

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERTARIKAN DI KELAS XI MAN GENUKWATU JOMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

MUHAMMAD IQBAL AL AYUB

12110189



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Agustus, 2017

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERTARIKAN DI KELAS XI MAN GENUKWATU
JOMBANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Oleh :

MUHAMMAD IQBAL AL AYUB

12110189



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

Agustus, 2017

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERTARIKAN DI KELAS XI MAN GENUKWATU JOMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Iqbal Al Ayub

NIM. 12110189

Telah disetujui pada tanggal, 12 Desember 2017

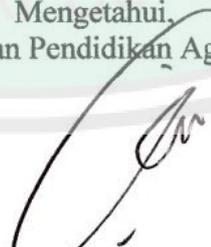
Dosen Pembimbing



Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I

NIP 19760616 200501 1 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. Marno, M.Ag

NIP 19720822 200212 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN DI KELAS XI MAN GENUKWATU JOMBANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Iqbal Al Ayub (12110189)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Nopember 2017 dan
dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Marno, M.Ag

NIP 19720822 200212 1 001

: 

Sekretaris Sidang

Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I

NIP 19760616 200501 1 005

: 

Pembimbing

Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I

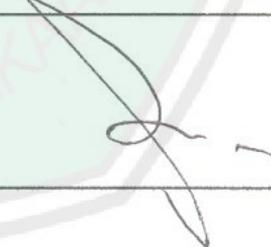
NIP 19760616 200501 1 005

: 

Penguji Utama

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP 19650403 199803 1 002

: 

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT. Penulisan skripsi ini saya persembahkan untuk :

Orangtua Tercinta

Kakak dan Saudara yang lainnya

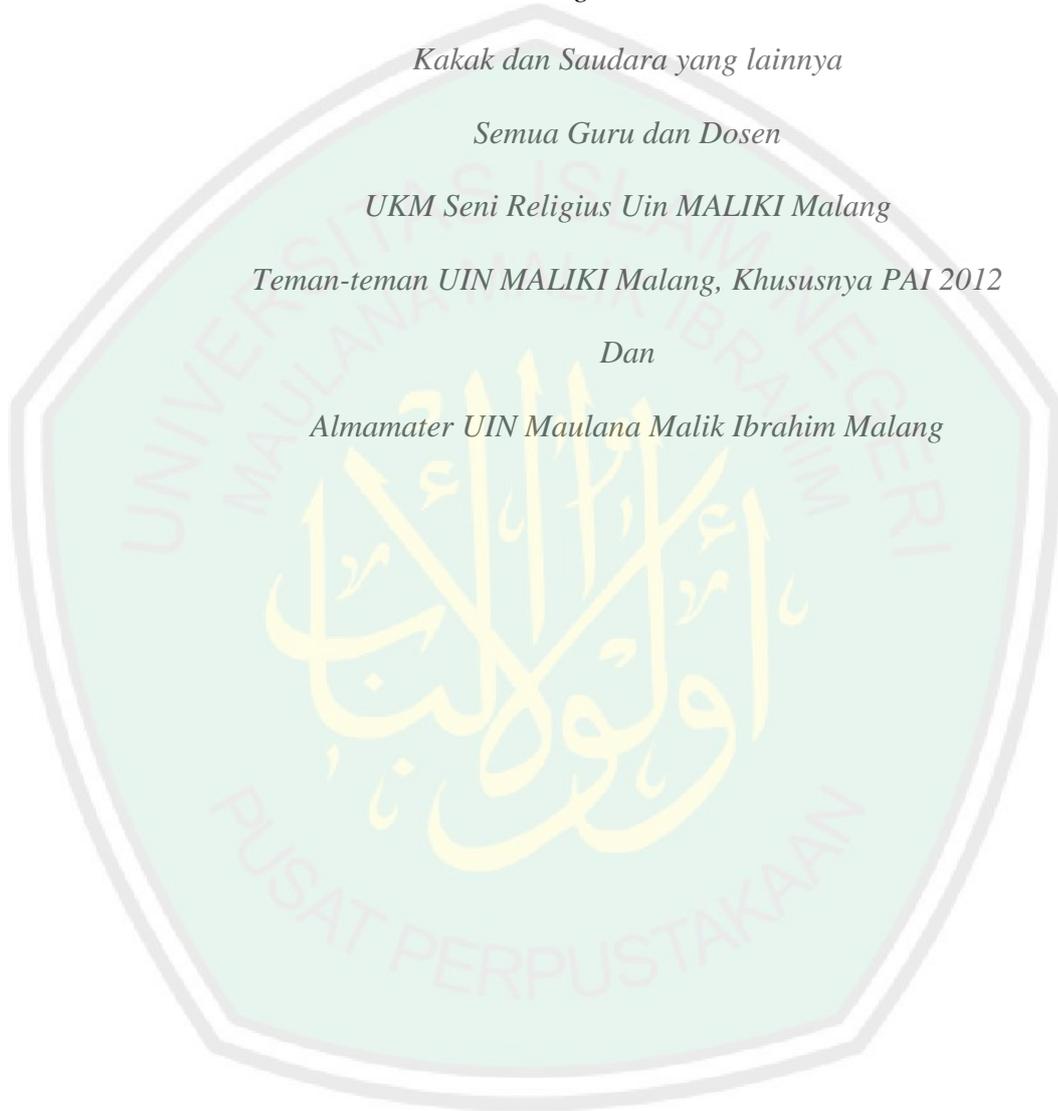
Semua Guru dan Dosen

UKM Seni Religius Uin MALIKI Malang

Teman-teman UIN MALIKI Malang, Khususnya PAI 2012

Dan

Almamater UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



HALAMAN MOTO

وَمَنْ أَحْسَنُ قَوْلًا مِمَّنْ دَعَا إِلَى اللَّهِ وَعَمِلَ صَالِحًا وَقَالَ إِنَّنِي مِنَ الْمُسْلِمِينَ (٣٣)^١

33. *Siapakah yang lebih baik perkataannya daripada orang yang menyeru kepada Allah, mengerjakan amal yang saleh, dan berkata: "Sesungguhnya aku Termasuk orang-orang yang menyerah diri?"*

(Al Qur'an Surat Fushshilat Ayat 33)



¹Al-Quran dan terjemahnya di Mujamma' al-Malik Fahd Li Thiba'at al- Mush-haf asy- Syarif (Kompleks Percetakan al-Quran Raja Fahad) di bawah pengawasan Kementerian Urusan Keislaman, Wakaf, Dakwah, dan Bimbingan Islam Kerajaan Arab Saudi tahun 1427 H

Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Iqbal Al Ayub

Malang, 28 Agustus 2017

Lapm. : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Al Ayub

NIM : 12110189

Jurusan : PAI

Judul Skripsi Pengembangan Bahan Ajar SKI Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Ketertarikan di Kelas XI Man Genukwatu Jombang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I
NIP 197606162005011005

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang 28 Agustus 2017

METERAI
TEMPEL

1CD67AEF270688104

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Muhammad Iqbal Al Ayub

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. karena kasih dan rahmatNya penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Ski Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Ketertarikan Di Kelas XI MAN Genukwatu Jombang”. Tidak lupa solawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Karena beliauah yang telah membawa kita dari zaman kebodohan jahiliyah menuju zaman terang benderang yaitu Addinu Islam.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah tulus dan sabar membimbing penyusunan sampai terselesaikannya skripsi. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dan memberikan dukungan kepada penulis:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
4. Bapak Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I, selaku Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dengan kesabaran selama proses penyusunan skripsi.
5. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ث	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = û

أِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian.....	11
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi	73
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media.....	74
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen untuk siswa.....	74
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen untuk ahli pembelajaran	75
Tabel 3. 5 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata.....	77
Tabel 4. 1 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Pembelajaran dan Uji coba Bahan Ajar Oleh Pengguna.....	93
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	94
Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Terhadap Materi	95
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Desain Media.....	95
Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Ahli desai Media.....	96
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Bidang Studi SKI.....	97
Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Bidang Studi SKI.....	97
Tabel 4. 8 Angket Penilaian Siswa	98
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Lapangan.....	99
Tabel 4. 10 Hasil Pre-tets dan Post-test	101
Tabel 4. 11 Hasil pre-test dan post-test.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan Instruksional	20
Gambar 2. 2 Kerangka berpikir skripsi	65
Gambar 3. 1 Bagan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif	67
Gambar 3. 2 Langkah-langkah penelitian pengembangan	79
Gambar 4. 1 Tampilan Intro	87
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama	87
Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk Penggunaan	88
Gambar 4. 4 Tampilan Kompetensi	89
Gambar 4. 5 Tampilan utama Materi	89
Gambar 4. 6 Materi Perkembangan Ilmu Pengetahuan	90
Gambar 4. 7 Materi Tokoh Ilmu Pengetahuan	90
Gambar 4. 8 Tampilan Evaluasi	91
Gambar 4. 9 Tampilan Profil	91
Gambar 4. 10 Tampilan Referensi	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Bukti Konsultasi

Lampiran II Surat Izin Penelitian

Lampiran III Surat Keterangan Penelitian

Lampiran IV Identitas Subyek Validator Ahli

Lampiran V Penilaian Ahli Materi

Lampiran VI Penilaian Ahli Desain Media

Lampiran VII Penilaian Ahli Pembelajaran

Lampiran VIII Hasil Uji Lapangan

Lampiran IX Nama-nama Siswa kelas XI MAN Genukwatu Jombang

Lampiran X Biodata Mahasiswa



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
مستخلص - البحث.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Originalitas Penelitian.....	11
I. Definisi Operasional.....	13
J. Sistematika Pembahasan	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Pustaka.....	16
1. Pengembangan Bahan Ajar.....	16
2. Multimedia Interaktif.....	22
3. Sejarah.....	27
4. Sejarah Kebudayaan Islam.....	29
5. Perkembangan Peradaban Ilmu pengetahuan Dinasti Abbasiyah.....	33
6. Ketertarikan Belajar	58
B. Kerangka Berfikir.....	64
BAB III METODE PENELITIAN	66
A. Jenis Penelitian.....	66
B. Model Pengembangan.....	66
C. Prosedur Pengembangan.....	68
D. Uji Coba.....	69
E. Prosedur Penelitian.....	79
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	81
A. Penyajian Data Uji Coba.....	81
1) Data Hasil Studi Pendahuluan dan Pembuatan Produk.....	81
2) Hasil Pembuatan Multimedia Interaktif.....	86
3) Data Hasil Pengembangan	92
B. Analisis Data	103
1. Analisa Data Validasi Ahli Materi.....	103
2. Analisa Data Validasi Ahli Desain Media	103
3. Analisa Data Validasi Ahli Pembelajaran SKI	104
4. Analisis Data Uji Coba Lapangan.....	105
5. Analisa Hasil Penggunaan Bahan Ajar.....	106
C. Revisi Produk.....	109
BAB V PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran.....	114
DAFTAR RUJUKAN	115

ABSTRAK

Al Ayub, Muhammad Iqbal. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Ski Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Ketertarikan Di Kelas XI Man Genukwatu Jombang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I.

Berbagai macam cara untuk melakukan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Apalagi kemajuan teknologi sangat berkembang pesat, hal ini tentunya juga mempengaruhi perkembangan di bidang pendidikan. Pendidikan agama Islam akan berjalan lebih menarik ketika ada pemberdayaan sarana pendidikan agama Islam yang dipadukan dengan media pembelajaran teknologi. Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran pendidikan Agama Islam yang penting dalam upaya pengembangan karakter siswa. Namun realita yang terjadi pada saat ini, mata pelajaran ini kurang diminati oleh para peserta didik karena pemilihan bahan ajar yang kurang tepat. Sebagai mata pelajaran yang penting, maka proses pembelajaran harus berjalan dengan baik. Dengan pemilihan bahan ajar yang tepat dapat mengatasi permasalahan ini. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dapat memanfaatkan multimedia untuk mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan ketertarikan belajar sejarah kebudayaan Islam pada materi perkembangan peradaban ilmu pengetahuan Dinasti Abbasiyah, dengan program *Makromedia Flash 8.0* yang dikemas dalam bentuk CD interaktif pada siswa kelas XI di MAN Genukwatu Jombang.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan tahap analisis, perancangan, produksi, dan revisi. Pada tahap produksi dihasilkan produk awal yang kemudian di review oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil review diadakan revisi sesuai dengan saran kedua ahli tersebut. Pada tahap selanjutnya, produk diuji cobakan kepada siswa dalam skala besar, subjek ujicoba adalah siswa kelas XI di MAN Genukwatu Jombang.

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria valid dengan presentasi hasil uji coba oleh ahli materi 87,5%, ahli desain media 77,5%, ahli pembelajaran 87,5%, dan hasil uji coba lapangan 91%. Hasil belajar siswa rata-rata nilai *pre-test* adalah 68,7 dan nilai *post-test* adalah 82,2. Pada *uji-t* manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil *t-hitung* > *t-tabel* yaitu $8,23 > 1,69552$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil yang diperoleh dapat menunjukkan bahwa produk dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa dilihat dari pengaruh hasil belajar siswa.

Kata Kunci: pengembangan, bahan ajar, Multimedia Interaktif

ABSTRACT

Al Ayub, Muhammad Iqbal. 2017. *Development of Teaching Materials Using Interactive Multimedia To Improve Interesting In Class XI Man Genukwatu Jombang*. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Counselor: Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I.

A wide variety of ways to do the learning inside and outside the classroom. Moreover, technology advances very rapidly growing, it is certainly also affect developments in the field of education. Islamic education will run more interesting when there's empowerment means Islamic education combined with the learning media technology. History of Islamic culture is one of the subjects of Islamic religious education which is essential in the quest character development of students. But the reality that is happening at the moment, these subjects are less sought after by learners because the selection of election materials that are less precise. As the subjects are important, then the learning process should run well. By selection of the proper materials can overcome this problem. Along with the development of science and technology, teachers can make use of multimedia to develop learning materials to suit your needs

This study aims to develop interactive multimedia-based teaching materials in improving the motivation to learn the history of Islamic culture on the material development of science civilization Abbasid dynasty, with the program Makromedia Flash 8.0 which is packaged in the form of interactive CDs in the class XI students in MAN Genukwatu Jombang.

This research is a research and development conducted with the stage of analysis, design, production, and revision. In the production stage the initial product is produced which is then reviewed by the material experts and media experts. From the results of the review was revised in accordance with the advice of the two experts. In the next stage, the product is tested to the students on a large scale, the test subject is the students of class XI in MAN Genukwatu Jombang.

The result of the study of the development of instructional materials of interactive multimedia-based SKI fulfilled the valid criteria with the presentation of experimental results by 87.5% material experts, 77,5% media design experts, 87.5% learning experts, and 91% field trial results. Student learning outcomes on average pre-test scores were 68.7 and the post-test score was 82.2. In the manual t-test with significance level of 0.05 obtained $t\text{-count} > t\text{-table}$ is $8.23 > 1.69552$ which means H_0 is rejected and H_a accepted. From the results obtained can show that the product can develop student learning motivation seen from the influence of student learning outcomes.

Keywords: *development, teaching materials, Interactive Multimedia*

مستخلص- البحث

الايوب ، محمد إقبال. ٢٠١٧. تطوير مواد تعليمية للتزج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية لتعزيز الحافز في القسم الحادي عشر مدرسة العالية جينوكواتو جومبانغ. خطة البحث ، قسم تعليم الدين الاسلام، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق. المشرف: الدكتور. عبد الملك كريم امرالله ، المحسّير.

الطرق للقيام بالتعلم داخل وخارج الفصول الدراسية. وعلاوة على ذلك ، فان التقدم التكنولوجي ينمو بسرعة كبيرة ، ومن المؤكد انه يؤثر أيضا على التطورات في ميدان التعليم. ابالوجي بينديديكان اغاما اسلام وكان برجالان للبوسنة والهرسك مناريك كيتيكا إذا بيمباردان سارانا بينديدوكان اغاما اسلام يانغ ديبادكان دنغ ، ميديا بيميري اجاران تيكنلوج . سيجاره كوباين اسلام الإسلام عدالة صلاح ساتو ماتا بيلاجاران بينديكان اغاما اسلام يانغ بينتينغ دام اوبايا بنغانغان سيكوا. نامون ريتا يانغ تيرجدي بادات يني ، وماتا بيلياران ني كورانغ ديمدياتي اولايه الفقرة بيسيرتا ديديك كارنا بيسيليهان بيان بات يانغ كورانغ تيبات. سيباغي ماتا بيلاجاران يانغ بينتينغ ، مكة بروسيس بييراران هاروس بيرجالان دنغان بأيك. دنغان بيسيليهان باهان مواريا يانغ تيبات دابات ميناتاسي بيرماسالاهاان ني. سيرينج دنغان بيركانغان ايلمو بينغيتيهوان دان تيكنلوج ، حورو دبط ميكافاتوكان الوسائط المتعددة اونتوك منغمانغكان باهان مواريا سيهواي بيوتوهان يهدف هذا البحث إلى تطوير المواد التعليمية التفاعلية المستندة إلى الوسائط المتعددة في زيادة الدافع لتعلم تاريخ الثقافة الاسلاميه علي تطوير الحضارة المادية لسلاله العباسية ، العلم عن طريق الربط السريع ٨.٠ يتم تعبئة في شكل مؤتمر نزع السلاح التفاعلية في الطلاب من الصف الحادي عشر في مان جنوكواتو جوبانغ.

وهذا البحث هو البحث والتطوير الذي يقوم به مرحله التحليل والتصميم والإنتاج والمراجعة. في هذه المرحلة من الإنتاج ولدت المنتجات المبكرة التي في وقت لاحق من الاستعراض من قبل خبراء المواد ووسائط الاعلام. من نتائج الاستعراض وفقا لتلقيح المشورة الثانية للخبراء. وفي المرحلة التالية ، اختر المنتج كوباكان للطلبة علي نطاق واسع ، وموضوع المحاكمة هو رجل من الدرجة الحادي عشره في جوبانغ.

البحث تطوير المواد التعليمية التزج العروض المتعددة الوسائط التفاعلية بيرباسي مع كرتيريا غير صالحه ترضي نتائج المحاكمة بنسبه ٨٧.٥ ٪ من خبراء المواد ، والخبراء تصميم وسائل الاعلام ٧٧.٥ ٪ ، ٨٧.٥ ٪ ، وخبراء التعلم ونتائج التجارب الميدانية ٩١ ٪ نتائج التعلم الطلاب متوسط الدرجات قبل الاختبار هو ٦٨,٧ واختبار ما بعد القيمة هو ٨٢.٢. علي دليل الاختبار-t مع مستوي من

الاهميه من ٠.٠٥ الحصول علي نتائج الجدول و العدتي هي ٨,٢٣ < ١.٦٩٥٥٢ يعني هو نفي وتلقي ها. من النتائج التي تم الحصول عليها يمكن ان تظهر ان المنتج يمكن تطوير التحفيز التعلم من الطلاب الذين ينظر اليها من تأثير نتائج تعلم الطلاب.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menjadi hamba Allah yang saleh dengan seluruh aspek kehidupan, perbuatan, pikiran, dan perasaan adalah tujuan dari diselenggarakannya pendidikan agama Islam² di Negeri ini, bahkan di setiap negara yang melaksanakan pendidikan agama Islam. Karena setiap manusia pasti membutuhkan yang namanya pendidikan, baik formal maupun non-formal, karena pendidikan merupakan kebutuhan dan fitrah manusia. Apalagi pendidikan memiliki dampak yang luar biasa terhadap kelangsungan hidup manusia.

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan pokok bagi manusia guna menunjang pelaksanaan amanat yang dilimpahkan Allah kepadanya. Ini merupakan kebutuhan manusia terhadap pendidikan yang bersifat individual. Kalau diamati keadaan bayi saat dilahirkan, dapat disaksikan bahwa mereka dalam keadaan yang sangat lemah, tidak berdaya. Hampir semua hidupnya tergantung pada orang tuanya. Mereka sangat memerlukan pertolongan dan bantuan dalam segala hal. Seandainya bayi itu tidak diberi minum atau makan oleh ibunya, kemungkinan ia akan mati.

Demikian pula, jika ia tidak diberikan bimbingan atau pengetahuan, baik jasmani atau rohaniah berupa pendidikan intelek, susila, sosial, agama,

²Zakiyah Darajat, *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*, (Bandung, Pustaka Setia, 2003), hlm. 13

dan sebagainya, maka anak tersebut tidak akan dapat berbuat sesuatu secara maksimal. Dari sini, jelaslah bahwa manusia dalam rangka melaksanakan tugas kehidupannya sangat membutuhkan apa yang disebut pendidikan. Dengan demikian, pendidikan menjadi kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Jadi, manusia dapat menjadi manusia karena pendidikan.

Kalau dicermati secara seksama, pendidikan merupakan suatu kegiatan yang melibatkan dua pihak sekaligus. Pihak pertama adalah subjek pendidikan, yakni pihak yang melaksanakan pendidikan, sedangkan pihak kedua dinamakan objek pendidikan, yakni orang yang menerima pendidikan.

Adanya hubungan fungsional antara pihak pertama dengan pihak kedua menjelaskan tentang apa yang dinamakan pendidikan. Secara global, pendidikan dapat dimaknai sebagai usaha yang disengaja oleh pihak pertama untuk membantu pihak kedua mengembangkan potensi dasar yang dimilikinya ke arah tujuan yang telah ditentukan.

Pendidikan tanpa pembelajaran seperti perawatan tanpa pengobatan. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Dalam definisi tersebut terkandung bahwa dalam pembelajaran tersebut ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode/strategi yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan dalam kondisi tertentu. Ketika pendidik akan melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka pikiran dan tindakannya harus tertuju kepada tiga faktor dalam kegiatan pembelajaran, yaitu mempertimbangkan kondisi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan hasil pembelajaran.

Beriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak yang begitu besar dalam dunia pendidikan. Setidaknya ada lima pergeseran yang dapat diidentifikasi dalam hubungannya dengan proses pembelajaran. Kelima proses yang dimaksud adalah pergeseran dari pelatihan ke penampilan, pergeseran dari ruang kelas ke ruangan maya yang dapat berlangsung kapan dan di mana saja, pergeseran dari kertas ke “online” atau saluran, pergeseran fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan pergeseran dari waktu siklus ke waktu nyata.³ Pergeseran ini telah membawa pengaruh pada pola, metode, dan strategi penyajian pembelajaran, di samping pendekatan yang digunakan juga ikut bergeser.

Penelitian ini bermula ketika peneliti duduk dibangku sekolah sampai duduk dibangku kuliah, pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat minim peminat dari para peserta didik, walaupun ada beberapa yang mengikuti proses pembelajarannya dengan baik, namun hal ini akan mengurangi keefektifan proses pembelajaran di kelas, yang berakibat kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik.

Sejarah kebudayaan Islam itu sendiri merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa kemasa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah. Yang bertujuan

³ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta: Diva Press cetakan pertama 2011) hlm. 115-116

agar setiap muslim memperoleh gambaran tentang hakikat islam secara paripurna yang tercermin dalam kehidupan Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam, sesudah ia dipahami secara konseptual sebagai prinsip, kaidah dan hukum⁴. Selain itu Sejarah kebudayaan islam juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam⁵.

Maka dari itu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan islam menjadi penting karna mampu mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah, meneladani tokoh-tokoh islam yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan peradaban dunia, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, ekonomi, politik, iptek, seni dan lain sebagainya untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam di zaman sekarang.

Realita ini terjadi karna pendidik kurang tepat dalam pemilihan dan pengembangan bahan ajar. Cara mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terkesan kuno karna hanya mengandalkan metode ceramah dan menjadikan guru sebagai sumber utama. Hal ini tentunya dapat mengurangi minat peserta didik dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan

⁴ Muhammad Sa'id Ramadhan Al-Buthy, *Sirah Nabawiyah*, (Jakarta, Robbani Press , cetakan kesebelas 2006), hlm. 3

⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah, hlm. 51-52

Islam dan akhirnya peserta didik merasa bosan, kemudian tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan dan menjadikan proses belajar dan pembelajaran kurang efektif dan efisien.

Dalam proses pendidikan, pembelajaran sangat penting. Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu pendidik dan peserta didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu keadaan dimana pendidik dapat anak didik belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang ada dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka⁶.

Oleh karena itu, pemilihan metode, strategi dan model pembelajaran penting untuk diperhatikan. Selain itu, penggunaan bahan ajar juga dibutuhkan karena bahan ajar merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran sebagai suatu komponen yang akan dikaji, diajarkan dan dijadikan materi oleh peserta didik serta sebagai pedoman untuk mempelajarinya. Tanpa bahan ajar, pembelajaran tidak menghasilkan apa-apa.

Bahan ajar sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya⁷. Bahan ajar dapat didesain dengan berbagai format, baik cetak maupun non-cetak. Bahan ajar

⁶ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), hlm. 10

⁷ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Pertama, 2013), hlm.1

yang akan digunakan diserahkan kepada pendidik sebagai pengelola kelas dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik hendaknya berupaya membuat pembelajaran menarik salah satunya menggunakan bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan belajar agar mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya maupun membuat peserta didik membelajarkan dirinya sendiri.

Oleh karena itu, seiring dengan berkembangnya teknologi pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi peserta didik dalam menerima segala informasi. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan sistem, yakni melihat pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang sengaja dirancang, dipilih, dan digunakan secara terpadu⁸. Maka dalam memutuskan kegiatan pembelajaran perlu mempertimbangkan: (1) apa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator pencapaian hasil belajar serta materi pokok atau pesan-pesan pembelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai serta pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. Hal ini tercakup dalam pertimbangan faktor kondisi dan sekaligus strategi pembelajaran, terutama yang menyangkut tujuan dan karakteristik bidang studi, serta strategi organisasi isi, dan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran; (2) siapa yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah pesan-pesan (mata pelajaran), dan siapa penyaji pesan (mata pelajaran beserta rincian materinya). Hal ini termasuk dalam pertimbangan faktor kondisi pembelajaran, terutama yang menyangkut

⁸ Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam Pemberdayaan, Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan* (Bandung: Nuansa, cetakan pertama 2003), hlm. 83

karakteristik peserta didik dan strategi penyampaian; (3) media apa yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan, dan dalam situasi apa atau di mana dan kapan pesan-pesan itu diberikan. Hal ini termasuk dalam pertimbangan faktor kondisi pembelajaran, terutama kendala serta faktor hasil pembelajaran. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil.⁹

Penerapan pembelajaran pendidikan agama Islam berwawasan teknologi bisa melalui media pendidikan, sedangkan non-teknologi dengan cara menerapkan dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari, atau aspek penghayatan dan pengamalan yang dapat menumbuhkan kemauan yang kuat untuk mengamalkan. Berbasis teknologi maupun yang non-teknologi, sama-sama dibutuhkan dalam pembelajaran ataupun menjadi pusat semangat belajar PAI. Namun, dalam pengajaran di dalam kelas akan menjadi pijakan pertama bagaimana peserta didik merespon pelajaran atau pesan-pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MAN Genukwatu Jombang diketahui bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih menggunakan metode ceramah dan penggunaan bahan ajar masih sering menggunakan bahan ajar cetak sedangkan fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD masih belum dimaksimalkan untuk proses belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Model pembelajaran seperti ini apabila tidak dikembangkan, akan menimbulkan kondisi yang kurang efektif pada saat

⁹ Ibid hlm.83-84

pembelajaran berlangsung sehingga tidak sedikit peserta didik yang merasa bosan, dan kebosanan itu akan mengurangi ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran SKI yang mengakibatkan peserta didik kurang memperhatikan pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan belajar PAI pada peserta didik. Maka peneliti mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Ski Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Ketertarikan Di Kelas XI MAN Genukwatu Jombang”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif ?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan belajar SKI pada peserta didik kelas XI di MAN Genukwatu Jombang ?

C. Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif.
2. Mengetahui pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan belajar SKI pada peserta didik kelas XI di MAN Genukwatu Jombang.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar ini, terdapat dua manfaat yakni manfaat teoristis dan praktis. Manfaat teoristis dari pengembangan bahan ajar ini adalah untuk pengembangan ilmu sejarah kebudayaan Islam. Sedangkan manfaat praktis yang digunakan adalah :

1. Bagi lembaga pendidikan

Diharapkan bermanfaat sebagai tindak lanjut untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan mutu lulusan.

2. Bagi pendidik

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pemikiran, pedoman serta dapat menambah wawasan tentang multimedia dalam bahan ajar yang dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran serta mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

3. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam serta dapat menambah pengalaman belajar.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan wujud implementasi pengembangan bahan ajar dan materi kependidikan yang selama ini diperoleh peneliti dari bangku kuliah.

E. Asumsi Pengembangan

1. Bahan ajar multimedia interaktif digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang membantu guru dalam proses pembelajaran.
2. Bahan ajar berupa multimedia interaktif membantu siswa untuk belajar mandiri dan lebih menyenangkan.
3. Bahan ajar multi media interaktif dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang berdampak pada ketertarikan belajar siswa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Adapun ruang lingkup penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan ketertarikan belajar SKI pada peserta didik kelas XI di MAN Genukwatu Jombang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan adalah macromedia flash 8.0 dan menghasilkan produk berupa CD (*Compact Disk*) sebagai bahan ajar pada mata pelajaran SKI.
2. Materi pelajaran SKI untuk kelas XI dalam multimedia interaktif yang akan dikembangkan hanya menyangkut pokok bahasan proses perkembangan ilmu pengetahuan masa Bani Abbasiyah. Adapun kompetensi inti (KI 3) yaitu “Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan

humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.” dengan kompetensi dasar (KD) “Mendeskrripsikan proses berkembangnya ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah”.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian sebelumnya, peneliti mengkaji beberapa skripsi yang berhubungan dan disertakan pula persamaan dan perbedaannya. Salah satunya adalah pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran SKI oleh Elsa May Wijaya yang dilakukan pada siswa kelas VII di MTs An-Nur Bululawang. Pada penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, maka diperoleh tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 72,5%, ahli desain media sebesar 90%, dan ahli pembelajaran diperoleh sebesar 80%. Sedangkan tingkat kemenarikan diperoleh sebesar 89,5%. Penelitian lain yang berkaitan dengan perkembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel berikut, antara lain:

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitan Penelitian
1	Elsa May Wijaya, Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik	Sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan bahan ajar	Fokus yang menjadi tempat penelitian, objek bahan ajar yang dijadikan	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan-

	Kelas VII Di MTs An-Nur Bululawang, Juni 2016.		penelitian, dan produk pengembangan yang dihasilkan	an yang mengembangkan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI.
2	Choerul Anwar Badrut Tamam, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat Berbantuan Komputer untuk Siswa Kelas IV SD/MI, Skripsi, 2013.	Mengembangkan produk media pembelajaran	Model penelitian mengacu pada model Alessi dan trollip dan pengembangan dilakukan pada mata pelajaran matematika	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI.
3	Alien Amaliyah, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTs.N Tumpang, Juli 2013	Sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan bahan ajar	Fokus yang menjadi tempat penelitian, objek bahan ajar yang dijadikan penelitian, dan produk pengembangan yang dihasilkan	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, maka beberapa hal yang perlu dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara atau perbuatan pengembangan¹⁰, penelitian ini adalah suatu jenis penelitian yang tidak ditujukan untuk menguji teori melainkan menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar yaitu seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Sedangkan pengembangan bahan ajar merupakan upaya penyusunan bahan ajar baik yang berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis oleh pendidik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas.

Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar yang dikemas dalam multimedia interaktif dan dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri ataupun dengan bantuan guru.

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia

3. SKI

Sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad saw. Sampai masa khulafaurrasyidin.

Pada penelitian kali ini, peneliti mengembangkan bahan ajar mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas XI MAN Genukwatu Jombang pada bab-7 yaitu proses perkembangan ilmu pengetahuan masa Bani Abbasiyah.

4. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses belajar berlangsung sehingga terdapat suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar.

5. Ketertarikan

Ketertarikan memiliki arti Suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membutuhkan lebih lanjut¹¹.

Ketertarikan adalah salah satu syarat seseorang untuk mengetahui,

¹¹ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Kalam Mulia: Jakarta, 2001), hal. 91

memahami dan memiliki tentang suatu hal. Jika seseorang tidak memiliki ketertarikan maka sesuatu hal akan dilihat hanya sekaali dan diabaikan.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini terdiri dari:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat, asumsi pengembangan, ruang lingkup, spesifikasi produk, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka. Dalam bab ini berisi tentang tujauan teoritis dari penelitian ini.

Bab III metode penelitian. Bab ini merupakan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba (desain, subyek, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data)

Bab IV berisi paparan data. Pada bab ini membahas tentang proses penelitian dan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan ketertarikan belajar pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas XI di MAN Genukwatu Jombang.

Bab V penutup. Berisi tentang kesimpulan, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan melalui pendidikan dan latihan.

b. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitanya pengertian ini menggambarkan bahwa suatu bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh pendidik untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.

Dampak positif dari bahan ajar adalah pendidik akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar, dan peranan pendidik sebagai satu-satunya sumber pengetahuan

menjadiberkurang¹². Maka peserta didik tidak hanya berpetokan kepada pendidik dalam mengeksplorasi pengetahuan yang diinginkan, peserta didik dapat belajar secara mandiri. Akan tetapi disini pendidik tidak boleh lepas tangan dalam proses belajar peserta didik, pendidik harus mengawasinya dalam proses pembelajaran berlangsung.

Kedua definisi tersebut memiliki sebuah pemahaman yang sama bahwa bahan ajar menampilkan sejumlah kompetensi yang harus dikuasai peserta didik melalui materi-materi pembelajaran yang terletak didalamnya¹³. Berdasarkan definisi-definisi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan (dalam hal ini adalah silabus mata pelajaran, atau silabus mata diklat tergantung pada jenis pendidikan yang diselenggarakan) dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

c. Karakteristik Bahan Ajar

Ada beberapa jenis buku, baik yang digunakan untuk sekolah maupun perguruan tinggi, contohnya buku referensi, modul ajar, buku praktikum, bahan ajar, dan buku diktat.

Sesuai dengan buku pedoman yang dikeluarkan oleh Direktorat Guruan Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003, bahan ajar

¹²Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar berbasis kompetensi*, (Padang < Akademia Permata, 2013), hlm. 1

¹³Ibid, hlm. 2

memiliki beberapa karakteristik, yaitu *self intructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptivem* dan *user friendly*.

Pertamasef instructional yaitu bahan ajar dapat membuat peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka di dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir atau tujuan antara. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan peserta didik belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

Kedua, self contained yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.

Ketiga, stand alone (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

Keempat, adaptive yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu teknologi.

Kelima, user friendly yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakaiannya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespons dan mengakses sesuai dengan keinginan¹⁴.

¹⁴ Ibid, hlm. 2-3

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar yang mampu membuat peserta didik untuk belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran.
- 2) Memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk memberikan umpan balik atau mengukur kepenguasaan terhadap materi yang diberikan dengan memberikan soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya.
- 3) Kontektual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik.
- 4) Bahasa yang digunakan cukup sederhana karena peserta didik hanya berhadapan dengan bahan ajar ketika belajar secara mandiri.

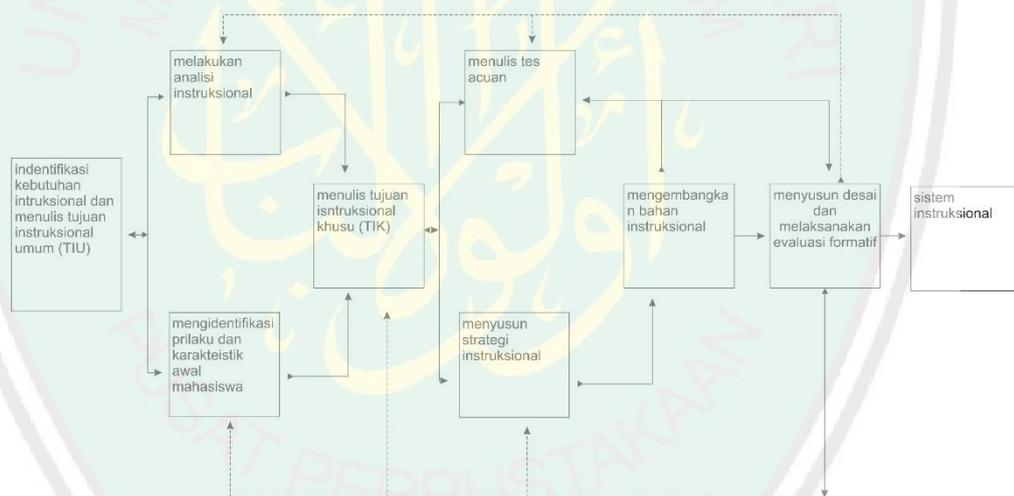
Dengan bahan ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai seluruh kompetensi secara utuh dan terpadu pula. Sebuah bahan ajar yang baik harus mencakup; (1) petunjuk belajar (petunjuk pendidik dan peserta didik); (2) kompetensi yang akan dicapai; (3) informasi pendukung; (4) latihan-latihan; (5) petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK); dan (6) evaluasi¹⁵.

Sebuah bahan ajar layak jika memenuhi kelayakan isi, bahasa, serta penyajian. Sebuah teks keterbacaan pun dibutuhkan untuk menguji

¹⁵ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar berbasis kompetensi*, hlm. 6

sebuah bahan ajar cetak berupa modul agar diketahui sampai mana mudah dipahami oleh peserta didik.

Dikarenakan berdasarkan atas rencana pembelajaran, maka menyusun bahan ajar dapat dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut. Langkah yang diterapkan dalam pembuatan bahan ajar ini berlandaskan pada model desain pembelajaran dari Atwi Suparman. Meskipun, ada beberapa modifikasi yang dilakukan oleh penulis yang disesuaikan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang saat ini diterapkan.¹⁶



Gambar 2. 1 Model Pengembangan Instruksional

Langkah diatas merupakan tindakan yang akan dilakukan dalam menyusun bahan ajar¹⁷. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan instruksional serta menulis tujuan

¹⁶Ibid, hlm. 3-4

¹⁷M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2012, h.82

instruksional (TIU). TIU ini adalah kompetensi utama yang dituju oleh peserta didik¹⁸. Langkah kedua analisis dan pengembangan prototype sistem, langkah-langkahnya meliputi menulis tujuan instruksional umum kemudian menulis alat penilaian belajar, menyusun strategi instruksional dan mengembangkan bahan instruksional. Dan yang ketiga adalah melaksanakan evaluasi formatif, langkah-langkahnya meliputi penelaahan oleh pakar dan revisi, kemudian evaluasi oleh satu sampai tiga peserta didik dan revisi kemudian ujicoba dalam skala terbatas dan revisi, yang terakhir adalah uji coba lapangan dengan melibatkan semua komponen dalam system sesungguhnya.

Di level sekolah, pemerintah telah menyiapkan kurikulum untuk sekolah-sekolah berupa standar kpetensi dan kompetensi dasar. Pendidik hanya mengembangkannya menjadi indikator pembelajaran, kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, beserta teknik penilaian hasil belajar.

d. Jenis Bahan Ajar

Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan cetak (*printed*) seperti antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, *model/maket*. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk* audio. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti *video compact disk*,

¹⁸ Ika Lestari, *op.Cit*, hlm. 5

film. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD) multimedia pembelajarn interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

e. Fungsi Bahan Ajar

- a. Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
- b. Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- c. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

2. Multimedia Interaktif

Perkembangan komunikasi memudahkan manusia dalam menyampaikan pesan kepada manusia lainnya yang tidak harus saling bertatap muka, seperti penemuan televisi, radio, dan era sosial media¹⁹. Sedangkan dalam pendidikan berkomunikasi dalam belajar mengajar agar lebih mudah dan jelas dapat dibantu dengan multimedia. Mengikuti perkembangan teknologi yang pesat, multimedia sudah menjada sarana yang dibilang penting dalam melakukan proses pembelajaran. Karna memberi kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti yang dijelaskan diatas.

¹⁹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, cetakan-II (Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS, 2010), hlm. 56-57

Pada awal 1990, multimedia berarti kombinasi dari teks dengan dokumen *image*. Vaughan mengatakan,

Multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronika dan digital. Jika menggunakan bersama-sama elemen multimedia tersebut seperti gambar dan animasi yang dilengkapi dengan suara video clip, dan informasi dalam bentuk teks, maka akan dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukannya²⁰

Mc.Leod (2004) menjelaskan bahwa, “kata multimedia digunakan untuk mendiskripsikan suatu sistem yang terdiri dari *hardware*, *software*, dan peralatan seperti televisi, monitor, *optical disk* atau sistem *display* yang digunakan untuk tujuan menyajikan video atau presentasi”²¹

Istilah multimedia bisa mempunyai makna berlainan bagi orang lain. Bagi sejumlah orang, multimedial berarti seseorang duduk di terminal komputer dan menerima presentasi yang terdiri atas; teks *onscreen*, grafik atau animasi *on-screen*, dan suara yang datang dari speaker komputer, misalnya: saat membuka ensiklopedia multimedia *on-line*. Bagi sekelompok orang lain, multimedia bisa berarti presentasi “*live*” saat sekelompok orang duduk dalam sesuatu ruangan sambil memandang gambar-gambar yang disajikan dalam satu atau lebih layar lebar dan mendengar musik atau suara lain yang disampaikan oleh pembicara. Menonton video di layar televisi juga

²⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Penerapannya dalam Pendidikan* (Bandung, Alfabeta, 2013), hlm. 110

²¹ Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, cetakan pertama, 2012) hlm. 102-103

bisa disebut sebagai pengalaman multimedia karena adanya gambar dan suara yang disajikan. contoh lain dari multimedia adalah presentasi powerpoint di mana seseorang menyajikan *slide-slide* dari komputer yang di proyeksikan ke layar lebih besar lalu membicarakan isi masing-masing *slide*. Bahkan, lingkungan berteknologi rendah pun bisa memunculkan multimedia. Misalnya presentasi "*chalk adan talk*" dimana seseorang menulisa dan menggambar dengan kapur di papan tulis (atau menggunakan *overhead projector*) akhirnya bentuk paling mendasar dari multimedia adalah pelajaran *texs-book* yang terdiri antara teks dan ilustrasi yang tercetak berupa buku²².

Lebih lanjut diungkap oleh William Ditto menyatakan bahwa,

Multimedia dalam ilmu pengetahuan mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi antara teks, grafik, gambar statis, animasi, film, dan suara. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran²³

Penelitian tersebut antara lain dilakukan oleh Francis M.Dwyer. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari, pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10% pesan audio 10%, serta visual 30%. Apabila ditambah dengan mempraktikkan, maka memori yang terekam akan mencapai 80%²⁴.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka multimedia interaktif dapat dikatakan

²²Richart E. Mayer, *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan AAplikasinya*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 2-3

²³ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta: Diva Press cetakan pertama 2011) hlm. 242

²⁴ Ibid hlm. 243

sebagai media yang mempunyai potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Istilah multimedia bisa dilintik dari tiga pandangan, didasarkan pada alat-alat yang digunakan untuk mengirim pesan instruksional (yakni, media pengirimnya), format-format representasional yang digunakan untuk menyajikan pesan instruksional (yakni, metode-metode dan presentasinya), dan modalitas indrawi yang digunakan peserta didik untuk menerima pesan instruksional itu (yakni, pancaindra).

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kelayakan media pembelajaran berbasis komputer yang dihasilkan sebelum digunakan oleh *user*. Menurut Chee & Wong mengatakan, “bahwa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dapat ditinjau yaitu”²⁵:

a. *Appropriatness*

Materi harus sesuai dengan karakteristik dan kurikulum di perguruan tinggi atau sekolah setempat.

b. *Accuracy, Currency, and Clarity*

Materinya akurat, *up to date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, dan tidak membias, dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa. Jadi materi yang disajikan harus menyesuaikan sasaran yang dituju agar tujuan dari pembuatan multimedia tercapai.

²⁵ David Fero, Skripsi *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMAN 2 Banguntapan*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), hlm 29-30

c. *Screen Presentation and Design*

Tampilan layarnya digunakan kombinasi warna, gambar dan tulisan yang padu dan serasi. Untuk menilai suatu tampilan layar yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut :

1) *Text*

Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang ada, sehingga mudah dibaca oleh siswa.

2) *Graphics*

Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana tanpa membiaskan konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.

3) *Colour*

Penggunaan komposisi, kombinasi, dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

4) *Animation*

Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu yang tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.

5) Audio

Dukungan musik dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang menyenangkan. Dukungan narasi juga akan memperjelas konsep dan aplikasinya.

6) Video Clip

Video dapat memberikan ilustrasi konsep kehidupan masa lalu untuk menyesuaikan dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung perilaku-perilaku tokoh yang ada di dalamnya.

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria tentang kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari aspek *Appropriatness, Accuracy, Currency, and Clarity* dan *Screen Presentation and Design*.

Jadi, bahan ajar multimedia interaktif ialah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang disajikan dalam bentuk *software* yang dilengkapi alat pengontrol sistem dan dapat dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan *macromediaflash* dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung *streaming* audio dan video, sehingga aplikasi jenis ini menjadi pilihan dalam mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif.

3. Sejarah

a. Pengertian Sejarah

Kata “Sejarah” berasal dari bahasa Arab “*Syajaratun*”, artinya pohon. Bila digambarkan secara sistematis, sejarah hampir sama dengan pohon, memiliki cabang dan ranting, bermula dari sebuah bibit,

kemudian tumbuh dan berkembang, lalu layu dan tumbang. Seirama kata sejarah adalah sislilah, kisah, hikayat yang berasal dari bahasa Arab.

Sejarah dalam dunia barat disebut *historie* (Perancis), *historie* (Belanda), dan *history* (Inggris), berasal dari bahasa Yunani, *istoria* yang berarti ilmu.

Menurut definisi yang umum, kata *history* berarti “masa lampau umat manusia”. Dalam bahasa Jerman disebut *geschichte*, berasal dari kata *geschehen* yang berarti menjadi. Sedangkan dalam bahasa Arab disebut *tarikh*, berasal dari kata *ta'rikh* dan *taurikh* yang berarti pemberitahuan tentang waktu dan kadangkala kata *tarikhu syai'i* menunjukkan arti pada tujuan dan masa berakhirnya umat manusia²⁶.

Adapun menurut Sidi Gazalba, sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberikan penjelasan yang memberikan pengertian dan kephahaman tentang apa yang telah berlalu itu²⁷.

b. Fungsi Belajar Sejarah

Perspektif tentang fungsi mempelajari sejarah tidak mudah disamakan antara yang mempelajari sejarah dengan mereka yang tidak mempelajarinya. Secara umum, fungsi mempelajari sejarah dibagi menjadi empat yaitu guna edukatif (pendidikan), inspiratif (wawasan), interaktif (dialog) dan rekreatif (kesenangan).

²⁶ Drs. Samsul Munir Amin, M.A, Sejarah Peradaban Islam, (Jakarta, Amzah, 2015) hlm. 1

²⁷ Ibid, hlm. 2

4. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam

Pemahaman sejarah kebudayaan Islam (SKI) diawali dengan memahami sisi etimologi dan terminologinya untuk memperoleh kata kunci yang bisa dijadikan landasan dalam pengembangan pemahaman yang ada. SKI sendiri terdiri dari tiga kata yang sangat sarat makna yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam. Ketiga kata ini masih bisa dipetakan menjadi beberapa aspek seperti sejarah kebudayaan, sejarah Islam, kebudayaan Islam, sejarah kebudayaan Islam.

Pengertian yang paling komperhensif tentang sejarah adalah kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia. Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita merupakan sejarah dalam pengertian subyektif, karena peristiwa masa lalu itu menjadi pengetahuan bagi manusia, sedangkan sejarah peristiwa merupakan sejarah objektif, sebab peristiwa masa lampau itu sebagai kenyataan yang masi di luar pengetahuan manusia. Lapangan sejarah meliputi segala pengalaman manusia dan lukisan sejarah merupakan fakta mengenai apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana sesuatu telah terjadi²⁸. Apa yang ada dalam sejarah bisa diambil pelajaran untuk kita karena banyak memiliki pengetahuan bagi manusia, seperti pristiwa pada masa lampau yang bisa kita pelajari dari segi waktu, tempat kejadian, sebab kejadian dan pelaku sejarahnya

²⁸ Dudung Abduahman, *Metodologi Penelitian*, hlm. 1

yang nantinya bisa kita ambil pelajaran untuk kehidupan dimasa kini atau yang akan datang.

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa kemasa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah²⁹. Dalam penjelasan tersebut meyakini bahwa sejarah juga menjadi sumber bagi manusia untuk menentukan hukum berdasarkan peristiwa masa lampau, juga memberikan contoh kepada manusia tentang cara bersosialisasi kepada sesama manusia dengan baik dan penuh toleransi yang tinggi dengan dilandasi oleh akidah.

b. Karakteristik SKI

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

c. Ruang Lingkup dan Tujuan Belajar SKI

Sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam di masa lampau, mulai dari dakwah Nabi

²⁹ Peraturan Metri AgamaRI no, 912 tahun 2013 tentang *Kurikulum Mardasah 2013* hlm. 34

Muhammad pada periode Makkah dan periode Madinah, kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat, sampai perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650 M–1250 M, abad 85 pertengahan/zaman kemunduran (1250 M–1800 M), dan masa modern/zaman kebangkitan (1800-sekarang), serta perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia. Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik³⁰. Dengan demikian, mempelajari Sejarah Islam dapat memberikan *back projecting theory* untuk membuka lembaran dan mengukir lembaran kejayaan atau kemajuan peradaban Islam yang baru dan lebih baik.

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

³⁰ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang *Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah*, hlm. 85

- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam³¹.

Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik dapat mengetahui dan memahami pertumbuhan dan perkembangan peradaban Islam, sejak zaman lahirnya sampai zaman skarang. Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya memiliki manfaat yang sangat besar dalam pembangunan dan perkembangan peradaban Islam, namun dapat pula menyelesaikan problematika peradaban islam pada masa kini. Disamping itu, dapat memunculkan sikap positif terhadap bebrbagai perubahan sistem peradaban Islam.

³¹ Ibid, hlm. 85

5. Perkembangan Peradaban Ilmu pengetahuan Dinasti Abbasiyah

Abbasiyah berasal dari kata Al-Abbas, yaitu salah satu keturunan dari Bani Hasyim yang termasuk paman dari Muhammad SAW³². Bani Hasyim merupakan mitra politik Bani Umayyah sejak zaman jahiliyyah sampai kelahiran Islam, juga pada saat Bani Umayyah berkuasa.

Posisi Bani Hasyim tersingkir dalam pemerintahan setelah berakhirnya masa pemerintahan Khulafaur Rasyidin. Kekuasaan Islam kemudian dikuasai oleh keluarga Bani Umayyah. Bani Umayyah adalah kelompok keluarga besar atau bani yang didirikan oleh Muawiyah bi Abi Sofyan.

Sementara itu keluarga Bani Hasyim berada dalam posisi dibawah dan tidak berperan sedikitpun dalam pemerintahan Bani Umayyah. Keluarga Bani Hasyim merasakan keadilan ketika pemerintahan Bani Umayyah dipimpin oleh khalifah kedelapan, yaitu Umar bi Abdul Aziz. Beliau memang adil dan menghargai hak asasi manusia bagi rakyat.

Pada masa itu, tidak boleh seorangpun keluar dari garis undang-undang atau hukum negara. Kebiasaan mencela keluarga Ali dilarang. Para pejabat yang melakukan kesalahan harus segera dilaporkan kepada mahkama tinggi yang diberikan hak penuh untuk menghukum siapapun yang bersalah.

Langkah-langkah kebijakan Khalifah Umar bi Abdul Aziz, yang memberlakukan persamaan hak bagi seluruh warganya, ternyata merupakan kesempatan bagi Bani Abbasiyah menyusun kekuatan untuk merebut kekuasaan dari bani Umayyah. Pada masa pemerintahan Bani Umayyah,

³² Modul HIKMAH, Membina kreatifitas dan Prestasi, Sejarah Kebudayaan Islam, (Sragen: Akik Pustaka), hlm. 3

kelompok yang paling gigih menentang adalah kaum Khawarij dari kelompok Syi'ah yaitu kelompok dari pendukung keluarga Ali bi Abu Thalib. Kelompok Syi'ah bekerjasama dengan keturunan Annas, karena kedua kelompok ini merupakan keturunan Hasyim. Perubahan sikap politik Bani Abbas ini dimotori oleh Muhammad bin Ali pada masa pemerintahan Umar bi Abdul Aziz pada tahun 104H/723M³³. Dari Muhammad bin Ali lahirlah putra pertamanya bernama Muhammad bin Abdullah yang kemudian dikemudian hari terkenal dengan nama Abu Abbas As-Safah, sebagai khalifah pertama dari daulah Bani Abbasiyah.

Abbasiyah dalam sejarah dikenal sebagai daulah yang mampu menciptakan peradaban ilmu pengetahuan yang begitu pesat dan berkualitas. Fakta sejarah membuktikan bahwa pada masa itu, peradaban ilmu tumbuh dengan pesat, orang yang belajar sama-sama difasilitasi oleh pemerintah, mereka dibangun tempat-tempat beristirahat didalam perpustakaan-perpustakaan, mereka yang mengajar dan belajar sama-sama dibayar oleh khalifah. Suasana keilmuan semacam inilah yang menyebabkan ilmu tumbuh dan berkembang dengan cepat dan pesat.

a. Kemajuan Pada Masa Bani Abbasiyah

Umat Islam sesungguhnya banyak dipacu untuk dapat mengembangkan dan memberikan motivasi, melakukan inovasi serta kreativitas dalam upaya membawa umat kepada keutuhan dan kesempurnaan hidup. Dalam perjalanan dan rentang sejarah, dalam

³³ *Ibid*, hlm. 4

sejarah Bani Abbas lebih banyak berbuat dari pada Bani Umayyah. Pergantian Dinasti Umayyah kepada dinasti Abbasiyah tidak hanya sebagai pergantian kepemimpinan, lebih dari itu telah mengubah, menoreh wajah dunia Islam dalam refleksi kegiatan ilmiah. Pengembangan ilmu pengetahuan pada Bani Abbasiyah merupakan iklim pengembangan wawasan dan disiplin keilmuan³⁴. Dimana pada masa itu Khalifah yang menjabat harus memiliki rasa cinta terhadap ilmu pengetahuan dan juga mampu mengembangkan ilmu pengetahuan³⁵. Ketetapan tersebut dibuat ketika Harun al Rasyid menjabat sebagai Khalifah Bani Abbasiyah. Dengan adanya ketetapan ini, siapapun yang menjadi khalifah Abbasiyah akan membuat program-program yang akan memajukan peradaban Islam khususnya Dinasti Abbasiyah didalam ilmu pengetahuan.

Pada masa al-Mahdi, perekonomian Daulah Abbasiyah mulai meningkat dengan meningkatnya pendapatan dari sektor pertanian dan pertambangan. Puncak popularitas Daulah Abbasiyah terjadi pada masa khalifah Harun al Rasyid dan putranya al-Makmun . Harun banyak memanfaatkan kekayaan negara untuk keperluan sosial, rumah sakit, lembaga pendidikan, dokter, dan farmasi. Pada masa pemerintahannya sudah terdapat 800 dokter. Negara Islam di masa Harun menjadi negara super power yang tiada tandingnya. Penggantian Harun al-Rasyid adalah Makmun. Pada masanya Baghdad menjadi pusat kebudayaan dan ilmu

³⁴ Ajid Thohir. *Perkembangan Peradaban di Kawasan Dunia Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 49

³⁵ *Modul HIKMAH, Membina kreatifitas dan Prestasi, Sejarah Kebudayaan Islam, op. Cit*, hlm. 30

pengetahuan³⁶. Ketika masa pemerintahan Harun al Rasyid dan kemudian berlanjut kepada putranya Al Makmun, Bani Abbasiyah khususnya dan Islam pada umumnya menjadi pusat peradaban ilmu pengetahuan dunia dimana pelajar dari luar negeri berdatangan ke Bagdad (yang pada saat itu menjadi pusat peradaban ilmu pengetahuan) untuk menuntut ilmu.

Perkembangan ilmu pengetahuan ini bukan hanya karena banyak imuan terkenal dan banyaknya pelajar yang menuntut ilmu, perkembangan ilmu pengetahuan juga difasilitasi oleh khalifah-khalifah yang menjabat, khususnya pada awal perkembangan Dinasti Abbasiyah yakni mulai khalifah pertama sampai khalifah kesembilan³⁷. Khalifah Abu Ja'far Al Mansur, khalifah kedua dari pemerintahan Bani Abbasiyah menetapkan tujuh kebijakan Abbasiyah sebagai kontrol pemerintahan. Dan tujuh kebijakan ini telah menjadi pedoman bagi sembilan khalifah Abbasiyah pada fase pertama dalam menjalankan pemerintahannya, meskipun mereka tidak melaksanakannya secara utuh tujuh kebijakan tersebut.

Diantara kebijakan yang berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pertama yakni, ilmu pengetahuan dipandang sebagai suatu yang sangat mulia dan berharga. Para khalifah adalah orang-orang yang sangat mencintai ilmu pengetahuan dan membuka kesempatan ilmu pengetahuan seluas-luasnya. Kedua, rakyat diberi beban berfikir serta memperoleh hak asasinya dalam segala bidang seperti aqidah, ibadah,

³⁶ Wahyu Ilaihi dan Harjani Hefni. *Pengantar Sejarah Dakwah* (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 118

³⁷ Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI 2015, *Buku Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam, pendekatan saintifik kurikulum 2013*, hlm 60

filsafat, dan ilmu pengetahuan. Disini rakyat berhak mengeluarkan suaranya atau bisa diartikan bebas untuk berkarya dalam artian melakukan kajian, ijtihad dan penelitian demi berkembangnya ilmu pengetahuan. Ketiga, dalam perkembangan ilmu pengetahuan para khalifah banyak yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga banyak buku-buku yang dikarang oleh ilmuan dalam lembaga-lembaga ilmu pengetahuan yang dibangun untuk memfasilitasi kegiatan masyarakat dalam menimba ilmu pengetahuan³⁸.

Dari kebijakan yang telah dibuat oleh khalifah Abbasiyah tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, memotifasi masyarakat Abbasiyah untuk belajar dengan sungguh-sungguh, dan mampu membentuk budaya belajar dengan sesungguhnya bagi masyarakat Abbasiyah pada umumnya.

b. Kemajuan-kemajuan yang dicapai dalam ilmu pengetahuan.

Sejarah telah mencatat bahwa sebelum bangsa Barat (Eropa) mencapai kemajuan di bidang Iptek (Ilmu Pengetahuan dan teknologi) seperti sekarang, umat Islam sudah mendahuluinya selama 6 abad, sejak tahun 611 (zaman Nabi) s/d 1250 Masehi (zaman Abbasiyah akhir). Masa kejayaan perkembangan Iptek di dunia Islam terjadi antara tahun 750 s/d 1100 M pada masa kekhalifahan bani Umayyah di Andalusia – Spanyol (Cordova) dan bani Abbasiyah di Baghdad (Irak)³⁹. Perhatian dan minat para ulama dan ilmuwan muslim terhadap Iptek sangat besar, karena dorongan dari ajaran

³⁸ Ibid, hlm. 60

³⁹ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 49

Islam. Pada saat dunia Barat (Eropa) yang dipengaruhi ajaran Gereja menyatakan anti dan menentang Iptek pada Jaman Pertengahan, maka Islam justru menyatakan sebaliknya, bahwa Iptek tidak dapat dilepaskan dari ajaran Islam.

Pengaruh dari kebudayaan bangsa yang sudah maju, terutama melalui gerakan terjemahan, membawa kemajuan dibidang ilmu pengetahuan agama. Dinasti Abbasiyah merupakan salah satu dinasti Islam yang sangat peduli dalam upaya pengembangan ilmu pengetahuan. Upaya ini mendapat tanggapan yang sangat baik dari para ilmuwan. Sebab pemerintahan dinasti abbasiyah telah menyiapkan segalanya untuk kepentingan tersebut. Diantara fasilitas yang diberikan adalah pembangunan pusat-pusat riset dan terjemah seperti Baitul Hikmah, majelis munadzarah dan pusat-pusat study lainnya⁴⁰. Fasilitas ini sangat membantu perkembangan peradaban ilmu pengetahuan Dinasti Abbasiyah karena, memudahkan bagi siapa saja yang ingin melakukan riset atau penelitian dan yang ingin menuntut ilmu, mereka mendapatkan kemudahan dari pemerintah Abbasiyah.

Ilmu pengetahuan pada masa Bani Abbasiyah tumbuh dan berkembang dengan suburnya disebabkan oleh empat faktor :

- 1) Terjadinya asimilasi budaya antara bangsa Arab dan bangsa-bangsa lain.

Seperti Persia, Yunani, India, yang sudah maju Iptek-nya. Di masa ini banyak bangsa non Arab yang masuk Islam dan sangat besar sahamnya dalam perkembangan Iptek. Bangsa Persia berjasa dalam ilmu pemerintahan, filsafat

⁴⁰ Ibid, hlm. 53

dan sastra. Pengaruh bangsa India terlihat pada ilmu kedokteran, matematika dan astronomi. Pengaruh Yunani masuk melalui terjemahan-terjemahan berbagai bidang ilmu, terutama filsafat⁴¹. Perkembangan peradaban ilmu pengetahuan juga dipengaruhi oleh ketiga bangsa tersebut, yang memberi pengaruh positif sehingga membantu berkembang pesatnya ilmu pengetahuan.

2) Gerakan penterjemahan

Gerakan penerjemah ini berjalan melalui 3 fase:

Fase pertama, pada masa Al-Manshur sampai Harun Al-Rasyid, penterjemahan terfokus pada ilmu astronomi dan logika (mantiq). *Fase kedua*, pada masa Al-Makmun hingga tahun 300 H, terfokus pada ilmu kedokteran dan filsafat. Dan *Fase ketiga*, setelah tahun 300 H, bidang ilmu yang diterjemahkan semakin luas⁴². Dari ketiga fase tersebut, gerakan penterjemahan tidak berlangsung kepada seluruh cabang ilmu pengetahuan, akan tetapi hanya beberapa saja yang diterjemahkan. Dan kemudian kegiatan penterjemahan buku-buku berlanjut pada fase selanjutnya dan juga dengan cabang ilmu pengetahuan yang berbeda pula.

3) Perkembangan Bidang Ilmu Naqli :

a) Ilmu Hadis

Diantara tokoh yang terkenal di bidang ini adalah:

- 1) Imam Bukhari (810-870 M). Nama : Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin al-Mughirah bin Bardzibah al-Bukhari. Karyanya

⁴¹ M. Abdul Karim, *Sejarah Pemikiran Dan Peradaban Islam* (Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2007), hlm. 143

⁴² Ibid, hlm. 167

: kitab “al-Jami’ al-Shahih al-Bukhari”, “at-Tarikh as-Sagir”, “at-Tarikh al-Ausat”, “Tafsir al-Musnad al-Kabir”, dll.

- 2) Imam Muslim (817 – 875 M). Nama : Abu al-Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Nisaburi. Dalam rawi hadits, Imam Bukhari dan Imam Muslim sering disebut Syaikhoni (Dua Syekh). Karyanya : kitab “al-Jami’ al-shahih al-muslim”. Para ulama’ menempatkan kitab Sahih Muslim pada peringkat kedua sesudah Sahih Bukhari.
- 3) Ibnu Majah (823-887 M). Nama : Abu Abdillah Muhammad bin Yazid ar-Raba’i al-Qazwani. Karyanya: kitab “Sunan Ibnu Majah”.
- 4) Abu Daud (817-888 M). Nama : Abu Dawud Sulaiman bin al-asy’as bin Ishaq bin Basyir bin Syidad bin Amr bin Amran al-Azdi as-Sijistani. Karyanya: kitab “Sunan Abu Dawud”.
- 5) At-Tirmidzi (209-279 H). Nama : Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah bin Musa bin Da Dahlat as-Sulami al-Bugi. Dalam bidang hadits, at-Tirmidzi adalah murid Imam Bukhari. Pendapat Imam Bukhari tentang nilai hadits sering ditampilkan dalam karyanya, “Sunan at-Tirmidzi”.
- 6) An-Nasa’i (830-915 M). Nama : Ahmad bin Syu’aib bin Ali bin Bahr bin sinan. An-Nasa’i menulis beberapa kitab : as-Sunan al-Kubra, as-Sunan al-Mujtaba’, Kitab Tamyiz, Kitab ad-Du’afa’, Khasa’is Amirul Mu’minin Ali bin Abi thalib, Musnad Ali, dan Musnad Malik⁴³

⁴³ Badri Yatim, *op. cit.* hlm. 67

b) Ilmu Tafsir

Dalam bidang tafsir, sejak awal sudah dikenal dua metode penafsiran: Pertama, tafsir bil-ma'tsur yaitu, interpretasi tradisional dengan mengambil interpretasi dari hadis Nabi SAW dan para sahabatnya. Mufassir masyhur golongan ini antara lain

- 1) Ibn Jarir at-Thabary dengan tafsirnya sebanyak 30 juz
- 2) Ibn Athiyah al-Andalusy (Abu Muhammad bin Athiyah)
- 3) al-Sud'a Muqatil bin Sulaiman yang mendasarkan penafsirannya pada Ibn Abbas, Ibn Mas'ud, dan para sahabat lainnya.

Kedua, tafsir bil-ra'yi yaitu metode rasional yang lebih banyak bertumpu kepada pendapat dan pikiran daripada hadis dan pendapat sahabat. Mufassir golongan ini antara lain :

- 1) Abu Bakar Asma (mu'tazilah),
- 2) Abu Muslim Muhammad bin Nashr al-Isfahany (mu'tazilah) dengan kitab tafsirnya 14 jilid⁴⁴.

c) Ilmu Fiqih

Dalam bidang fiqih, para fuqaha' yang ada pada masa Bani Abbasiyah mampu menyusun kitab-kitab fiqih terkenal hingga saat ini. Ada 4 fuqoha' yang terkenal dengan sebutan "Imam mazhab empat"

- 1) Imam Abu Hanifah (700-767 M). Nama : Nukman bin Tsabit, dikenal sebagai pembangun madzhab Hanafi. Pendapat-pendapat hukumnya dipengaruhi oleh perkembangan yang terjadi di Kuffah, karena itu

⁴⁴ Ibid, hlm. 68

mazhab ini lebih banyak menggunakan pemikiran rasional dari pada hadits. Karyanya: kitab “Musnad al-Imam al-A’dzam” atau fiqh al-akbar. Muridnya dan sekaligus pelanjutnya, Abu Yusuf, menjadi Qodhi Al-Qudhal di zaman Harun Al-Rasyid.

2) Imam Malik (713-795 M). Nama: Anas bin Malik, terkenal sebagai ahli hadis dan pembangun Madzhab Maliki. Dia lebih cenderung menggunakan dalil naqli (nash Qur'an dan hadits) dan tradisi masyarakat Madinah daripada dalil aqli (rasional). Karyanya : yang terbesar berjudul Al-Muwattha', yang berisi kumpulan Hadits Nabi. Perkembangan madzhabnya tersebar di negara Tunisia, Libiya, Mesir, Spanyol dan daerah Afrika lainnya.

3) Imam Syafi'i (767-820 M). Nama : Muhammad bin Idris Asy-Syafi'iy, terkenal sebagai pembangun Madzhab Syafi'iy. Corak pemikiran Madzhabnya : berusaha memadukan antara madzhab Hanafi yang rasionalis dan Maliki yang ortodoks (salafi). Dari pengetahuannya yang mendalam di berbagai disiplin ilmu agama, dan penguasaannya terhadap ilmu Mantik (Logika / silogisme Aristoteles), ia melahirkan pemikiran fiqh yang logis dan sistimatis, serta menemukan ilmu Ushul fiqh.

Karyanya: (1) kitab Al-Umm (berisi kumpulan hasil pemikiran ijtihadnya di bidang hukum Islam) dan kitab; (2) Musnad Imam Syafi'iy (berisi kumpulan hadits Nabi); (3). Ar-Risalah” (berisi kaidah-kaidah ilmu ushul fiqh secara lengkap). Perkembangan madzhab Syafi'iy tersebar di

negara Mesir, Irak, Pakistan, Asia Tenggara (Indonesia, Malaysia, Thailan dan sekitar).

- 4) Imam Ahmad ibn Hambal (780-855 M). Nama : Ahmad bin Hanbal. Lahir di Baghdad. Ia terbilang murid Imam Syafi'iy, dan pembangun Madzhab Hanbali. Karya tulis terbesarnya berjudul : "Al-Musnad" yang berisi kumpulan hadis Nabi, dan kitab "An-Nasikh wal Mansukh"⁴⁵.

d) Ilmu Akhlak dan Tasawuf

Kecenderungan pemikiran yang bersifat filosofi menimbulkan gejala pemikiran diantara umat islam, sehingga banyak diantara para pemikir muslim mencoba mencari bentuk gerakan lain seperti tasawuf. Ilmu tasawuf adalah ilmu hakekat yang pada intinya mengajarkan penyerahan diri kepada Allah, meninggalkan kesenangan dunia dan hidup menyendiri untuk beribadah kepada Allah.

Para Ulama' ahli ilmu akhlak :

- 1) Imam Mawardi (975-1058 M). Karya tulisnya antara lain berjudul : Al-Ahkamus Sulthaniyyah (berisi politik / tatanegara). Di bidang Akhlak, ia menulis buku yang terkenal sampai saat ini berjudul: Adabud-Dunya wad-Din.
- 2) Imam Ghazali (1058-1111 M). Ia lahir di Thus (Iran) dengan nama lengkap Abu Hamid Muhamad bin Muhammad at-Tusi asy-Syafi'iy al-Ghazali. Ia seorang multidisipliner, dan seorang penulis yang sangat produktif dan berkualitas. Jumlah karangannya lebih dari 100 judul.

⁴⁵ Ibid, hlm. 70

Buku yang sangat terkenal di seluruh dunia dan menjadi puncak karya intelektualnya berjudul : Ihya' 'Ulumuddin (Menghidup-hidupkan ilmu agama), yang berisi pandangannya tentang ilmu tauhid, syariat, akhlak dan tasawwuf. Di Indonesia, buku ini menjadi kajian para kiyai, sarjana, dan santri senior di setiap pondok pesantren.

- 3) Imam Ibnu Miskawaih (932-1030 M). Ia seorang filsuf muslim yang ahli di bidang etika. Bukunya berjudul : Tadhhibul Akhlaq wa Tat-hirul A'raq (Pendidikan akhlak dan pencucian jiwa).
- 4) Dia juga ahli filsafat Aristoteles. Karena keahliannya di bidang filsafat, ia mendapat julukan "Al-Mu'allimus Tsalits" (guru ketiga). Guru pertamanya adalah Aristoteles, sedang Guru keduanya adalah Al-Farabi.

Para ulama Tasawuf (sufi) antara lain :

- 1) Al Qusyairi. Nama : Abu Qasim Abdul Karim bin Hawazin al Qusyairi. Kitab tasawuf yang terkenal "Ar Risalatul Qusyairi".
- 2) Syahabuddin Suhrawardy (wafat 632 M). Kitab tasawufnya "Awaritul Ma'arif".
- 3) Imam Ghazali. Bukunya yang sangat terkenal di bidang ilmu akhlak tasawuf: Ihya' Ulumddin.
- 4) Dzun-Nun Al-Mishri (190-245 M). Lahir dan wafat di Mesir. Dzunnun al-Mishri dikenal sebagai orang pertama yang mengenalkan maqamat dalam dunia sufi.
- 5) Sirri al-Saqathi (wafat 253 H). Dia mengenalkan uzlah-uzlah yang sebelumnya hanya dikenal sebagai tindakan menyendiri secara personal,

dikembangkan oleh al-Saqathi menjadi “uzlah kolektif”, uzlah yang ditujukan untuk menghindari kehidupan duniawi yang melenakan.

- 6) Abu Yazid al-Bustami (wafat di Bistam Iran tahun 873 M). Nama: Abu Yazid (Bayazid)
- 7) Al-Junaid al-Baghdadi (909 M). Dia mencoba mengkompromikan tasawuf dengan syariat, hal ini ia lakukan setelah melihat banyaknya pro-kontra antara sufi dan ahlu al-hadis di masanya. Lagi pula al-Junaid juga mempunyai basic sebagai seorang ahli hadis dan fiqh.
- 8) Al-Hallaj, (858-922 M). Nama : Husein bin Mansur al-Hallaj. Dia murid Al-Junaid al-Baghdadi yang lebih berani dan radikal dengan konsep Hulul yaitu konsep wahdatul wujud dalam versi lain, yang berangkat dari dua sifat yang dipunyai manusia yaitu nasut dan lahut⁴⁶.

e) Ilmu Kalam (Teologi Islam)

- 1) Abu Hasan Al-Asy'ari (872-913 M). Ia pembangun paham Ahlussunnah wal jamaah di bidang ilmu kalam. Ia terkenal dengan rumusannya bahwa sifat wajib bagi Allah ada 13 sifat, mulai dari wujud, qidam baqo', sampai kalam.

Karya-karya tulisnya yang dijadikan rujukan para ulama ilmu kalam sampai sekarang, diantaranya berjudul : a). Maqolatul Islamiyyin (pendapat golongan Islam); b) Al-Ibanah 'an Ushuliddiniyyah (penjelasan tentang dasar-dasar agama); c) Al-

⁴⁶ Ibid, hlm. 73

Luma' (sorotan) yang berisi penjelasan tentang ketuhanan, dosa besar dan persoalan 'aqidah.

2) Abu Manshur Al-Maturidi (875-944 M). Seperti halnya Al-Asy'ari, Ia pembangun paham Ahlussunnah wal jamaah bidang ilmu kalam. Dalam membahas sifat-sifat Allah, ia merumuskan bahwa sifat Allah berjumlah 20 sifat yang dikelompokkan menjadi 4 sifat, yaitu sifat nafsiyyah, salbiyah, ma'aniy dan ma'nawiyah⁴⁷.

4) Perkembangan Ilmu Aqli :

a) Filsafat (Philosophia)

Para Filosof yang ilmu dan pemikirannya sampai kepada kita sampai saat ini antara lain:

- 1) Abu Ishak Al Kindi (194 – 260 H / 809 – 873 M). Ia seorang Filosof Arab pertama. Selain itu, dia juga seorang dokter Islam yang terkenal. Ia ahli dalam pengobatan Mata sebagaimana dalam buku “Optics” (Ilmu mata) yang menjadi referensi pemikiran Roger Bacon.
- 2) Abu Nasr Al Farabi (wafat 916 M dalam usia 80 tahun). Dia seorang Filosof Islam yang paling faham terhadap pemikiran Aristoteles. Orang Eropa menyebutnya dengan Al-Pharabius. Di bidang Seni Musik, dia menciptakan alat music “piano” (Al-Qonun)
- 3) Ibnu Sina atau Avicena (980 – 1037 M). Selain seorang “Dokter”, dia juga ahli filsafat dan menguasai ilmu agama seperti tafsir, fiqih, perbandingan agama, Tasawuf. dan filsafat. Di bidang filsafat, karyanya

⁴⁷ Ibid hlm. 74

yang berjudul *Asy-Syifa'* menguraikan pemikiran filsafatnya yang terpenting dan terbesar, lalu diringkas dalam bukunya : *An-Najat*.

- 4) Al-Gazali (1058 – 1101 M). Di bidang filsafat ketuhanan (Teologi), Imam Ghazali diakui para sarjana Barat modern dan sarjana Islam sebagai pemikir ulung dan paling orisinal sepanjang sejarah, disebabkan usahanya mengkritik habis-habisan pemikiran ketuhanan (teologi) yang didasarkan pada filsafat Yunani, yang menurutnya dapat menyesatkan aqidah umat Islam. Maka lahirlah bukunya yang berjudul "*Tahafutul Falasifah*" (Kerancuan pemikiran para filosof), dengan tujuan untuk membentengi umat Islam dari bahaya berfikir bebas (liberal) secara berlebihan yang mengakibatkan mereka meninggalkan ibadah. Atas perannya ini ia dijuluki dengan "*Hujjatul Islam*" (Argumentasi Islam). buku karangannya lainnya di bidang filsafat antara lain : *Al Munqidz minadh Dhalal*, *Maqosidul Falasifah*. Dll.
- 5) Ibnu Rusyd atau Averoes (1126 – 1198 M). Selain ahli kedokteran, dia juga ahli filsafat, pengikut Aristoteles yang sangat berpengaruh. Demikian besar pengaruhnya di Eropa, maka di Eropa timbul gerakan Averroeisme yang menuntut kebebasan berfikir dan memprotes kekuasaan gereja yang memonopoli pemikiran keagamaan. Tentu saja gerakan mereka ditolak oleh pihak gereja. Berawal dari gerakan Averroeisme inilah kemudian lahir reformasi di Eropa pada abad ke-16 M dan rasionalisme pada abad 17 M, yang sangat berpengaruh mendorong lahirnya Agama Kristen Protestan, yang memisahkan

diri dari Agama Kristen Katolik. Bukunya di bidang filsafat antara lain : Mabadiul Falasifah, Thahafutut Thahafut, dll⁴⁸.

b) Ilmu Kedokteran

Ilmu kedokteran merupakan salah satu ilmu yang mengalami perkembangan yang sangat pesat pada masa Bani Abbasiyah. Pada masa itu telah didirikan apotek pertama di dunia, dan juga telah didirikan sekolah farmasi. Diantara para cendekiawan kedokteran :

1) Ibnu Sina (980 – 1037 M).

Sarjana Barat menyebutnya Avicenna. Ia terkenal Ahli kedokteran. Dia dinobatkan sebagai Father of Doctors (Bapak kedokteran). Karya tulisnya yang terkenal Al-Qonun fith-Thibb (Dasar-dasar ilmu kedokteran), berisi ensiklopedi ilmu kedokteran. Kata DR Robinson, buku ini sangat berpengaruh dan dijadikan literatur wajib pada fakultas Kedokteran di berbagai Universitas di Asia dan Eropa selama 6 abad. Dan selama dinasti Han di Cina, buku ini menjadi standar karya-karya medis Cina. Buku ini diterjemahkan ke berbagai bahasa, antara lain kedalam bahasa Inggris dengan judul Canon of Medicine.

2) Ar-Razi (865 – 925).

Nama lengkapnya, Muhammad bin Zakaria Ar-Razi. Sarjana Barat menyebutnya Razhes. Ia ahli di bidang Kedokteran. Bukunya berjumlah + 166 judul. Dalam bidang kedokteran saja ada 56 judul buku. Buku terkenalnya berjudul Al-Hawi (inti sari ilmu Kedokteran Yunani,

⁴⁸ Ibid, hlm. 172

Syiria dan Arab, terdiri dari 20 jilid besar) yang berisi ensiklopedi informasi kedokteran, yang menjadi buku induk kedokteran modern. Ar-Razy adalah tokoh pertama yang membedakan antara penyakit cacar dengan kolera, dalam bukunya *Small-pax and Measless* (Ilmu Campak dan Kolera). Ar-Razy juga ahli Filsafat dan Kimia. Di bidang ilmu Kimia, dia menulis buku *Al Kimiya* (berisi tentang pembagian benda-benda kimia dan nama-nama zat Kimia).

3) Ibnu Rusyd (1126 - 1198 M).

Nama lengkap : Abu Wahid Muhammad bin Ahmad Ibnu Rusyd. Sarjana Barat menyebutnya Averros. Ia dikenal sebagai Perintis Ilmu Kedokteran umum dan Histologi (Ilmu jaringan tubuh). Juga berjasa dalam bidang penelitian pembuluh darah dan penyakit cacar. Karya tulis dalam bidang ini berjudul *Al-Kulliyat fit-Thibb* (Aturan-aturan umum ilmu kedokteran) yang terdiri atas 16 jilid besar.

Selain dokter, Ibnu Rusyd juga ahli filsafat dan ahli Agama (Fiqih) dengan bukunya yang berjudul *Bidayatul Mujtahid wa Nihayatul Muqtasid*, berisi kajian hukum fiqih madzhab Maliki yang tersusun secara sistimatis.

4) Abu Nasr Al Farabi.

Selain seorang filosof, dia juga seorang dokter muslim. Karyanya yang terkenal dalam bidang kedokteran adalah *Kunci Ilmu* (Key of Sciences) 976 yang ditulis ulang oleh Muhammad al Khawarizmi dan

buku *Fihrist al Ulum (Index of Sciences)* 988, yang ditulis ulang oleh Ibnu Nadim⁴⁹.

c) Ilmu Alam (Kimia, Fisika, Biologi)

Ilmu kimia juga termasuk salah satu ilmu pengetahuan yang dikembangkan oleh kaum muslimin. Dalam bidang ini mereka memperkenalkan eksperimen obyektif. Diantara tokoh kimia yaitu:

1) Jabir Ibnu Hayyan (778 M).

Selain seorang dokter pertama dunia Islam, dia terkenal sebagai Bapak Ilmu Kimia dalam Islam. Ia berpendapat bahwa logam seperti timah, besi dan tembaga dapat diubah menjadi emas atau perak dengan mencampurkan suatu zat tertentu. Bukunya yang terkenal : “*Book of the Composition al Chemy*” (1144) dan “*Book of Seventy*” (1187).

2) Al-Ashaamiy.

Ahli Biologi, Botani. Bukunya : *Kitabun Nabati wasy-Syujjar* membahas tentang tumbuh-tumbuhan dan pepohonan

3) Ibnu Haitam (965 – 1039).

Nama lengkapnya : Abu Ali Hasan bin Haithami. Di Barat dikenal dengan nama Avenetan, nama lainnya adalah Alhazen. Selain seorang dokter istana, ia juga ahli fisika dan matematika. Buku terkenalnya berjudul *Al-Manazhir* menjelaskan ilmu optik. Ia melakukan percobaan dan menguji pembiasan sinar melalui medium

⁴⁹ Abu Su'ud, *Islamologi* (cet. I, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 72.

udara dan air dengan mempergunakan ruas-ruas bundar seperti gelas kaca yang penuh air, sampai pada penemuan teoritis tentang lensa kaca pembesar. Teorinya ini digunakan selama 6 abad sebelum ditemukan hukum sinus. Teorinya tentang optik mempengaruhi teori sarjana Barat seperti Issac Newton, John Kepler, Roger Bacon.

4) Al-Jahiz (775 - 868 M).

Ahli biologi dan zoologi. Bukunya berjudul Al-Hayawan (hewan-hewan).

5) Ibnu Baitar (wafat 1248 M).

Ahli Biologi, Botani, & farmasi. Di Barat dikenal dengan nama "Aben Bethar". Ia mengembangkannya kedalam obat-obatan (farmasi). Bukunya Al-Jami' al-Mufrod al-'Adawiyah wal Aghziyah membahas koleksi obat-obatan sederhana yang diramu dari berbagai jenis hewan dan tumbuh-tumbuhan⁵⁰.

d) Ilmu Matematika & Astronomi

1) Al-Khawarizmi (780 – 850 M).

Ahli Matematika. Nama lengkap : Muhammad bin Musa al-Khawarizmi. Sarjana Barat menyebutnya Algorisme. Ia memperkenalkan angka arab (numeral arabic : 1,2,3,4,5,6,7,8,9) penemu angka "0" (nol) dan Penemu ilmu Aljabar.

Kata Aljabar diambil dari judul bukunya: Al-Jabru wal Muqobalah.

Buku ini dipakai sebagai literatur wajib di beberapa Universitas Eropa

⁵⁰ Ibid, hlm. 79

sampai abad 16, sehingga ia mempengaruhi teori ilmuwan Omar Khayam, Leonardo de Pisa, dll.

2) Omar Khayam.

Ia bintangnya matematika pada abad pertengahan, yang mengembangkan rumus-rumus matematikanya Al-Khawarizmi. Dia penemu persamaan kubik dan persamaan derajat.

3) Al-Fazari.

Dia seorang astronom Islam pertama yang menciptakan Astrolabe. Karyanya antara lain berjudul Kitab al-Zij (tabel), Al-'Amal bil Asturlab, Al-Qasidah fi 'Ulumin Nujum.

4) Al-Farghani.

Nama lengkapnya Ahmad bin Muhammad al-Farghani. Di Barat terkenal dengan nama Alfarganus. Ia seorang astronom terkemuka di masanya dan terkenal di Barat pada abad pertengahan. Ia menulis buku ringkasan ilmu astronomi berjudul Harakat al-Samawiyah wa Jawami'ul-'ilmin Nujum. Ia menetapkan diameter bumi sepanjang 6500 mil dan menemukan jarak yang paling jauh, serta menemukan diameter planet-planet.

5) Abu Raihan al-Biruni.

Dia seorang ahli astronomi, astrologi, matematika dan dan fisika. Karyanya + 180 judul, diantaranya berjudul At-Tafhim li-awa-ili shina'atit Tanjim, yang menjelaskan fenomena alam seperti sinar zodiac dan air pasang di musim bunga dalam kaitannya dengan tekanan hidrostatika.

6) Al-Battani (858 – 929 M).

Nama lengkapnya : Abu Abdillah Muhammad ibn Jabir al-Battani. Di Barat dikenal dengan nama Albetegni. Dia ahli matematika dan astronomi. Dia menciptakan istilah perhitungan Trigonometri dengan unsur-unsur, seperti Sin (Jaib), Tangen dan contagen.

Karya tulis terbesarnya adalah Ma'rifat Matallil Buruj fima baina Arab al-Falak, tentang astronomi yang dilengkapi dengan tabel-tabel. Ia berhasil menentukan garis lengkung atau kemiringan ekliptik (orbit dimana matahari kelihatannya bergerak), panjangnya tahun tropis, lamanya musim, serta tepatnya orbit matahari dan orbit utama planet-planet.

7) Nasiruddin Ath-Thusi.

Ia dikenal sebagai seorang astronom dengan bakat yang luar biasa. Dalam hidupnya, ia menulis sebanyak 16 buah buku astronomi dan 14 buku Matematika. Yang paling istimewa adalah buku Quadri Lateral yang menjadi dasar trigonometry, plenometry dan sperical. Khusus dalam bidang Ilmu perbintangan, ia membuat Observatorium Maragha (di Asia kecil), membuat jadwal baru yang disebut dengan "Ilkhanian", dan membuat cincin pengukur gerhana Matahari dan Bulan serta Katulistiwa.

8) Abu Ma'syar al- Falaky. Bukunya: "Isbatul Ulum" dan "Haiatul Falak"⁵¹.

⁵¹ Ibid, hlm. 82

e) Ilmu Bahasa dan Sastra

Ilmu-ilmu bahasa yang berkembang pada masa Dinasti Abbasiyah adalah ilmu nahwu, ilmu sharaf, ilmu bayan, ilmu badi', dan arudl. Bahasa Arab dijadikan sebagai bahasa ilmu pengetahuan, disamping sebagai alat komunikasi antar bangsa.

Diantara para ahli ilmu bahasa adalah:

- 1) Imam Sibawaih (w. 183 H), ahli nahwu.
- 2) Al-Kisa'i
- 3) Abu Zakaria Al-Farra (w. 208 H)

Pada masa ini lahir pujangga dan penyair yang sangat besar yang berpusat di kota Bagdad. Abu Nuwas atau Abu Nawas adalah salah seorang penyair terkenal dengan karya cerita humornya. Karya sastra yang sampai sekarang menjadi legenda adalah Alfu Lailah Wa Lailah (the Arabian Night), adalah buku cerita Seribu Satu Malam yang sangat terkenal dan diterjemahkan ke dalam hampir seluruh bahasa dunia, ditulis oleh An-Nasyasi⁵².

f) Geografi dan Sejarah

Dalam bidang geografi, umat Islam sangat maju karena sejak semula bangsa Arab merupakan bangsa pedagang yang biasa menempuh jarak jauh untuk berniaga. Di antara wilayah pengembaraan umat adalah umat Islam mengembara ke Cina dan Indonesia pada masa-masa awal kemunculan Islam.

Di antara tokoh ahli geografi yang terkenal adalah :

⁵² Ibid, hlm. 85

- 1) Abul Hasan Al-Mas'udi (w. 345 H/956 M), seorang penjelajah yang mengadakan perjalanan sampai Persia, India, Srilanka, Cina, dan penulis buku "Muruj Az-Zahab wa Ma'adin Al-Jawahir".
- 2) Ibnu Khurdazabah (820-913 M) berasal dari Persia yang dianggap sebagai ahli geografi Islam tertua. Diantara karyanya adalah "Masalik wa Al-Mamalik", tentang data-data penting mengenai sistem pemerintahan dan peraturan keuangan.
- 3) Ahmad El-Ya'kubi, penjelajah yang pernah mengadakan perjalanan sampai ke Armenia, Iran, India, Mesir, Maghribi, dan menulis buku "Al-Buldan".
- 4) Abu Muhammad Al-Hasan Al-Hamdani (w. 334 H/946 M), karyanya berjudul "Sifatu Jazirah Al-Arab".

Di bidang ilmu sejarah, banyak muncul tokoh-tokoh sejarah, diantaranya: Ahmad bin Ya'kubi (w. 895 M) karyanya adalah "Al-Buldan" (negeri-negeri) dan "At-Tarikh" (sejarah)⁵³.

c. Ibrah dari perkembangan peradaban ilmu pengetahuan

Sekarang, setelah kita mengetahui kemajuan-kemajuan besar Dinasti Abbasiyah dibidang ilmu pengetahuan yang dikaruniai Allah kepada para pemerintahnya beserta para rakyatnya, kita dapat mengetahui nilai perjuangan yang terkandung didalamnya. Seluruh hikmah dan rahasia menjadi jelas dihadapan kita semua.

⁵³ Ibid, hlm. 89

Kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat ini mengandung banyak hikmah sebagai berikut.

Kepedulian pemerintah terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Pada masa al-Mahdi, perekonomian Daulah Abbasiyah mulai meningkat dengan meningkatnya pendapatan dari sektor pertanian dan pertambangan. Puncak popularitas Daulah Abbasiyah terjadi pada masa khalifah Harun al Rasyid dan putranya al-Makmun . Harun banyak memanfaatkan kekayaan negara untuk keperluan sosial, rumah sakit, lembaga pendidikan, dokter, dan farmasi. Dari penghasilan negara khalifah mengalirkan dananya kepada sektor pendidikan. Dimana pada saat itu para pendidik dan peserta didik sangat dihargai oleh pemerintah keadaannya. Mereka dibangun fasilitas-fasilitas pendidikan untuk keperluan perkembangan peradaban ilmu pengetahuan. Kemudian yang menuntut ilmu mendapatkan bayaran dari pemerintah, kalau istilah zaman sekarang mendapatkan beasiswa untuk kelangsungan pendidikannya.

Dari kepedulian pemerintah yang peduli terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, para penuntut ilmu menjalani proses pendidikannya dengan baik, kemudian melakukan penelitian-penelitian untuk menghasilkan karya yang dapat diambil ilmunya untuk kita semua. Kemudian para ilmuwan termotivasi untuk lebih giat dalam belajar dan berdakwah.

Hasil dari kepedulian pemerintah terhadap perkembangan ilmu pengetahuan menjadikan Dinasti Abbasiyah sebagai pusat peradaban dunia. Banyak penuntut ilmu berbondong-bondong dari luar negeri untuk belajar ke Abbasiyah. Mereka juga mendapatkan perhatian dari pemerintah, karena pemerintah pada saat itu adalah orang yang adil. Jadi tidak ada yang pilih kasih terhadap sesama manusia. Setelah mereka menuntut ilmu, mereka kembali ke negaranya masing-masing untuk membangun peradaban yang lebih baik di negaranya.

Dari penjelasan diatas kita bisa mengambil hikmah bahwa Islam pada saat itu menjadi pengaruh bagi perkembangan peradaban dunia, bukan hanya Dinasti Abbasiyah itu sendiri. Akan tetapi, realita zaman moderen peradaban ilmu pengetahuan barat jauh lebih maju terhadap peradaban ilmu pengetahuan Islam. Padahal apa yang mereka kembangkan itu bermula dari peradaban Islam. Melihat fenomena sosial seperti itu, banyak cendekiawan Islam yang mencoba untuk "mengingatnkan" kembali bahwa peradaban dunia modern saat ini sebetulnya berhutang banyak terhadap era emas peradaban Islam di dalam setiap kesempatan, entah itu di ruangan kelas, mesjid, madrasah, atau forum yang terbuka untuk umum. Maka dari itu, kita tidak boleh melupakan kontribusi era emas peradaban Islam. Namun sayangnya, masih banyak dari bentuk diskusi itu yang lupa akan esensi sesungguhnya yang bisa kita dapatkan dari peradaban yang luar biasa ini. Esensi yang dimaksud ini adalah apa sih yang menyebabkan dunia Islam

sempat menjadi pemegang obor estafet ilmu pengetahuan yang menerangi seluruh dunia? dan apa sebetulnya hal yang membuat era emas ini berakhir? Karena dengan mengetahui pemicu jatuh-bangunnya sebuah era emas, kita bisa banyak belajar untuk membangun kembali hal yang sama serta belajar dari kesalahan masa lalu untuk tidak mengulanginya kembali.

Dari apa yang dijelaskan di atas, kita harus mengetahui betul bahwa peradaban Islam pernah begitu maju karena peradaban Islam saat itu sangat menjunjung tinggi akses ilmu pengetahuan yang terbuka dari berbagai macam sumber. Mereka bisa maju dengan menghargai para ilmuwan sebelumnya kendati berasal dari kebudayaan berbeda (Yunani, Romawi, Persia, India) sebagai pemegang tongkat estafet pertama yang merapihkan cara pandangan kita mengenai klasifikasi ilmu dan logika. Peradaban Islam dulu begitu maju karena menghargai perbedaan serta terbuka dengan kelompok lain seperti Yahudi, Nasrani, Sabian, dan Majusi untuk ikut bersama-sama membangun dunia ini dan berkontribusi mengembangkan ilmu untuk menjadikan dunia ini lebih baik.

6. Ketertarikan Belajar

a. Ketertarikan belajar

Ketertarikan memiliki arti Suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membutuhkan lebih lanjut⁵⁴.

⁵⁴ Ramayulis, *Op, Cit*, hal. 91

Ketertarikan adalah salah satu syarat seseorang untuk mengetahui, memahami dan memiliki tentang suatu hal. Jika seseorang tidak memiliki ketertarikan maka sesuatu hal akan dilihat hanya sekaali dan diabaikan.

Ketertarikan adalah sebuah fenomena alami yang di alami oleh setiap orang di dalam kehidupannya, terkadang ketertarikan itu berawal dari sebuah proses interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, di dalam proses itu individu menemukan sesuatu yang menjadi faktor ketertarikan dalam menjalani hubungan itu. Cara-cara seseorang menjadi menarik bagi orang lain dapat pula digolongkan berdasarkan ciri-ciri yang dilihatnya pada orang lain itu.

Pada hakekatnya, hal yang sama dapat dikatakan tentang daya tarik benda-benda non-manusiawi, tetapi beberapa ciri orang-orang adalah unik bagi manusia, oleh karena itu dapat diharapkan bahwa beberapa dari sumber-sumber keuntungan/hadiah yang disajikan oleh manusia adalah unik bagi mereka. Bila tingkah laku orang lain terhadap diri sendiri ditafsirkan oleh-oleh seseorang sebagai positif terhadap dirinya, maka ia akan merasa merasa memperoleh keuntungan dan cenderung untuk membalas ketertarikan orang lain itu terhadap dirinya⁵⁵. Interaksi yang unik dapat memicu tumbuhnya ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang ditawarkan, seperti halnya interaksi pendidik terhadap peserta didik. Proses pembelajaran bisa dikatakan sebagai suatu interaksi terhadap pendidik dan peserta didik. Bila pendidik melakukan interaksi

⁵⁵ Theodore M. Newcomb, dkk, *Psikologi Sosial*, Bandung: CV. Diponegoro, 1981, h. 394-395.

yang tidak membosankan maka hal ini dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.

Dari ketertarikan yang ditumbuhkan terhadap peserta didik, maka disitu akan timbul minat peserta didik untuk belajar. Minat itu sendiri adalah Suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membutuhkan lebih lanjut⁵⁶. Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang ingin dilakukan ketika bebas memilih. Ketika seseorang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka akan menjadi berminat, kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan. Ketika kepuasan menurun maka minatnya juga akan menurun. Sehingga minat tidak bersifat permanen, tetapi minat bersifat sementara

⁵⁶ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Kalam Mulia: Jakarta, 2001, hal. 91

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah⁵⁷. Dalam usaha untuk mencapai sesuatu diperlukan minat, besar kecilnya minat sangat berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besarminatnya⁵⁸. Adanya hubungan seseorang dengan sesuatu di luar dirinya, dapat menimbulkan rasa ketertarikan, sehingga tercipta adanya penerimaan. Dekat maupun tidak hubungan tersebut akan mempengaruhi besar kecilnya minat yang ada.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa ketertarikan individual yang kuat dalam belajar akan menumbuhkan minat belajar terhadap peserta didik, dan suatu proses kejiwaan yang bersifat abstrak yang dinyatakan oleh seluruh keadaan aktivitas, ada objek yang dianggap bernilai sehingga diketahui dan diinginkan. Sehingga proses jiwa menimbulkan kecenderungan perasaan terhadap sesuatu, gairah atau keinginan terhadap sesuatu. Bisa dikatakan pula bahwa minat menimbulkan keinginan yang kuat terhadap sesuatu.

⁵⁷ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta . 2009, hal. 56-57

⁵⁸ Djaali, *Psikologi pendidikan*, Bumiaksara, Jakarta, 2006, hal. 123

Keinginan ini disebabkan adanya rasa dorongan untuk meraihnya, sesuatu itu bisa berupa benda, kegiatan, dan sebagainya baik itu yang membahagiakan ataupun menakutkan Atau merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang.

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Adapun ketertarikan peserta didik dalam belajar yang menuumbuhkan minat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan⁵⁹.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu. Menurut Ali (2004:67), “Secara keseluruhan

⁵⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, hal.58

faktor digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) dan faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa)”⁶⁰. Tidak setabilnya minat belajar berpengaruh dari faktor internal dan eksternal, untuk lebih jelasnya mengenai dua faktor itu berikut penjelasannya.

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan⁶¹. Segala pengaruh yang berpusat dari diri sendiri bisa dikategorikan sebagai faktor internal. Seperti yang telah disebutkan faktor internal maka penjelasannya sebagai berikut.

Pemusatan perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar. Kemudian Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu. Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Dan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan

⁶⁰ Ali Muhammad, *Guru dalam proses belajar mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2004, hal.67

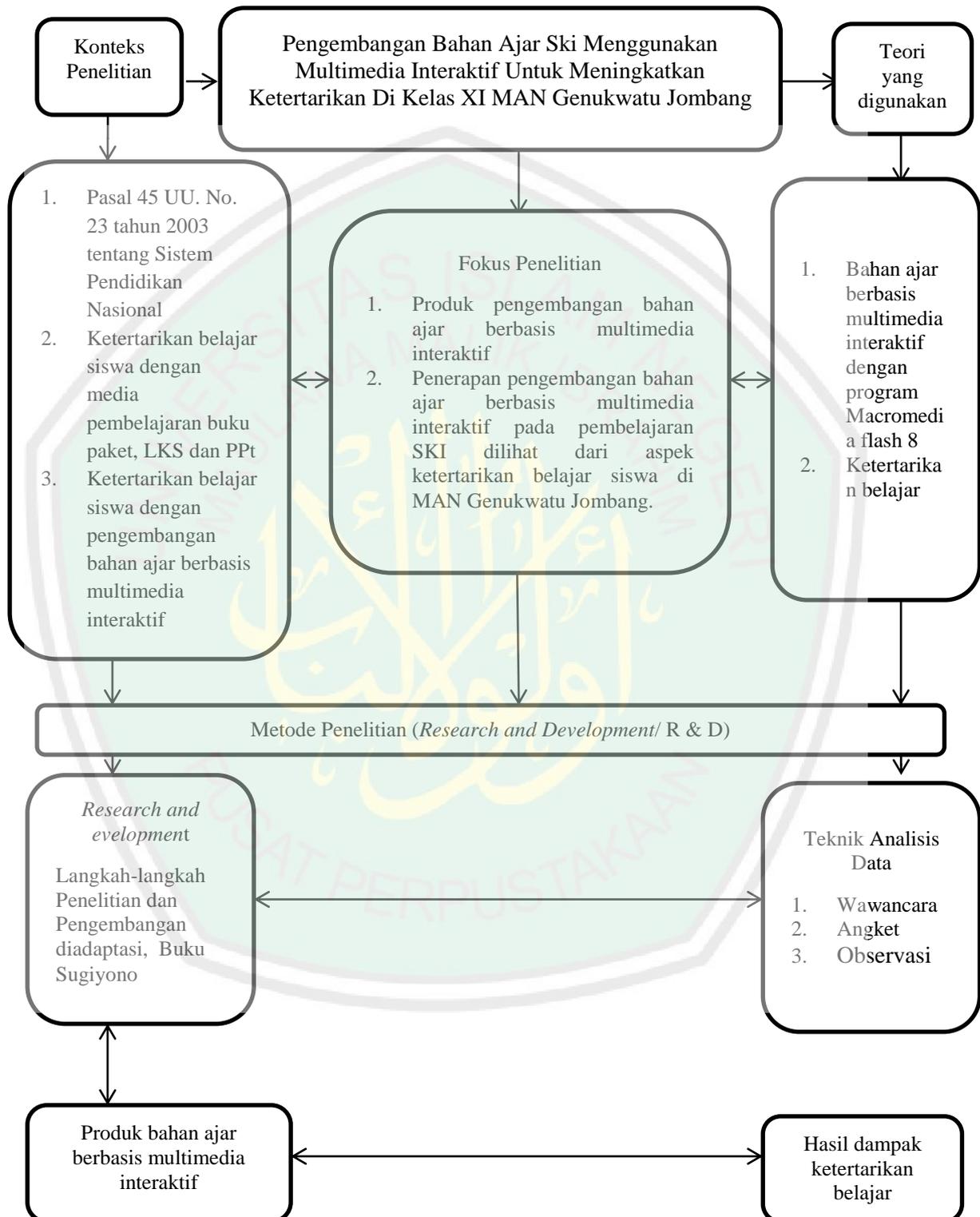
⁶¹ Suryabrata Sumadi, *Psikologi pendidikan*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2002, hal.14

dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

B. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berpikir dari skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Ski Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Ketertarikan Di Kelas XI MAN Genukwatu Jombang” yaitu sebagai berikut:





Gambar 2. 2 Kerangka berpikir skripsi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yaitu pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan berupa software atau hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran atau alat bantu pembelajaran⁶². Peneliti memilih metode ini karena ingin membuat produk pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian ini digunakan model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model penelitian dari Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall, “pendekatan *research and development* (R&D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah”⁶³

⁶²Sri Hayati, “*Research and Development (R&D) Salah Satu Sebagai Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*”, Vol. 7 No. 1, September 2012, hlm. 14

⁶³Farida Nursyahidah, *Research and Development vs Development Research*. Dalam www.infokursus.net diakses pada 14.30 tanggal 21 Oktober 2015, hlm. 12

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang digunakan model ini adalah berupa *research and information collecting* (studi Pendahuluan), *planning* (merencanakan penelitian), *develop preliminary of product* (pengembangan desain), *Preliminary Field Testing* (uji produk terbatas), *main product revision* (revisi uji produk terbatas), *Main Field Test* (uji produk secara lebih luas), *operational product revision* (revisi hasil uji lapangan), *Operational Field Testing* (uji kelayakan), dan *Final Product Revision* (revisi final hasil uji kelayakan).

Model ini merupakan model yang sangat umum yang biasanya digunakan oleh para developer sistem dalam membangun sebuah sistem.



Gambar 3. 1 Bagan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan Borg dan Gall memiliki sepuluh tahap yang masing, masing tahap dikembangkan lagi secara rinci antara lain:

- a. Studi Pendahuluan (*research and information collecting*). Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.
- b. Merencanakan Penelitian (*planning*). Perencanaan penelitian R&D meliputi: merumuskan tujuan penelitian; memperkirakan dana, tenaga dan waktu; merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.
- c. Pengembangan Desain (*develop preliminary of product*). Langkah ini meliputi: Menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik); menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan; menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan; menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
- d. *Preliminary Field Testing*. Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas.
- e. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*main product revision*). Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan

uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas.

- f. *Main Field Test*. Langkah merupakan uji produk secara lebih luas.
- g. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*operational product revision*). Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama.
- h. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)
- i. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*). Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan.

D. Uji Coba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dihasilkan mencapai sasaran dan tujuan. Model atau produk yang baik memenuhi 2 kriteria yaitu : kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

a. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dua kali yaitu uji ahli dan uji lapangan (*field testing*). Dengan uji coba, kualitas model atau produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris. Penjelasan dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Uji ahli atau validasi, dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk mereviu produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini disebut dengan *expert judgement* atau teknik delphi. Dalam penelitian ini uji ahli dilakukan oleh dosen ahli.
- 2) Revisi produk
- 3) Uji lapangan dilakukan pada siswa XI IPS MAN Genukwatu Jombang.

b. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan ketertarikan belajar PAI kelas XI tentang materi sejarah kebudayaan Islam yaitu proses berkembangnya ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah adalah ahli isi bidang studi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran dan sasaran subyek uji coba pengguna yakni peserta didik kelas XI MAN Genukwatu Jombang.

c. Jenis Data

Data yang digunakan dalam tahap ini ialah:

- 1) Ketepatan validitas atau keshahihan isi/materi dalam multimedia interaktif yang diperoleh ahli isi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam
- 2) Ketepatan desain dalam multimedia interaktif yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran

- 3) Kesesuaian atau daya tarik dan kemudahan penggunaan multimedia interaktif pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam dari pendidik atau pengajar dan peserta didik kelas XI MAN Genukwu Jombng.
- 4) Keefektifan penggunaan multimedia interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari sasaran peserta didik uji coba

Berdasarkan jenis data, untuk mempermudah analisisnya dapat menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket dengan pertanyaan-pertanyaan tertutup yang ditujukan kepada responden yang berupa pertanyaan terstruktur yang berisi penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka.

Data kuantitatif dapat dikumpulkan melalui:

- 1) Penilaian ahli isi/materi dan desain tentang ketepatan komponen. Ketepatan komponen tersebut meliputi kelayakan isi materi, kelayakan ilustrasi materi, kebahasaan, isi media, desain media dan kelengkapan komponen lainnya.
- 2) Penilaian pendidik mata pelajaran dan peserta didik uji coba terhadap ketertarikan dan kemudahan penggunaan media ajar

- 3) Hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif sebagai bahan ajar hasil pengembangan (hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen)

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data yaitu berupa wawancara, angket, dan tes perolehan hasil belajar. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari objek uji coba. Sedangkan wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket. Selanjutnya, tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan adanya ketertarikan belajar siswa setelah menggunakan multimesia interaktif pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Pengumpulan data melalui angket salah satu caranya ialah dengan mendapatkan validasi instrumen dengan penyusunan kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. Validasi instrumen tersebut mencakup tiga komponen yaitu:

1) Validasi Instrumen Untuk Ahli Materi

Kisi-kisi Instrumen untuk ahli materi yang terdiri dari tiga aspek yakni: *Appropriateness, Accuracy, Currency, and Clarity, Screen Presentation and Design*, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Appropriateness</i> (Kelayakan)	Kesesuaian materi dengan kopetensi inti dann kopetensi dasar	2
		Kesesuaian indikator dengan kopetensi inti dann kopetensi dasar yang dipilih	
2	<i>Accuracy, Currency, and Clarity</i> (Ketepatan, kekinian dan kejelasan)	Keakuratan materi	7
		Kejelasan materi	
		Kelengkapan penyajian materi pada bahan ajar	
		Penyampaian materi yang runtut	
		Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar	
Kemenarikan materi pada bahan ajar			
3	<i>Screen Presentation and Design</i> (Presentasi dan desain layar)	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar	1
		Kualitas penyajian materi	
		Jumlah	10

2) Validasi Instrumen Untuk Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media Pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Pada tabel 3.2 dibawah ini ditampilkan kisi-kisi

instrument ahli media yang terdiri dari aspek *screen presentation and design*.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	<i>Screen Presentation and Design</i> (Presentasi dan desain layar)	Pemilihan jenis huruf	10
		Pemilihan warna	
		Ketepatan pemilihan latar belakang	
		Animasi	
		Sound	
		Screen design	
		Penggunaan bahasa	
		Kejelasan petunjuk penggunaan	
		Efisiensi teks	
		Kecepatan	
	Jumlah	10	

3) Kisi-kisi Instrumen Untuk Siswa

Kisi-kisi Instrumen untuk siswa ini terdiri dari dua aspek yaitu:

Screen Presentation and Design, Accuracy, Currency, and Clarity.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen untuk siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	<i>Screen Presentation and Design</i> (Presentasi dan desain layar)	Kejelasan untuk penggunaan program	5
		Kemudahan memahami maeri	
		Kualitas tampilan gambar	
		Komposisi warna	

		Ketepatan pemilihan latar belakang	
2	<i>Accuracy, Currency, and Clarity</i> (Ketepatan, kekinian dan kejelasan)	Kejelasan petunjuk belajar	5
		Kejelasan memahami teks atau tulisan	
		Kemudahan dalam memahami materi	
		Meningkatkan ketertarikan belajar	
		Peranan media menambah wawasan belajar	
		Jumlah	10

4) Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Pembelajaran

Kisi-kisi instrumen untuk ahli pembelajaran yang terdiri dari 3 aspek yakni: *Appropriateness, Accuracy, Currency, and Clarity, Screen Presentation and Design*, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen untuk ahli pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Appropriateness</i> (Kelayakan)	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	2
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	
2	<i>Accuracy, Currency, and Clarity</i> (Ketepatan, kekinian dan kejelasan)	Keakuratan materi	7
		Kejelasan materi	
		Kelengkapan penyajian materi pada bahan ajar	
		Penyampaian materi yang runtut	

		Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar	
		Kemenarikan materi pada bahan ajar	
		Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar	
3	<i>Screen Presentation and Design</i> (Presentasi dan desain layar)	Kualitas penyajian materi	1
		Jumlah	10

e. Teknik Analisis Data

Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data, yaitu analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji T.

1) Analisis Isi

Analisis ini merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta menata organisasi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis ini dipakai sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif.

2) Analisis Deskriptif

Pada tahap ini, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran

dan masukan perbaikan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan daya tarik produk.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut.⁶⁴

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, keefektifan, dan daya tarik digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100 %	Sangat valid	Tidak perlu revisi

⁶⁴ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm.313

75 – 89 %	Valid	Tidak perlu revisi
65 – 74 %	Cukup valid	Direvisi
55 – 64 %	Kurang valid	Direvisi
0 – 54 %	Sangat kurang valid	Direvisi

Berdasarkan kriteria di atas, multimedia interaktif dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria atau skor 60 – 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan ahli peserta didik.

3) Analisis Uji T

Pada uji lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar. Di sini di uji coba sasaran pada peserta didik kelas XI dengan menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif dan tidak menggunakan produk multimedia interaktif. Teknik analisis datanya menggunakan *Dependent Sample Test*. Kriteria ujiannya adalah uji T. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05%. Untuk menganalisis, menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design* (desain2), maka rumusnya adalah:

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

Keterangan:

t = Uji T

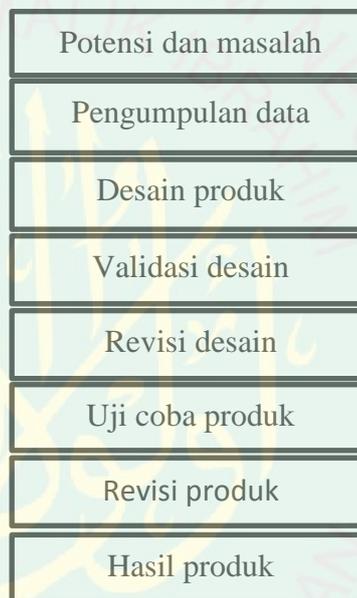
MD = mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* ($x_2 - x_1$)

xd	=deviasi masing-masing subjek (d-Md)
$\sum x^2d$	=jumlah kuadrat deviasi
d.b	=ditentukan dengan N-1
N	= Jumlah sampel

E. Prosedur Penelitian

1. Langkah-langkah dalam Penelitian dan Pengembangan

Menurut Borg and Gall langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan secara ringkas diuraikan dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Langkah-langkah penelitian pengembangan

2. Tahapan Penelitian

- a. Tahap studi pendahuluan dilakukan dengan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif
- b. Tahap pengujian produk awal pada kelompok kontrol
- c. Tahap penerapan uji coba produk kepada kelompok eksperimen
- d. Tahap validasi model dengan metode experiment quasi (pre test-post test control group desing)

3. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya, adapun populasi sampel sumber data dari penelitian ini adalah kelas XI.

4. Sumber Data

- a. Sumber data primer (utama) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data ini bersumber dari hasil observasi dan wawancara atau pengamatan langsung pada obyek selama kegiatan penelitian di lapangan. Dalam penelitian ini yang menjadi sumberdata utama ialah penilaian uji coba produk berupa kuisisioner dari validator yaitu ahli materi dan ahli media serta dari peserta didik.
- b. Sumber data sekunder (tambahan) adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen berupa silabus, bahan ajar konvensional, dan dokumentasi penelitian sebelum dan sesudah pengaplikasian multimedia interaktif.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal yang terkait dengan data penelitian diantaranya adalah (a) Penyajian Data Uji Coba (b) Analisis Data (c) Revisi Produk.

A. Penyajian Data Uji Coba

1) Data Hasil Studi Pendahuluan dan Pembuatan Produk

a. Analisi kebutuhan produk pengembangan

Sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di MAN Genukwatu Jombang, ketersediaan media pembelajaran cukup memadai., seperti buku paket, LKS, komputer, LCD, dan proyektor. Namun fasilitas yang sering digunakan guru ialah berupa buku paket dan LKS, karena ketersediaan media pembelajaran elektronik berupa LCD dan proyektor tidak tersedia dikeseluruhan kelas. Meskipun ada kelas yang telah disediakan media pembelajaran elektronik, guru-guru di sana masih jarang memanfaatkan sarana dan pra sarana yang telah disediakan.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru SKI, dan dengan keterangan yang telah diberikan mengenai media pembelajaran elektronik, beliau juga memanfaatkan media elektronik dalam mengajar meskipun tidak sering. Namun, beliau menyatakan hanya terbatas dapat mengoperasikan dan menggunakan power point presentation. Pembelajaran PAI perlu divariasikan agar tidak mengalami kejenuhan,

sehingga beliau menggunakan metode-metode yang berbeda setiap kali mengajar di kelas. Setelah itu, peneliti mengamati beliau dalam menyampaikan pembelajaran SKI di setiap kelas. Pembelajaran tetap dominan terhadap buku paket dan pengajaran masih sering terpusat kepada guru .

Dari hasil pengamatan dan wawancara peneliti menyimpulkan, pembelajaran SKI secara dominan masih menggunakan media konvensional seperti buku paket, dan dalam kegiatan belajar mengajar siswa lebih sering mendengarkan dari pada melihat dan bergerak.

b. Kondisi pembelajaran SKI kelas XI di MAN Genukwatu Jombang

Salah satu faktor para siswa tertarik dan menaruh perhatian pada pelajaran, selain pembawaan dari guru sendiri ialah media pembelajaran yang digunakan. Penyampaian yang terlalu dominan dengan ceramah, banyak siswa yang mengantuk di kelas dan tidak konsentrasi. Ketika mereka mulai tidak fokus, guru hanya menugaskan siswa untuk merangkum materi yang telah disampaikan kepada mereka. SKI menyampaikan tentang hal-hal yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari ialah keteladanan tokoh-tokoh sejarah Islam yang harus ditiru sifat dan perilakunya serta kepemimpinannya. Apabila materi ini hanya disampaikan dengan verbal tanpa ilustrasi yang jelas, yaitu berupa visual, maka siswa hanya berperan sebagai pendengar.

c. Merancang produk

1) Merancang materi pembelajaran

Adapun materi yang dikembangkan yaitu mata pelajaran SKI yang memuat unsur sejarah kebudayaan Islam yang diambil dari silabus mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan KD 3.5 Mendeskripsikan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah, dan KD 3.6 mengidentifikasi pusat-pusat peradaban Islam pada masa pemerintahan Abbasiyah, setelah itu menentukan indikator.

Penyusunan materi dimulai dari memilah dan meringkas dari buku paket yang digunakan di MAN Genukwatu Jombang dan mengambil sebagian ringkasan dari bahan ajar konvensional yang dibuat oleh peneliti, mulai dari materi tentang perkembangan peradaban ilmu pengetahuan dan pusat-pusat peradaban, dilanjutkan dengan pembuatan soal pilihan ganda.

Prosedur materi yang dikembangkan ialah sebagai berikut :

Kompetensi Inti (KI-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 dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.5 Mendeskripsikan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah
- 3.6 Mengidentifikasi pusat-pusat peradaban Islam pada masa pemerintahan Abbasiyah

Indikator Pencapaian

- 3.5.1 Siswa dapat mendeskripsikan tumbuhnya peradaban ilmu pengetahuan pada masa Dinasti Abbasiyah
- 3.5.2 Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh ilmu pengetahuan pada masa Dinasti Abbasiyah
- 3.6.1 Siswa dapat mengidentifikasikan pusat-pusat peradaban Dinasti Abbasiyah
- 2) Merancang *Design* Multimedia Interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8*

Dalam merancang desain multimedia diperlukan pengumpulan bahan baik berupa image, grafik, sound, animasi, tombol navigasi, video dan menentukan program aplikasi yang digunakan untuk membangun media pembelajaran. Setelah itu menentukam layout dan background.

Produk yang dikembangkan didesain dengan memenuhi kriteria kelayakan, keefektifan, dan ketertarikan. Sehingga hal yang harus

diperhatikan dalam merancang desain media berupa multimedia interaktif yaitu sebagai berikut.

- a) Elemen desain visual, meliputi teks, ukuran huruf, warna huruf, model huruf, spasi baris dan lain-lain.
- b) Pola desain pesan, meliputi pengaturan tata letak, warna, suara, animasi, gambar dan lain-lain
- c) Isi pembelajaran dan evaluasi materi yang secara otomatis diketahui hasilnya oleh pengguna.
- d) Tahap Produksi

Langkah-langkah yang ditempuh adalah:

- 1) Memproduksi Materi SKI

Pada tahap ini, hal yang dilakukan ialah memilih gambar, menyusun gambar sesuai *layout*, menyusun program materi pembelajaran, menentukan warna, suara, dan musik.

- 2) Authoring Materi SKI

Dalam hal ini penulis menggunakan program *macromedia flash 8* untuk membuat media pembelajaran yang di dalamnya terdapat animasi, quiz, gambar, suara, dan lain sebagainya. Hasil media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash 8* dapat dijalankan dalam ekstensi swf, exe, dan HTML. Media pembelajaran yang *publish* dengan ekstensi (exe) dapat dijalankan dikomputer manapun tanpa menginstal *software macromedia flash 8* terlebih dahulu.

2) Hasil Pembuatan Multimedia Interaktif

Hasil penelitian dan pengembangan adalah terciptanya bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8*. Sistem lama penyampaian materi dikelas seperti *Power Point Presentation* (PPT) menjadi media pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) yang sering digunakan. Hasil penelitian penggunaan dengan PPT yang masih banyak kekurangan dalam pengondisian kelas dalam kegiatan belajar mengajar, seperti pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa cenderung mengantuk di kelas dan indera siswa yang berperan hanya penglihatan dan pendengaran. Berdasarkan observasi dan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dilanjutkan dengan pengembangan berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8* agar motorik siswa berperan aktif, siswa dapat belajar mandiri, dan guru menjadi fasilitator bukan sebagai pusat pembelajaran.

Program pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8* didominasi *design background*, teks, suara, tombol dan animasi. Hasil akhir pembuatan program multimedia ini disimpan dalam *file* ekstensi (*exe*) agar program ini dapat dijalankan di komputer atau laptop manapun tanpa menginstal master *macromedia flash 8* dan juga di *publish* dalam bentuk *file HTML*, *swf*.

Adapun tampilan visual produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan ketertarikan belajar SKI pada

siswa kelas XI di MAN Genukwatu Jombang pada tahap uji coba ialah sebagai berikut :

a. Tampilan intro



Gambar 4. 1 Tampilan Intro

Tampilan intro ini menunjukkan pokok bahasan yang menjadi judul materi yang akan dipelajari oleh siswa.

b. Tampilan menu utama



Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat beberapa pilihan menu diantaranya adalah 1) petunjuk, 2) kompetensi, 3) materi, 4) evaluasi, 5) profil, 6) referensi. Pada tampilan menu utama, tampilan dibuat menarik dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

c. Tampilan petunjuk penggunaan



Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan petunjuk penggunaan media interaktif dimaksudkan agar (pengguna) siswa tidak kesulitan untuk mengoperasikan bahan ajar multimedia interaktif.

d. Tampilan kompetensi



Gambar 4. 4 Tampilan Kompetensi

Tampilan ini menjelaskan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikator pencapaian agar kegiatan belajar dan mengajar sesuai dan terarah.

e. Tampilan materi



Gambar 4. 5 Tampilan utama Materi

Materi

Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dinasti Abbasiyah

Abbasiyah dalam sejarah dikenal sebagai daulah yang mampu menciptakan peradaban yang begitu pesat dan berkualitas.

Fakta sejarah membuktikan bahwa pada masa itu peradaban ilmu tumbuh dengan pesat, orang yang belajar dan mengajar sama-sama difasilitasi oleh pemerintah, mereka dibangun tempat-tempat istirahat didalam perpustakaan, dan sama-sama dibayar oleh khalifah.

Suasana keilmuan semacam inilah yang menyebabkan ilmu tumbuh dan berkembang dengan cepat dan pesat.

sumber : Buku siswa Sejarah Kebudayaan Islam, pendekatan saintifik 2013

Gambar 4. 6 Materi Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Perawi Hadits & Karangannya

Nama	Tempat Lahir	Karangan
Imam Bukhari	Bukhara 194-256H	Sahih Bukhari (meriwayatkan 600.000 hadits)
Imam Muslim	Nisabur 201-261H	Shahih Muslim (meriwayatkan 300.000 hadits)
Abu Dawud	Baghdad 196-274H	Sunan Abu Dawud (meriwayatkan 500.000 hadits)
At-Tirmizi	Tajikistan 209-279H	Sunan At-Tirmizi (meriwayatkan 5.274 hadits)
An-nasai	Khurasan 215-302H	Sunan An-Nasai (meriwayatkan 5.671 hadits)
Ibnu Majah	Iraq 824-887M	Sunan Ibnu Majah (meriwayatkan 1339 hadits)

Gambar 4. 7 Materi Tokoh Ilmu Pengetahuan

Pada tampilan materi terdapat beberapa pilihan untuk masuk ke pembahasan materi yang mana pada bahan ajar ini terdiri dari 1) perkembangan peradaban ilmu pengetahuan 2) ilmu pengetahuan yang berkembang dan tokoh-tokohnya 3) pusat peradaban Dinasti Abbasiyah.

f. Tampilan evaluasi



Gambar 4. 8 Tampilan Evaluasi

Tampilan kuis ini memberikan petunjuk untuk memilih jawaban terlebih dahulu dan meng-klik tombol pilihan jawaban sebelum melanjutkan soal berikutnya. Setelah menyelesaikan semua soal yang berjumlah sepuluh butir pertanyaan akan muncul informasi skor atas jawaban yang telah di pilih.

g. Tampilan profil



Gambar 4. 9 Tampilan Profil

Tampilan profil pada bahan ajar bertujuan mengenalkan kepada pengguna tentang identitas pengembang bahan ajar.

h. Tampilan referensi



Gambar 4. 10 Tampilan Referensi

Referensi pada bahan ajar disajikan untuk mengetahui sumber yang digunakan oleh pengembang dalam pengembangan bahan ajar.

3) Data Hasil Pengembangan

Penyajian data validasi produk dilakukan dalam empat tahapan. Yang pertama validasi dilakukan oleh Dosen jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai ahli materi pada pembelajaran SKI. Selanjutnya dilakukan oleh dosen Manajemen Pendidikan Islam (MPI) sebagai ahli desain media. Yang ketiga dilakukan oleh guru mata pelajaran SKI kelas XI MAN Genukwatu Jombang sebagai ahli pembelajaran. Dan terakhir tahap keempat diperoleh hasil validasi terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan pada uji coba bahan ajar oleh siswa kelas XI

MAN Genukwatu Jombang. Identitas subyek validasi bahan ajar ini selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Data yang diperoleh terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari angket yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket dengan skala *likert*, sedangkan data kualitatif diperoleh dari penilaian tambahan dan komentar atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian validator pada tiap item penilaian. Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi :

Tabel 4. 1 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Pembelajaran dan Uji coba Bahan Ajar Oleh Pengguna.

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

Penyajian data dari analisis berupa angket dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan pengguna bahan ajar adalah sebagai berikut:

a. Data Penilaian Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran SKI adalah berupa bahan ajar multimedia interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.2, 4.3, 4.4

1) Data Kuantitatif

Pada instrumen angket ahli materi yang disajikan ada beberapa aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian dan bahasa. Data diperoleh dari angket dengan skala *likert*.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				√	Sangat baik
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih				√	Sangat baik
3	Ketepatan cakupan materi			√		Baik
4	Kejelasan materi			√		Baik
5	Kemudahan mencerna materi				√	Sangat baik
6	Penyampaian materi yang runtut				√	Sangat baik
7	Kedalaman materi				√	Sangat baik
8	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar			√		Baik
9	Penggunaan kata yang tepat dan konsisten			√		Baik
10	Kualitas penyajian materi			√		Baik
Jumlah		0	0	15	20	35

2) Data Kualitatif

Berikut ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari kritik maupun saran oleh ahli materi yang dapat pada tabel 4.3

Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Terhadap Materi

Nama Subjek Ahli Materi	Kritik dan Saran
Dr. Isti'anah Abubakar, M.Ag	a) Konsisten dalam transleting b) Ketelitian terkait data yang ada

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa aspek yang perlu direvisi sebagai bahan pertimbangan apakah produk ini layak untuk diteliti atau tidak serta sebagai penyempurna produk sehingga menjadi lebih berkualitas dalam perbaikan bahan ajar ini memerlukan dua kali revisian.

b. Data Penilaian Ahli Desain Media

1) Data kuantitatif

Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media terhadap produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif SKI kelas XI dengan materi perkembangan peradaban ilmu pengetahuan Dinasti Abbasiyah yang ditunjukkan pada tabel 4.4 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Pemilihan jenis huruf yang tepat dan menarik			√		Baik
2	Pemilihan warna yang sesuai			√		Baik
3	Gambar yang digunakan menarik minat siswa				√	Sangat Baik
4	Ketepatan pemilihan latar belakang			√		Baik
5	Ukuran huruf yang digunakan tepat			√		Baik

6	Animasi yang digunakan menarik				√	Sangat Baik
7	<i>Sound</i>			√		Baik
8	Desain sesuai dengan materi			√		Baik
9	Kejelasan petunjuk penggunaan		√			Kurang
10	Kemudahan dalam penggunaan			√		Baik
Jumlah		0	2	21	8	31

2) Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran pada produk bahan ajar yang dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Ahli desai Media

Nama Subjek Ahli Desain Media	Kritik dan Saran
Yuniar Setyo Marandy, S. Sn	a) Tampilan pada petunjuk penggunaan diganti karna tidak teratur penempatannya. b) <i>Backsound</i> tidak ada.

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa aspek yang perlu direvisi sebagai bahan pertimbangan apakah produk ini layak untuk diteliti atau tidak serta sebagai penyempurna produk sehingga menjadi lebih berkualitas dalam perbaikan bahan ajar ini memerlukan sekali revisian.

c. Data Penilaian Ahli Pembelajaran

1) Data Kuantitatif

Produk pengembangan bahan ajar SKI diserahkan kepada ahli bidang studi SKI adalah berupa multimedia interaktif. Paparan data hasil validasi dari ahli pembelajaran bidang studi SKI akan ditunjukkan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Bidang Studi SKI

No	Aspek penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				√	
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih				√	
3	Ketepatan cakupan materi			√		
4	Kejelasan materi				√	
5	Kemudahan mencerna materi				√	
6	Penyampaian materi yang runtut			√		
7	Kedalaman materi			√		
8	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar				√	
9	Penggunaan kata yang tepat dan konsisten			√		
10	Kualitas penyajian materi			√		
Jumlah		0	0	15	20	35

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Bidang Studi SKI

Nama Subjek Ahli Materi	Kritik dan Saran
Imam Halimi, S. Ag	a) Materi SKI lebih diperdalam lagi b) Bahan ajar yang digunakan menarik

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran oleh ahli pembelajaran SKI, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif sudah baik.

d. Implementation

Implementasi adalah tahap yang dilakukan setelah pengembangan bahan ajar. Bahan ajar yang telah digunakan dan mendapat persetujuan dari validator ahli dapat digunakan sesuai dengan tujuan pengembangan.

Implementation adalah tahap dimana bahan ajar yang telah dikembangkan untuk digunakan dilapangan dalam proses pembelajaran. Selain dilakukan uji coba dilapangan, maka kemenarikan bahan ajar juga perlu diketahui.

Bahan ajar digunakan di kelas XI MAN Genukwatu Jombang dan dengan tigapuluh satu siswa. Angket tingkat kemenarikan yang diberikan kepada siswa dapat dilihat pada lampiran. Berikut merupakan hasil uji coba bahan ajar untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar.

Tabel 4. 8 Angket Penilaian Siswa

No	Indikator	Penilaian			
		S	SB	KB	TB
1	Kejelasan untuk penggunaan program				
2	Kemudahan memahami materi				
3	Kualitas tampilan gambar				
4	Komposisi warna				
5	Ketepatan pemilihan latar belakang				
6	Kejelasan petunjuk belajar				
7	Kejelasan memahami teks atau tulisan				

8	Kemudahan dalam memahami materi				
9	Meningkatkan motivasi belajar				
10	Peranan media menambah wawasan belajar				
	Jumlah				

Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Lapangan

No	Nome Angket										Σx	Σxi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	40
2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40
3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	37	40
4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	37	40
5	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36	40
6	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	35	40
7	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37	40
8	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	36	40
9	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	40
10	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	40
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
12	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	36	40
13	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	40
14	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	35	40
15	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	40
16	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	40
17	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	40
18	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	33	40
19	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	34	40
20	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	40

21	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	36	40
22	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	35	40
23	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	36	40
24	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	40
25	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	37	40
26	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	40
27	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	33	40
28	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	33	40
29	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37	40
30	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	32	40
31	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36	40
$\sum x$	113	114	115	113	109	114	113	109	111	114	1125	1240
$\sum xi$	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	1240	
P %	91%	92%	93%	91%	88%	92%	91%	88%	89%	92%	91%	100

Dari data yang diperoleh maka dapat diketahui bahwa nilai kemenarikan dari bahan ajar sebesar 91,5% dan berada dalam kriteria sangat valid.

e. Evaluation

Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi hal-hal yang terkaotit dengan bahan ajar multimedia interaktif. Produk yang telah dikembangkan dan di uji cobakan kemudian dilakukan revisi terhadap bahan ajar sesuai dengan hasil evaluasi kebutuhan yakni untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang disajikan pada bahan ajar. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui umpan balik tentang keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi bahan ajar yang telah dibuat.

Setelah bahan ajar dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan, maka langkah selanjutnya adalah uji lapangan. Dengan menggunakan bahan ajar dikelas dan untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari pembuatan bahan ajar yakni meningkatkan ketertarikan belajar, maka dilakukan *post-test* dan kemudian dibandingkan dengan nilai sebelumnya menggunakan bahan ajar yakni berupa *pre-test*. Untuk hasilnya ada pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Pre-tets dan Post-test

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Anjar Widyanti	70	80
2	Afi Fatimatuzzahra	70	80
3	Asrorul Mufidah	80	90
4	Aula Dina Nurul Islami	70	90
5	Chusnul Chotimah	70	90
6	Dewi Syafuro	60	70
7	Dian Anggraini	60	70
8	Erika Iswahyuni	80	90
9	Fina Aminatuzz Zuhriyah	70	90
10	Fuad Machsun	60	70
11	Gabrylla Khurun'in	70	60
12	Ifa Khifayatul Achyar	60	80
13	Imam Syaifuddin Ahmad	70	80
14	Irhas Zakarya Ibrahim	70	90
15	Lili Andavita	70	90
16	M. Zainul Arifin	80	90
17	M. Miftakhul Mukhid	60	80

18	M Ragil Nur Hidayat	70	80
19	M. Zaki Mubarak	50	90
20	Nadya Eka Putri	80	90
21	Nawasinta Dian	60	80
22	Nova Hidayatullah	70	80
23	Nur Qoriatul Laili	70	70
24	Nurul Azizah	80	90
25	Purnomo Abdul Rozak	60	80
26	Rada Safira	60	80
27	Riana Ulfa	70	90
28	Rizza Afif Muzakki	80	80
29	Rizki Nur Solihah	70	90
30	Rohmawati	80	80
31	Siti Khofifaturrahmah	60	80
Jumlah		2130	2550
Rata-rata		68,7	82,2

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat dilihat bahwa hasil *pe-test* dan *post-test* berbeda. Hasil perolehan nilai rata-rata *pre-test* adalah 70,9 sedangkan perolehan nilai rata-rata *post-test* adalah 82,5. Hal ini menunjukkan nilai *post-test* lebih baik dari nilai *pre-test*, sehingga ada perbedaan yang cukup signifikan terhadap penggunaan bahan ajar multimedia interaktif.

B. Analisis Data

1. Analisa Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari ahli materi yaitu salah satu dosen jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap materi pembuatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagaimana dicantumkan pada tabel di atas, data angket yang diperoleh dari ahli materi SKI dapat dihitung dengan presentasi tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\ &= \frac{35}{40} \times 100\% \\ &= 87,5\% \end{aligned}$$

Presentase kelayakan ialah 87,5%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria valid dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari ahli materi dalam pernyataan tertutup dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan desain multimedia interaktif agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran SKI.

2. Analisa Data Validasi Ahli Desain Media

Berdasarkan penilaian dari ahli desain media yaitu salah satu dosen jurusan Manajemen Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap materi pembuatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagaimana dicantumkan pada tabel di atas, data angket yang diperoleh dari ahli desain media dapat dihitung dengan presentasi tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{31}{40} \times 100\% \\
 &= 77,5\%
 \end{aligned}$$

Presentase kelayakan ialah 77,5%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini ber kriteria valid dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari ahli desain media dalam pernyataan tertutup dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan desain multimedia interaktif agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran SKI.

3. Analisa Data Validasi Ahli Pembelajaran SKI

Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI MAN Genukwatu Jombang terhadap pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagaimana dicantumkan pada tabel di atas, data angket yang diperoleh dari penilaian guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI MAN Genukwatu Jombang dapat dihitung dengan presentasi tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{40} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

Presentasae tingkat kelayakannya ialah 87,5%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini ber kriteria valid dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari guru bidang studi dalam pernyataan tertutup

dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan ketertarikan belajar SKI. Apabila saran yang diberikan mengantarkan kualitas bahan ajar yang lebih baik, maka saran tersebut bisa dijadikan acuan untuk merevisi materi yang telah disusun.

Materi yang dibuat di dalam multimedia disusun ringkas dan menyeluruh. Kritik dan saran dari ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran SKI, yang menurutnya cakupan materi dianggap kurang menyeluruh dan sebagian materi sedikit tidak sesuai dengan sumber belajar yang digunakan di sekolah tersebut, maka kekurangan tersebut dapat digunakan sebagai acuan melengkapi data-data berdasarkan saran yang telah diberikan.

4. Analisis Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan uji coba kelas eksperimen yang diwakili oleh kelas XI MAN Genukwatu Jombang, data angket yang diperoleh dari penilaian siswa kelas XI MAN Genukwatu Jombang dapat dihitung dengan presentasi tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\ &= \frac{1125}{1240} \times 100\% \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Presentasae tingkat kelayakannya ialah 91%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria sangat valid dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari siswa dalam pernyataan tertutup

dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan ketertarikan belajar SKI.

5. Analisa Hasil Penggunaan Bahan Ajar

Produk pengembangan bahan ajar yang telah layak digunakan kemudian digunakan dilapangan dalam pembelajaran. Produk yang diuji cobakan kepada siswa dengan jumlah koresponden sebanyak 31 koresponden. Paparan yang diperoleh dari uji lapangan diperoleh dari *pre-test* 68,7 dan *post-test* 82,2 yang dilihat dari rata-rata.

Untuk lebih menguatkan hasil analisa, maka dilakukan dengan membuat hipotesis,

Ha : terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif

Ho : tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif

Setelah hipotesis, maka dilakukan perhitungan untuk mencari *t-hitung* dan membandingkan antara *t-hitung* dan *t-tabel*. Jika *t-hitung* lebih kecil dari *t-tabel* maka Ho ditolak dan Ha diterima. Namun apabila *t-hitung* lebih besar dari pada *t-tabel* maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Berikut adalah perhitungan data untuk mencari *t-hitung* dan kemudian dibandingkan dengan *t-tabel* :

Tabel 4. 11 Hasil pre-test dan post-test

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gain d	xd (d-Md)	x ² d
1	Anjar Widyanti	70	80	10	-3,5	12,25

2	Afi Fatimatuzzahra	70	80	10	-3,5	12,25
3	Asrorul Mufidah	80	90	10	-3,5	12,25
4	Aula Dina Nurul Islami	70	90	20	6,5	42,25
5	Chusnul Chotimah	70	90	20	6,5	42,25
6	Dewi Syafuro	60	70	10	-3,5	12,25
7	Dian Anggraini	60	70	10	-3,5	12,25
8	Erika Iswahyuni	80	90	10	-3,5	12,25
9	Fina Aminatuzz Zuhriyah	70	90	20	6,5	42,25
10	Fuad Machsun	60	70	10	-3,5	12,25
11	Gabrylla Khurun'in	70	60	-10	-23,5	552,25
12	Ifa Khifayatul Achyar	60	80	20	6,5	42,25
13	Imam Syaifuddin Ahmad	70	80	10	-3,5	12,25
14	Irhas Zakarya Ibrahim	70	90	20	6,5	42,25
15	Lili Andavita	70	90	20	6,5	42,25
16	M. Zainul Arifin	80	90	10	-3,5	12,25
17	M. Miftakhul Mukhid	60	80	20	6,5	42,25
18	M Ragil Nur Hidayat	70	80	10	-3,5	12,25
19	M. Zaki Mubarak	50	90	40	26,5	702,25
20	Nadya Eka Putri	80	90	10	-3,5	12,25
21	Nawasinta Dian	60	80	20	6,5	42,25
22	Nova Hidayatullah	70	80	10	-3,5	12,25
23	Nur Qoriatul Laili	70	70	0	-13,5	182,25
24	Nurul Azizah	80	90	10	-3,5	12,25
25	Purnomo Abdul Rozak	60	80	20	6,5	42,25
26	Rada Safira	60	80	20	6,5	42,25
27	Riana Ulfa	70	90	20	6,5	42,25

28	Rizza Afif Muzakki	80	80	0	-13,5	182,25
29	Rizki Nur Solihah	70	90	20	6,5	42,25
30	Rohmawati	80	80	0	-13,5	182,25
31	Siti Khofifaturrahmah	60	80	20	6,5	42,25
Jumlah		2130	2550	420	1,5	2509,75

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

$$N = 31$$

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{420}{31} = 13,5$$

$$t = \frac{13,5}{\sqrt{\frac{2509,75}{31(31-1)}}}$$

$$= \frac{13,5}{\sqrt{\frac{2509,75}{930}}}$$

$$= \frac{13,5}{\sqrt{2,698}}$$

$$= \frac{13,5}{1,64}$$

$$= 8,23$$

Dari hasil perolehan data, diperkuat juga dengan analisis *t-test* yang menunjukkan bahwa *t-hitung* = 8,23 dan lebih besar dari *t-tabel* = 1,69552.

Hasil perhitungan dengan analisis *t-test* dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar multimedia interaktif SKI dan ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar SKI

berbasis multimedia interaktif mampu secara efektif meningkatkan ketertarikan belajar siswa kelas XI pada materi SKI.

C. Revisi Produk

Produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang diterapkan di MAN Genukwatu Jombang berdampak positif yang diantaranya, kegiatan belajar dan mengajar berjalan sesuai yang diinstruksikan guru, siswa-siswa mudah dikondisikan, siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Karena mereka bisa belajar mandiri ketika mereka ketinggalan pelajaran atau tidak masuk sekolah dan mereka bisa berdiskusi bersama siswa lainnya dengan suasana santai, serius dan menyenangkan.

Dari keseluruhan penilaian yang dihasilkan, produk pengembangan bahan ajar SKI menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan ketertarikan di MAN Genukwatu Jombang berdasarkan analisis dan uji sampel pada kriteria kelayakan produk dan uji T, produk yang dikembangkan berkriteria baik dan valid. Meskipun demikian, saran-saran untuk perbaikan telah dipertimbangkan oleh peneliti sehingga ada beberapa bagian yang perlu direvisi, seperti berikut ini :

1. Materi yang disajikan sudah menyeluruh akan tetapi kurang spesifik
2. Tampilan pada menu petunjuk penggunaan dibuat lebih simpel agar tidak terlihat membingungkan.
3. Ditambahkan musik latar.

4. Materi yang belum lengkap, ditambah dengan materi pelengkap agar materi benar-benar padat, jelas, dan menyeluruh.

Dengan direvisinya produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini, bukan hanya daya tarik yang baik, namun kualitas dari materi dan prosedur pembelajaran dalam kegiatan mengamati, menanya, mengeksplor, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan akan lebih efektif dan efisien. Selain itu siswa juga bisa belajar mandiri.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini telah melalui tahap yaitu: (1) tahap analisis, pada tahapan ini dilakukan identifikasi perlunya pengembangan media pembelajaran dan melihat karakteristik siswa dengan mengamati kondisi pembelajaran SKI di MAN Genukwatu Jombang, (2) tahap perancangan, pada tahapan ini yang dilakukan adalah menentukan layout mengumpulkan bahan-bahan baik berupa grafik, image, *sound*, *picture*, animasi, menentukan program aplikasi yang akan digunakan dan sebagainya, (3) tahap produksi, pada tahapan ini dilakukan pengorganisasian lay-out, desain, dan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan untuk menjadi suatu produk media pembelajaran, (4) tahap evaluasi atau revisi, pada tahapan ini akan dievaluasi dan dinilai oleh tim ahli materi dan ahli media serta dievaluasi oleh peserta didik. Hasil pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan program *Macromedia Flash 8* ini di kemas didalam *Compact Disk (CD)*.

Produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang diterapkan di MAN Genukwatu Jombang berdampak positif yang diantaranya, kegiatan belajar dan mengajar berjalan sesuai yang diinstruksikan guru, siswa-siswa mudah dikondisikan, siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar dengan

cara yang menyenangkan, sehingga pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan belajar SKI di MAN Genukwatu Jombang berdasarkan hasil uji coba.

Tingkat kevalidan bahan ajar multimedia interaktif yang diperoleh oleh ahli materi sebanyak 87,5% ahli desain media sebanyak 77,5% dan ahli pembelajaran diperoleh 87,5%. Sedangkan tingkat kemenarikan bahan ajar diperoleh sebanyak 91%. Berdasarkan tingkat kevalidan yang telah ditetapkan maka pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif dinyatakan valid.

Sesuai dengan tujuan pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif yaitu meningkatkan ketertarikan, maka penggunaan bahan ajar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan perolehan hasil rata-rata *pre-test* 68,7 dan *post-test* 82,2 dan dengan diterimanya hipotesis alternatif dengan perhitungan *t-tabel* lebih besar dari pada *t-hitung* yakni $8,23 > 1,69552$. Penggunaan bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar dan juga meningkatkan ketertarikan belajar SKI di kelas XI MAN Genukwatu Jombang.

Sebagai hasil produk pengembangan, bahan ajar berbasis multimedia ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya ialah sebagai berikut :

1. Tampilan dalam penyampaian materi yang berbeda dan lebih menarik dari yang sebelumnya, multimedia interaktif ini merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

2. Sajian materi yang ditampilkan dengan tampilan sedikit animasi, serta pemberian quiz juga menjadi daya tarik tersendiri pada media pembelajaran interaktif menggunakan program *macromedia flash 8*.
3. Memiliki tombol-tombol navigasi yang interaktif dan konsisten untuk memudahkan siswa menjelajahi materi di setiap slide dengan mudah.
4. Adanya karakteristik program yang memuat ukuran file yang sangat kecil sehingga memudahkan jika di up-load ke internet.
5. Program ini juga memiliki *file autorun* dan langsung tereksekusi/berjalan karena telah di publish ke format.exe. Jadi, program *macromedia flash 8* tidak perlu di install terlebih dahulu dikomputer atau laptop yang akan digunakan.
6. Dapat digunakan pembelajaran di luar kelas atau belajar mandiri.

Selain kelebihan di atas, program ini juga mempunyai kelemahan yang diantaranya :

1. Terbatasnya pokok bahasan yang disampaikan didalam media ini, yakni materi media pembelajaran ini hanya mencakup pokok bahasan perkembangan peradaban ilmu pengetahuan Dinasti Abbasiyah. Pokok bahasan ini sudah menyeluruh tetapi kurang spesifik dalam pembahasan setiap tokoh pendidikan dan pusat peradaban ilmu pengetahuan, hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan program *macromedia flash8*
2. Penggunaannya harus didukung oleh komputer atau laptop.

B. Saran

Program media pembelajaran ini sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran dan sesuai dengan silabus pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta sudah melalui proses validasi baik oleh ahli media dan ahli materi, maupun siswa, maka para pendidik khususnya guru diharapkan dapat menggunakan produk ini untuk pembelajaran.

Media pembelajaran ini disarankan disebarluaskan secara umum disekolah-sekolah karena sangat bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI

Program ini hanya bisa digunakan pada komputer atau laptop, maka disarankan untuk sekolah-sekolah memiliki fasilitas yang memadai pada laboratorium komputernya

Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya ditambahkan pokok bahasan yang belum tercakup dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini. Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash 8* diharapkan muncul lebih banyak lagi pembelajaran-pembelajaran lain dengan pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, D. (2011). *Metode Penelitian Sejarah Islam*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Amin, S. (2015). *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Amzah.
- Arikuntoro. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, J. M. (2011). *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI 2015, *Buku Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam, pendekatan saintifik kurikulum 2013*.
- Djaali. (2006). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumiaksara.
- Hamalik, O. (1992). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Haryati, S. (September 2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. Vol. 37 No. 1 th. IV.
- Indrojarwo, B. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Karim, M. A. (2007). *Sejarah Pemikiran Dan Peradaban Islam Cet. I*; Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kopetensi*. Padang: Akademi Permata.
- Makin, B. d. (2007). *Pendidikan Humanistik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Modul HIKMAH, Membina kreatifitas dan Prestasi, Sejarah Kebudayaan Islam*, (Sragen: Akik Pustaka).
- Muhammad, A. (2004). *Guru dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Muhaimin. (2013). *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam Pemberdayaan, Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*. Bandung: Nuansa.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nizar, S. (2002). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Nursyahidah, Faridah, *Research and Development vs Development research*. Dalam www.infokursus.net diakses pada 14.30 tanggal 21 Oktober 2015.
- Peraturan Menteri Agama RI no. 912, 2013, *Kurikulum Mardasah 2013 mata pelajaran PAI dan Bahasa Arab*. tidak diterbitkan
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah.
- Prawira, P. A. (2012). *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.

- Ramadhan Al-Buthy, M. S. (2006). *Sirah Nabawiyah*, Jakarta, Robbani Press.
cetakan kesebelas.
- Ramayulis. (2001). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadiman, A. d. (1996). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, Jakarta.
- Sumadi, S. (2002). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Su'ud, A. (2003). *Islamologi* .cet. I, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Theodore M. Newcomb, dkk, (1981). *Psikologi Sosial*, Bandung: CV. Diponegoro.
- Tim puslitjaknov, *metode penelitian pengembangan*”, pusat penelitian kebijakan dan inovasi pendidikan badan penelitian dan pengembangan departemen pendidikan nasional, 2008. Dalam www.infokursus.net diakses pada 14.53 tanggal 21 Oktober 2015
- Thohir, A. (2004) *Perkembangan Peradaban di Kawasan Dunia Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, E. (2009). *Motivasi Dalam Pembelajaran*. Malang: UIN-Malang Press.
- Ilaihi, W dan Hefn, H. (2007). *Pengantar Sejarah Dakwah*. Jakarta: Kencana.

Yatim, B. (1993). *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Yamin, H. (2008). *Paradigma Pendidikan Konstruktivitis*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Zakiah Darajat, *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*, Bandung, Pustaka Setia, 2003.



Lampiran I Bukti Konsultasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana No 50 Telepon (0341) 552398
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

Bukti Konsultasi

Nama : Muhammad Iqbal Al Ayub
NIM : 12110189
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M. Pd. I
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar SKI Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi di Kelas XI MAN Genukwatu Jombang

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Tanda tangan
1	30 Maret 2017	Proposal pengajuan Bab I, II & III	
2	3 April 2017	Revisi bab I, II, III	
3	7 April 2017	Konsultasi angket	
4	11 Mei 2017	Konsultasi Bab IV & V	
5	8 Agustus 2017	Revisi Bab IV & V	
6	23 Agustus 2017	Konsultasi skripsi	
7	29 Agustus 2017	Acc skripsi	

Mengetahui
Ketua Jurusan PAI

Dr. Marno, M. Ag
NIP. 197208222002121001

Lampiran II Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/382/2017 14 Maret 2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MAN Genukwatu Ngoro Jombang
di
Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Iqbal Al Ayub
NIM : 12110189
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2016/2017
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar SKI Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi di Kelas XI MAN Genukwatu Jombang

Lama Penelitian : Maret sampai dengan Mei (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip

Lampiran III Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG

MADRASAH ALIYAH NEGERI GENUKWATU JOMBANG
Jl. Pesantren 03 Genukwatu Ngoro Jombang

Telepon 0321-711066; kode pos 61473; email: mangenukwatu1@gmail.com/mangenukwatu@kemenag.go.id

Nomor : 150/Ma.15.29/PP.01.2/04/2017
Sifat : Penting
Lamp. : -
Hal : Penelitian

20 April 2017

Yth. Wakil Dekan Bid. Akademik
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Tempat

Memperhatikan surat nomor : Un.3.1/TL.00.1/382/2017 tanggal 14 Maret 2017 perihal Izin Penelitian, dengan ini Kepala MAN Genukwatu menerangkan bahwa mahasiswi :

Nama : Muhammad Iqbal Al Ayub
NIM : 12110189
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester – Tahun Akademik: Genap – 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar SKI Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi di Kelas XI MAN Genukwatu Jombang

telah melaksanakan penelitian di MAN Genukwatu Ngoro Jombang tanggal 13 s.d. 22 April 2017.

Demikian harap menjadikan maklum.



Lampiran IV Identitas Subyek Validator Ahli

NO	NAMA	JABATAN	EVALUATO
1	Dr. Isti'anah Abubakar, M.Ag	Dosen PAI	Ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam
2	Yuniar Setyo Marandy, S. Sn	Dosen MPI	Ahli Desain dan Multimedia
3	Imam Halimi, S, Ag	Guru SKI MAN Genukwatu Jombang	Ahli Sejarah Kebudayaan Islam



Lampiran V Penilaian Ahli Materi

FORMAT PENILAIAN ISI MATERI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Bahan Ajar : Perkembangan Peradaban Ilmu Pengetahuan Dinasti Abbasiyah
Penyusun : Muhammad Iqbal Al-Ayub

A. Bapak/ Ibu yang terhormat,

Berkaitan dengan pengembanhan bahan ajar SKI di kelas XI tentang *Perkembangan Peradaban Ilmu Pengetahuan Dinasti Abbasiyah*, peneliti bermaksud mengadakan validasi media untuk bahan ajar yang telah dikembangkan. Untuk itu, saya memohon bantuan bapak/ibu untuk mengisi angket ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan poduk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/ Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan trimakasih.

Nama : Istianah Abubakar
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S3
Alamat : Perum GSR Blok F8
Vandansari

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

C. Kriteria-kriteria angket

No	Pertanyaan	Keterangan			
		SB	B	KB	TB
1	Kesesuaian materi dengan kopetensi inti dan kopetensi dasar	✓			
2	Kesesuaian indikator dengan kopetensi inti dan kopetensi dasar yang dipilih	✓			
3	Ketepatan cakupan materi		✓		
4	Kejelasan materi		✓		
5	Kemudahan mencerna materi	✓			
6	Penyampaian materi yang runtut	✓			
7	Kedalaman materi	✓			
8	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar		✓		
9	Penggunaan kata yang tepat dan konsisten		✓		
10	Kualitas penyajian materi		✓		
Jumlah					

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ②. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Saran:

Konsisten dalam transliterasi
 Keleluhan terkait data yg ada.

Validator,

[Signature]
 NIP. 197707092003122004

Lampiran VI Penilaian Ahli Desain Media

FORMAT PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Bahan Ajar : Perkembangan Peradaban Ilmu Pengetahuan Dinasti
Abbasiyah
Penyusun : Muhammad Iqbal Al-Ayub

A. Bapak/ Ibu yang terhormat,

Berkaitan dengan pengembanhan bahan ajar SKI di kelas XI tentang *Perkembangan Peradaban Ilmu Pengetahuan Dinasti Abbasiyah*, peneliti bermaksud mengadakan validasi media untuk bahan ajar yang telah dikembangkan. Untuk itu, saya memohon bantuan bapak/ibu untuk mengisi angket ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan poduk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/ Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan trimakasih.

Nama : Yuniar Setyo Marandy, S.Sn
Instansi : PTK UIN Malang
Pendidikan : S1 Desain Komunikasi Visual
Alamat : Puncak Permata Sengkolong

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

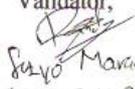
C. Kriteria-kriteria angket

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SB	B	KB	TB
1	Pemilihan jenis huruf tepat dan menarik		✓		
2	Pemilihan warna sesuai		✓		
3	Gambar yang digunakan menarik minat siswa	✓			
4	Ketepatan pemilihan latar belakang		✓		
5	Ukuran huruf yang digunakan tepat		✓		
6	Animasi yang digunakan menarik	✓			
7	Sound		✓		
8	Desain sesuai dengan materi		✓		
9	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
10	Kemudahan dalam penggunaan		✓		
	Jumlah				

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ✓ 2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Saran:

Validator,

 Yuniar Setyo Mawandy, S.Si
 NIP. 1990 0607 2015 03 1003

Lampiran VII Penilaian Ahli Pembelajaran

FORMAT PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN UNTUK GURU BIDANG STUDI SKI KELAS XI MA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Bahan Ajar : Perkembangan Peradaban Ilmu Pengetahuan Dinasti Abbasiyah
Penyusun : Muhammad Iqbal Al-Ayub

A. Bapak/ Ibu yang terhormat,

Berkaitan dengan pengembangan bahan ajar SKI di kelas XI tentang *Perkembangan Peradaban Ilmu Pengetahuan Dinasti Abbasiyah*, peneliti bermaksud mengadakan validasi media untuk bahan ajar yang telah dikembangkan. Untuk itu, saya memohon bantuan bapak/ibu untuk mengisi angket ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/ Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan trimakasih.

Nama : IMAM HALIMI, S.AG
Instansi : MAN GENUKWATU
Pendidikan : S1
Alamat : Dsn GENUKWATU Ds GENUKWATU
KEC. NGORO KAB. JOMBANG

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

C. Kriteria-kriteria angket

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SB	B	KB	TB
1	Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan bahan ajar	✓			
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar	✓			
3	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator	✓			
4	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	✓			
5	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran	✓			
6	Kejelasan paparan materi	✓			
7	Materi yang diberikan dapat memberikan motivasi siswa	✓			
8	Kesesuaian latihan soal dengan bahan ajar yang disajikan	✓			
9	Kesesuaian bahasan yang digunakan		✓		
10	Evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa		✓		
	Jumlah				

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Saran:

Malang, 2017
Validator,

mi
IMAM HALIM, S.Ag
NIP. 19710910 200 710 100 2

Lampiran VIII Hasil Uji Lapangan

FORMAT PENILAIAN BAHAN AJAR UNTUK SISWA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Bahan Ajar : Perkembangan Peradaban Ilmu Pengetahuan Dinasti Abbasiyah
Penyusun : Muhammad Iqbal Al-Ayub

A. Pengantar

Selain buku yang sudah dikenal sebelumnya, masih ada bahan ajar penunjang pembelajaran yang bisa digunakan di sekolah maupun di rumah. Bahan ajar dapat membantu untuk adik-adik untuk belajar secara mandiri.

Berkaitan dengan pengembangan bahan ajar SKI kelas XI tentang *Perkembangan Peradaban Ilmu Pengetahuan pada Masa Dinasti Abbasiyah*, peneliti bermaksud mengadakan pengecekan bahan ajar SKI yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Untuk itu, mohon kesediaan untuk mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai bahan ajar. Tujuan dari pengisian angket adalah sebagai mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar sebagaimana yang telah dirancang. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan bahan ajar, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya ucapkan trimakasih atas ketersediaan adik-adik.

Nama : Siti Khojifadurrahmah
Kelas : XI IPS 1
Sekolah : Man Genukuatu, Jombang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang adik-adik anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

C. Kriteria-kriteria angket

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SB	B	KB	TB
1	Kejelasan untuk penggunaan program	✓			
2	Kemudahan memahami materi	✓			
3	Kualitas tampilan gambar	✓			
4	Komposisi warna		✓		
5	Kejelasan memahami teks atau tulisan		✓		
6	Kejelasan petunjuk belajar	✓			
7	Mengurangi kebosanan pada belajar		✓		
8	Kemudahan dalam memahami materi		✓		
9	Meningkatkan motivasi belajar	✓			
10	Meningkatkan semangat belajar	✓			
	Jumlah				

Lampiran IX Nama-nama Siswa kelas XI MAN Genukwatu Jombang

No	Nama
1	Anjar Widyanti
2	Afi Fatimatuzzahra
3	Asrorul Mufidah
4	Aula Dina Nurul Islami
5	Chusnul Chotimah
6	Dewi Syafuro
7	Dian Anggraini
8	Erika Iswahyuni
9	Fina Aminatuzz Zuhriyah
10	Fuad Machsun
11	Gabrylla Khurun'in
12	Ifa Khifayatul Achyar
13	Imam Syaifuddin Ahmad
14	Irhas Zakarya Ibrahim
15	Lili Andavita
16	M. Zainul Arifin
17	M. Miftakhul Mukhid
18	M Ragil Nur Hidayat
19	M. Zaki Mubarak
20	Nadya Eka Putri
21	Nawasinta Dian
22	Nova Hidayatullah
23	Nur Qoriatul Laili
24	Nurul Azizah
25	Purnomo Abdul Rozak
26	Rada Safira
27	Riana Ulfa
28	Rizza Afif Muzakki
29	Rizki Nur Solihah
30	Rohmawati
31	Siti Khofifaturrahmah

Lampiran X Biodata Mahasiswa

Nama : Muhammad Iqbal AL Ayub
NIM : 12110189
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 23 November 1993
Fak./Jur./Prog. Studi : FITK/PAI
Tahun Masuk : 2012
Alamat Rumah : Jalan Smp 126 Kel. Tengah Kec. Kramat Jati
Jakarta Timur
No. Tlp Rumah/Hp : 085707968233
Email : iqbalayub23@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SDS Kartika VIII-2
Mts Darunnajah Jakarta Ulujami
MA. Darunnajah Jakarta Ulujami