaran)

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli isi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) akan dijadikan landasan untuk merevisi penyempurnaan komponen Media Pembelajaran Interaktif El-Smart.

b. Analisa Data

Setelah data tersajikan, langkah berikutnya adalah menganalisa data tersebut. Berdasarkan hasil penilaian ahli Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sebagaimana telah dicantumkan pada tabel 4.1, maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(67 \times 1)}{22 \times 4} \times 100\% = 76,1\%$$

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 76,1%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, maka prosentase tingkat pencapaian 76,1% berada pada kualifikasi baik atau layak.

Komentar dan saran dari ahli media pembelajaran dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dalam rangka memperkaya dan menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart.

c. Revisi Produk Pengembangan

Saran dan komentar yang disampaikan oleh ahli media pembelajaran dalam angket (angket terlampir dalam lampiran III), berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat dihasilkan dengan semaksimal mungkin.

Berdasarkan hasil penelitian dan tanggapan ahli media pembelajaran, revisi pada tabel 4.2 dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Dibuat pedoman pemanfaatan yang lebih sistematis dan komprehensif.
- 2) Penggunaan media di kelas, disinkronkan dengan jumlah siswa dan kaitannya dengan ketersediaan media.
- 3) Daya tarik media bisa ditambah dengan komponen visual yang lebih menarik.

Adapun revisi yang telah dilakukan oleh peneliti dalam merespon tanggapan ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat pedoman pemanfaatan yang sistematis dan komprehensif sebagaimana terdapat pada lampiran 8.
- 2) Penggunaan media di kelas telah disinkronkan dengan jumlah siswa dengan mengandakan media sebanyak empat buah.
- 3) Daya tarik media telah ditambah dengan komponen visual berupa bidak bergambar yang sebelumnya hanya berupa kuncup.



(Gambar 4.1: Revisi bidak bergambar)

2. Uji Ahli Materi

a. Penyajian Data Uji Coba

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli materi pelajaran SKI terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisioner dengan instrumen angket.

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Penyajian Tema SKI					
1.	Sistematika penyajian dan keruntutan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		√		
2.	Pengembangan konsep tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		√		
3.	Kelengkapan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		√		
4.	Kesesuaian dengan perkembangan kognitif siswa	√			
B. Kurikulum					
5.	Isi materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sesuai dengan	√			
6.	Materi dalam media Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart relevan dengan tujuan pembelajaran	√			
7.	Kesesuaian materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dengan kompetensi yang diharapkan		√		
8.	Ketepatan materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dengan	√			

9.	Kebenaran isi materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dengan berpedoman pada kompetensi inti			√	
10.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi		√		
11.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi		√		
C. Kualitas Materi					
12.	Kelengkapan materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		√		
13.	Kelengkapan materi dalam pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-		√		
14.	Materi pada Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart diuraikan secara runtut		√		
15.	Materi dalam Media Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mudah dipahami	√			
16.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah tersebut kontekstual dengan pembelajaran		√		
17.	Materi yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan masalah	√			
18.	Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dengan materi		√		
D. Evaluasi					
19.	Kesesuaian evaluasi soal dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dengan Kurikulum 2013		√		
20.	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa	√			
21.	Terdapat soal yang mengukur ketercapaian indikator keberhasilan yang dirumuskan dalam RPP	√			
22.	Terdapat soal yang bisa mengukur kemampuan pemecahan masalah		√		

(Tabel 4.3: Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Monopoli El-Smart)

Berdasarkan konveksi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian uji coba yakni sebagai berikut:

1. Sangat kurang, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
4. Sangat baik, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Maka dapat dipaparkan dari hasil penilaian ahli materi pembelajaran terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart kelas XI MIA Madrasah Aliyah (MA) pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah sebagai berikut:

1. Penyajian tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah sudah baik dan sistematis.
2. Pengembangan konsep sudah sesuai tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah.
3. Kelengkapan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah sudah baik.
4. Kesesuaian dengan perkembangan kognitif siswa sangat baik.
5. Isi materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat sesuai dengan silabus pada kurikulum.

6. Materi dalam media Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat relevan dengan tujuan pembelajaran.
7. Subtansi materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sudah sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.
8. Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat tepat dengan kompetensi dasar.
9. Isi materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart kurang berpedoman pada kompetensi inti.
10. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi.
11. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi.
12. Kelengkapan materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah.
13. Kelengkapan materi dalam pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sudah baik.
14. Materi pada Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart diuraikan secara runtut dan baik.
15. Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat mudah dipahami.

16. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah tersebut sudah baik dalam hal kontekstual dengan pembelajaran.
17. Materi yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan masalah.
18. Aplikasi yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sudah sesuai dengan materi.
19. Evaluasi soal dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sudah sesuai dengan Kurikulum 2013.
20. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa.
21. Terdapat soal yang mengukur ketercapaian indikator keberhasilan yang dirumuskan dalam RPP.
22. Terdapat soal yang bisa mengukur kemampuan pemecahan masalah.

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari saran dan komentar dari ahli materi pelajaran dalam pertanyaan terbuka tentang Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dipaparkan dalam tabel berikut ini:

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran atau Komentar
1.	Kurikulum	Sesuaikan materi dengan pedoman kompetensi inti

(Tabel 4.4: Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi Pelajaran)

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi pelajaran akan dijadikan landasan untuk merevisi penyempurnaan komponen Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, terutama dari aspek materinya.

b. Analisa Data

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pelajaran sebagaimana telah dicantumkan pada tabel 4.3, maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(73 \times 1)}{22 \times 4} \times 100\% = 82,9\%$$

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 82,9%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, maka prosentase tingkat pencapaian 82,9% berada pada kualifikasi baik atau layak.

Komentar dan saran dari ahli materi pelajaran dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dalam rangka memperkaya isi paparan materi media pembelajaran dan menyempurnakannya.

c. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli materi pelajaran (angket terlampir dalam lampiran IV), maka pada dasarnya Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan. Akan tetapi saran dan komentar yang disampaikan oleh

ahli materi pelajaran dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat dihasilkan dengan sebaik-baiknya.

Revisi pada tabel 4.4 terkait dengan ikhtisar data penilaian ahli materi pelajaran disajikan sebagai berikut:

- 1) Penyesuaian materi dengan pedoman kompetensi inti.

Adapun revisi yang telah dilakukan oleh peneliti dalam merespon tanggapan ahli materi adalah dengan mengkombinasikan bahan materi yang tersajikan dalam soal dengan poin-poin dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar.

3. Uji Ahli Pembelajaran

a. Penyajian Data Uji Coba

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisioner dengan instrumen angket.

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1.	Media pembelajaran ini efektif dan efisien digunakan pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah	√			
2.	Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani		√		
3.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca	√			
4.	Kejelasan tujuan pembelajaran		√		
5.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	√			

6.	Kejelasan tugas dan latihan	√			
7.	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	√			
8.	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap		√		
9.	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	√			
10.	Kesistematisan komponen media pembelajaran ini		√		
11.	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	√			
B. Kemanfaatan					
12.	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membantu proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	√			
13.	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	√			
14.	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	√			
15.	Siswa dapat mencoba mengerjakan soal yang ada di Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	√			
16.	Setelah belajar menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, siswa dapat menjelaskan tema		√		
17.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat digunakan dengan mudah		√		
18.	Penggunaan Monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa.	√			
19.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi siswa	√			
20.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI		√		
21.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membantu siswa menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran		√		
22.	Setelah mengerjakan soal di media, siswa terdorong untuk mengerjakan soal yang ada di buku		√		

(Tabel 4.5: Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran terhadap Monopoli El-Smart)

Berdasarkan konveksi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian uji coba yakni sebagai berikut:

1. Sangat kurang, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
4. Sangat baik, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Maka dapat dipaparkan dari hasil penilaian pembelajaran terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart kelas XI MIA Madrasah Aliyah (MA) pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat tepat, efektif dan efisien digunakan pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah.
2. Media pembelajaran ini sudah baik dalam hal memberikan pemahaman konsep tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah.
3. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sangat mudah dibaca.
4. Tujuan pembelajaran sudah jelas.

5. Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran sangat baik.
6. Kejelasan tugas dan latihan sangat baik.
7. Media pembelajaran ini sangat baik dalam memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.
8. Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara baik.
9. Uraian materi pada media pembelajaran ini sangat mudah dipahami.
10. Kesistematian komponen media pembelajaran sudah baik.
11. Media pembelajaran sangat memenuhi kriteria kreatif dan dinamis.
12. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat membantu proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
13. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
14. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar.
15. Siswa mencoba mengerjakan soal yang ada di Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dengan sangat baik.
16. Setelah belajar menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, siswa dapat menjelaskan tema dengan baik.
17. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat digunakan dengan mudah.

18. Penggunaan Monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran sangat merangsang rasa ingin tahu siswa.
19. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini sangat tepat menjadi media pembelajaran mandiri bagi siswa.
20. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sudah baik dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI.
21. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sudah baik dalam hal membantu siswa menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran SKI.
22. Setelah mengerjakan soal di media, siswa terdorong untuk mengerjakan soal yang ada di buku dengan baik.

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran atau Komentar
1.	Strategi Pembelajaran	Untuk lebih memaksimalkan media, gunakan model pembelajaran berbasis <i>Cooperative Learning</i> atau TGT. Buka referensi jurnal yang banyak membahas media dan model pembelajaran, seperti AJET.

(Tabel 4.6: Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran)

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran akan dijadikan landasan untuk merevisi penyempurnaan komponen Media Pembelajaran Interaktif El-Smart.

b. Analisa Data

Setelah data tersajikan, langkah berikutnya adalah menganalisa data tersebut. Berdasarkan hasil penilaian ahli Pembelajaran sebagaimana telah dicantumkan pada tabel 4.5, maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(79 \times 1)}{22 \times 4} \times 100\% = 89,7\%$$

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 89,7%.

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, maka prosentase tingkat pencapaian 89,7% berada pada kualifikasi sangat baik atau sangat layak.

Komentar dan saran dari ahli media pembelajaran dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dalam rangka memperkaya dan menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart.

c. Revisi Produk Pengembangan

Saran dan komentar yang disampaikan oleh ahli pembelajaran dalam angket (angket terlampir dalam lampiran V), berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat dihasilkan dengan semaksimal mungkin.

Berdasarkan hasil penelitian dan tanggapan ahli pembelajaran, revisi pada tabel 4.6 dipaparkan sebagai berikut:

- a. Penggunaan model pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe TGT. Buka referensi jurnal yang banyak membahas media dan model pembelajaran, seperti AJET.

Adapun revisi yang telah dilakukan oleh peneliti dalam merespon tanggapan ahli pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang dimulai dari penyajian materi melalui instruksi langsung dari guru, pembagian tim, permainan hingga rekognisi tim.

4. Uji Coba Kelompok Kecil

a. Penyajian Data

Produk pengembangan diuji cobakan dalam skala kecil yang diwakili dengan 6 responden, terdiri dari dua orang mewakili peserta didik yang berkemampuan baik, dua orang berkemampuan sedang dan dua orang berkemampuan rendah. Adapun data kuantitatif dari hasil uji coba kelompok kecil adalah sebagaimana ditabelkan berikut ini:

No.	Kriteria	Responden					
		1	2	3	4	5	6
A. Efektivitas Media							
1.	Bagi saya, belajar SKI menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli E-Smart ini menyenangkan	4	4	4	4	4	4
2.	Teks dan tulisan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli E-Smart ini terlihat jelas dan mudah saya baca	4	4	3	4	4	4
3.	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan dapat menambah pemahaman saya terhadap tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	4	4	3	4	4	3
4.	Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah	4	3	4	3	3	4

5.	Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dapat dipahami dengan mudah	3	3	4	4	4	3
6.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart menyajikan tampilandesain yang baik dan menarik.	3	4	3	4	3	3
7.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini memudahkan saya belajar	4	4	4	4	4	4
8.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat saya gunakan sebagai media pembelajaran SKI di sekolah dan di luar	3	4	4	4	4	3
B. Motivasi Belajar							
9.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memudahkan saya dalam belajar SKI	4	4	4	4	4	4
10.	Saya tertarik mempelajari tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	4	4	3	4	4	4
11.	Adanya Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini menambah minat saya untuk belajar	3	4	3	4	4	3
12.	Dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini saya lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi	3	4	4	3	3	4
13.	Pengunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu tentang tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	3	4	4	4	4	3
14.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membuat saya lebih tertarik untuk belajar SKI.	4	4	4	3	4	4
C. Aktivitas Belajar Siswa							
15.	Saya dapat mencoba mengerjakan soal yang ada di Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	4	4	3	4	4	4
16.	Setelah belajar menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, saya dapat menjelaskan tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	3	3	3	3	4	3

17.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat saya gunakan dengan mudah	4	3	4	4	4	4
18.	Saya dapat mengulangi materi pada bagian pelajaran yang diinginkan	4	4	3	4	4	4
19.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi saya	3	4	3	4	4	3
20.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat meningkatkan partisipasi saya dalam pembelajaran SKI	3	4	4	4	4	3
21.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membantu saya menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran SKI	4	3	4	3	3	3
22.	Setelah mengerjakan soal di media, saya terdorong untuk mengerjakan soal yang ada di buku	4	3	4	4	3	4

(Tabel 4.7: Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil)

b. Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penelitian uji coba kelompok kecil tersajikan pada tabel 4.7, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(484 \times 1)}{22 \times (6) \times 4} \times 100\% = 91,6\%$$

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 91,6%, dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala prosentase tingkat pencapaian 91,6% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan dalam menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart. Namun berdasarkan tabel 4.7 tentang penilaian media pembelajaran uji coba kelompok kecil terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif El-Smart dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 91,6% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif melalui analisis statistik uji coba kelompok kecil dapat diinterpretasikan sebagaimana di bawah ini:

- 1) Keasyikan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mendapat penilaian 100% menyatakan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa Monopoli El-Smart sangat disukai peserta didik, karena media pembelajaran ini asyik digunakan dalam mempelajari SKI.
- 2) Kejelasan teks dan tulisan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan penilaian 83,3% menyatakan sangat baik dan 16,7% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa teks dan tulisan dalam media tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca.
- 3) Gambar yang disajikan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan penilaian 66,6% menyatakan sangat baik dan 33,4% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan

bahwa desain gambar terlihat jelas dan dapat menambah pemahaman terhadap tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.

- 4) Kesederhanaan bahasa mendapatkan penilaian 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dijelaskan dalam media ini menggunakan bahasa sederhana sehingga peserta didik mudah memahaminya.
- 5) Penyajian tema mendapatkan penilaian 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dapat dipahami dengan mudah.
- 6) Penyajian tampilan desain teta petak mendapatkan penilaian 33,4% menyatakan sangat baik dan 66,6% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart menyajikan tampilan desain yang baik dan menarik.
- 7) Fungsi media sebagai alternatif belajar SKI yang mudah mendapatkan penilaian 100% menyatakan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini memudahkan proses belajar peserta didik.
- 8) Efisiensi media yang dapat digunakan di ruang kelas atau di luar sekolah mendapatkan penilaian 66,6% menyatakan sangat baik dan 33,4% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media

Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran SKI di sekolah dan di luar sekolah.

- 9) Monopoli El-Smart memberikan nuansa belajar baru bagi peserta didik mendapatkan penilaian 100% menyatakan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasakan kondisi yang baru dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart.
- 10) Ketertarikan mempelajari tema mendapatkan penilaian 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari tema tersebut.
- 11) Tingkat minat belajar peserta didik mendapatkan penilaian 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan adanya Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini menambah minat peserta didik untuk belajar.
- 12) Tingkat motivasi belajar peserta didik mendapatkan penilaian 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini peserta didik lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi.

- 13) Tingkat rangsangan terhadap pengetahuan seputar tema mendapatkan penilaian 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk merangsang rasa ingin tahu tentang tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.
- 14) Ketertarikan terhadap mata pelajaran SKI secara umum mendapatkan penilaian 83,3% menyatakan sangat baik dan 16,7% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar SKI.
- 15) Tingkat antusias dalam mengerjakan latihan mendapatkan penilaian 83,3% menyatakan sangat baik dan 16,7% menyatakan baik. hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik untuk mencoba mengerjakan soal dan latihan yang disediakan di Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart.
- 16) Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan tema mendapatkan penilaian 16,7% menyatakan sangat baik dan 83,3% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa setelah belajar menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, peserta didik dapat menjelaskan tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dengan baik.

- 17) Tingkat kemudahan pengoperasian media mendapatkan penilaian 83,3% menyatakan sangat baik dan 16,7% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik.
- 18) Kebebasan dalam mengulang materi mendapatkan penilaian 83,3% menyatakan sangat baik dan 16,7% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan Monopoli El-Smart peserta didik dapat mengulangi materi pada bagian pelajaran yang diinginkan.
- 19) Monopoli El-Smart sebagai media mandiri bagi peserta didik mendapatkan penilaian 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi peserta didik.
- 20) Media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI mendapatkan penilaian 66,6% menyatakan sangat baik dan 33,4% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran SKI.
- 21) Monopoli El-Smart membantu dalam penyelesaian persoalan mendapatkan penilaian 33,4% menyatakan sangat baik dan 66,6%

menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membantu peserta didik menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran SKI.

22) Motivasi estafet belajar dengan mengerjakan latihan di modul mendapatkan penilaian 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengerjakan soal di Monopoli El-Smart, peserta didik terdorong untuk mengerjakan soal yang ada di buku.

c. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji kelompok kecil (angket terlampir dalam lampiran VI) dengan tingkat pencapaian 91,6%, maka pada dasarnya Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan. Akan tetapi saran dan komentar yang disampaikan oleh responden pada uji coba kelompok kecil dalam angket pertanyaan terbuka, akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sehingga produk tersebut dapat dihasilkan dengan sebaik-baiknya.

5. Uji Coba Lapangan

a. Penyajian Data

Produk media pengembangan El-Smart diuji cobakan di lapangan pada kelas XI MIA yang berjumlah 27 siswi. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan adalah sebagaimana ditabelkan berikut ini:

No	Kriteria	Skor yang Diberikan oleh Responden
A. Efektivitas Media		
1.	Bagi saya, belajar SKI menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini menyenangkan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3
2.	Teks dan tulisan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini terlihat jelas dan mudah saya baca	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 4
3.	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan dapat menambah pemahaman saya terhadap tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4
4.	Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah memahaminya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3
5.	Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dapat dipahami dengan mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4
6.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27

	Smart menyajikan tampilandesain yang baik dan menarik	4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4
7.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini memudahkan saya belajar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4
8.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat saya gunakan sebagai media pembelajaran SKI di sekolah dan di luar sekolah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4
B. Motivasi Belajar		
9.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memudahkan saya dalam belajar SKI	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4
10.	Saya tertarik mempelajari tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4
11.	Adanya Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini menambah minat saya untuk belajar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4

12.	Dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini saya lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3
13.	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu tentang tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3
14.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membuat saya lebih tertarik untuk belajar SKI	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 4
C. Aktivitas Belajar Siswa		
15.	Saya dapat mencoba mengerjakan soal yang ada di Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4
16.	Setelah belajar menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, saya dapat menjelaskan tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Abbasiyyah”	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4

17.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat saya gunakan dengan mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		3, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3
18.	Saya dapat mengulangi materi pada bagian pelajaran yang diinginkan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4
19.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi saya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4
20.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat meningkatkan partisipasi saya dalam pembelajaran SKI	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4
21.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membantu saya menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran SKI	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4
22.	Setelah mengerjakan soal di media, saya terdorong untuk mengerjakan soal yang ada di buku	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4

(Tabel 4.8: Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan)

b. Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan yang tersajikan pada tabel 4.8, langkah berikutnya yang

dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \Sigma = \frac{(2250 \times 1)}{22 \times (27) \times 4} \times 100\% = 94,6\%$$

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 94,6% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, prosentase tingkat pencapaian 94,6% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dalam rangka memperkaya media pembelajaran dan menyempurnakannya.

Berdasarkan tabel 4.8 tentang penilaian media pembelajaran dalam uji coba lapangan terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 94,6% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dari statistik uji coba lapangan dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Keasyikan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mendapat

penilaian 70,4% menyatakan sangat baik dan 29,6% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Monopoli El-Smart sangat disukai peserta didik, karena media pembelajaran ini asyik digunakan dalam mempelajari SKI.

- 2) Kejelasan teks dan tulisan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan penilaian 66,7% menyatakan sangat baik dan 33,3% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa teks dan tulisan dalam media tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca.
- 3) Gambar yang disajikan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan penilaian 85,2% menyatakan sangat baik dan 14,8% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa desain gambar terlihat jelas dan dapat menambah pemahaman terhadap tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”.
- 4) Kesederhanaan bahasa mendapatkan penilaian 81,5% menyatakan sangat baik dan 18,5% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dijelaskan dalam media ini menggunakan bahasa sederhana sehingga peserta didik mudah memahaminya.
- 5) Penyajian tema mendapatkan penilaian 77,8% menyatakan sangat baik dan 22,2% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”

dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dapat dipahami dengan mudah.

- 6) Penyajian tampilan desain teta petak mendapatkan penilaian 81,5% menyatakan sangat baik dan 18,5% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart menyajikan tampilan desain yang baik dan menarik.
- 7) Fungsi media sebagai alternatif belajar SKI yang mudah mendapatkan penilaian 81,5% menyatakan sangat baik dan 18,5% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini memudahkan proses belajar peserta didik.
- 8) Efisiensi media yang dapat digunakan di ruang kelas atau di luar sekolah mendapatkan penilaian 81,5% menyatakan sangat baik dan 18,5% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran SKI di sekolah dan di luar sekolah.
- 9) Monopoli El-Smart memberikan nuansa belajar baru bagi peserta didik mendapatkan penilaian 85,2% menyatakan sangat baik dan 14,8% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasakan kondisi yang baru dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart.
- 10) Ketertarikan mempelajari tema mendapatkan penilaian 74,1% menyatakan sangat baik dan 25,9% menyatakan baik. Hal ini

menunjukkan bahwa penyajian tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sangat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari tema tersebut.

- 11) Tingkat minat belajar peserta didik mendapatkan penilaian 77,8% menyatakan sangat baik dan 22,2% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan adanya Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini menambah minat peserta didik untuk belajar.
- 12) Tingkat motivasi belajar peserta didik mendapatkan penilaian 77,8% menyatakan sangat baik dan 22,2% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini peserta didik lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi.
- 13) Tingkat rangsangan terhadap pengetahuan seputar tema mendapatkan penilaian 74,1% menyatakan sangat baik dan 25,9% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk merangsang rasa ingin tahu tentang tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.
- 14) Ketertarikan terhadap mata pelajaran SKI secara umum mendapatkan penilaian 66,7% menyatakan sangat baik dan 33,3%

menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar SKI.

- 15) Tingkat antusias dalam mengerjakan latihan mendapatkan penilaian 77,8% menyatakan sangat baik dan 22,2% menyatakan baik. hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik untuk mencoba mengerjakan soal dan latihan yang disediakan di Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart.
- 16) Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan tema mendapatkan penilaian 88,9% menyatakan sangat baik dan 11,1% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa setelah belajar menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, peserta didik dapat menjelaskan tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dengan baik.
- 17) Tingkat kemudahan pengoperasian media mendapatkan penilaian 70,4% menyatakan sangat baik dan 29,6% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik.
- 18) Kebebasan dalam mengulang materi mendapatkan penilaian 85,2% menyatakan sangat baik dan 14,8% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan Monopoli El-Smart peserta didik dapat mengulangi materi pada bagian pelajaran yang diinginkan.

- 19) Monopoli El-Smart sebagai media mandiri bagi peserta didik mendapatkan penilaian 81,5% menyatakan sangat baik dan 18,5% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi peserta didik.
- 20) Media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI mendapatkan penilaian 81,5% menyatakan sangat baik dan 18,5% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran SKI.
- 21) Monopoli El-Smart membantu dalam penyelesaian persoalan mendapatkan penilaian 77,8% menyatakan sangat baik dan 22,2% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membantu peserta didik menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran SKI.
- 22) Motivasi estafet belajar dengan mengerjakan latihan di modul mendapatkan penilaian 88,9% menyatakan sangat baik dan 11,1% menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengerjakan soal di Monopoli El-Smart, peserta didik terdorong untuk mengerjakan soal yang ada di buku.

c. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 94,6%, maka Media Pembelajaran Interaktif

Monopoli El-Smart tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan. Akan tetapi saran dan komentar dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat dihasilkan dengan sebaik-baiknya.

d. Penyajian Data *Pre-test* dan *Post-test*

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas XI MIA sebagaimana telah disebutkan dalam prosedur penelitian, maka dalam penelitian ini diberlakukan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memahami materi secara tuntas atau belum dapat dilihat hasil tes yang dibandingkan dengan nilai KKM standar Nasional sebesar 70. Nilai yang lebih besar atau setara dengan 70 memiliki kategori tuntas dan nilai yang kurang dari 70 memiliki kategori tidak tuntas.

Adapun hasil tabel nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Nama Siswi	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
1.	Aimmatus Shofifah	50	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
2.	Alisa Nur Azizah	55	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas
3.	Andara Rose	55	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
4.	Aqilatun Nafisah	60	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
5.	Arum Nur Rosyidah	75	Tuntas	80	Tuntas
6.	Dewi Mumtaz	55	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
7.	Fatimatuz Zahra	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas

8.	Fika Putri Rahmah	65	Tidak tuntas	70	Tuntas
9.	Fira Wahyu Maidah	45	Tidak tuntas	55	Tidak tuntas
10.	Firdausi Nafira	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
11.	Husnul Khotimah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
12.	Ianatul Mardhiyyah	75	Tuntas	85	Tuntas
13.	Iftitah Seli Zakiyah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
14.	Ika Rosana	45	Tidak tuntas	55	Tidak tuntas
15.	Nabilah Putri	65	Tidak tuntas	75	Tuntas
16.	Nabilah Zulfa	55	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
17.	Nisa Furadillah Putri	70	Tuntas	80	Tuntas
18.	Nur Dianah Fahma	50	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
19.	Rahmawati Hasanah	75	Tuntas	85	Tuntas
20.	Rif'atul Maulidiyyah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
21.	Rifdah Arifah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
22.	Rosana Farah Abidah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
23.	Salma Aniqah	50	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
24.	Salsabila Faradisa	70	Tuntas	75	Tuntas
25.	Sinta Nur Kholidiyyah	70	Tuntas	80	Tuntas
26.	Siti Khoirun Nisa	55	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
27.	Zahratul Humairah	55	Tidak tuntas	65	Tuntas

(Tabel 4.9: Hasil Penilaian *Pre-test* dan *Post-test* Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” pada Kelas Kontrol)

Faktor yang menjadi penyebab tidak tuntasnya hasil *pre-test* dan *post-test* tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” pada kelas kontrol adalah pembelajaran guru di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, artinya guru aktif dan murid pasif, peserta didik kurang termotivasi karena dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, akan tetapi

lebih banyak menggunakan pola pengajaran lama, yaitu lebih banyak menggunakan buku paket, sedangkan peserta didik hanya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Sementara hasil tabel nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Nama Siswi	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
1.	Afifah Isnaini Cahyani	60	Tidak tuntas	75	Tuntas
2.	Agnesia Indiana	65	Tidak tuntas	80	Tuntas
3.	Dea Ayu Kusuma	70	Tuntas	85	Tuntas
4.	Dian Eka Savitri	50	Tidak tuntas	49	Tidak tuntas
5.	Dina Aulia	65	Tidak tuntas	75	Tuntas
6.	Divany Hunaimah	65	Tidak tuntas	80	Tuntas
7.	Elin Ikmaliah	40	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
8.	Eva Safitri	45	Tidak tuntas	75	Tuntas
9.	Fauziah Intan Saputri	75	Tuntas	90	Tuntas
10.	Fitri Amalia Sholicha	65	Tidak tuntas	75	Tuntas
11.	Goldina Fathin	55	Tidak tuntas	75	Tuntas
12.	Ikhtiari Zulmiati Arifin	55	Tidak tuntas	75	Tuntas
13.	Ilvi Nur Faizaty	65	Tidak tuntas	85	Tuntas
14.	Istinganatul Muyassaroh	65	Tidak tuntas	80	Tuntas
15.	Lu'lu'atul Muawanah	45	Tidak tuntas	75	Tuntas
16.	Miladia Nur Laily	75	Tuntas	90	Tuntas
17.	Naila Fauza Adhima	80	Tuntas	90	Tuntas
18.	Nida Dusturiyah	50	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
19.	Putri Hanaringtyas	60	Tidak tuntas	80	Tuntas
20.	Qartinaliya Nuryati	75	Tuntas	85	Tuntas
21.	Retno Wulandari	60	Tidak tuntas	90	Tuntas

22.	Ria Fajrin	55	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
23.	Rizka Rahmatillah	65	Tidak tuntas	85	Tuntas
24.	Rita Fatayati	70	Tuntas	80	Tuntas
25.	Rosyida Dini Fatma	75	Tuntas	85	Tuntas
26.	Siti Alfi Saputri	65	Tidak tuntas	90	Tuntas
27.	Tanneya Eka Prastika	55	Tidak tuntas	75	Tuntas

(Tabel 4.10: Hasil Penilaian *Pre-test* dan *Post-test* Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” pada Kelas Eksperimen)

Sebagaimana tertera pada keterangan tabel 4.10, untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memahami materi secara tuntas atau belum dapat dilihat hasil tes yang dibandingkan dengan nilai KKM standar Nasional sebesar 70. Nilai yang lebih besar atau setara dengan 70 memiliki kategori tuntas dan nilai yang kurang dari 70 memiliki kategori tidak tuntas.

Faktor yang menjadi penyebab tidak tuntasnya hasil *pre-test* tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” pada kelas eksperimen adalah pembelajaran guru di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, artinya guru aktif dan murid pasif, peserta didik kurang termotivasi karena dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, akan tetapi lebih banyak menggunakan pola pengajaran lama, yaitu lebih banyak menggunakan buku paket, sedangkan peserta didik hanya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Sementara faktor yang menjadi penyebab tidak tuntasnya hasil *post-test* tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani

Abbasiyah” pada kelas eksperimen adalah dalam penyampaian materi pelajaran, guru belum menguasai media pembelajaran.

Kemudian, pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” hasil tabel nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Nama Siswi	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
1.	Aimmatus Shofifah	55	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
2.	Alisa Nur Azizah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
3.	Andara Rose	60	Tidak tuntas	70	Tuntas
4.	Aqilatun Nafisah	65	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
5.	Arum Nur Rosyidah	70	Tuntas	80	Tuntas
6.	Dewi Mumtaz	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
7.	Fatimatuz Zahra	65	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
8.	Fika Putri Rahmah	65	Tidak tuntas	70	Tuntas
9.	Fira Wahyu Maidah	55	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
10.	Firdausi Nafira	70	Tuntas	85	Tuntas
11.	Husnul Khotimah	55	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
12.	Ianatul Mardhiyyah	75	Tuntas	90	Tuntas
13.	Iftitah Seli Zakiyah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
14.	Ika Rosana	50	Tidak tuntas	55	Tidak tuntas
15.	Nabilah Putri	65	Tidak tuntas	75	Tuntas
16.	Nabilah Zulfa	50	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
17.	Nisa Furadillah Putri	65	Tidak tuntas	80	Tuntas
18.	Nur Dianah Fahma	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
19.	Rahmawati Hasanah	75	Tuntas	80	Tuntas
20.	Rif ^{at} atul Maulidiyyah	75	Tuntas	80	Tuntas
21.	Rifdah Arifah	50	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
22.	Rosana Farah Abidah	55	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas

23.	Salma Aniqah	65	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
24.	Salsabila Faradisa	75	Tuntas	80	Tuntas
25.	Sinta Nur Kholidiyyah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
26.	Siti Khoirun Nisa	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
27.	Zahratul Humairah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas

(Tabel 4.11: Hasil Penilaian *Pre-test* dan *Post-test* Tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” pada Kelas Kontrol)

Faktor yang menjadi penyebab tidak tuntasnya hasil *pre-test* dan *post-test* tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah” pada kelas kontrol adalah pembelajaran guru di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, artinya guru aktif dan murid pasif, peserta didik kurang termotivasi karena dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, akan tetapi lebih banyak menggunakan pola pengajaran lama, yaitu lebih banyak menggunakan buku paket, sedangkan peserta didik hanya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Sementara hasil tabel nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Nama Siswi	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
1.	Afifah Isnaini Cahyani	65	Tidak tuntas	80	Tuntas
2.	Agnesia Indiana	65	Tidak tuntas	80	Tuntas
3.	Dea Ayu Kusuma	70	Tuntas	90	Tuntas
4.	Dian Eka Savitri	45	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
5.	Dina Aulia	55	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
6.	Divany Hunaimah	65	Tidak tuntas	80	Tuntas

7.	Elin Ikmaliyah	50	Tidak tuntas	75	Tuntas
8.	Eva Safitri	50	Tidak tuntas	80	Tuntas
9.	Fauziah Intan Saputri	80	Tuntas	90	Tuntas
10.	Fitri Amalia Sholicha	75	Tuntas	80	Tuntas
11.	Goldina Fathin	65	Tidak tuntas	75	Tuntas
12.	Ikhtiari Zulmiati Arifin	55	Tidak tuntas	75	Tuntas
13.	Ilvi Nur Faizaty	70	Tuntas	90	Tuntas
14.	Istinganatul Muyassaroh	65	Tidak tuntas	85	Tuntas
15.	Lu'lu'atul Muawanah	45	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
16.	Miladia Nur Laily	70	Tuntas	85	Tuntas
17.	Naila Fauza Adhima	80	Tuntas	90	Tuntas
18.	Nida Dusturiyah	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
19.	Putri Hanaringtyas	65	Tidak tuntas	75	Tuntas
20.	Qartinaliya Nuryati	75	Tuntas	85	Tuntas
21.	Retno Wulandari	65	Tidak tuntas	75	Tuntas
22.	Ria Fajrin	60	Tidak tuntas	70	Tuntas
23.	Rizka Rahmatillah	65	Tidak tuntas	85	Tuntas
24.	Rita Fatayati	70	Tuntas	85	Tuntas
25.	Rosyida Dini Fatma	75	Tuntas	85	Tuntas
26.	Siti Alfi Saputri	65	Tidak tuntas	85	Tuntas
27.	Tanneya Eka Prastika	65	Tidak tuntas	80	Tuntas

(Tabel 4.12: Hasil Penilaian *Pre-test* dan *Post-test* Tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” pada Kelas Eksperimen)

Faktor yang menjadi penyebab tidak tuntasnya hasil *pre-test* tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” pada kelas eksperimen adalah pembelajaran guru di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, artinya guru aktif dan murid pasif, peserta didik kurang termotivasi karena dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, akan tetapi lebih banyak

menggunakan pola pengajaran lama, yaitu lebih banyak menggunakan buku paket, sedangkan peserta didik hanya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Sementara faktor yang menjadi penyebab tidak tuntasnya hasil *post-test* tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” pada kelas eksperimen adalah dalam penyampaian materi pelajaran, guru belum menguasai media pembelajaran.

e. Uji Hipotesis

Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Indikator ada dan tidaknya pengaruh adalah apabila terjadi perbedaan antara pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan. Maka, perlu dipastikan kembali apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik atau tidak.

Penyelesaian:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

H_1 = Terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Alasan menggunakan *paired sample t test* adalah sebagai berikut:

1. Data *pre* dan *post* berjenis interval (berjarak)

Hal tersebut dikarenakan urutan kategori data dalam tesis ini mempunyai jarak yang sama, yaitu: skor (4) untuk jawaban “Sangat Baik”, skor (3) untuk jawaban “Baik”, skor (2) untuk jawaban “kurang” dan skor (1) untuk jawaban “Sangat Kurang”.

2. Distribusi data normal

Setelah melalui perhitungan data SPSS, diperoleh output nilai signifikansi variabel pada postkontrol berdasarkan posttest dalam uji normalitas adalah 0,021 dan nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa data uji sudah berdistribusi secara normal pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.01470333
Most Extreme Differences	Absolute	.290
	Positive	.290
	Negative	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z		1.506
Asymp. Sig. (2-tailed)		.021

a. Test distribution is Normal.

(Tabel 4.13: Hasil Uji Normalitas pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”)

Sementara pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah, diperoleh output nilai signifikansi variabel pada postkontrol berdasarkan posttest dalam uji normalitas adalah 0,034 dan nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa data uji sudah berdistribusi secara normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.53040377
Most Extreme Differences	Absolute	.275
	Positive	.275
	Negative	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		1.429
Asymp. Sig. (2-tailed)		.034

a. Test distribution is Normal.

(Tabel 4.14: Hasil Uji Normalitas pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”)

3. Sample telah memiliki homogenitas yang sama

Setelah melalui perhitungan data SPSS juga, diperoleh output nilai signifikansi variabel pada postkontrol berdasarkan posttest dalam uji homogen adalah 0,100 dan nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa data uji sudah mempunyai varian yang sama.

Test of Homogeneity of Variances

PostKon

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.236	4	21	.100

(Tabel 4.15: Hasil Uji Homogen pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan)

Sementara pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”, diperoleh output nilai signifikansi variabel pada postkontrol berdasarkan posttest dalam uji normalitas adalah 0,736 dan nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa data uji sudah mempunyai varian yang sama.

Test of Homogeneity of Variances

PostKon

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.500	4	20	.736

(Tabel 4.16: Hasil Uji Homogen pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”)

Dalam penelitian tesis ini, peneliti menggunakan SPSS melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka lembar kerja baru pada program SPSS
2. Klik *variabel view* pada SPSS data editor, lalu pada kolom *name* diisikan *PostKon* untuk baris pertama dan *PostEks* untuk baris kedua. Dan pada kolom *decimal* diketik angka 0.
3. Masukkan data sesuai dengan variabel yang telah disediakan
4. Klik *Analyze-Compare Means-Paired Samples T Test*
5. Klik variabel *PostKon* dan *PostEks* secara bersamaan.
6. Pindahkan variabel *PostKon* dan *PostEks* ke kotak *Paired Variabel*.
7. Klik OK⁴¹

Pengujian statistik dilakukan dengan uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” sebagai berikut:

⁴¹ Muhammad Nisfiannoor, *Pendekatan Statistika Modern*, (Jakarta: Salemba, 2009), hlm: 118-123.

	PostKon	PostEks	14	55	80
1	65	75	15	75	75
2	50	80	16	65	90
3	60	85	17	80	90
4	60	45	18	65	65
5	80	75	19	85	80
6	65	80	20	65	85
7	65	65	21	65	90
8	70	75	22	65	65
9	55	90	23	60	85
10	65	75	24	75	80
11	65	75	25	80	85
12	85	75	26	60	90
13	65	85	27	65	75

(Gambar 4.2: Data Paired *Sample T Test* pada Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”)

Angka yang digunakan untuk mencari ada dan tidaknya pengaruh penerapan Media Pembelajaran Interaktif El-Smart terhadap prestasi belajar siswa kelas XI MIA adalah angka selisih antara skor subyek pada skala prestasi belajar SKI siswa *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”. Pengujian statistik dilakukan dengan uji t dua sampel (*Paired Sample T Test*) sebagai berikut:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PostKon	67,04	27	9,015	1,735
	PostEks	78,48	27	9,605	1,849

(Tabel 4.17: Hasil Uji *Paired Samples Statistics* tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”)

Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel. Untuk hasil *post-test* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 67,04, sedangkan hasil *post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78,48.

Dalam hal ini, bisa juga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan Mean sebesar -11,44 (lihat output SPSS). Angka ini berasal dari: hasil *post-test* kelas kontrol dan hasil *post-test* kelas eksperimen atau $67,04 - 78,48 = -11,44$. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 11,44 dari rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart.

Paired Samples Test

		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper			
Pair 1	PreKon - PreEks	-16,640	-6,249	-4,528	26	,000

(Tabel 4.18: Hasil Uji *Paired Sampes Test* tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”)

Pada bagian kedua dari tabel hasil uji SPSS. Maka dapat dilihat dari distribusi data yang ada pada kolom t. Berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} :

1. Jika Statistik t_{hitung} (angka t output) > Statistik t_{tabel} (tabel t), maka H_0 ditolak.
2. Jika Statistik t_{hitung} (angka t output) < Statistik t_{tabel} (tabel t), maka H_0 diterima.

Berdasarkan hasil analisis SPSS t_{hitung} dari output adalah -4,528. Tanda minus dalam uji hipotesis bukanlah tanda aljabar, karena itu output -4,528 itu dapat kita baca: ada selisih derajat perbedaan sebesar 4,528.⁴²

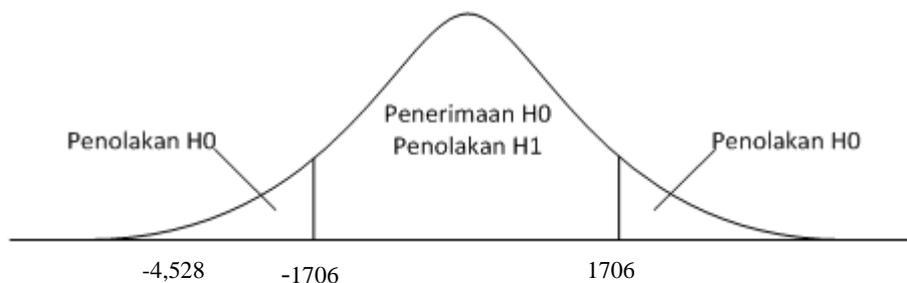
⁴² Anas Sudijonno, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010), hlm: 312.

Untuk statistik tabel bisa dicari pada tabel t, dengan cara:

1. Tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji dua sisi sehingga masing-masing sisi menjadi 5%.
2. *df* (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data – 1. Maka jumlah data $27 - 1 = 26$. Maka diperoleh t_{tabel} adalah 1,706.

Sehingga di peroleh data $t_{\text{hitung}} 4,528 > 1,706$, maka H_0 ditolak. Jadi penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” adalah signifikan. Yaitu rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah memang berbeda secara nyata (mengalami peningkatan).

Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah $0,000 \leq 0,05$, maka dinyatakan terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI MIA Amanatul Ummah.



(Gambar 4.3: Hasil Uji Hipotesa tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”)

Sementara pengujian statistik dilakukan dengan uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” sebagai berikut:

	PostKon	PostEks	14	55	85
1	60	80	15	75	65
2	65	80	16	65	85
3	70	90	17	80	90
4	65	60	18	65	65
5	80	65	19	80	75
6	65	80	20	80	85
7	65	75	21	65	75
8	70	80	22	65	70
9	60	90	23	65	85
10	85	80	24	80	85
11	65	75	25	65	85
12	90	75	26	65	85
13	65	90	27	65	80

(Gambar 4.4: Data *Paired Sampel T Test* pada Tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”)

Angka yang digunakan untuk mencari ada dan tidaknya pengaruh penerapan Media Pembelajaran Interaktif El-Smart terhadap prestasi belajar siswa kelas XI MIA adalah angka selisih antara skor subyek pada skala prestasi belajar SKI siswa *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”. Pengujian statistik dilakukan dengan uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) sebagai berikut:

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PostKon	69,44	27	8,586	1,652
	PostEks	79,07	27	8,439	1,624

(Tabel 4.19: Hasil Uji *Paired Samples Statistics* tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”)

Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel. Untuk hasil *post-test* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 69,44, sedangkan hasil *post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 79,07.

Dalam hal ini, bisa juga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan Mean sebesar -9,63 (lihat output SPSS). Angka ini berasal dari: hasil *post-test* kelas kontrol dan hasil *post-test* kelas eksperimen atau $69,44 - 79,07 = -9,63$. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 9,63 dari rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart.

Paired Samples Test						
		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper			
Pair 1	PostKon-PostEks	-14,655	-4,604	-3,939	26	,001

(Tabel 4.20: Hasil Uji *Paired Samples Test* tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”)

Pada bagian kedua dari tabel hasil uji SPSS. Maka dapat dilihat dari distribusi data yang ada pada kolom t. Berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} :

1. Jika Statistik t_{hitung} (angka t output) > Statistik t_{tabel} (tabel t), maka H_0 ditolak.
2. Jika Statistik t_{hitung} (angka t output) < Statistik t_{tabel} (tabel t), maka H_0 diterima.

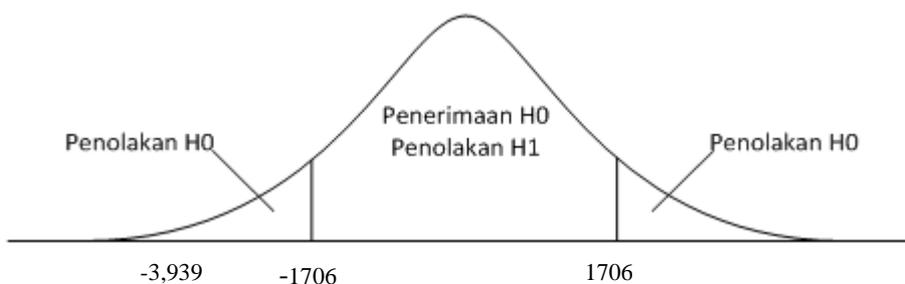
Berdasarkan hasil analisis SPSS t_{hitung} dari output adalah -4,528

Untuk statistik tabel bisa dicari pada tabel t, dengan cara:

1. Tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji dua sisi sehingga masing-masing sisi menjadi 5%.
2. *df* (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data – 1. Maka jumlah data $27 - 1 = 26$. Maka diperoleh t_{tabel} adalah 1,706.

Sehingga di peroleh data $t_{\text{hitung}} 3,939 > 1,706$ maka H_0 ditolak. Jadi penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” adalah signifikan. Yaitu rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah memang berbeda secara nyata (mengalami peningkatan).

Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah $0,01 \leq 0,05$, maka dinyatakan terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI MIA Amanatul Ummah.



(Gambar 4.5: Hasil Uji Hipotesa tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”)

BAB V

ANALISA HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan disajikan analisa terhadap hasil pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah dan tema Masa Kehancuran Abbasiyah di MA Amanatul Ummah Pacet sesuai dengan tujuan penelitian yang telah disebutkan pada bab pendahuluan, yaitu: (1) untuk mendeskripsikan proses pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”, (2) untuk mengetahui persepsi ahli terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dan (3) untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dalam meningkatkan prestasi belajar pada pokok bahasan “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”.

A. Proses Pembuatan Monopoli El-Smart

1. Analisa Aspek Materi

Materi yang dipilih dalam pengembangan ini adalah materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA Semester Genap, kemudian mengkhususkan penelitian pengembangan ini pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dikarenakan beberapa faktor sebagai

berikut:

a. Peristiwa puncak kemajuan dunia intelektual Islam sekaligus kemunduran drastis yang terjadi pada periode Abbasiyah, sangat menarik untuk dipelajari lebih detail dengan penyajian yang unik, agar peserta didik dapat mengambil beberapa kunci rahasia masa keemasan Islam, mampu mengestafetkannya dalam realitas kekinian serta mampu meminimalisir dampak negatif, baik berupa kemunduran ataupun kehancuran.

b. Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” dianggap menjenuhkan oleh peserta didik, karena pembahasannya banyak menyangkut tentang nama cendikiawan, nama kota, tahun dan peristiwa.

Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” mencakup beberapa sub tema, antara lain:

- a. Suasana Tumbuhnya Peradaban Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah
- b. Bentuk Peradaban Hasil Riset dari Para Ahli dan Tokoh-Tokohnya
- c. Pusat-pusat Peradaban Masa Bani Abbasiyah
- d. Pengaruh Peradaban Islam terhadap Dunia Barat

Sementara tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” mencakup beberapa sub tema, antara lain:

- a. Faktor Penyebab Munculnya Pemberontakan Masa Abbasiyah

b. Faktor Penyebab Runtuhnya Bani Abbasiyah

Penelitian pengembangan dalam tesis ini berkaitan erat dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart yang dielaborasi dengan kedua tema tersebut, baik dari segi KI-KD, tujuan pembelajaran dan komponen lainnya yang berhubungan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berupa Monopoli El-Smart dapat dijadikan alternatif rujukan dalam menyajikan tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”, sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart juga memiliki fungsi untuk menarik minat dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran baik secara kelompok atau mandiri sesuai dengan taraf kemampuan masing-masing. Pengoperasian Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran lebih cepat, praktis, efektif dan menyenangkan.

Media Pembelajaran Interaktif ini disusun berdasarkan standar Kurikulum 2013, kurikulum ini tidak lagi menggunakan Standar Kompetensi (SK) sebagai acuan dalam mengembangkan Kompetensi Dasar. Sebagai gantinya, Kurikulum 2013 telah menyusun Kompetensi Inti (KI). Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap kelas atau program (PP. No. 32/2013). Kompetensi Inti

memuat kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan ke dalam Kompetensi Dasar. Perubahan perilaku pengamalan ajaran agama dan budi pekerti menjadi perhatian utama.⁴³

Kurikulum 2013 disusun untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya dengan pendekatan belajar aktif berdasarkan nilai-nilai agama dan budaya bangsa. Berkaitan dengan hal ini, tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah” telah distandarkan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti dalam Kurikulum 2013 yang sebagaimana disebutkan pada halaman 44. Pengembangan materi pembelajaran ini sangatlah penting khususnya bagi para pengajar, agar materi ‘tidak mati’ dalam kertas, tapi ‘hidup’ dalam fakta dan realitas, apalagi melihat kebutuhan peserta didik selalu mengalami perkembangan dalam segala hal.

2. Analisa Aspek Desain Media

Melihat kebutuhan peserta didik dalam hal pembelajaran, maka salah satu hal terpenting yang harus dipenuhi pengembangan media pembelajaran adalah tingkat kemenarikan desain media, sehingga peserta didik lebih terstimulus untuk lebih giat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut akan dipaparkan beberapa aspek desain media yang ada dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart:

⁴³ Kemendikbud, *Bahan Ajar Pegangan Guru Pendidikan Agama Islam untuk Kelas VI*, (Jakarta: Kemendikbud, 2013), hlm. VI

a. Tipe Ukuran

Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart yang berbahan dari kertas AP150 dengan ukuran 50x50. Pada gambar pohon, akronim El-Smart (Solusi, Mudah, Aktif, Rekreatif dan Tematik) ditulis dengan menggunakan huruf MV Boli 28, sementara penjelasan di bawahnya menggunakan huruf Nirmala UI 11. Lalu pada nama bidak menggunakan huruf Segoe UI Black 14 dan nilai harga bidak menggunakan Bodoni MT Black 11. Sementara pada kartu properti dan kartu soal menggunakan huruf Times New Roman 12.

Pemilihan jenis dan ukuran ini dimaksudkan supaya media pembelajaran tidak monoton dan memberi kesan yang lebih dinamis dan variatif, sehingga tidak membosankan ketika digunakan. Hal ini sesuai dengan paparan Paulina Pannen bahwa beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam penataan letak informasi untuk satu halaman cetak di antaranya adalah mempertimbangkan variasi jenis dan ukuran huruf untuk menarik perhatian.⁴⁴

b. Bentuk Huruf

Bentuk huruf yang banyak dipakai dalam media ini adalah Segoe UI Black, Bodoni MT Black dan Times New Roman, hal ini dimaksudkan untuk:

1) Mempertimbangkan Tujuan Teks. Pertimbangan tujuan teks adalah

⁴⁴ Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003), hlm. 28

menyesuaikan bentuk huruf dengan karakteristik pembaca, yaitu peserta didik dan pendidik. Harapannya bentuk huruf yang dipilih mudah dibaca dan lebih disukai. Bentuk huruf Segoe UI Black, Bodoni MT Black dan Times New Roman dipilih karena dirasakan cocok dan lazim digunakan pada buku-buku pelajaran.

- 2) Meyakinkan perlunya pertimbangan memilih ukuran dan bentuk huruf yang tersedia. Pertimbangan utama pemilihan bentuk tersebut di atas adalah ketersediaan *font* pada alat pengetikan (laptop). Adapun huruf Segoe UI Black, Bodoni MT Black dan Times New Roman adalah huruf standar yang ada pada Microsoft Word seri 2010, sehingga dapat terbaca di setiap komputer atau laptop secara umum.
- 3) Bentuk huruf yang dipilih tersebut juga mempertimbangkan desiminasi produk, sehingga dipilih huruf yang tidak terlalu besar karakternya, agar tidak memakan tempat yang seyogyanya bisa dimanfaatkan untuk materi lain.⁴⁵

c. Warna (*Colour*)

Menurut Tony Buzan, warna merupakan unsur visual yang penting untuk daya serap otak kita, dengan visual warna dan gambar, otak akan lebih mudah mengingat.⁴⁶ Dan tentunya perlu warna yang bersinergi untuk memperoleh dampak yang baik. Keberadaan warna

⁴⁵ J. Herley, *Text Design*. In Jonassen, D.H. (ED) *Handbook of Research for Educational Communications an Technology*, (USA: Macmilan Library), hlm. 98

⁴⁶ Tony Buzan, *Brain Child Cara Pintar Membuat Anak Jadi Pintar*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2004), hlm. 36

secara efektif dapat meningkatkan perhatian, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Dalam implementasinya, Monopoli El-Smart menggunakan empat warna utama, yaitu biru, orange, merah dan hijau. Keempat warna tersebut digunakan secara konsisten guna menciptakan kenyamanan dan mengundang daya tarik peserta didik terhadap media pembelajaran.

3. Analisa Kelebihan dan Keterbatasan Media

Berdasarkan kajian hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya kelebihan dan keterbatasan dari Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyyah”. Adapun kelebihan dan keterbatasan dari Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart

Dari segi isi, materi disusun dengan pendekatan saintifik yang lebih sistematis sesuai dengan Kurikulum 2013. Materi yang dikembangkan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Dari segi desain media, media ini didesain dengan menggunakan program Photoshop CS3, baik berupa gambar, ilustrasi, kombinasi warna, background dan lainnya yang dapat menstimulus minat dan motivasi peserta didik. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-

Smart lebih solutif, mudah, merangsang peserta didik untuk aktif, rekreatif karena disajikan secara manual dan tematik.

Dari segi bahasa, Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart menggunakan bahasa komunikatif dan dialogis, sehingga terjadi interaksi aktif antara media dengan peserta didik. Bahasa dan kalimat yang digunakan mengacu pada kaedah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

Dari segi kelayakan, Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart telah diuji oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli pembelajaran, pendidik dan peserta didik kelas XI MIA 4 MA Amanatul Ummah Pacet Mojokerto.

b. Keterbatasan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart

Dari segi pengembangan dan pembuatan, diperlukan keterampilan dalam mengorganisasikan isi materi dengan media, sehingga dalam pembuatannya membutuhkan tingkat ketelitian yang cukup tinggi. Proses pembuatan juga membutuhkan waktu yang relatif lama.

Dari segi penggunaan, Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart terbatas pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berfokus pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”. Objek pengguna Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart adalah kelas XI MIA 4 MA Amanatul Ummah

Pacet Mojokerto. sedangkan jika difungsikan untuk materi atau tujuan lainnya, maka diperlukan pengkajian dan penyesuaian.

B. Persepsi Ahli terhadap Monopoli El-Smart

Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart yang telah dikembangkan, peneliti membuat instrumen penilaian atau tanggapan berupa angket yang terdiri atas: 1) angket penilaian atau tanggapan dari ahli media pembelajaran, 2) angket penilaian atau tanggapan dari ahli materi, 3) angket penilaian atau tanggapan dari ahli pembelajaran.

1. Analisa Uji Ahli Media Pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran yang peneliti tetapkan sebagai penguji desain media adalah ibu Dinda Aya Sofia, seorang staf bidang pendidikan menengah pada Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo yang memang telah mempunyai keahlian dalam bidang media pembelajaran. Studi magisternya terselesaikan dengan predikat *cumlaude* di Universitas Negeri Malang.

Tanggapan ahli media pembelajaran tersebut terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan nilai baik dengan prosentase penilaian yang mencapai 76,1%. Penilaian 'baik' tersebut dibuktikan melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Ukuran huruf dapat terbaca dengan sangat baik.
- b. Pemilihan jenis huruf dapat terbaca dengan sangat baik.
- c. Warna tulisan sudah tepat terhadap warna latar atau *background*.

- d. Narasi yang ditampilkan mudah dipahami.
- e. Gambar untuk memperjelas materi sudah sesuai.
- f. Desain monopoli El-Smart menarik.
- g. Media Pembelajaran mudah dioperasikan.
- h. Materi dalam media disajikan secara sistematis.
- i. Aturan permainan atau panduan permainan kurang jelas.
- j. Penggunaan kata sesuai dengan tema.
- k. Penggunaan istilah telah sesuai dengan tema.
- l. Tata letak sudah baik.
- m. Format petak mudah digunakan.
- n. Penjelasan petak mudah dibaca.
- o. Tata letak petak dan tulisan mudah dipahami.
- p. Keterangan kartu mudah dipahami.
- q. Penyajian soal dengan kalimat yang mudah dimengerti.
- r. Pemilihan kata sudah baik dalam menjabarkan tema pembahasan.
- s. Bahasa yang digunakan baku dan menarik.
- t. Bahasa sesuai dengan EYD.
- u. Pemakaian istilah SKI sudah tepat.
- v. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda.

Jika penilaian atau tanggapan dari ahli media pembelajaran diinterpretasikan dalam pedoman kriteria Sugiono, maka nilai 76,1% mendapat penilaian 'baik' atau 'layak'.

2. Analisa Uji Ahli Materi

Ahli uji materi dalam penelitian tesis ini adalah bapak Abdul Halim, M.Pd.I, dosen Pendidikan Islam di Institut KH. Abdul Chalim, Pacet Mojokerto. Beliau menyelesaikan studi magisternya di UIN Sunan Ampel Surabaya.

Tanggapan ahli materi tersebut terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan nilai baik dengan prosentase penilaian yang mencapai 82,9%. Penilaian 'baik' tersebut dibuktikan melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Penyajian tema sudah baik dan sistematis.
- b. Pengembangan konsep sudah sesuai tema.
- c. Kelengkapan tema sudah baik.
- d. Kesesuaian dengan perkembangan kognitif siswa sangat baik.
- e. Isi materi dalam media sangat sesuai dengan silabus pada kurikulum.
- f. Materi dalam media sangat relevan dengan tujuan pembelajaran.
- g. Subtansi materi dalam media sudah sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.
- h. Materi dalam media sangat tepat dengan kompetensi dasar.
- i. Isi materi dalam media kurang berpedoman pada kompetensi inti.
- j. Media memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi
- k. Media memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi.
- l. Kelengkapan materi sudah sesuai dengan tema.
- m. Kelengkapan materi dalam media sudah baik.

- n. Materi pada media diuraikan secara runtut dan baik.
- o. Materi dalam media sangat mudah dipahami.
- p. Media tersebut sudah baik dalam hal kontekstual dengan pembelajaran.
- q. Materi yang ditampilkan dalam media mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan masalah.
- r. Ilustrasi yang ditampilkan dalam media sudah sesuai dengan materi.
- s. Evaluasi soal dalam media sudah sesuai dengan Kurikulum 2013.
- t. Penggunaan media dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa.
- u. Sudah terdapat soal yang mengukur ketercapaian indikator keberhasilan yang dirumuskan dalam RPP.
- v. Sudah terdapat soal yang bisa mengukur kemampuan pemecahan masalah.

Jika penilaian atau tanggapan dari ahli media pembelajaran diinterpretasikan dalam pedoman kriteria Sugiono, maka nilai 82,9% mendapat penilaian 'baik' atau 'layak'.

3. Analisa Uji Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini adalah seorang guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA di MA Amanatul Ummah. Beliau adalah H. Khoirullah, Lc, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Amanatul

Ummah yang telah berkompeten dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Tanggapan ahli pembelajaran tersebut terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan nilai sangat baik dengan prosentase penilaian yang mencapai 89,7%. Penilaian ‘sangat baik’ tersebut dibuktikan melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Media sangat efektif dan efisien untuk pemaparan tema.
- b. Media pembelajaran sudah baik dalam pemahaman konsep tema.
- c. Ukuran dan jenis huruf sangat mudah dibaca.
- d. Tujuan pembelajaran sudah jelas.
- e. Tingkat kesesuaian gambar dan materi sangat baik.
- f. Kejelasan tugas dan latihan sangat baik.
- g. Sangat baik dalam memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- h. Materi pada media dijabarkan secara baik.
- i. Uraian materi pada media sangat mudah dipahami.
- j. Kesistematian komponen media sudah baik.
- k. Media sangat memenuhi kriteria kreatif dan dinamis.
- l. Penggunaan media sangat membantu pembelajaran SKI.
- m. Penggunaan media sangat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
- n. Penggunaan media sangat memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar.

- o. Siswa mengerjakan soal yang ada di media dengan sangat baik.
- p. Siswa dapat menjelaskan tema dengan baik.
- q. Media dapat digunakan dengan mudah.
- r. Penggunaan media pembelajaran sangat merangsang rasa ingin tahu.
- s. Media sangat tepat menjadi media pembelajaran mandiri bagi siswa.
- t. Media sudah baik dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- u. Media sudah baik dalam hal membantu siswa menyelesaikan persoalan yang muncul.
- v. Media mendorong siswa untuk mengerjakan soal yang ada di buku dengan baik.

Jika penilaian atau tanggapan dari ahli media pembelajaran diinterpretasikan dalam pedoman kriteria Sugiono, maka nilai 89,7% mendapat penilaian 'sangat baik' atau 'sangat layak'.

C. Efektivitas Monopoli El-Smart dalam Meningkatkan Prestasi Belajar

1. Analisa Data *Pre-test* dan *Post-test*

Perolehan prestasi belajar berdasarkan uji coba lapangan yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian prestasi belajar setelah dianalisa menunjukkan bahwa rata-rata perolehan prestasi belajar tema "Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah" pada *post-test* pada kelas kontrol mencapai skor 67 dibandingkan *post-test* pada kelas eksperimen yang mencapai skor 78,4. Hal tersebut menunjukkan ada peningkatan perolehan prestasi belajar peserta didik sebesar 11% setelah belajar menggunakan produk Media Pembelajaran

Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”.

Sementara untuk tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” setelah peneliti menganalisa diketahui bahwa bahwa rata-rata perolehan prestasi belajar tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” pada *post-test* pada kelas kontrol mencapai skor 69,4 dibandingkan *post-test* pada kelas eksperimen yang mencapai skor 79. Hal tersebut menunjukkan ada peningkatan perolehan prestasi belajar peserta didik sebesar 10% setelah belajar menggunakan produk Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”.

Menurut analisa peneliti, faktor yang menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil *post-test* tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dan tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” pada kelas kontrol adalah pembelajaran guru di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, artinya guru aktif dan murid pasif, sehingga peserta didik kurang termotivasi. Sedangkan faktor yang menjadi penyebab tidak tuntasnya hasil *post-test* pada kelas eksperimen adalah dalam penyampaian materi pelajaran, guru belum menguasai media pembelajaran.

2. Analisa Uji Hipotesis

Merujuk pada hasil Uji T, setelah dibandingkan antara nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” yakni $4,528 > 1,706$, maka terdapat perbedaan yang

signifikan antara rata-rata skor *post-test* kelas kontrol dengan rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen. Sementara pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” mendapatkan perbandingan $3,939 > 1,706$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *post-test* kelas kontrol dengan rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen.



BAB VI

PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan dua pokok pikiran dari hasil penelitian, yaitu kesimpulan dan saran-saran kajian pengembangan, khususnya yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart. Saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan pokok.

i. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet, dapat diambil kajian yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart yang berbahan dari kertas AP150 dengan ukuran 50x50. Produk yang dikembangkan tersebut telah memenuhi komponen sebagai media yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil pengembangan ini mampu memberikan efek positif, seperti: peningkatan motivasi belajar dan minat belajar peserta didik pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Semester Genap Kelas XI. Materi tentang pusat peradaban, kontribusi serta peran raja dan cendikiawan dalam tema

tersebut dikemas secara menarik, sebagai solusi pembelajaran yang bersifat mudah dioperasikan dan disajikan secara tematik, sehingga memicu peserta didik untuk aktif, rekreatif.

2. Hasil uji coba pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan prestasi belajar. Hal tersebut didasarkan pada indikator, hasil tanggapan, penilaian guru SKI dan kelompok sasaran siswa uji coba, yakni siswi Madrasah Aliyah kelas XI MIA. Adapun kesimpulan hasil penilaian Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart adalah sebagai berikut:

a. Tanggapan ahli media pembelajaran terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan nilai baik dengan prosentase penilaian yang mencapai 76,1%. Sedangkan tanggapan ahli materi terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan nilai baik dengan prosentase penilaian yang mencapai 82,9%. Adapun tanggapan ahli pembelajaran yang dalam hal ini diwakili oleh guru pengampu Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan nilai sangat baik dengan prosentase penilaian yang mencapai 89,7%.

b. Tanggapan siswi kelas XI MIA terhadap Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart terkait keefisiensi, keefektifan dan kemenarikan mendapatkan nilai sangat baik, berdasarkan dalam uji

coba kelompok kecil berada prosentase 91,6%. Sementara dalam uji coba lapangan, tingkat keefisiensi, keefektifan dan kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart mendapatkan nilai sangat baik dengan prosentase 94,6%.

3. Perolehan prestasi belajar berdasarkan uji coba lapangan yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian prestasi belajar setelah dianalisis menunjukkan:

a. Rata-rata perolehan prestasi belajar tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” pada *post-test* pada kelas kontrol mencapai skor 67 dibandingkan *post-test* pada kelas eksperimen yang mencapai skor 78,4. Hal tersebut menunjukkan ada peningkatan perolehan prestasi belajar peserta didik sebesar 11% setelah belajar menggunakan produk Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”.

b. Rata-rata perolehan prestasi belajar tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” setelah peneliti menganalisa diketahui bahwa bahwa rata-rata perolehan prestasi belajar tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” pada *post-test* pada kelas kontrol mencapai skor 69,4 dibandingkan *post-test* pada kelas eksperimen yang mencapai skor 79. Hal tersebut menunjukkan ada peningkatan perolehan prestasi belajar peserta didik sebesar 10% setelah belajar menggunakan produk Media

Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah”.

- c. Merujuk pada hasil Uji T, setelah dibandingkan antara nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” yakni $4,528 > 1,706$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *post-test* kelas kontrol dengan rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen. Sementara pada tema “Masa Kehancuran Bani Abbasiyah” mendapatkan perbandingan $3,939 > 1,706$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *post-test* kelas kontrol dengan rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen.

Dengan demikian, Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart bagi kelas XI MIA di Madrasah Aliyah (MA) Amanatul Ummah Pacet dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat membantu meningkatkan keefektifan, keefesiensian dan kemenarikan dalam belajar serta membantu peningkatan perolehan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Amanatul Ummah Pacet.

ii. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dikelompokkan menjadi

dua bagian, yaitu: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan catatan saat uji coba lapangan yang telah dilaksanakan, maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah ditemukan keefektifannya. Untuk mengajarkan materi pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah media ini dapat menjadi alternatif yang bisa digunakan.
- b. Bagi guru pengajar yang akan mengfungsikan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sebaiknya menggunakan buku pedoman pemanfaatan produk pengembangan ini.
- c. Guru harus senantiasa memberikan motivasi peserta didik agar senang mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), terutama tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart melalui pemberian latihan-latihan yang sesuai dan dikemas semenarik mungkin.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Dikembangkan untuk mata pelajaran lain, jenjang lain dan seterusnya.

- b. Dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik dengan keterbatasan tertentu.
- d. Dikembangkan dalam bentuk yang lebih inovatif, misalnya dalam bentuk digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media pembelajaran interaktif*. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2005.
- Ats-Tsa'labi, Ahmad bin Muhammad bin Ibrahim. *al-I'lânu bit Taubîkhi liman Dzâmat Târîkh*. Beirut: Muassasah ar-Risalah, 1986.
- Brog R Walter, Gall Meredith D. *Educational Research; An Introduction*. New York: Longman, 1989.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *al Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Proyek Kitab Suci al Qur'an, 1979.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1999.
- Ghony, Djunaidi. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: ar-Ruzz Media, 2012.
- Hanafi. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012.
- Ibn Khaldun, Muhammad. *Mukaddimah Ibn Khaldun*, Terj. Masturi Irham. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2012.
- J. Herley, *Text Design*. In Jonassen, D.H. (ED) *Handbook of Research for Educational Communications an Technology*. USA: Macmilan Library
- Kamaraga, Hansiswani. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Informasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2009.
- Kemendikbud, *Bahan Ajar Pegangan Guru Pendidikan Agama Islam untuk Kelas VI*. Jakarta: Kemendikbud, 2013.
- Kunandar. *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mbulu, Joseph & Suhartono. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Laboratorium TEP-FKIP UM.
- Sadiman, Arief F., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007.

Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada, 2008.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta, 2008.

Tian Belawati, Materi *Pokok Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2003

Tony Buzan, *Brain Child Cara Pintar Membuat Anak Jadi Pintar*. Jakarta: PT. Gramedia, 2004

Usman, Basyiruddin. *Media pembelajaran interaktif*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

www.islamiceducation001.blogspot.co.id

www.tonfeb.com

www.id.wikipedia.org



T A M B I D A N



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.1 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : Un.03.PPs/TL.03/017/2016
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

18 Pebruari 2016

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Aliyah
Amanatul Ummah
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberi ijin melakukan penelitian penelitian pada lembaga yang Bapak/Ibu pimpin:

Nama : Miqdarul Khoir Syarofit
NIM : 14770046
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Semester : IV (Keempat)
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
2. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Direktur,

Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.1
NIP. 195612311983031032



MADRASAH ALIYAH UNGGULAN AMANATUL UMMAH SURABAYA
PROGRAM MADRASAH BERTARAF INTERNASIONAL

Di Pondok Pesantren Nural Ummah Pacet Mojokerto

Alamat : J. Tirtaswening No. 2 Ds. Kembangbetor - Kec. Pacet - Kab. Mojokerto 61374
 Telp/Fax. 0321-7229097 / 031-8438754, Web. <http://www.mbi-au.sch.id>,
 Email: info@mbi-au.sch.id, mbi.amanatulummah@gmail.com

Nomor : B-121/MA-AUS/III/2016
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Kepala Koordinator Madrasah Bertaraf Internasional
 (MBI) Amanatul Ummah
 Di-
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah yang telah dianugerahkan kepada kita. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW dan keluarga serta para sahabatnya.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. H. Masyhadi, M.Ag
 Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Unggulan Amanatul Ummah

Memberitahukan kepada Bapak bahwa:

Nama : Miqdarul Khoir Syarofit
 Universitas : UIN Malang
 Program Studi : Program Magister Pendidikan Agama Islam
 NIM : 14770046

Membutuhkan data penelitian sehubungan dengan penulisan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli El-Smart pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet". Adapun waktu penelitian tanggal 28 Maret – 30 April 2016.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian Bapak kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Kepala Madrasah

 Drs. H. Masyhadi, M.Ag

Lampiran III

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di MA Amanatul Ummah Pacet.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
 - 4= sangat baik
 - 3= baik
 - 2= kurang
 - 1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap	: Dinda Aya Sofia
Jabatan	: Staf Bidang Pendidikan Menengah
Instansi	: Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo
Pangkat/golongan	: Penata Muda/IIIa
Pendidikan Terakhir	: Magister
Bidang Keahlian	: Kurikulum dan Pembelajaran
Masa Kerja dalam Bidang tersebut:	2 Tahun

5.	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi		✓		
6.	Desain monopoli El-Smart menarik		✓		
B. Kemudahan Pemakaian					
7.	Media Pembelajaran Monopoli El-Smart mudah dioperasikan		✓		
8.	Materi dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart disajikan secara sistematis		✓		
9.	Aturan permainan dapat dilaksanakan dengan tanpa kesulitan			✓	
C. Konsistensi					
10.	Menggunakan kata yang sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		✓		
11.	Menggunakan istilah yang sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		✓		
12.	Menggunakan tata letak yang konsisten		✓		
D. Format					
13.	Format petak mudah untuk digunakan pengguna		✓		
14.	Penjelasan petak mudah dibaca oleh pengguna		✓		
15.	Tata letak petak dan tulisan mudah dipahami		✓		
E. Keterangan Kartu dan Soal					
16.	Keterangan kartu pada setiap petak yang disajikan mudah dipahami		✓		
17.	Penyajian soal dengan kalimat yang gampang dimengerti		✓		
18.	Pemilihan kata dapat menjabarkan tema pembahasan		✓		
19.	Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baku dan menarik		✓		
20.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD		✓		
21.	Kebenaran dan ketepatan istilah SKI yang digunakan		✓		
22.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda		✓		

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Pedoman Pemanfaatan	Harap dibuat pedoman pemanfaatan yg lebih sistematis ^{komprehensif} & memudahkan guru dan siswa dalam mengidentifikasi media monopoli yg dikembangkan. (identifikasi media, siapa pengguna, cara memanfaatkan, cara memelihara, dll).
2.	Rancangan Aplikasi Media (Efektivitas Penggunaan Media)	Harap dievaluasi kembali penggunaan media & kelas, sinkronkan dg jumlah siswa dalam kaitannya dengan ketersediaan media.
3.	Kemudahan	Daya tarik pembelajaran dg media yg dikembangkan, bisa diperbaiki dg penambahan komponen visual yg lebih menarik & siswa dan sesuai mapel (pelajari karakteristik siswa dan karakteristik mapel, hubungkan dg konteks pengembangan!)
4.	Pengembangan lebih lanjut	<ul style="list-style-type: none"> dikembangkan ul mapel lain, jenjang lain, dst dikembangkan ul memfasilitasi siswa dg keterbatasan tertentu dikembangkan dalam bentuk yg lebih inovatif, misalnya dalam bentuk digital dikombinasikan dg strategi, model, teknik pembelajaran sehingga dapat lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media/produk lebih lanjut, saran pengembangan

Evaluator

Dinda Aza Sofia, M.Pd.

Lampiran IV

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MATERI

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

4. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
5. Pedoman penilaian
 - 4= sangat baik
 - 3= baik
 - 2= kurang
 - 1= sangat kurang
6. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

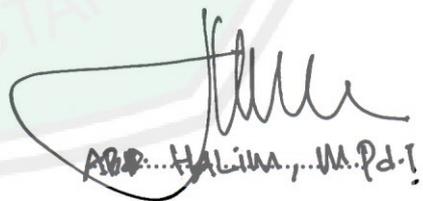
Nama Lengkap	: Abdul Halim, M.Pd.I
Jabatan	: Dosen Pendidikan Agama Islam
Instansi	: Institut KH. Abdul Halim, Pacet
Pangkat/golongan	: Swasta
Pendidikan Terakhir	: Magister
Bidang Keahlian	: Sejarah Islam
Masa Kerja dalam Bidang tersebut:	2 Tahun

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Penyajian Tema SKI					
1.	Sistematika penyajian dan keruntutan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		✓		
2.	Pengembangan konsep tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		✓		
3.	Kelengkapan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		✓		
4.	Kesesuaian dengan perkembangan kognitif siswa	✓			
B. Kurikulum					
5.	Isi materi dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart sesuai dengan silabus	✓			
6.	Materi dalam media Media Pembelajaran Monopoli El-Smart relevan dengan tujuan pembelajaran	✓			
7.	Kesesuaian materi dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart dengan kompetensi yang diharapkan		✓		
8.	Ketepatan materi dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart dengan kompetensi dasar	✓			
9.	Kebenaran isi materi dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart dengan berpedoman pada kompetensi inti			✓	
10.	Media Pembelajaran Monopoli El-Smart memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi		✓		
11.	Media Pembelajaran Monopoli El-Smart memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi		✓		
C. Kualitas Materi					
12.	Kelengkapan materi dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart sesuai dengan tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah		✓		
13.	Kelengkapan materi dalam pembelajaran Media Pembelajaran Monopoli El-Smart		✓		
14.	Materi pada Media Pembelajaran Monopoli El-Smart diuraikan secara runtut		✓		
15.	Materi dalam Media Pembelajaran Media Pembelajaran Monopoli El-Smart mudah dipahami	✓			
16.	Media Pembelajaran Monopoli El-Smart pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah tersebut kontekstual dengan pembelajaran		✓		
17.	Materi yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan masalah	✓			
18.	Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart dengan materi		✓		

D. Evaluasi					
19.	Kesesuaian evaluasi soal dalam Media Pembelajaran Monopoli El-Smart dengan Kurikulum 2013		✓		
20.	Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli El-Smart dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa	✓			
21.	Terdapat soal yang mengukur ketercapaian indikator keberhasilan yang dirumuskan dalam RPP	✓			
22.	Terdapat soal yang bisa mengukur kemampuan pemecahan masalah		✓		

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

Evaluator


 Abi Halima, M.Pd.I

Lampiran V

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian
4= sangat baik
3= baik
2= kurang
1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : H. Khoirullah, Lc.
Jabatan : Guru SKI
Instansi : MA Amanatul Ummah
Pangkat/golongan : -
Pendidikan Terakhir : Bachelorius
Bidang Keahlian : Pendidikan Islam
Masa Kerja dalam Bidang tersebut: 3 Tahun

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1.	Media pembelajaran ini efektif dan efisien digunakan pada tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah	✓			
2.	Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep tema Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani		✓		

3.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca	✓			
4.	Kejelasan tujuan pembelajaran		✓		
5.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	✓			
6.	Kejelasan tugas dan latihan	✓			
7.	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	✓			
8.	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap		✓		
9.	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	✓			
10.	Kesistematisan komponen media pembelajaran ini		✓		
11.	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	✓			
B. Kemanfaatan					
12.	Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli El-Smart membantu proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	✓			
13.	Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli El-Smart memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	✓			
14.	Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli El-Smart memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	✓			
15.	Siswa dapat mencoba mengerjakan soal yang ada di Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	✓			
16.	Setelah belajar menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, siswa dapat menjelaskan tema		✓		
17.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat digunakan dengan mudah		✓		
18.	Penggunaan Monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa.	✓			
19.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi siswa	✓			
20.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI		✓		
21.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membantu siswa menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran		✓		

22.	Setelah mengerjakan soal di media, siswa terdorong untuk mengerjakan soal yang ada di buku		✓		
-----	--	--	---	--	--

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
		<p>Untuk lebih memaksimalkan Media, gunakan model pembelajaran berbasis Cooperative learning & TGT.</p> <p>Buka referensi jurnal yg banyak bahas media & model pembelajaran, seperti Ajet.</p>

Evaluator

H. KHORRULLAH, S.Pd

Lampiran VI

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN UNTUK SISWA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI Di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan adik-adik, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan adik-adik membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian adik-adik.
2. Pedoman penilaian
 - 4= sangat setuju
 - 3= setuju
 - 2= kurang setuju
 - 1= tidak setuju
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas

Nama Responden : Dea Ayu Kusuma Wardhani
Kelas/No. Absen : XI MIA 4 / 04

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
A. Efektivitas Media					
1.	Bagi saya, belajar SKI menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini mengasyikkan	✓			
2.	Teks dan tulisan dalam Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini terlihat jelas dan mudah saya baca	✓			
3.	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan dapat menambah pemahaman saya terhadap tema "Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah"	✓			
4.	Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah	✓			

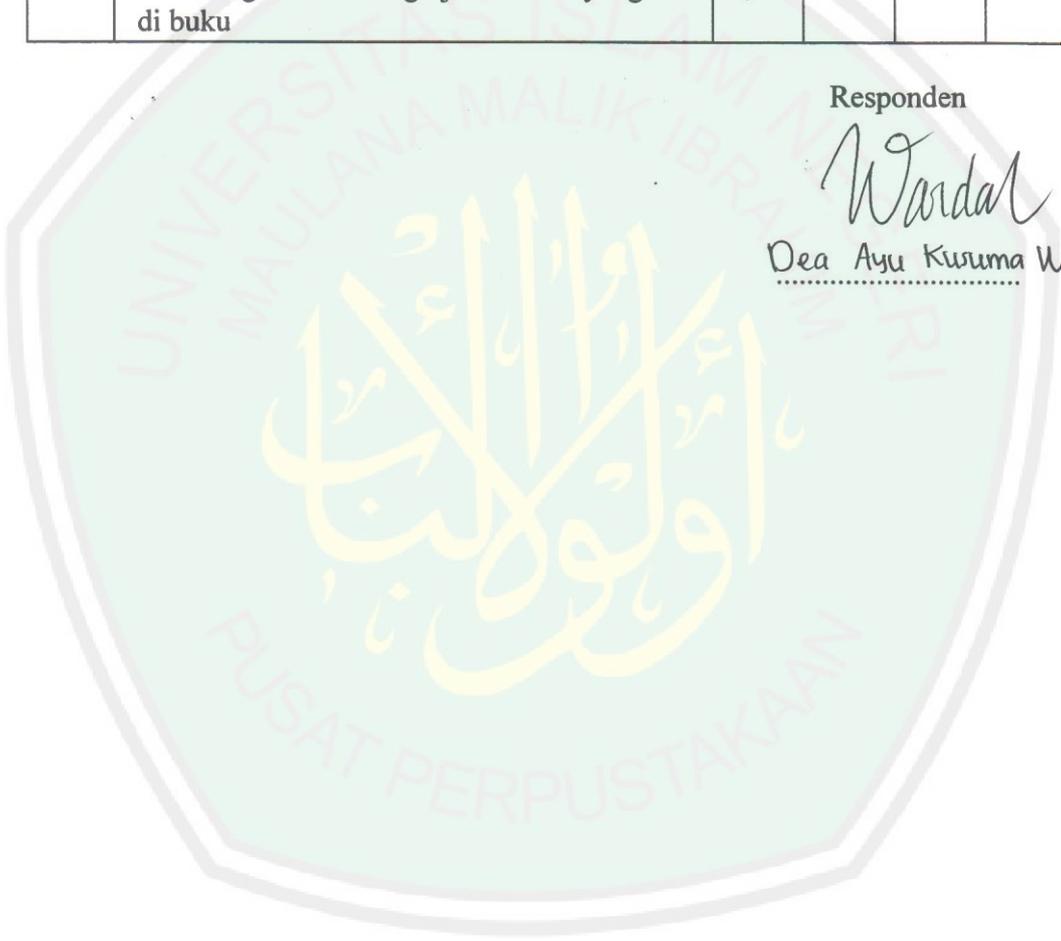
5.	Tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dapat dipahami dengan mudah		✓		
6.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart menyajikan tampilandesain yang baik dan menarik.		✓		
7.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini memudahkan saya belajar	✓			
8.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat saya gunakan sebagai media pembelajaran SKI di sekolah dan di luar		✓		
B. Motivasi Belajar					
9.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart memudahkan saya dalam belajar SKI	✓			
10.	Saya tertarik mempelajari tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah” dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	✓			
11.	Adanya Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini menambah minat saya untuk belajar		✓		
12.	Dengan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini saya lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi		✓		
13.	Pengunaan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu tentang tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”		✓		
14.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membuat saya lebih tertarik untuk belajar SKI.	✓			
C. Aktivitas Belajar Siswa					
15.	Saya dapat mencoba mengerjakan soal yang ada di Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart	✓			
16.	Setelah belajar menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart, saya dapat menjelaskan tema “Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah”		✓		
17.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat saya gunakan dengan mudah	✓			
18.	Saya dapat mengulangi materi pada bagian pelajaran yang diinginkan	✓			

19.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi saya		✓		
20.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart dapat meningkatkan partisipasi saya dalam pembelajaran SKI		✓		
21.	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart membantu saya menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran SKI	✓			
22.	Setelah mengerjakan soal di media, saya terdorong untuk mengerjakan soal yang ada di buku	✓			

Responden

Wardal

Dea Ayu Kusuma Wardhani



Nama : Dea... Ayu... Kusuma Wardhani

SOAL PRE-TEST SKI KELAS XI MIA 4

No Absen :

Jawablah Pertanyaan di Bawah ini Secara Tepat

1. Siapakah yang membangun kota Baghdad?
 - a. Al-Muktasim
 - b. Al-Makmun
 - c. Harun al-Rasyid
 - d. Al-Mutawakkil
 - e. Al-Manshur
2. Kota pusat peradaban Islam pada masa Abbasiyah, kecuali:
 - a. Samarra
 - b. Kuffah
 - c. Samarkhan
 - d. Mesir
 - e. Karkh
3. Jelaskan salah satu strategi kerajaan Abbasiyah dalam melindungi kedaulatan wilayahnya!
 - a. Mengangkat gubernur pada setiap negara bagian
 - b. Mendirikan markas tentara dalam setiap ujung perbatasan
 - c. Mengutus delegasi pasukan untuk mengamankan daerah rawan perang
 - d. Menyelenggarakan upacara yang wajib diikuti seluruh rakyat
 - e. Membangun benteng raksasa pada setiap perbatasan wilayah
4. Badr dan Tarif merupakan pakar Islam dalam bidang
 - a. Bahasa dan sastra
 - b. Arsitektur dan seni ukir
 - c. Astronomi
 - d. Kedokteran
 - e. Matematika
5. Dari data di bawah ini, manakah yang bukan termasuk faktor internal kemunduran masa kejayaan Abbasiyah?
 - a. Ketamakan terhadap kekuasaan
 - b. Kekacauan internal kerajaan
 - c. Kerapuhan kedaulatan politik Abbasiyah
 - d. Penjajahan bangsa Mongol
 - e. Ketidakpercayaan masyarakat terhadap pihak kerajaan
6. Siapa kah cendekiawan pada gambar berikut?
 - a. Al-Battani
 - b. Al-Khawarizmi
 - c. Al-Fazari
 - d. Ar-Razi
 - e. Al-Jabir
7. Apa nama kitab fenomenal karya Ibnu Rusyd tentang ilmu medis?
 - a. Al-Qanun fi ath-Thib
 - b. Mizan ath-Thib
 - c. Al-Hafi
 - d. Danes Nemah
 - e. Thibbun Nabawi
8. Bagaimana proses kegiatan menulis ilmu selama abad kejayaan Islam?
 - a. Pencatatan ide-ide, pembukuan dalam satu karya, penyusunan sesuai bidang tertentu
 - b. Pendetangan ulama, undangan kepada masyarakat, pencatatan karya



- c. Pengadaan sayembara kepenulisan karya, lalu penghargaan bagi pemenang karya terbaik
 - d. Pengumpulan cendekiawan dalam observatorium, lalu menulis secara serempak
 - e. Peraturan wajib menuliskan karya bagi setiap ulama yang mendapatkan jasa kerajaan Abbasiyah
9. Faktor yang paling dominan mendorong suasana keilmuan dalam periode Abbasiyah, kecuali...
- a. Kebijakan khalifah Abu Jakfar
 - b. Pengembangan ilmu pengetahuan
 - c. Penyediaan fasilitas pendidikan
 - d. Mendatangkan ulama dari berbagai disiplin ilmu
 - e. Pemberian nobel penghargaan terhadap mahasiswa yang berprestasi
10. Sebutkan dua peninggalan fenomenal yang dibangun oleh Harun al-Rasyid di kota Baghdad?
- a. Kerajaan Baghdad dan Sungai Dajlah
 - b. Istana Taqul dan Perpustakaan Baitul Hikmah
 - c. Perpustakaan Baitul Hikmah dan Universitas Nizamiyah
 - d. Istana Taqul dan Universitas Nizamiyah
 - e. Sungai Dajlah dan Istana Taqul

Isilah Pertanyaan Berikut ini dengan Benar!

1. Buatlah pohon sejarah lima khalifah yang disebutkan dalam tema 'Proses Masa Kebangkitan' berdasarkan tahunnya!
2. Apabila Anda menjadi raja kecil, apa langkah awal Anda dalam membangun pendidikan?
3. Menurut analisa Anda, apa yang menyebabkan raja-raja Abbasiyah berujung pada peperangan atau perebutan kekuasaan?
4. Demonstrasikan kunci kesuksesan masa kejayaan Islam bani Abbasiyah!
5. Berilah definisi tentang kata Abbasiyah!

1. Abu Abbas Assafah (132 - 136 H)
 ↓
 Abu Ja'far al - Mansur (136 - 158 H)
 ↓
 Harun al - Rasyid (170 - 193 H)
 ↓
 Abdullah al - Maknum (198 - 218 H)
 ↓
 Al - Mutawakkil (232 - 247 H)

5. Lahurnya Abbasiyah dimulai dari kemenangan ~~Assafah~~ ~~mak~~ Abu Abbas Assafah dlm sebuah perang terbuka (al-Zab) melawan khalifah Bani Umayyah yaitu Marwan bin Muhammad. Assafah adalah sebuah gelar karena dia pemberani & dia mampu memancarkan mata pedangnya kepada lawan politiknya. Arti Assafah

2. - Mengamalkan ilmu kepada beberapa orang lingkup kecil (belajar kelompok)
 - menjadikan mereka sebagai guru pembantu untuk menyebarkan ilmu yang telah saya ajarkan
 - mendirikan tempat belajar (beberapa sekolah)
 - membuat sistem pembelajaran efektif, mudah & menyenangkan
 - Menginisiasikan murid ke suatu tempat. (tingkat pendidikannya rendah)
3. Karena diawali dari sebuah perebutan tahta antar saudara yaitu Al-Amin & Al-Maknum yang mana berakibat peperangan untuk memperebutkan harta & kekuasaan
4. - Pemerintah memberikan perhatian serta fasilitas dalam bidang ilmu pengetahuan
 - Banyak ilmuwan yg mengembangkan ilmunya

Nama : Aldara Pore

No Absen : XI MIA 4/03

SOAL POST-TEST SKI KELAS XI MIA 4

Jawablah Pertanyaan di Bawah Ini secara Tepat!

1. Apa faktor yang menjadikan Baghdad dipilih sebagai ibukota kerajaan Abbasiyah?
 - a. Daerah steril dari kelompok syiah dan umayyah
 - b. Kota makmur, maju dan kaya
 - c. Pusat ilmu pengetahuan dan kebaikan
 - d. Kawasan strategis dan jalur transportasi barang dari Asia Barat
 - e. Terkenal di seluruh dunia
2. (Pada masa Harun al-Rasyid, dibangun lembaga pendidikan dengan fasilitas belajar yang lengkap Baghdad, sehingga kota tersebut maju, makmur serta mendapat perhatian seluruh dunia).
Bagaimana hasil analisis yang paling tepat dari pengamatan Anda tentang fenomena tersebut?
 - a. Pemerintah harus memperhatikan infrastruktur pendidikan
 - b. Harun al-Rasyid tebang-pilih dalam memajukan kualitas negara
 - c. Kemajuan bangsa bergantung pada perhatian pemerintah dan rakyatnya terhadap pendidikan
 - d. Pusat ibukota kerajaan harus dilengkapi dengan berbagai kebutuhan masyarakat, termasuk pendidikan
 - e. Masyarakat kota Baghdad miskin fasilitas pendidikan
3. Kota yang memiliki arti 'siapa saja yang melihat, pasti senang' adalah:
 - a. Samarkhan
 - b. Samarra
 - c. Bukhara
 - d. Anhar
 - e. Karkh
4. Mengapa terjadi perpindahan ibukota kerajaan dari Anhar menuju Baghdad?
 - a. Ancaman politik dari kubu oposisi, baik Muawiyah ataupun Syiah
 - b. Terletak di kawasan strategis untuk perekonomian kerajaan
 - c. Potensi sumber daya alam yang sangat melimpah
 - d. Kekayaan khazanah keilmuan dan peradaban
 - e. Anhar termasuk wilayah bekas kekuasaan kerajaan Babylonia
5. Jelaskan salah satu strategi kerajaan Abbasiyah dalam melindungi kedaulatan wilayahnya!
 - a. Membangun benteng raksasa pada setiap perbatasan wilayah
 - b. Mengutus delegasi pasukan untuk mengamankan daerah rawan perang
 - c. Mengangkat gubernur pada setiap negara bagian
 - d. Mendirikan markas tentara dalam setiap ujung perbatasan
 - e. Menyelenggarakan upacara yang wajib diikuti seluruh rakyat
6. Siapa kah cendekiawan pada gambar berikut?
 - a. Al-Battani
 - b. Al-Khawarizmi
 - c. Al-Fazari
 - d. Ar-Razi
 - e. Al-Jabir
7. Mengapa pada periode Abbasiyah banyak bermunculan penyair terkenal?
 - a. Masih kental dengan keaslian gaya arabnya
 - b. Dukungan riil dari pemerintah Abbasiyah
 - c. Geliat kesusteraan pada masa Abbasiyah sangatlah besar
 - d. Banyak sastrawan handal pada periode tersebut



- Mampu mengombinasikan dengan karya sastra non arab
8. Prof. Kodrad dalam bukunya "Ubar den Usprung deermite Literichen Minnesang" menyatakan bahwa...
- Kedokteran dan pembaharuan industri di Eropa terinspirasi dari Islam
 - Sastra dan nyala api peradaban modern bersumber dari Islam
 - Energi filsafat Barat banyak terpengaruh dari energi filsafat Islam
 - Ilmu anatomi berasal dari dunia medis Islam
 - Kehidupan Eropa sebenarnya dibelit oleh kebudayaan Islam
- (a) Abolard Bath
 (b) Peter the Venerable
 (c) Avendeth
 (d) Gerard Cremona
 (e) Petrus Alphonsi
9. Dari daftar nama ilmuan di atas, manakah pakar muslim terkenal dari Barat?
- a, b, c
 - c, b, e
 - a, c, e
 - d, e, a
 - e, a, b
10. Mengapa beberapa orang pandai mengaku bahwa memisahkan kebudayaan Eropa dari kebudayaan Islam sangatlah sulit?
- Orang Eropa telah mengakui bahwa kebudayaan Islam dan Eropa telah mendarah daging dalam diri mereka
 - Kebudayaan Islam telah menjajah sekian abad di dunia Eropa
 - Budaya Islam lebih menarik perhatian orang Eropa dari budayanya sendiri
 - Semua kebudayaan esensinya sama, jadi tidak perlu diributkan
 - Budaya Islam lebih memberikan warna kasih sayang

Isilah Pertanyaan Berikut dengan Benar!

- Jika Anda menjadi penasihat raja al-Makmun, apa yang akan Anda sarankan kepadanya saat hendak berniat untuk berperang?
- Apa yang Anda pilih antara tahta dan nyawa? Mengapa?
- Bagaimana pendapat Anda tentang masa kekhalifahan Harun ar-Rasyid?
- Coba rumuskan sumbangsih Harun ar-Rasyid dalam bidang pendidikan!
- Bandingkan kelemahan masa kepemimpinan al-Makmun dan al-Mutawakkil!

- ① Mencegahnya untuk membatalkan perang tsb dan lebih memilih untuk mencari jalan keluar terbaik yaitu berdamai antara Al-Makmun dan kakaknya Al-Amin, karena langkah terbaiknya ^{apabila} mereka bersama dan menciptakan Abbasiyah untuk yang lebih baik lagi, menemukan gagasan \cong baru dan menyaringnya bersama u/ dijadikan gagasan terbaik, membangun bersama-sama Abbasiyah ~~bersama~~. Karena berperang satu sama lain tidak akan pernah menyelesaikan masalah, ~~ada~~ ada malah menambah beban masalah. Dan juga apakah arti sebuah tahta tanpa dibarengi dg penghormatan ^{nyawa yg agung}.
- ② Nyawa. Karena tanpa penghormatan nyawa yg pasti, seseorang tidak akan dipilih untuk melindungi beberapa nyawa yg dipimpinya untuk menduduki sebuah tahta agung.
- ③ Menupakan puncak kejayaan Khalifah di Bani Abbasiyah yang merupakan puncak perkembangan ilmu pengetahuan yg nantinya di sning oleh para Cendekiawan Barat.
- ⑤ Al Mutawakkil \rightarrow kelemahan terhadap perkembangan ekonomi, politik dan juga di dalam kerajaannya
 Al Makmun \rightarrow perang saudara.
- ④ Mendirikan Baitul Hikmah dimana sebuah perpustakaan berbagai ilmu pengetahuan, universitas \cong 2 retah \cong pengajaran ilmu pengetahuan

Lampiran VIII

TABEL T_{table}

df/p	0.40	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
1	0.324920	1.000000	3.077684	6.313752	12.70620	31.82052	63.65674	636.6192
2	0.288675	0.816497	1.885618	2.919986	4.30265	6.96456	9.92484	31.5991
3	0.276671	0.764892	1.637744	2.353363	3.18245	4.54070	5.84091	12.9240
4	0.270722	0.740697	1.533206	2.131847	2.77645	3.74695	4.60409	8.6103
5	0.267181	0.726687	1.475884	2.015048	2.57058	3.36493	4.03214	6.8688
6	0.264835	0.717558	1.439756	1.943180	2.44691	3.14267	3.70743	5.9588
7	0.263167	0.711142	1.414924	1.894579	2.36462	2.99795	3.49948	5.4079
8	0.261921	0.706387	1.396815	1.859548	2.30600	2.89646	3.35539	5.0413
9	0.260955	0.702722	1.383029	1.833113	2.26216	2.82144	3.24984	4.7809
10	0.260185	0.699812	1.372184	1.812461	2.22814	2.76377	3.16927	4.5869
11	0.259556	0.697445	1.363430	1.795885	2.20099	2.71808	3.10581	4.4370
12	0.259033	0.695483	1.356217	1.782288	2.17881	2.68100	3.05454	43178
13	0.258591	0.693829	1.350171	1.770933	2.16037	2.65031	3.01228	4.2208
14	0.258213	0.692417	1.345030	1.761310	2.14479	2.62449	2.97684	4.1405
15	0.257885	0.691197	1.340606	1.753050	2.13145	2.60248	2.94671	4.0728
16	0.257599	0.690132	1.336757	1.745884	2.11991	2.58349	2.92078	4.0150
17	0.257347	0.689195	1.333379	1.739607	2.10982	2.56693	2.89823	3.9651
18	0.257123	0.688364	1.330391	1.734064	2.10092	2.55238	2.87844	3.9216
19	0.256923	0.687621	1.327728	1.729133	2.09302	2.53948	2.86093	3.8834
20	0.256743	0.686954	1.325341	1.724718	2.08596	2.52798	2.84534	3.8495
21	0.256580	0.686352	1.323188	1.720743	2.07961	2.51765	2.83136	3.8193
22	0.256432	0.685805	1.321237	1.717144	2.07387	2.50832	2.81876	3.7921
23	0.256297	0.685306	1.319460	1.713872	2.06866	2.49987	2.80734	3.7676
24	0.256173	0.684850	1.317836	1.710882	2.06390	2.49216	2.79694	3.7454
25	0.256060	0.684430	1.316345	1.708141	2.05954	2.48511	2.78744	3.7251
26	0.255955	0.684043	1.314972	1.705618	2.05553	2.47863	2.77871	3.7066
27	0.255858	0.683685	1.313703	1.703288	2.05183	2.47266	2.77068	3.6896
28	0.255768	0.683353	1.312527	1.701131	2.04841	2.46714	2.76326	3.6739
29	0.255684	0.683044	1.311434	1.699127	2.04523	2.46202	2.75639	3.6594
30	0.255605	0.682756	1.310415	1.697261	2.04227	2.45726	2.75000	3.6460
z	0.253347	0.674490	1.281552	1.644854	1.95996	2.32635	2.57583	3.2905
CI	———	———	80%	90%	95%	98%	99%	99.9%

Lampiran IX

PROSEDUR PEMANFAATAN DAN PEMELIHARAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MONOPOLI EL-SMART

Ketika media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart siap digunakan dalam proses pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan selama pemanfaatan atau penyajian.

a. Kegiatan Guru

1) Mempersiapkan Diri

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru perlu menguasai materi yang akan diajarkan dengan baik dan memiliki keterampilan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart. Jika dibutuhkan, guru dapat melakukan latihan berulang-ulang untuk memperlancar penggunaan media sehingga tidak menimbulkan kesan tidak mampu atau canggung dalam pengoperasian media di hadapan peserta didik.

2) Mempersiapkan Media

Sebelum memulai pelajaran, pastikan bahwa media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart dan peralatan penunjang seperti papan tulis, spidol *boardmarker* dan sejenisnya.

3) Mempersiapkan tempat

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart bisa dilaksanakan di ruangan kelas atau di alam bebas. Maka dari itu, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru sebaiknya

memastikan keadaan ruangan atau lokasinya siap digunakan dan menciptakan suasana kondusif, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik.

4) Penyajian

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart ini sebenarnya bisa dilakukan secara individu, tapi lebih mengasyikkan apabila dimainkan secara berkelompok. Guru dapat merancang berbagai variasi strategi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart ini, sehingga kejenuhan peserta didik dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat diminimalisir. Selain itu, guru sebaiknya tidak lupa memberi penjelasan atau pengarahan kepada peserta didik tentang prosedur menggunakan media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart.

5) Akhir kegiatan

Pada akhir kegiatan, guru mengeluarkan media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart, kemudian membimbing peserta didik merumuskan simpulan materi. Selanjutnya guru membagikan soal evaluasi (soal *post-test*) kepada peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

b. Kegiatan Siswa

1) Persiapan

Jika pembelajaran dilakukan secara individu, peserta didik harus memahami prosedur penggunaan media pembelajaran interaktif monopoli

El-Smart dengan benar. Guru dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan. Namun jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok, maka siswa harus diberikan tugas yang berkaitan dengan isi media. Hal ini bertujuan agar peserta didik tetap berkonsentrasi dalam pembelajaran.

2) Selama kegiatan berlangsung

Selama pembelajaran secara berkelompok berlangsung, siswa memperhatikan segala penjelasan yang berkaitan tentang media dan mencatat hal-hal yang belum dipahaminya untuk ditanyakan kepada guru. Sebaliknya, jika pembelajaran dilakukan secara individu, masing-masing peserta didik langsung berinteraksi dan mengoperasikan media monopoli El-Smart secara langsung. Peserta didik dapat meminta bantuan guru jika mengalami kesulitan dalam penggunaan media.

3) Akhir kegiatan

Di akhir kegiatan, peserta didik menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari, kemudian peserta didik mengerjakan soal evaluasi (soal *post-test*) yang telah disiapkan oleh guru. Jangan lupa untuk merapikan monopoli El-Smart pada tempat yang telah disediakan.

c. Pemeliharaan dan Perawatan

1) Pemeliharaan

Produk media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart ini dikemas dalam bentuk manual, sehingga membutuhkan pemeliharaan yang cukup simpel. Yaitu dengan cara menyimpan semua perlengkapan media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart (dari bidak, kartu hingga papan

monopoli) pada kotak yang telah disediakan. Jangan dibanting atau diberikan tekanan apapun. Setelah digunakan, simpan media monopoli El-Smart di lokasi yang aman.

2) Perawatan

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan agar media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart ini tetap awet, yaitu:

- a) Tidak melipat-lipat papan monopoli, namun gulung secara rapi kemudian ikat dengan karet.
- b) Tidak mencorat-coret kartu properti petak, kartu soal dan jawabannya, karena dapat mengurangi kualitas tampilan.
- c) Membersihkan semua perlengkapan media pembelajaran interaktif monopoli El-Smart secara berkala.

Lampiran X

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Madrasah Aliyah
Kelas/Semester : XI / II
Mata Pelajaran : SKI
Topik : Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah
Pertemuan ke- : 1-2
Alokasi waktu : 2 X 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.5. Mendeskripsikan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah
- 3.6. Mengidentifikasi pusat-pusat peradaban Islam masa pemerintahan Abbasiyah
- 4.5. Mempresentasikan mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan peradaban pada masa Bani Abbasiyah
- 4.6. Memaparkan pusat-pusat peradaban Islam pada masa pemerintahan Bani Abbasiyah

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.5.1. Menjelaskan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah
- 3.5.2. Mendeskripsikan keadaan masyarakat pada saat perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah
- 4.6.1. Mengidentifikasi pusat-pusat peradaban Islam pada masa pemerintahan Bani Abbasiyah
- 4.6.2. Memaparkan kesuksesan Bani Abbasiyah sebagai pusat peradaban Islam

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui diskusi, mengamati dan membaca referensi siswa dapat:

1. Menjelaskan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah
2. Mendeskripsikan keadaan masyarakat pada saat perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah
3. Mengidentifikasi pusat-pusat peradaban Islam pada masa pemerintahan Bani Abbasiyah
4. Memaparkan kesuksesan Bani Abbasiyah sebagai pusat peradaban Islam

E. MATERI POKOK

Kondisi Masyarakat Makkah sebelum Islam

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan
3. Media : Monopoli El-Smart

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DISKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam • Menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Menanyakan kehadiran siswa • Mempersilakan salah satu siswa memimpin doa • Tanya jawab materi sebelumnya 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar atau video tentang cendikiawan beserta penemuannya, raja dan peta kerajaan Abbasiyah • Menyimak penjelasan singkat dari guru tentang perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi komentar atau menanya terhadap gambar atau video yang diamati. • Guru mempersilahkan siswa lain untuk menanggapi pertanyaan temannya • Guru memberi tanggapan atas 	65 menit

pertanyaan dan tanggapan dari siswa.

Mengeksplorasi

- Menentukan sumber informasi berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah
- Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber termasuk media cetak dan elektronik tentang segala yang berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan pada periode Abbasiyah

Mengasosiasikan

- Merumuskan kembali hasil temuan dari beberapa sumber belajar mengenai perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah
- Menganalisis hasil temuannya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah

Mengkomunikasikan

- Mempresentasikan kesimpulan yang telah dirumuskan berkaitan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah melalui permainan Monopoli El-Smart
- Menyampaikan hasil belajar atau hasil temuannya perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah melalui permainan Monopoli El-Smart

<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa dibantu oleh guru menyimpulkan materi perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah melalui permainan Monopoli El-Smart • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Siswa melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Mengucapkan salam 	<p>15 menit</p>
----------------	--	-----------------

H. SUMBER DAN ALAT BELAJAR

1. Buku Pedoman Guru Mapel SKI MA, Kemenag RI,2014
2. Buku Pegangan Siswa Mapel SKI MA, Kemenag RI,2014
3. Al-Qur'an dan Terjemahannya
4. Buku penunjang lainnya yang relevan
5. Media cetak dan elektronik sesuai materi
6. Lingkungan sekitar yang mendukung

I. PENILAIAN

- a. Tes
 1. Uraian
 2. Pilihan Ganda
- b. Non Tes
 1. Lembar pengamatan kerja kelompok
 2. Lembar pengamatan presentasi
 3. Lembar pengamatan sikap

Lampiran XI

DOKUMENTASI EKSPERIMEN



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Mahasiswa multikultural yang senang memulung inspirasi hingga ke luar negeri ini bernama lengkap H. Miqdarul Khoir Syarofit, B.Sh. Lahir pada tanggal 22 Mei 1990 di Sidoarjo, Jawa Timur. Berpengalaman *nyantri* ilmu dengan variasi klasik dan post-modern. Dimulai dari pesantren Riyadlul Jannah Pacet hingga Universitas Al-Ahgaff, Republik Yaman.

Selain aktif sebagai mahasiswa pascasarjana, dia dikenal sebagai penulis sastra yang karyanya cukup sering '*cangkruan*' di media nasional (contoh: koran Republika) maupun internasional.

Sebagai peraih beasiswa magister dari Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS), dia pun menerima amanah selaku dosen P2KKM dan Intensif Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.