

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHART BERBASIS
VISUAL MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MATERI PERADABAN EMAS DINASTI ABBASIYAH KELAS VIII
MTSN II MALANG TAHUN 2017**

SKRIPSI

Oleh:

AHMAD MIKAIL

13110223



JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TAHUN 2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHART BERBASIS
VISUAL MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MATERI PERADABAN EMAS DINASTI ABBASIYAH KELAS VIII
MTSN II MALANG TAHUN 2017**

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:

AHMAD MIKAIL

13110223



JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TAHUN 2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHART BERBASIS
VISUAL MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MATERI PERADABAN EMAS DINASTI ABBASIYAH KELAS VIII
MTSN II MALANG TAHUN 2017**

SKRIPSI

oleh:

AHMAD MIKAIL

13110223

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing:


Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 200801 1 021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


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

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHART BERBASIS VISUAL MATA PELAJARAN SKI MATERI PERADABAN EMAS DINASTI ABBASIYAH KELAS VIII MTSN II MALANG TAHUN 2017

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Ahmad Mikail (13110223)

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 9 Januari 2018 dan telah
dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

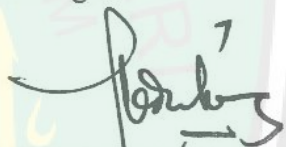
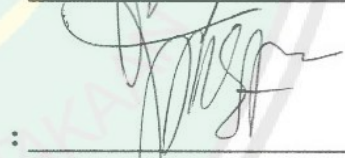
Ketua Sidang
Abdul Aziz, M.Pd
NIP. 19730201 199803 1 002

Sekretaris Sidang
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 200801 1 021

Pembimbing
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 200801 1 021

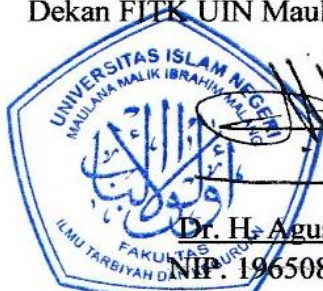
Penguji Utama
Dr. H. Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 19671220 199803 1 002

Tanda Tangan

: 
: 
: 
: 

Mengesahkan,

Dekan FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang


Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang utama dari segalanya, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan rahmat dan kasih sayang-Mu telah mengnugerahkan nikmat iman dan Islam, membekaliku dengan ilmu pengetahuan serta memberikanku kekuatan untuk melangkah menuju harapan. Semua yang Engkau tetapkan merupakan rencana indah yang Engkau siapkan untuk mencapai masa depan yang cerah. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada Ayahanda (M. Mansur Abdullah), Ibunda (Sri Kurniati), kakanda (Syaiikhul Islam, Robiatul Adawiyah, Ahmad Jibril), dan seluruh keluargaku tercinta. Segala dukungan yang mereka kerahkan, segala do'a yang mereka panjatkan adalah kunci dari segalanya tiada mungkin dapat kubalas semuanya hanya dapat kusampaikan lewat selebar kertas yang berisikan persembahan. Terimakasih ya Rabb, telah mengirimkan insan terbaik dalam kehidupanku.

Teruntuk semua sahabat-sahabatku yang tak dapat kusebutkan satu persatu dari tingkat aku mulai mengenal huruf, membaca, dan menulis hingga aku bisa berkarya mencapai gelar sarjana. Terimakasih atas dukungan, do'a, nasihat, canda tawa yang telah mewarnai cerita hidupku sampai detik ini. Kalian adalah sahabat terbaik dari yang terbaik yang pernah aku kenal.

Teruntuk dosen pembimbing tugas akhirku, Bapak Agus Mukti Wibowo, M.Pd. Terimakasih kusampaikan, karena sudah begitu banyak membantu dalam membimbing langkahku, membina potensiku, dan mendidikku dengan nasihat dan kesabaran. Manisnya keberhasilan akan menghapus pahitnya kesabaran. Nikmatnya memperoleh kemenangan akan menghilangkan letihnya perjuangan menuntaskan kewajiban. Hidup adalah perjuangan yang harus dimenangkan.

HALAMAN MOTTO

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (النحل : ١٢٥)

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”

(QS. An-Nahl: 125)

“Ing ngarso sung tulodo, Ing madyo mangun karso, Tutwuri handayani.”

(Di depan memberikan tauladan, di tengah memberikan bimbingan, di belakang memberikan dorongan)

_Raden Mas Soewardi Soeryaningrat (Ki Hajar Dewantara)

NOTA DINAS

Agus Mukti Wibowo, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ahmad Mikail

Malang, 4 Desember 2017

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Ahmad Mikail

NIM : 13110223

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi :

**Pengembangan Media Pembelajaran Chart Berbasis
Visual Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi
Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah kelas VIII MTSN II
Malang Tahun 2017**

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 200801 1 021

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa 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, 4 Desember 2017



Ahmad Mikail
NIM. 13110223

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur “*Alhamdulillah*” marilah senantiasa kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga pada saat ini kita sebagai umat Muslim masih bisa diberikan kesempatan untuk menghirup udara segar dengan adanya nikmat Islam dan Iman.

Shalawat berangkai *salam* tak lupa kami haturkan atas baginda rasul, Muhammad SAW. Nabi akhir zaman, Sang pembawa cahaya kebenaran dengan datangnya Islam sebagai agama yang diagung-agungkan dan diridhoi oleh Allah SWT.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dicanangkan oleh Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malangserta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam di UIN Maliki Malang.

Peneliti menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini senantiasa banyak ditemui beragam hambatan dan kesulitan karena keterbatasan, kemampuan dan kurangnya pengalaman pada diri peneliti sendiri. Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, peneliti menyampaikan ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan nikmat berupa iman, Islam serta kesehatan jasmani dan rohani.
2. Ayahanda Drs. H. Moh. Mansur, M.Si dan Ibunda Hj. Sri Kurniati dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan secara spiritual, moral, dan materi.
3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. H. Marno, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Ode Saeni Al Idrus selaku Kepala Kasi Pendidikan Madrasah beserta jajaran staf Kementerian Agama Republik Indonesia kabupaten Malang
7. Dra. Hj. Maria Ulfah, M.Pd.I selaku Kepala Madrasah di Madrasah Tsanawiyah Negeri II Malang.
8. Abdul Aziz, M.Pd selaku wali dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
9. Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku pembimbing skripsi dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
10. Saifudin Azzuhdi, S.Pd selaku guru pamong mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri II Malang.

11. Seluruh civitas akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: Dosen-dosen, karyawan, mahasiswa, staf, satpam, para pengasuh, para murobbiy, dan para musyrif ma'had Sunan Ampel al-'Aly.
12. Seluruh rekan PAI angkatan 2013 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
13. Seluruh siswa-siswi kelas VIII-A khususnya, beserta seluruh jajaran civitas akademika: dewan guru, karyawan dan siswa siswi Madrasah Tsanawiyah Negeri II Malang pada umumnya.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya peneliti berharap agar skripsi ini bisa menjadi besar manfaatnya kepada semua pihak.

Malang, 4 Desember 2017

Peneliti,

Ahmad Mikail

NIM. 13110223

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	ش = Sy	ل = l
ث = Ts	ص = Sh	م = m
ج = J	ض = Dl	ن = n
ح = <u>H</u>	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. Vokal Diftong

أو	=	Aw
أي	=	Ay

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Originalitas Penelitian.....	17
Tabel 3.1	Kriteria Kelayakan Media Berdasarkan Persentase.....	79
Tabel 4.1	Peserta didik kelas VIII-A MTsN II Malang.....	87
Tabel 4.2	Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Isi/ Materi, Ahli Desain Media Pembelajaran, dan Guru Bidang Studi	102
Tabel 4.3	Hasil validasi ahli isi/ materi Sejarah Kebudayaan Islam.....	103
Tabel 4.4	Komentar dan Saran Ahli Isi/ Materi Sejarah Kebudayaan Islam	105
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran (1).....	107
Tabel 4.6	Komentar dan Saran Ahli Desain Media Pembelajaran (1)	108
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran (2).....	111
Tabel 4.8	Komentar dan saran ahli Desain Media Pembelajaran (2)	112
Tabel 4.9	Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran SKI kelas VIII MTs.....	116
Tabel 4.10	Komentar dan Saran Guru SKI kelas VIII MTs	118
Tabel 4.11	Perhitungan Hasil Statistik <i>Post-test</i> dan <i>Pre-test</i>	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Komponen Sistem Pembelajaran Dick & Carey	56
Gambar 3.2	Langkah-langkah Pengembangan Program Media Model Prosedural	57
Gambar 3.3	Peta Tujuan Utama Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII....	60
Gambar 4.1	Karton Tebal	89
Gambar 4.2	Styrofoam (gabus).....	89
Gambar 4.3	Kain Flannel.....	90
Gambar 4.4	Perekat.....	91
Gambar 4.5	Jarum dan benang jahit.....	92
Gambar 4.6	Kertas buffalo.....	92
Gambar 4.7	Plastik laminating.....	93
Gambar 4.8	Jarum paku (paku payung).....	94
Gambar 4.9	Model dan bentuk media pembelajaran chart.....	95
Gambar 4.10	Peta konsep peradaban emas dinasti Abbasiyah.....	95
Gambar 4.11	Materi A-1. Administrasi pemerintahan.....	96
Gambar 4.12	Materi A-2. Militer.....	97
Gambar 4.13	Materi A-3. Kebijakan politik.....	98
Gambar 4.14	Materi B-1. Ekonomi.....	99
Gambar 4.15	Materi B-2. Sosial.....	100
Gambar 4.16	Materi B-3. Budaya.....	101
Gambar 4.17	Desain Shape dan Warna Sempel Sederhana (sebelum revisi)	109

Gambar 4.18	Desain Shape dan Warna (setelah revisi)	110
Gambar 4.19	Media Chart pada Bidang Bagan Tanpa Tabir (sebelum revisi)	114
Gambar 4.20	Media Chart pada Bidang Bagan Dengan Tabir (setelah revisi)	114
Gambar 4.21	Kiasan Gambar/ Lambang Garuda (sebelum revisi).....	115
Gambar 4.22	Kiasan Gambar/ Lambang DPR (setelah revisi).....	115



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Bukti Konsultasi
Lampiran II	: Surat Izin Penelitian dari Fakultas
Lampiran III	: Surat Rekomendasi Kementrian Agama RI Malang
Lampiran IV	: Surat Keterangan Bukti Penelitian dari Sekolah
Lampiran V	: Hasil Instrumen Validasi Ahli/ Materi SKI
Lampiran VI	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran
Lampiran VII	: Hasil Instrumen Validasi Guru SKI Kelas VIII
Lampiran VIII	: Lembaran Evaluasi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>
Lampiran IX	: Kunci Jawaban soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>
Lampiran X	: Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>
Lampiran XI	: Dokumentasi
Lampiran XII	: Profil Mahasiswa

DAFTAR ISI

Halaman Cover	
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Motto	v
Nota Dinas	vi
Surat Pernyataan Keaslian	vii
Kata Pengantar	x
Pedoman Transliterasi Arab-Latin	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xv
Daftar Isi	xvi
Abstrak	xviii
ملخص	xix
Abstract	xxi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Pengembangan	12
D. Pentingnya Penelitian dan Manfaat Pengembangan	12
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
F. Ruang Lingkup Pengembangan	15
G. Spesifikasi Produk	15
H. Originalitas Penelitian	17
I. Definisi Oprasional	18
J. Sistematika Penulisan	21

BAB II : KAJIAN PUSTAKA	23
A. Sejarah Kebudayaan Islam	23
B. Media Pembelajaran	27
C. Pengembangan Media	33
D. Media Visual	35
E. Chart	38
F. Efektivitas	40
BAB III : METODE PENELITIAN	53
A. Metode Pengembangan	53
B. Model Pengembangan	53
C. Prosedur Pengembangan	57
D. Validasi Produk	72
E. Jenis Data	76
F. Instrumen Pengumpulan Data	76
G. Teknik Analisa Data	78
BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN	84
A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	84
B. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual Pada Materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah	118
BAB V : PEMBAHASAN	123
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual Mata Pelajaran SKI Materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah Kelas VIII	123
B. Analisis Keefektifan media pembelajaran Chart berbasis Visual Pada pelajaran SKI Terhadap Siswa Kelas VIII-A MTsN II Malang	139
BAB VI : PENUTUP	147
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	147
B. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN-LAMPIRAN	155

ABSTRAK

Mikail, Ahmad. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah Kelas VIII MTsN II Malang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Agus Mukti Wibowo, M.Pd.

SKI merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di madrasah. Cara mengajar konvensional yang dilakukan pendidik dengan metode ceramah (verbal) menjadikan siswa mudah lupa terhadap materi yang disampaikan. Kurangnya kreativitas pendidik dalam menciptakan interaksi saat pembelajaran menjadikan pembelajaran kurang menyenangkan, maka perlu adanya pembaharuan dalam penyajian pembelajaran kepada siswa dengan menyampaikan materi SKI menggunakan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan yaitu melalui media pembelajaran chart berbasis visual.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran chart berbasis visual pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah, (2) untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran chart berbasis visual pada pelajaran SKI terhadap siswa kelas VIII MTs II Malang.

Untuk mencapai tujuan di atas, digunakan pendekatan penelitian *research and development* (R&D). Validator pada proses validasi ini dilakukan oleh ahli isi/ materi, ahli desain media, dan guru SKI kelas VIII. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket, observasi dan tes. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis hasil tes menggunakan desain eksperimen *one group pretest-posttest design* dengan kriteria ujinya adalah uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran chart berbasis visual materi peradaban emas dinasti Abbasiyah. Hasil Validasi keseluruhan mencapai rata-rata persentase sebesar 82,1% artinya layak digunakan. (2) Media pembelajaran chart berbasis visual pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran SKI kelas VIII MTsN II Malang. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa saat belajar dengan penyajian media chart yang tersaji dalam desain yang sederhana, menarik, beragam pada bentuk materi maupun corak warna pada media dan pada hasil belajar siswa rata-rata nilai *pre-test* mencapai 50 dan nilai *post-test* mencapai 89,8. Pada uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $12,895 > 2,060$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran SKI kelas VIII materi peradaban emas dinasti Abbasiyah di MTsN II Malang.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Chart, Visual, Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah, SKI.*

ملخص

مكائيل. أحمد. ٢٠١٧. تطوير التعليم المرئي القائم على الإعلام الرسم البياني الموضوع تاريخ الثقافة الإسلامية مواد الحضارة الذهبية للسلالة العباسية من الفصل الثامن مدرسة الثانوية الحكومية الثاني بمالانج. أطروحة قسم التربية الإسلامية، كلية العلوم التربية وتدريب المعلمين جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف أطروحة: أغوس موكتي ويو، الماجستير في التربية.

التاريخ الثقافة الإسلامية هي واحدة من الموضوعات الدراسة الرئيسية التي تدرس في المدرسة. طريقة التعليم التقليدي الذي قام بها المدرس عن طريقة الخطاب والمحاضرة / الأساليب اللفظية تجعل التلميذ سهلة بنسيان المادة المقدمة. نقصان الابتكار المربي في تكوين التعامل عند التعليم يؤدي إلى عدم وجود الفرح في التعليم، فمن الضروري لتحديث في عرض التعليم للتلميذ عن طريق نقل تاريخ الثقافة الإسلامية باستخدام طريقة مختلفة و افرح من خلال وسائل الإعلام البصرية التعلم المرئي.

الغرض من هذا البحث هو: (١) إنتاج شكل مرئي من وسائل الإعلام المرئية المبنية على مادة الحضارة الذهبية للسلالة العباسية، (٢) لتحليل فعالية وسائل الإعلام البصرية المرئية المستندة إلى التعلم في الدرس التاريخي للثقافة الإسلامية إلى الفصل الثامن من طلاب مدرسة الثانوية الحكومية بمالانج.

ولتحقيق الأهداف المذكورة أعلاه، يستخدم نهج البحث والتطوير (R&D). المصادقة في عملية التحقق من صحة يتم من قبل خبراء المحتوى / المواد، وخبراء تصميم وسائل الإعلام، والمعلمين تاريخ الثقافة الإسلامية الطبقة الثامنة. أنواع البيانات المستخدمة هي البيانات الكمية والبيانات النوعية. جمع بيانات الأدوات المستخدمة في شكل استبيان وملاحظة واختبار. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي وتحليل نتائج الاختبار باستخدام مجموعة واحدة من اختبار الاختبار القبلي البعدي مع معايير الاختبار هو t اختبار مع مستوى دلالة 0.05 (5%).

وأظهرت النتائج أن، (١) وقد أدى هذا التطور في شكل البصرية المرئية وسائل الإعلام البصرية من الحضارة الذهبية للسلالة العباسية. وتصل نتيجة المصادقة العامة إلى نسبة متوسطة تبلغ 82.1% مما يعني أنها تستحق الاستخدام. (٢) الرسم البياني التعلم القائم على البصرية القائم على مواد الحضارة الذهبية للسلالة العباسية أثبتت فعاليتها في التعلم تاريخ الثقافة الإسلامية الطبقة الثامنة مدرسة الثانوية الحكومية الثاني بمالانج. ويمكن ذلك رؤية من حماس الطلاب عند الدراسة من خلال تقديم الرسم البياني وسائل الإعلام المقدمة في تصميم بسيط ومثيرة للاهتمام ومتنوعة على شكل المواد وأنماط الألوان على وسائل الإعلام وعلى نتائج التعلم الطلاب بلغ متوسط درجة ما قبل الاختبار 50 وقيمة الاختبار البعدي بلغت 89.8 . في اختبار t اليدوي مع مستوى دلالة 0.05 (5%) الحصول على t حسلب $t < t$ تابل، وهذا هو $89.8 < 82.1$ يعني H_0 رفض و H_1 قبلت. وهذا يدل على أن الوسائل التعليمية المطبقة تعطي تحسنا في مخرجات تعلم الطالب وأعلنت

فعاليتها في تعلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية من الفصل الثامنة للحضارة الذهبية للسلالة العباسية في مدرسة الثانوية الحكومية الثاني بمالانج.

كلمات البحث: التنمية، وسائل الإعلام التعلم، الرسم البياني، البصرية، الحضارة الذهبية للدياساس العباسي، تاريخ الثقافة الإسلامية.



ABSTRACT

Mikail. Ahmad. 2017. The Development of Learning Media Chart Based on Visual the Lesson History of Islamic Culture the Topic of the Golden Civilization of the Abbasiyah Dynasty at Class VIII MTsN Malang. Skripsi, Islamic Education Program, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Malang State Islamic University, Malang. Advisor: Agus Mukti Wibowo, M.Pd.

The history of Islamic culture is one of the main subjects taught in madrasah. Conventional teaching by educators with lectures / verbal methods making students easy to forget the material presented. Lack of educator creativity in creating interaction during learning making learning less fun, it is necessary to update in the presentation of learning to students by delivering history of Islamic culture materials using different and more fun way through learning media chart based on visual.

The Purpose of this research are: (1) to produce products in the form of learning media chart based on visual on the topic of the golden civilization of the Abbasiyah dynasty. (2) to analyze the effectiveness of learning media chart based on visual the lesson of history of Islamic culture to grade VIII students MTsN II Malang.

To achieve the above objectives, used research approach research and development (R&D). Validator in the validation process is done by content/material experts, media design experts, and the teacher history of Islamic culture class VIII MTs. Types of data used are quantitative data and qualitative data. Instrument data collection used in the form of questionnaire, observation and test. Data analysis technique used is descriptive analysis and test result analysis using one group pretest-posttest design experiment with test criteria is t test with significance level 0,05 (5%).

The results showed that, (1) this development has resulted product in the form of learning media based on visuals of the golden civilization of the Abbasiyah dynasty. The overall validation result reaches an average percentage of 82.1% meaning it is worth using. (2) Learning media chart based on visual the material of golden civilization of Abbasiyah dynasty proved effective applied in history of Islamic culture learning at class VIII MTsN II Malang. This can be seen from students' enthusiasm when studying by presenting the media chart presented in a simple design, interesting, diverse on the form of materials and color patterns on the media and on student learning outcomes average pre-test score reached 50 and the value of post-test reached 89.8. In manual t test with significance level 0,05 (5%) obtained $t_{count} > t_{table}$, that is $12,895 > 2,060$ mean H_0 refused and H_1 accepted. This indicates that the instructional media applied gives an improvement on student learning outcomes and declared effective in learning SKI class VIII topic of golden civilization of Abbasiyah dynasty in MTsN II Malang.

Keywords: Development, Learning Media, Chart, Visual, Golden Civilization Abbasiyah Dynasty, History of Islamic Culture.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tarikh atau Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sangat penting bagi kehidupan individu, berbangsa, bernegara dan beragama. Sejarah Islam merupakan pelajaran pokok yang harus dipelajari oleh peserta didik, agar peserta didik percaya akan adanya Allah, menjalankan ajaran Islam dengan baik dan mengetahui sejak dini khususnya kisah para pemimpin dan pejuang Islam pada masa lampau.

Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau. Materi SKI di MTs mengkaji tentang perkembangan peradaban Islam mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad saw dan Khulafaurrasyidin, bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.¹

¹ Permenag No 2 tahun 2008, lampiran 3b-bab VII.

Karakteristik 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, seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.² Mata pelajaran SKI di MTs, bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:³

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.
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 menagambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek,

² Peraturan menteri agama RI no. 912, tentang “Kurikulum Madrasah 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab”, hlm. 35

³ *Ibid*, hlm. 44

seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan perkembangan Islam.

Bagi sebagian besar peserta didik, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran yang membosankan. Faktor penyebabnya adalah proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, kurangnya kreativitas pendidik dalam menciptakan interaksi saat proses pembelajaran di kelas, dan materi pelajaran SKI itu sendiri juga hampir sama dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang hampir 80% mengulas tentang Sejarah. Hal ini menjadikan peserta didik sulit untuk menerima pelajaran secara baik dalam proses pembelajaran.

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan hambatan-hambatan tertentu dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Kenyataan inilah yang harus segera ditangani dan dipecahkan. Kesulitan belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal yang meliputi intelegensi, minat, bakat, kepribadian dan faktor eksternal seperti: keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat.⁴ Selain itu terdapat pula kesulitan belajar Sejarah Kebudayaan Islam seperti:

1. Kesulitan dalam menggunakan istilah

Dalam hal ini dipandang bahwa peserta didik telah memperoleh pengajaran suatu pengertian (istilah), tapi belum menguasainya mungkin karena lupa sebagian atau seluruhnya. Mungkin pula istilah yang dikuasai kurang cermat.

⁴ Anas Muhammad, (PTK) *Mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Pokok Bahasan Kemajuan Dinasti Umayyah di kelas 6 MI, Al-Jihad Ciater*, Agustus 2012, hlm. 9-10

Istilah dalam pembelajaran SKI disini seperti *nasab, khalifah, tahun hijriyah, baitul mall* dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan antara lain:

- a. Peserta didik lupa nama singkatan suatu objek. Misalnya, peserta didik lupa terminology kebudayaan dan peradaban.
- b. Peserta didik kurang mampu menyatakan arti istilah dalam sejarah. Misalnya, peserta didik yang mampu menyatakan kebudayaan dan peradaban dalam kehidupan masa kini.

Penggunaan media pembelajaran khususnya media *chart* akan berperan penting terhadap pembelajaran peserta didik untuk menajamkan daya ingat dan mempermudah peserta didik dalam memahami istilah-istilah yang sering dijumpai dalam pembelajaran SKI.

2. Kesulitan dalam belajar dan menggunakan prinsip

Apabila kita menganalisa kesulitan peserta didik dalam menggunakan prinsip, tampaklah bahwa pada umumnya sebab kesulitan tersebut antara lain:

- a. Peserta didik tidak mampu mengklasifikasi silsilah kekhalifahan, proses perkembangan kebudayaan, dan periodisasi sejarah kebudayaan Islam itu sendiri. Untuk mengecek kebenaran dugaan ini, guru memerintahkan untuk menyatakan kembali apa yang telah dikerjakan dengan menggunakan bahasanya sendiri. Guru dapat melihat hasil jawaban peserta didik apakah jawabannya sudah benar atau belum.
- b. Peserta didik tidak dapat membayangkan dan menganalisis sejarah Islam dengan kehidupan masa saat peserta didik hidup. Kesulitan belajar demikian ini dapat ditunjukkan dengan beberapa gejala yaitu:

- 1) Kurangnya konsentrasi dalam belajar
- 2) Tidak mampu berpikir kreatif dalam berimajinasi
- 3) Kemampuan guru yang terbatas dalam menyajikan pembelajaran kepada peserta didik

Penggunaan media pembelajaran chart akan sangat berguna dalam pembelajaran SKI, karena pada media ini telah dilengkapi dengan gambar tokoh dan bukti peradaban Islam pada masa dinasti Abbasiyah yang akan memudahkan peserta didik dalam menganalisis sejarah.

Penelitian lain yang mengungkapkan bahwa kejenuhan belajar yang dialami peserta didik bersumber pada 2 faktor, yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar). Faktor internal kejenuhan belajar diantaranya: (a) faktor fisik jasmani yang dipengaruhi oleh kesehatan anak, (b) faktor psikis disebabkan oleh kepribadian anak yang berbeda-beda. Faktor eksternal kejenuhan belajar diantaranya: (a) kondisi keluarga, (b) kondisi/ suasana belajar di sekolah, (c) kondisi sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan (d) kondisi masyarakat yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak.⁵ Namun dengan dimanfaatkannya media pembelajaran chart berbasis visual dalam kegiatan belajar mengajar di dalam/ di luar kelas akan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar, lebih konsentrasi terhadap materi yang disajikan guru, lebih bisa bersosial bersama

⁵ Ni'matul Fauziah, *Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman*. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta: 2013, hlm. 13-15.

dengan teman-temannya dalam memecahkan masalah, dan media pembelajaran ini mampu menjadikan motivasi belajar peserta didik meningkat.

Obyek yang dapat kita periksa untuk mengetahui penyebab kesulitan peserta didik belajar, seperti (a) materi yang diajarkan dianggap terlalu sulit, (b) pengajarannya yang kurang baik dapat disebabkan oleh kesalahan pengajaran dalam menyajikan metode ataupun tidak adanya alat peraga/ media, dan (c) dari peserta didik sendiri disebabkan karena kelemahan jasmani, kelemahan berpikir/ kognitif, kurangnya minat dan bakat, emosi tidak stabil, dan suasana yang tidak mendukung.

Jean Piaget membagi perkembangan intelek/ kognitif ke dalam empat tahapan, diantaranya: 1) tahap Sensori-Motoris, 2) Tahap Pra-Operasional, 3) Tahap Operasional Konkret, dan 4) Tahap Operasional Formal. Jika kita memandang dari segi psikologi perkembangan kognitif peserta didik, anak seusia pelajar MTs/ SMP pada umumnya berusia 12-15 tahun sudah memasuki tahap Operasional Formal. Tahap ini dialami anak pada usia 11 tahun ke atas. Pada masa ini, anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir logis. Aspek perasaan dan moralnya juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugasnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu mengembangkan pikiran formalnya, mereka juga mulai mampu mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi, arti simbolik dan kiasan dapat mereka mengerti. Individu mulai mampu menyadari diri mempertahankan kepentingan kelompok di lingkungannya dan seseorang

dalam lingkungan tersebut. Melibatkan mereka dalam suatu kegiatan akan lebih memberikan akibat yang positif bagi perkembangan kognitifnya.⁶

Pernyataan Jean Piaget ini didukung oleh pemaparan yang disampaikan Zulkifli, mengungkapkan bahwa: Anak tidak lagi bersifat egosentris; artinya anak tidak lagi memandang diri sendiri sebagai pusat perhatian lingkungannya. Anak mulai memperhatikan keadaan sekelilingnya dengan objektif, karena timbul keinginannya untuk mengetahui kenyataan, keinginannya itu akan mendorongnya untuk menyelidiki segala sesuatu yang ada di lingkungannya.⁷

Minat anak terutama ditujukan kepada benda-benda yang bergerak. Anak yang sehat pertumbuhannya suka bergerak, selalu giat, dan berbuat sesuatu. Hal-hal yang mengandung “kegiatan” sangat menarik perhatiannya, dengan segala senang hati ia mengikuti bermacam-macam kegiatan walaupun perhatiannya masih berpindah-pindah dan belum terpusat kepada sesuatu dalam jangka waktu yang lebih lama. Kenyataan itu hendaknya dapat perhatian gurunya di sekolah dan orang tuanya di rumah. Anak harus banyak diberi kesempatan untuk bergerak, berbuat, dan bertindak. Apabila “kegiatan” ini kurang dapat penyaluran atau bimbingan yang baik, maka besar kemungkinan anak hanya bertindak dengan asal berbuat saja.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan dan penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu

⁶ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 27-29.

⁷ Zulkifli L., *Psikologi Perkembangan*, (Bandung,: Remaja Rosdakarya, 1999), hlm. 59.

yang digunakan oleh pendidik untuk membantu tugas kependidikan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam pencapaian target kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari.

Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Beberapa hambatan yang dirasakan oleh para pendidik berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, salah satunya adanya keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai.⁸

Penggunaan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik berarti guru pendidikan agama Islam telah membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka. Sikap jiwa mereka yang tenang dengan minat belajar yang besar sangat potensial sekali dibutuhkan sebagai dasar materi keimanan, ibadah, sikap sosial, pembentukan akhlak karimah dan sebagainya.⁹ Pesan-pesan agama yang dibantu dengan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi kegairahan.

Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha yang ditujukan untuk

⁸ Mulyanto & Marlon Leong, *Tutorial Multimedia Interaktif Media Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 2.

⁹ Rosyad, Amiruddin dan Darhim, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1996), hlm. 59.

memudahkan siswa dalam mempelajari pengajaran agama. Media pembelajaran memang pantas digunakan oleh guru pendidikan agama Islam, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan agama Islam sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu lancarnya bidang tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik.

Anak sebagai subyek pembelajaran merupakan makhluk Allah yang memiliki kekuatan psikis yang jika memperoleh sentuhan yang tepat akan mendorong perkembangan mereka dalam kapasitas yang mengagumkan. Untuk itu pendidik harus membangun kemampuan pada dirinya agar dapat mengubah gaya-gaya mengajar yang bersifat tradisional menjadi gaya mengajar modern, sehingga guru mengajar dengan luwes dan gembira. Banyak cara yang tidak kalah pentingnya dapat menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga guru mampu mengefektivaskan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Penentuan media pembelajaran pada mata pelajaran SKI memanglah tidak mudah, harus memperhatikan kriteria pemilihan media. Secara umum gambaran kriteria pemilihan media pembelajaran adalah: 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) Keefektifan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran, 3) Sesuai dengan karakteristik peserta didik, 4) Ketersedian media pembelajaran, 5) Kualitas media, 6) Biaya selaras dengan pemanfaatan media, 7)

Fleksibilitas “lentur” dan kenyamanan media, 8) Kemampuan dalam penggunaan media, dan 9) Alokasi waktu pembelajaran yang tersedia.

Pendidik bisa menggunakan beberapa ragam media seperti halnya media visual, audio, audio-visual, multimedia, dan lain sebagainya untuk mencapai proses pembelajaran dengan baik. Media *chart* merupakan media pembelajaran berbasis visual yang bisa digunakan oleh pendidik dalam menyajikan materi khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Mustaji mengungkapkan bahwa, *Chart* (bagan) adalah suatu media yang fungsinya untuk menyajikan secara visual terhadap ide-ide (konsep-konsep) yang rumit bila hanya disampaikan secara tulis atau lisan (verbal). Bagan efektif untuk menyajikan pesan-pesan yang berbentuk ringkasan-ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Keberadaannya bisa disertai gambar atau tulisan secukupnya.¹⁰

Sebuah penelitian menjelaskan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil prestasi belajar Tata Hidang yang menggunakan media *Chart* apabila dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* eksperimen yaitu 8,5143 dengan nilai *t* hitung sebesar 7,411 dengan signifikansi sebesar 0,108. Terbukti bahwa kelas yang menggunakan *Chart* sebagai media pembelajaran lebih efektif meningkatkan kompetensi kognitif bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam

¹⁰ Mustaji, *Media Pendidikan dan Latihan*, (Surabaya: Departemen Pendidikan dan IKIP Surabaya, 1996), hlm. 43

meningkatkan prestasi belajar pada unit kompetensi pengertian dan klasifikasi restoran.¹¹

Berdasarkan hasil pengamatan dan serangkaian wawancara yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan program PKL sebagai guru praktik mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri II Malang pada 6 Januari 2017 sampai dengan 6 Maret 2017, bahwa: 1) Ketersediaan sarana penunjang belajar seperti halnya media pembelajaran masih sangat jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar PAI, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. 2) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah masih menggunakan cara mengajar konvensional dengan metode ceramah yang terfokus pada guru sebagai penyaji materi ajar tanpa adanya media pembelajaran sebagai penunjang dalam penyampaian materi. Hal ini membuktikan bahwa perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran SKI, khususnya pada pemanfaatan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan ***“Pengembangan Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah kelas VIII MTsN II Malang Tahun 2017”***

¹¹ Anis Wahyuningtiyas, SKRIPSI *“Efektivitas Penggunaan Chart untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa pada Unit Kompetensi Pengertian dan Klasifikasi Restoran di SMK Negeri 2 Godean”*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), hlm. 98

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang tersebut, dapat ditarik rumusan masalah yang diambil pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi media pembelajaran *Chart* berbasis visual materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Negeri II Malang?
2. Apakah media pembelajaran *Chart* berbasis visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah kelas VIII di MTs Negeri II Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memproduksi media pembelajaran *Chart* berbasis Visual pada mata pelajaran SKI materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah yang layak untuk menunjang proses belajar mengajar.
2. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Chart* berbasis Visual materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah dalam pembelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri II Malang.

D. Pentingnya Penelitian dan Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajran Sejarah Kebudayaan Islam materi Peradaban Dinasti Abbasiyah ini merupakan suatu solusi bagi

kendala dalam proses belajar mengajar SKI yang monoton terbatas pada penggunaan buku teks, gambar ilustrasi, dan peta semata. Diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis visual ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif bagi peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, dan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak tertentu, antara lain:

1. Manfaat bagi guru/ pendidik:
 - a. Memberikan inovasi bagi guru SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri II Malang dalam menyampaikan materi Peradaban Dinasti Abbasiyah dengan cara yang menyenangkan.
 - b. Meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar
 - c. Membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan nyaman.
 - d. Memberikan motivasi kepada guru untuk dapat terus meningkatkan kinerja dan profesionalisme sebagai tenaga pendidik.
2. Manfaat bagi siswa/ peserta didik
 - a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam materi peradaban emas dinasti Abbasiyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
 - c. Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran materi peradaban emas dinasti Abbasiyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Manfaat bagi sekolah/ madrasah
 - a. Meningkatkan mutu dan kualitas sekolah dengan mengembangkan dan memanfaatkan media visual sebagai sarana pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Terdapat beberapa asumsi yang dijadikan dasar sebagai pengembangan media pembelajaran materi Peradaban Dinasti Abbasiyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih menggunakan metode, strategi dan media pembelajaran konvensional yang menurunkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- b. Sebagian besar lembaga pendidikan Madrasah Tsanawiyah telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti tempat belajar, alat-alat belajar, dan media pembelajaran baik yang berbasis audio, visual dan audio-visual (multimedia).
- c. Pendidik masih kurang dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam ataupun di luar kelas.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan ini hanya terbatas pada hal-hal berikut, yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini hanya sebatas pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah kelas VIII Madrasah Tsanawiyah.
- b. Penilaian kevalidan produk hasil pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi peradaban emas dinasti Abbasiyah dilakukan oleh validator ahli yaitu terdiri dari dosen ahli bidang Sejarah Kebudayaan Islam, dosen ahli desain media pembelajaran dan guru mata pelajaran SKI kelas VIII MTs.
- c. Uji coba lapangan pada penelitian ini hanya terbatas pada uji coba dalam 1 kelas saja.
- d. Uji kevalidan, kepraktikkan dan kelayakan yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenar-benarnya dan tanpa ada rekayasa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup pengembangan pada penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran/ bahan ajar pada mata pelajaran SKI dengan media *chart* berbasis visual pada siswa kelas VIII MTs Negeri Turen kabupaten Malang dengan materi tentang peradaban emas dinasti Abbasiyah.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran SKI ini menggunakan media berbasis visual yaitu *chart* dan menghasilkan produk berupa model bagan (*chart*) dengan dua sisi bagan.
2. Bahan-bahan dalam pembuatan *chart* ini terdiri dari 2 karton tebal, kain flannel, styrofoam (gabus), lem putih, jarum, benang jahit, perekat, jarum paku, plastik laminating, dan kertas buffalo putih berisikan gambar dan materi.
3. Materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VIII adalah tentang peradaban emas dinasti Abbasiyah.
4. Desain media pembelajaran ini didesain dengan 2 karton tebal yang ditempel styrofoam (gabus) dan dilapisi kain flannell sebagai dua sisi bagan, dengan corak warna hijau toska dan materi dengan corak warna terang beragam (berwarna) agar penyajian materi tampak menarik dan kontras dengan latar belakang/ background daripada bagan (*chart*). Materi disajikan di kertas buffalo dalam bentuk laminating atau tercover plastic/ plaster bening agar supaya tidak mudah luntur saat terkena air dan bisa digunakan kapan saja dengan bantuan jarum paku untuk menempelkan materi agar dapat tersaji pada media *chart*/ bagan.
5. Unsur yang terkandung pada media pembelajaran ini hanya memuat unsur visual, diantaranya: teks dan gambar.

H. Originalitas Penelitian

Berikut ini adalah persamaan, perbedaan dan orisinalitas penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu. Dalam hal ini penulis sajikan dalam format tabel:

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Peneliti, Tahun penelitian, dan Judul Penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Mia Fitriani, 2015. <i>Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaurrasyidin Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang</i>	Skripsi, Mata Pelajaran SKI, dan objek siswa MTs.	Pengembangan Media Pembelajaran berbasis visual.	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran SKI yang menjadi tema dalam penelitian ini, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran
2	Mochamad Ridwan, 2015. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Visual Basic Untuk Mengajar Teknik Pemrograman di kelas X Teknik Elektronika SMK Negeri I Sidoarjo</i>	Pengembangan Media Pembelajaran visual	Jurnal, Mata Pelajaran Teknik Pemrograman, Objek siswa kelas X SMK, Sidoarjo.	yang belum pernah dikembangkan dan dipakai oleh Madrasah Tsanawiyah Negeri Turen Kabupaten
3	Septia Norita Sari,	Skripsi,	Mata Pelajaran	Malang. Materi

	2012. <i>Pengembangan Media Chart 3 Dimensi (3D) Pembelajaran Menjahit Celana pada Mata Pelajaran Keterampilan PKK siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta</i>	Pengembangan media chart	Keterampilan PKK, objek siswa kelas VIII SMP 16 Yogyakarta.	akan penulis kemas dalam media pembelajaran dengan menggunakan media chart berbasis visual, dengan harapan
4	Waluyo, dkk. <i>Pengembangan Media Chart Bergambar dalam Pembelajaran IPS.</i>	Pengembangan Media Chart bergambar	Jurnal, Mata Pelajaran IPS	media ini menjadi layak dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar
5	Endang Setiawati, 2016. <i>Pengembangan Modul Braille Sejarah Kebudayaan Islam dengan Materi Pokok Dinasti Abbasiyah untuk siswa Difabel Netra Kelas VIII MTs Yaketunis Yogyakarta.</i>	Skripsi, Materi Pokok Dinasti Abbasiyah, objek kelas VIII MTs.	Pengembangan Modul, siswa difabel netra, Yogyakarta	dan menjadi menarik dalam penyajiannya serta siswa lebih mudah dan paham terhadap materi pelajaran.

I. Definisi Oprasional

Definisi oprasional dibuat dengan tujuan agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dan juga memudahkan penulis dalam menjelaskan apa yang sedang dibahas dengan terarah.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah penyempurnaan yang dilakukan terhadap komponen-komponen tertentu yang berkaitan dengan poses pembelajaran yang didasarkan pada penilaian yang dilakukan sebelumnya. Menurut Borg & Gall (1983) Penelitian Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹²

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai apa yang diharapkan dengan lebih baik dan sempurna.

3. Media Visual

Media visual adalah media yang dipakai menyangkut pada indera pengelihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus visual berfungsi pula menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak divisualkan.

¹² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 215.

4. Chart

Media bagan/ *chart* adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan.

5. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang menitik beratkan pada aspek penanaman nilai-nilai teladan Rasulullah, para Sahabat dan para tabi'in. dalam hal ini pelajaran sejarah kebudayaan Islam tidak hanya semata untuk mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) kepada peserta didik, melainkan pada penanaman nilai teladan Rasulullah, para sahabat dan tabi'in.

6. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

J. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, pentingnya penelitian dan manfaat pengembangan, asumsi pengembangan ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori-teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku atau literatur yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran chart berbasis visual.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian pengembangan *research and development* (R&D), menggunakan model prosedural pengembangan Walter Dick & Lou Carey, validasi produk/ media pembelajaran yang dikembangkan (tahapan validasi dan subjek validasi/ validator), jenis data, instrument pengumpulan data, teknik analisa data deskriptif dan hasil test dengan uji t.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini berisikan deskripsi hasil pengembangan produk/ media pembelajaran yang dikembangkan terkait penyusunan media, subjek dan objek media, desain produk/ media pembelajaran, instrument validasi, penyajian data validitas dan tingkat validitas, dan hasil uji coba produk/ media pembelajaran dengan uji t.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini berisikan analisis pengembangan produk/ media pembelajaran chart berbasis visual yang dihasilkan dan analisis keefektifan produk/ media pembelajaran chart berbasis visual pada mata pelajaran SKI terhadap siswa kelas VIII MTsN II Malang.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan hasil penelitian pengembangan dan saran-saran pemanfaatan produk/ media pembelajaran lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian

Sejarah dalam KBBI berarti asal-usul (keturunan) silsilah; kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; riwayat; pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Kata sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarikh* yang menurut bahasa berarti ketentuan masa. Menurut istilah berarti keterangan yang telah terjadi di kalangannya pada masa yang telah lampau/ pada masa yang masih ada.¹³

Sejarah merupakan catatan peristiwa yang terjadi di masa lampau. Belajar sejarah kebudayaan Islam berarti mengenal kembali segala peristiwa yang terjadi dan dialami umat Islam baik berupa perkembangan, kemajuan, maupun kemundurannya. Sejarah pada dasarnya tidak hanya sekedar memberikan romantisme, tapi lebih dari itu merupakan refleksi historis. Dengan kata lain belajar sejarah keberhasilan dan kesuksesan di masa silam dapat memberikan semangat untuk membuka lembaran dan mengukir kejayaan peradaban baru. Begitu juga al-Qur'an telah memberikan semangat

¹³ Zuhairini et.Al. *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Produk Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama, 1986), hlm. 1.

bahwa sejarah atau kisah-kisah terdahulu merupakan *ibrah* dan teladan bagi kita semua.¹⁴

Sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang menitik beratkan pada aspek penanaman nilai-nilai teladan Rasulullah, para Sahabat dan para tabi'in, dalam hal ini pelajaran Sejarah kebudayaan Islam tidak hanya semata untuk mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) kepada peserta didik, melainkan pada penanaman nilai teladan Rasulullah, para sahabat dan tabi'in.

2. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Karakteristik SKI menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah*/ hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain sebagainya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.¹⁵

3. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam

SKI di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau. Mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad saw dan Khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah, sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansi, mata

¹⁴ Mansur, *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*, (Yogyakarta: Slobal Pustaka Utama, 2004), hlm. 1.

¹⁵ Permenag RI no. 912 Tahun 2013, *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, hlm. 36.

pelajaran SKI memiliki kontribusi dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati SKI yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Tujuan diajarkannya Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tasawiyah adalah:¹⁶

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

¹⁶ *Ibid*, hlm. 44.

politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

4. Ruang Lingkup SKI di MTs ¹⁷

- a. Memahami sejarah Nabi Muhammad saw periode Mekkah
- b. Memahami sejarah Nabi Muhammad saw periode Madinah
- c. Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin
- d. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah
- e. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah
- f. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Ayyubiyah
- g. Memahami perkembangan Islam di Indonesia

5. Standar Kompetensi Lulusan SKI ¹⁸

- a. Meningkatkan pengenalan dan kemampuan mengambil *ibrah* terhadap peristiwa penting Sejarah Kebudayaan Islam mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa nabi Muhammad saw dan para Khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Al-Ayyubiyah dsampai dengan perkembangan Islam di Indonesia
- b. Mengapresiasi fakta dan makna peristiwa bersejarah dan mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni.
- c. Meneladani nilai-nilai dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam peristiwa bersejarah.

¹⁷ *Ibid*, hlm. 46.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 47.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah; perantara; atau pengantar”. Media dalam bahasa Arab, adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dalam pengertian ini merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual/ verbal.¹⁹

Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video, kamera, film, foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran. Media pembelajaran adalah yang secara khusus untuk

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 3.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran.²⁰

Arif S. Sadiman pun menegaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²¹ Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan porforma mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai apa yang diharapkan dengan lebih baik dan sempurna.

2. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Rudi Bretz mengklasifikasi ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu, suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*line graphic*) dan simbol. Rudi Bretz juga membedakan media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) Audio visual gerak, 2) audio visual

²⁰ Bambang Warsita, *Tehnologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 121

²¹ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 1990), hlm. 7.

diam, 3) audio semi gerak, 4) visual gerak, 5) visual diam, 6) visual semi gerak, 7) audio, 8) cetak.²²

Menurut Oemar Hamalik 4 klasifikasi media pembelajaran, yaitu:²³

- a. Alat-alat visual yang dapat dilihat, seperti: *filmstrip*, *transparasi*, *micro projection*, papan tulis, bulletin, *board*, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta, dan *globe*.
- b. Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar, seperti: *photograph record*, transkripsi electris, radio, rekaman pada *tape recorder*.
- c. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, seperti: film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan (model, spicemens, bak pasir, peta electris, koleksi diorama).
- d. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Usaha pengklasifikasian tersebut mengungkapkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaian media dengan tingkat hirarki belajar. Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh Kemp merupakan dasar pemilihan media dengan situasi belajar tertentu.

²² Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 27.

²³ *Ibid*, hlm. 29.

Dia mengatakan “*The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection*”. Klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.²⁴

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media berbasis visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Bantuan penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

²⁴ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, hlm. 28.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan secara verbal.²⁵

Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:²⁶

- a. Penyampaian pembelajaran tidak kaku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, dan pembelajaran dapat diserap dengan mudah oleh siswa.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 16-17.

²⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 23-24.

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja sesuai dengan apa yang diinginkan dan diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Sudjana dan Riva'i mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga terlebih guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari berbagai istilah yang dipaparkan oleh para ahli, dapat disimpulkan gambaran secara umum fungsi/ kegunaan media pembelajaran.²⁷

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya objek yang terlalu besar, bisa diganti dengan realita, gambar, film, dsb; objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, dsb; gerak yang terlalu cepat bisa dibantu dengan *timelapse* dsb.
- c. Mengatasi sifat pasif anak didik dengan menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Perbedaan sifat dan karakteristik siswa, pengalaman dan lingkungan yang berbeda serta menuntut untuk mencapai kurikulum dan tujuan yang sama akan menjadikan sulit bagi guru. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

C. Pengembangan Media

1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Diharapkan

²⁷ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, hlm. 16-17.

media yang dirancang oleh seorang guru atau dosen dapat dimanfaatkan oleh siswa/ mahasiswa dengan sebaik-baiknya.²⁸

Seorang guru/ dosen yang akan merancang dan mengembangkan media pembelajaran, terlebih dahulu harus mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pelajaran yang disajikan melalui pengembangan media tersebut.²⁹

2. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan merupakan hal yang pokok yang harus dilakukan sebelum merancang suatu program media. Sebab dengan penetapan tujuan tersebut dapat diketahui arah suatu program pengajaran. Untuk merumuskan tujuan pengajaran secara baik, maka tujuan tersebut harus:³⁰

- a. Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru.
- b. Dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya menunjuk pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

3. Pengembangan Materi

Pada pengembangan materi, tindakan yang dilakukan selanjutnya menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-sub keterampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut.

²⁸ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputra Press, 2002), hlm. 137.

²⁹ *Ibid*, hlm. 138.

³⁰ *Ibid*.

Setelah daftar pokok-pokok materi pembelajaran dapat tersusun dengan baik, selanjutnya mengorganisasikan urutan-urutan penyajiannya, yakni dari hal-hal yang sederhana menuju hal-hal rumit, dari hal-hal yang kongkrit ke hal-hal yang abstrak, dan dari yang bersifat khusus ke hal-hal yang bersifat umum.³¹

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya suatu pekerjaan atau suatu pengajaran yang dilakukan, diperlukan alat ukur yang sesuai untuk kegunaan tersebut. Alat ukur tersebut dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan belajar dilakukan. Alat ukur hasil belajar tersebut dapat berupa tes, penugasan, atau daftar cek perilaku dan sebagainya.³²

5. Penulisan Naskah

Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik. Materi pengajaran dituangkan dalam tulisan/ gambar yang disebut naskah program media. Naskah program media merupakan penuntun dalam usaha memproduksi media pembelajaran.³³

D. Media Visual

Media visual adalah media yang dipakai menyangkut pada indera pengelihatan. Pesan yang disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol

³¹ *Ibid*, hlm. 139.

³² *Ibid*.

³³ *Ibid*, hlm. 140.

komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus visual berfungsi pula menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak divisualkan.³⁴

Unsur-unsur pokok dalam media visual seperti yang dijelaskan oleh Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto adalah sebagaimana berikut:³⁵

1. Kesederhanaan

Kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi panjang atau rumit, harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami. Demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Penggunaan kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang tidak terlalu beragam dalam suatu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual.

2. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual, ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan,

³⁴ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, hlm. 28-29.

³⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, hlm. 104-105.

sehingga sajian visual itu merupakan bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandungnya.

3. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, namun seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang, penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

4. Keseimbangan

Bentuk pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampilkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu keseimbangan formal cenderung tampak statis.

5. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa, dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi, atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

6. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari urutan-urutan khusus.

7. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus.

Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

8. Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu 1) pemilihan warna khusus “merah, biru, kuning, dan sebagainya”, 2) nilai warna, 3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

E. Chart

Media bagan/ *chart* adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan.³⁶

Fungsi dari media pembelajaran ini adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan digunakan untuk memperagakan pokok-pokok isi bagian secara jelas dan

³⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hal. 33.

sederhana. Bagan/ *chart* juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.³⁷

Media bagan/ *chart* sebagai media yang baik apabila:³⁸

- a. Dapat dimengerti anak;
- b. Sederhana dan lugas, tidak rumit/ berbelit-belit; dan
- c. Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap termasa (*up to date*) juga tidak kehilangan daya Tarik.

Empat jenis bagan/ *chart*:³⁹

1. Bagan pohon (*tree chart*)

Ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/ keturunan.

2. Bagan arus (*flow chart*)

Menggambarkan arus suatu proses atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja antar berbagai bagian atau seksi suatu organisasi. Tanda panah seringkali menggambarkan arah arus tersebut.

3. Bagan garis waktu (*time line chart*)

Bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu.

Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis.⁴⁰

³⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, hal. 48.

³⁸ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, hlm. 35-36.

³⁹ *Ibid*, hlm. 37.

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 41.

4. *Stream chart*

Kebalikan dari bagan pohon, jika bagan pohon dimulai dari satu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal bagian, maka dalam *stream chart* berbagai hal tersebut pada ujung akhirnya menyimpul/ menuju ke suatu hal yang sama.

Pendapat lain terkait jenis bagan/ chart disampaikan oleh Asnawir dan Basyiruddin Usman memiliki persamaan dengan apa yang dipaparkan oleh Arif S. Sadiman, hanya saja mereka (Asnawir dkk,) tidak menjelaskan tentang *stream chart* seperti yang dijelaskan Arif S. Sadiman, dan menyampaikan 4 jenis tersebut adalah: 1. bagan pohon (*Tree chart*), 2. bagan organisasi, 3. bagan arus (*flow chart*), dan 4. bagan garis waktu (*time line chart*).⁴¹

F. Efektivitas

1. Pengertian

Secara etimologi efektivitas berasal dari kata efektif, yang kita pakai di Indonesia berasal dari bahasa inggris yaitu dari kata “effective”. Arti dari kata ini yakni berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia online, kata efektivitas mempunyai beberapa pengertian yaitu keadaan berpengaruh; hal berkesan; kemanjuran; kemujaraban (tentang obat); keberhasilan (tentang usaha, tindakan); kemangkusan; hal mulai berlakunya (tentang undang-undang,

⁴¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hlm. 34-37.

peraturan).⁴² Dalam kamus kamus Ilmiah Populer, efektivitas adalah ketepatan guna, hasil guna, menunjang tujuan.⁴³

Secara terminologi, efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Efektivitas juga menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Hasil yang semakin mendekati sasaran berarti makin tinggi efektivitasnya.⁴⁴

Emerson (dalam Steers) efektivitas diartikan sebagai pengukuran tercapainya tujuan yang ditentukan sebelumnya. Batasan ini hampir sama dikemukakan solichin bahwa efektivitas adalah pencapaian tujuan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan atau perbandingan terbaik antara hasil dengan tujuan.⁴⁵

Menurut Handoko (dalam Saliman) efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau penataan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang ditetapkan. Dengan kata lain seorang pendidik yang efektif dapat memilih metode atau cara yang tepat untuk mencapai tujuan. Sesuai pendapat tersebut, Husein juga mengemukakan bahwa efektivitas yaitu mengarah pada unjuk kerja yang maksimal, dimana berkaitan dengan kualitas, kuantitas, dan

⁴² Kamus Besar Bahasa Indonesia online QT-Media

⁴³ Widodo (dkk.), *Kamus Ilmiah Populer*, (Yogyakarta: Absolut, 2002), hlm. 114.

⁴⁴ B. Setiwan, *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, (Bekasi: PT Delta Pamungkas, 2004), hlm. 12.

⁴⁵ Richard M. Steers, *Efektivitas Organisasi*, (Jakarta: Bina Karya, 1986), hlm. 16.

waktu. Kualitas berkaitan dengan mutu suatu kegiatan, sedangkan kuantitas berdasarkan pada jumlah pencapaian atau *output* yang dihasilkan dan waktu biasanya berdasarkan pada ketepatan penyelesaian tugas.⁴⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dapat disimpulkan pula bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan, atau membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

2. Ukuran Efektivitas

Efektivitas juga merupakan pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Adapun ukuran efektivitas untuk suatu organisasi atau lembaga beberapa

⁴⁶ Saliman dan Sudarsono, *Kamus Pendidikan Pengajaran dan Umum*, (Bandung: Angkasa, 1994), hlm. 109.

kriteria diantaranya: *input*, proses produksi, hasil (*output*), dan produktivitas.⁴⁷

Berikut penjabaran masing-masing kriteria ukuran efektivitas:

a. *Input*

Input adalah segala sesuatu yang masuk kedalam sistem.⁴⁸ *Input* dapat diartikan sebagai dasar dari sesuatu yang akan diwujudkan atau dilaksanakan berdasarkan apa yang direncanakan yang berpengaruh pada hasil. *Input* yang ada dapat dilihat dari fasilitas fisik (sarana dan prasarana) yang dibutuhkan oleh instansi terkait seperti ruang server, material (bahan baku) berupa data-data yang diperlukan yang nantinya akan diolah menjadi sebuah informasi. Modal adalah faktor yang penting sebab tanpa modal sebuah program tidak akan terlaksana dengan baik. Peralatan dinilai sangat penting karena untuk memenuhi kebutuhan instansi terutama dalam memberikan informasi pelayanan perijinan.

b. *Proses produksi*

Proses produksi dapat dilihat dari adanya komunikasi sebagai suatu proses yang memfokuskan pada interaksi antara pemerintah dan masyarakat. Pengambilan keputusan merupakan salah satu proses produksi dalam memberikan informasi. Pengambilan keputusan merupakan pemilihan sasaran yang tepat dan mengidentifikasikan cara untuk mencapai tujuan.

⁴⁷ Sedarmayanti, *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*, (Bandung: Mandar Maju, 2009), hlm. 60

⁴⁸ Azhar Susanto, *Sistem Informasi Manajemen*, (Bandung: Lingga Jaya, 2007), 23.

c. Hasil (*output*)

Hasil (*output*) adalah komponen sistem yang berupa berbagai macam bentuk keluaran yang dihasilkan oleh komponen pengolahan. Hasil berupa kuantitas atau bentuk fisik dari kerja kelompok atau organisasi. Hasil yang dimaksud dapat dilihat dari perbandingan antara masukan (*input*) dan keluaran (*output*), hasil dapat dilihat dari produk yang dihasilkan dan jasa yang dihasilkan berupa pelayanan prima yang diberikan oleh instansi terkait.

d. Produktivitas

Produktivitas adalah suatu ukuran atas penggunaan sumber daya dalam suatu organisasi yang biasanya dinyatakan sebagai rasio dari keluaran yang dicapai dengan sumber daya yang digunakan.⁴⁹ Produktivitas dapat dilihat dari pendidikan dianggap penting karena untuk membentuk dan mengembangkan sumber daya manusia dalam hal ini diperlukan suatu motivasi sebagai pendorong aktivitas untuk mencapai kebutuhan masyarakat dan dibutuhkan teknologi dan sarana produksi yang tepat dan maju sehingga dapat meningkatkan produktivitas.

Menurut Sharma kriteria atau ukuran efektivitas organisasi yang menyangkut faktor internal organisasi dan faktor eksternal organisasi antara lain:⁵⁰

⁴⁹ Sedarmayanti, *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*, hlm. 58

⁵⁰ Nogi Hessel Tangkilisan, *Manajemen Publik*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2005), hlm. 64.

- a. Produktivitas organisasi atau output.
- b. Efektivitas organisasi dalam bentuk keberhasilannya menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan di dalam dan di luar organisasi.
- c. Tidak adanya ketegangan di dalam organisasi atau hambatan-hambatan konflik diantara bagian-bagian organisasi

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran⁵¹

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Faktor raw input (yakni faktor murid itu sendiri), dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam:
 - 1) kondisi fisiologis
 - 2) kondisi psikologis
- b. Faktor environmental input (yakni faktor lingkungan), baik itu lingkungan alami maupun lingkungan sosial.
- c. Faktor instrumental input, yang didalamnya antara lain terdiri dari:
 - 1) Kurikulum
 - 2) Program/bahan pengajaran
 - 3) Sarana dan fasilitas
 - 4) Guru (tenaga pengajar)

⁵¹ Robiatul Munajah, *Efektivitas Pembelajaran*, diakses dari <http://robiatulmunajahpgsd.blogspot.co.id/2017/04/efektivitas-pembelajaran.html> pada jum'at, 25 Agustus 2017 pukul: 19.50.

Faktor pertama disebut sebagai “faktor dari dalam“, sedangkan faktor kedua dan ketiga sebagai “faktor dari luar“. Adapun uraian mengenai faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

a. Faktor dari dalam (Internal)

Diantara faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah faktor individu siswa, baik kondisi fisiologis maupun psikologis anak.

1) Kondisi Fisiologis Anak

Secara umum, kondisi fisiologis ini seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capai, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dsb akan sangat membantu dalam proses dan hasil belajar. Disamping kondisi yang umum tersebut, yang tidak kalah pentingnya dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa adalah kondisi pancaindera, terutama indera penglihatan dan pendengaran.

Karena pentingnya penglihatan dan pendengaran inilah, maka dalam lingkungan pendidikan formal, orang melakukan berbagai penelitian untuk menemukan bentuk dan cara menggunakan alat peraga yang dapat dilihat sekaligus didengar (audio-visual aids). Guru yang baik, tentu akan memperhatikan bagaimana keadaan pancaindera, khususnya penglihatan dan pendengaran anak didiknya.

2) Kondisi Psikologis Anak

Dibawah ini akan diuraikan beberapa faktor psikologis, yang dianggap utama dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar:

a) Minat

Minat sangat mempengaruhi dalam proses dan hasil belajar. Kalau seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, ia tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Begitu pula sebaliknya, jika seseorang mempelajari sesuatu dengan minat, maka hasil yang diharapkan akan lebih baik. Tugas guru adalah untuk dapat menarik minat belajar siswa, dengan menggunakan berbagai cara dan usaha mereka.

b) Kecerdasan

Telah menjadi pengertian relatif umum, bahwa kecerdasan memegang peran besar dalam menentukan berhasil-tidaknya seseorang mempelajari sesuatu atau mengikuti suatu program pendidikan. Orang yang lebih cerdas, pada umumnya akan lebih mampu belajar daripada orang yang kurang cerdas. Kecerdasan seseorang biasanya dapat diukur dengan menggunakan alat tertentu. Hasil dari pengukuran kecerdasan, biasanya dinyatakan dengan angka yang menunjukkan perbandingan kecerdasan yang terkenal dengan sebutan Intelligence Quotient (IQ).

c) Bakat

Disamping Intelegensi, bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Secara definitif, anak berbakat adalah anak yang mampu mencapai

prestasi yang tinggi, karena mempunyai kemampuan-kemampuan yang tinggi. Anak tersebut adalah anak yang membutuhkan program pendidikan berdiferensiasi dan pelayanan diluar jangkauan program sekolah biasa, untuk merealisasikan sumbangannya terhadap masyarakat maupun terhadap dirinya.

d) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang ada didalam individu, tetapi munculnya motivasi yang kuat atau lemah, dapat ditimbulkan oleh rangsangan dari luar. Oleh karena itu, dapat dibedakan menjadi dua motif, yaitu: motif intrinsik dan motif ekstrinsik.

Motif Intrinsik adalah motif yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan, tanpa rangsangan atau bantuan orang lain. Sedangkan motif ekstrinsik adalah motif yang timbul akibat rangsangan dari luar. Pada umumnya, motif intrinsik lebih efektif dalam mendorong seseorang untuk lebih giat belajar daripada motif ekstrinsik.

e) Kemampuan-kemampuan Kognitif

Walaupun diakui bahwa tujuan pendidikan yang berarti juga tujuan belajar itu meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Namun tidak dapat diingkari, bahwa sampai sekarang pengukuran kognitif masih

diutamakan untuk menentukan keberhasilan belajar seseorang. Sedangkan aspek afektif dan aspek psikomotorik lebih bersifat pelengkap dalam menentukan derajat keberhasilan belajar anak disekolah. Oleh karena itu, kemampuan kognitif akan tetap merupakan faktor penting dalam belajar siswa / peserta didik. Kemampuan kognitif yang paling utama adalah kemampuan seseorang dalam melakukan persepsi, mengingat, dan berpikir. Setelah diketahui berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar seperti diuraikan diatas, maka hal penting yang harus dilakukan bagi para pendidik, guru, orangtua, dsb adalah mengatur faktor-faktor tersebut agar dapat berjalan seoptimal mungkin.

b. Faktor dari Luar (Eksternal)

1) Faktor Environmental Input (Lingkungan)

Kondisi lingkungan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/ alam dan lingkungan sosial.

Lingkungan fisik/ alami termasuk didalamnya adalah seperti keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

Lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Seseorang yang sedang belajar memecahkan soal yang rumit dan membutuhkan konsentrasi tinggi, akan terganggu jika ada orang lain keluar-masuk, bercakap-cakap didekatnya dengan suara keras, dan sebagainya.

Lingkungan sosial yang lain, seperti suara mesin pabrik, hiruk pikuk lalu lintas, ramainya pasar, dan sebagainya, juga berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Karena itulah, disarankan agar lingkungan sekolah berada di tempat yang jauh dari keramaian pabrik, lalu-lintas dan pasar.

2) Faktor-faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah dicanangkan.

Faktor-faktor instrumental dapat berwujud faktor-faktor keras (*hardware*), seperti gedung perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, perpustakaan, dsb dan juga faktor-faktor lunak (*software*), seperti kurikulum, bahan/ program yang harus dipelajari, pedoman belajar, dan sebagainya.

4. Unsur-unsur Efektivitas Pembelajaran⁵²

Untuk menciptakan suasana yang dapat menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan prestasi belajar siswa dan lebih memungkinkan guru memberikan bimbingan dan bantuan terhadap siswa dalam belajar, diperlukan pengorganisasian kelas yang memadai. Adapun unsur-unsur efektivitas pembelajaran tersebut meliputi:

a. Bahan Belajar

Bahan belajar dapat berwujud benda dan isi pendidikan. Isi pendidikan tersebut dapat berupa pengetahuan, perilaku, nilai, sikap dan metode pemerolehan.

b. Suasana Belajar

Kondisi gedung sekolah, tata ruang kelas, dan alat-alat belajar sangat mempunyai pengaruh pada kegiatan belajar. Disamping kondisi fisik tersebut, suasana pergaulan di sekolah juga sangat berpengaruh pada kegiatan belajar. Karena guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Hal ini berarti suasana belajar turut menentukan motivasi, kegiatan, keberhasilan belajar siswa.

⁵² Robiatul Munajah, *Efektivitas Pembelajaran*, diakses dari <http://robiatulmunajahpgsd.blogspot.co.id/2017/04/efektivitas-pembelajaran.html> pada jum'at, 25 Agustus 2017 pukul: 19.50.

c. Media dan Sumber Belajar

Dewasa ini media dan sumber belajar dapat ditemukan dengan mudah. Sawah percobaan, kebun bibit, kebun binatang, tempat wisata, museum, perpustakaan umum, surat kabar, majalah, radio, sanggar seni, sanggar olah raga, televisi dapat ditemukan didekat sekolah. Disamping itu, buku pelajaran, buku bacaan, dan laboratorium sekolah juga telah tersedia semakin baik dan berkembang maju. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Secara singkat, dapat dikemukakan bahwa guru dapat membuat program pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar di luar sekolah. Pemanfaatan tersebut, dimaksudkan untuk meningkatkan kegiatan belajar-mengajar, sehingga mutu hasil belajar semakin meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menguji keefektifannya.⁵³

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.⁵⁴

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar bagi para pengembang untuk dapat mengembangkan produk tertentu yang akan dihasilkan. Ada tiga model pengembangan yang dapat digunakan yaitu berupa model prosedural, model

⁵³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 164

⁵⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297.

konseptual, dan model teoritik. Peneliti menggunakan model prosedural pada penelian pengembangan ini. Prosedural menurut Arifin yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.⁵⁵ Model prosedural yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah mengacu pada model Dick & Carey.

Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini ada sepuluh tahap, antara lain:⁵⁶

1. *Identifying Intrucktional Goal*: Analisis kebutuhan (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. *Conducting Intructional Analysis*: Analisis Pembelajaran (mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran).
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics*: Analisis pelajar dan konteks (mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pelajar dalam latar pembelajaran).
4. *Writing Porformance Objectives*: Tujuan umum khusus (menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan).
5. *Developing Assesment Instruments*: Mengembangkan instrument (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus)

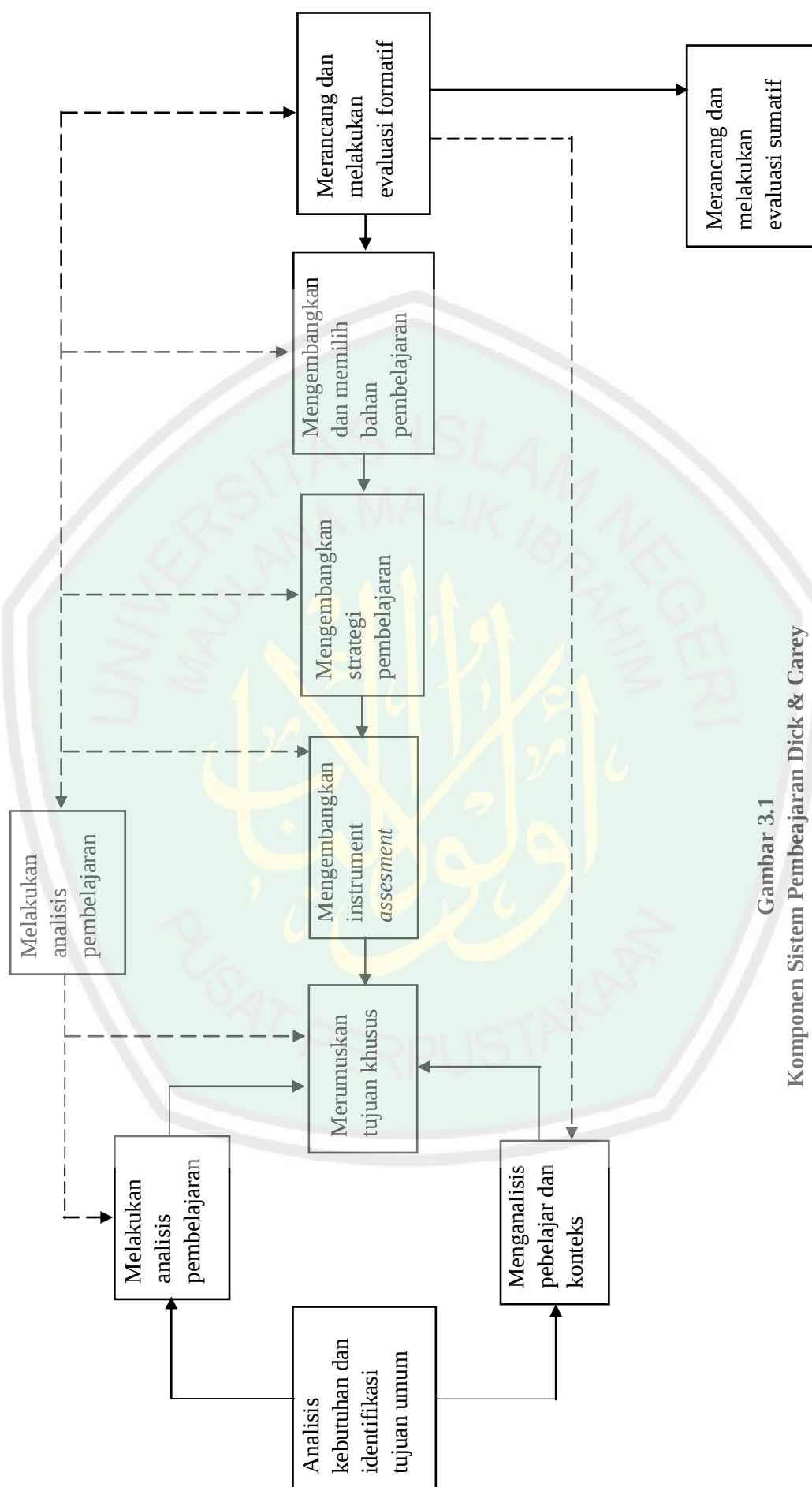
⁵⁵ *Ibid*, hlm. 128

⁵⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 223-226.

6. *Developing Instructional Strategy*: Mengembangkan strategi pembelajaran (secara khusus untuk membantu pelajar dalam mencapai tujuan khusus).
7. *Developing and Selecting Intructional Materials*: mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, visual, audio, audio visual, dan media lain yang dirancang untuk mencapai tujuan).
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation*: Merancang dan melakukan evaluasi formatif (dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program, atau produk yang dikembangkan, atau bisa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektivitas).
9. *Revising Instruction*: Melakukan revisi instruksional (dilakukan terhadap tujuh langkah pertama yaitu, gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal unjuk kerja, atau porformansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran).
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation*: Evaluasi sumatif (untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan disbanding dengan program lain).

Berikut merupakan gambaran komponen Sistem Pembelajaran Dick & Carey:⁵⁷

⁵⁷ *Ibid*, hlm. 227.

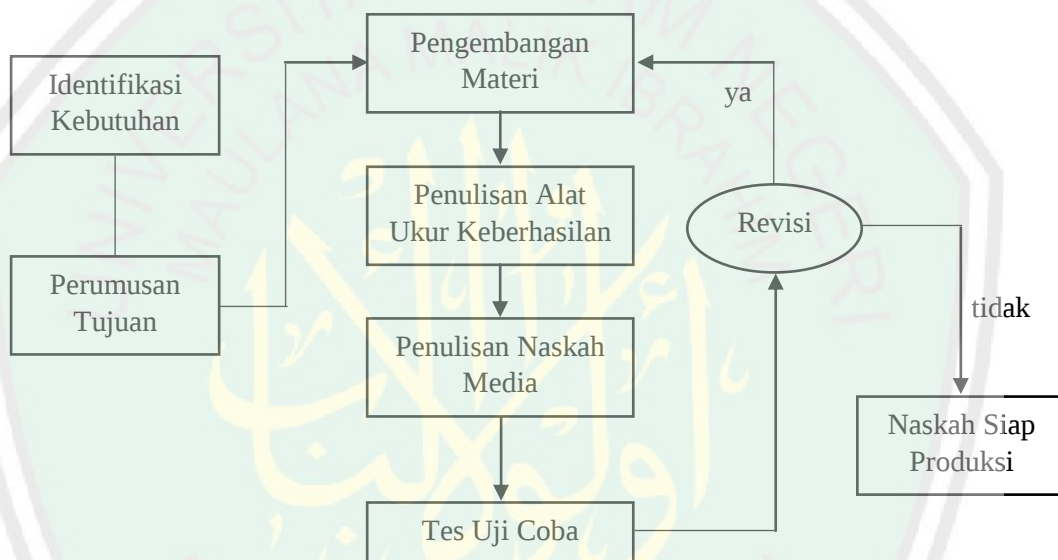


Gambar 3.1
Komponen Sistem Pembelajaran Dick & Carey
Sumber: Adaptasi dari Walter Dick & Lou Carey (2001) *The Systematic Design of Instruction*. NY: Longman. Inc

Langkah- langkah prosedur itu biasanya digambarkan dalam suatu gambar alur dari awal hingga akhir. Misalnya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, model prosedural/ langkah-langkah yang diikuti seperti terlihat pada Gambar 3.2 berikut ini.⁵⁸

Gambar 3.2

Langkah-langkah Pengembangan Program Media Model Prosedural



C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan Walter Dick dan Lou Carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagai berikut:

⁵⁸ *Ibid*, hlm. 228.

1. *Identifying Intrucktional Goal* (Analisis kebutuhandan tujuan)

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki setelah selesai mengikuti suatu pembelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum, bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi.

Tahap pertama peneliti menggambarkan bahwa pada umumnya SKI merupakan salah satu pelajaran yang membosankan dan sulit dalam pemahaman istilah. Kebosanan ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, kurangnya kreativitas pendidik dalam menciptakan interaksi saat proses pembelajaran di kelas. Sedangkan kesulitan belajar disebabkan oleh faktor intelegensi, minat, bakat, kepribadian dan lain-lain, maka diharapkan adanya interaksi baru berupa media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran SKI. Penyajian media pembelajaran chart berbasis visual dalam pembelajaran akan memudahkan siswa memahami materi dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Hal yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu mengkaji kurikulum SKI yang mengacu pada permenag

RI no. 165 tahun 2014 tentang Kurikulum Madrasah Tsanawiyah. Tujuan diajarkannya Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tasanawiyah adalah:⁵⁹

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

Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs materi Peradaban Dinasti Abbasiyah, maka diperoleh

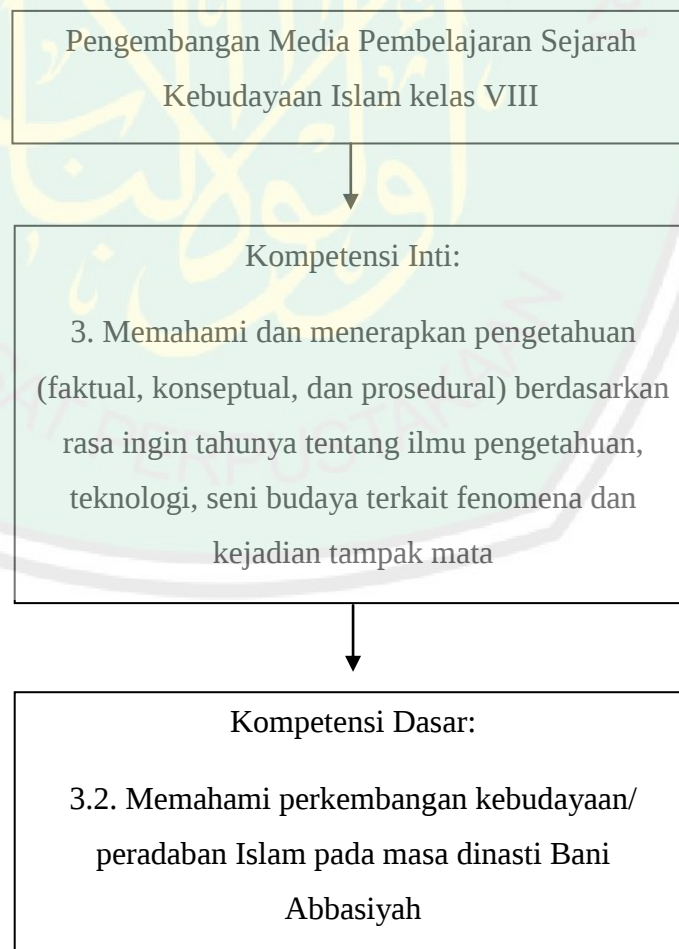
⁵⁹ Permenag RI no. 165 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pad Madrasah*, hlm. 41-42.

peta kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Kompetensi yang akan dicapai meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Memahami
- b. Menyebutkan
- c. Mengidentifikasi
- d. Menjelaskan
- e. Menjabarkan
- f. Menceritakan

Gambar 3.3

Peta Tujuan Utama Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII



Berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia no. 165 tahun 2014 tentang Kurikulum Madrasah Tsanawiyah terkait standar isi, teridentifikasi rumusan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang selanjutnya dikembangkan sebagai indikator pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VIII semester ganjil beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kompetensi Inti:

3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

Kompetensi Dasar:

- 3.2. Memahami perkembangan kebudayaan/ peradaban Islam pada masa dinasti Bani Abbasiyah

Indikator:

- 3.2.1. Menyebutkan 6 macam peradaban emas dinasti Abbasiyah
- 3.2.2. Menyebutkan 3 tokoh terkenal dalam perkembangan peradaban bidang administrasi pemerintahan
- 3.2.3. Menjelaskan kontribusi 3 tokoh terkenal dalam kemajuan bidang administrasi pemerintahan
- 3.2.4. Menjelaskan kontribusi khalifah Harun Al-Rasyid dalam kemajuan

bidang administrasi pemerintahan

- 3.2.5. Menyebutkan macam-macam organisasi militer yang dibentuk pada masa dinasti Abbasiyah
- 3.2.6. Mengemukakan alasan wilayah kekuasaan dinasti Abbasiyah membentang luas
- 3.2.7. Menjabarkan kemajuan bidang kebijakan sistem politik masa dinasti Abbasiyah periode I sampai periode V
- 3.2.8. Menjelaskan upaya kemajuan dalam bidang ekonomi dinasti Abbasiyah
- 3.2.9. Mengidentifikasi penerbitan mata uang dinar pada masa dinasti Abbasiyah
- 3.2.10. Menjabarkan 2 kelompok masyarakat masa dinasti Abbasiyah dalam perkembangan bidang sosial
- 3.2.11. Menjelaskan fungsi dari kebijakan pembentukan badan Negara dalam kemajuan bidang sosial
- 3.2.12. Menjabarkan 4 unsur kebudayaan yang mempengaruhi kebudayaan masa dinasti Abbasiyah

Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu menyebutkan 6 macam peradaban emas dinasti Abbasiyah
2. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart,

- siswa mampu menyebutkan 3 tokoh terkenal dalam perkembangan peradaban bidang administrasi pemerintahan
3. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu menjelaskan kontribusi 3 tokoh terkenal dalam kemajuan bidang administrasi pemerintahan
 4. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu menjelaskan kontribusi khalifah Harun Al-Rasyid dalam kemajuan bidang administrasi pemerintahan
 5. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu menyebutkan macam-macam organisasi militer yang dibentuk pada masa dinasti Abbasiyah
 6. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu mengemukakan alasan wilayah kekuasaan dinasti Abbasiyah membentang luas
 7. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu menjabarkan kemajuan bidang kebijakan sistem politik masa dinasti Abbasiyah periode I sampai periode V
 8. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu menjelaskan upaya kemajuan dalam bidang ekonomi dinasti Abbasiyah
 9. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu mengidentifikasi penerbitan mata uang dinar pada masa dinasti Abbasiyah

10. Setelah mengikuti pembelajaran dengan metode card sort pada media chart, siswa mampu menjabarkan 2 kelompok masyarakat masa dinasti Abbasiyah dalam perkembangan bidang sosial.
11. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu menjelaskan fungsi dari kebijakan pembentukan badan Negara dalam kemajuan bidang sosial
12. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media chart, siswa mampu menjabarkan 4 unsur kebudayaan yang mempengaruhi kebudayaan masa dinasti Abbasiyah

2. *Conducting Intructional Analysis* (Melakukan Analisis Instruksional)

Setelah mengidentifikasi KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis pembelajaran mencakup (keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran SKI sangat dibutuhkan dalam rangka memberikan motivasi belajar yang baik untuk siswa kelas VIII MTs. SKI memiliki beberapa aspek yang di dalamnya berupa kemampuan memahami, menyebutkan, mengidentifikasi, menjabarkan, menjelaskan, dan bercerita. Untuk mencapai kelima aspek tersebut maka peneliti menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran SKI materi peradaban emas dinasti Abbasiyah. Rancangan produk ini berupa media nyata bersifat visual berisikan materi-materi pokok peradaban emas dinasti Abbasiyah dengan harapan peserta

didik mampu mencapai keseluruhan aspek tersebut dengan media pembelajaran yang disajikan.

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Analisis pelajar dan konteks)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, membutuhkan identifikasi atas keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Demikian karakteristik umum peserta didik yang sangat penting untuk mendesain pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ini adalah guru dan siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari KI dan KD mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diketahui bahwa pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik berupa pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep dakwah Islam dan akhlak yang diajarkan oleh Nabi Muhammad, para sahabat dan tabi'in dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Jean Piaget dalam psikologi perkembangan kognitif peserta didik, anak seusia pelajar MTs/ SMP pada umumnya berusia 12-15 tahun sudah memasuki tahap Operasional Formal. Tahap ini dialami anak pada usia 11 tahun ke atas. Pada masa ini, anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir logis. Aspek perasaan dan moralnya juga telah berkembang sehingga dapat

mendukung penyelesaian tugas-tugasnya. Karena pada tahap ini anak sudah mulai mampu mengembangkan pikiran formalnya, mereka juga mulai mampu mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi. Arti simbolik dan kiasan dapat mereka mengerti. Individu mulai mampu menyadari diri mempertahankan kepentingan kelompok di lingkungannya dan seseorang dalam lingkungan tersebut. Melibatkan mereka dalam suatu kegiatan akan lebih memberikan akibat yang positif bagi perkembangan kognitifnya.

4. *Writing Porformance Objectives* (Merumuskan tujuan performasi)

Menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan. Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Tingkat pencapaian peserta didik dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Kompetensi Dasar 3.2. “Memahami perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa dinasti Bani Abbasiyah.” Diketahui bahwa tujuan pembelajaran dari KD tersebut, adalah siswa dapat:

- a. Menyebutkan 6 macam peradaban emas dinasti Abbasiyah.
- b. Menyebutkan 3 tokoh terkenal dalam perkembangan peradaban bidang administrasi pemerintahan
- c. Menjelaskan kontribusi 3 tokoh terkenal dalam kemajuan bidang administrasi pemerintahan
- d. Menjelaskan kontribusi khalifah Harun Al-Rasyid dalam kemajuan bidang administrasi pemerintahan
- e. Menyebutkan macam-macam organisasi militer yang dibentuk pada masa dinasti Abbasiyah
- f. Mengemukakan alasan wilayah kekuasaan dinasti Abbasiyah membentang luas
- g. Menjabarkan kemajuan bidang kebijakan sistem politik masa dinasti Abbasiyah periode I sampai periode V
- h. Menjelaskan upaya kemajuan dalam bidang ekonomi dinasti Abbasiyah
- i. Mengidentifikasi penerbitan mata uang dinar pada masa dinasti Abbasiyah
- j. Menjabarkan 2 kelompok masyarakat masa dinasti Abbasiyah dalam perkembangan bidang sosial
- k. Menjelaskan fungsi dari kebijakan pembentukan badan Negara dalam kemajuan bidang sosial

1. Menjabarkan 4 unsur kebudayaan yang mempengaruhi kebudayaan masa dinasti Abbasiyah

5. *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan instrumen)

Instrument tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Secara langsung instrument tes berkaitan dengan tujuan khusus.

Setelah disusunnya tujuan khusus, maka tujuan khusus tersebut bisa dikembangkan menjadi instrument test yang akan disajikan nantinya kepada siswa dalam tahap evaluasi

6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi Instruksional)

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan strategi khusus yang digunakan guru dalam mempersiapkan pembelajaran. Komponen utama langkah-langkah pembelajaran meliputi: (a) Kegiatan pra-pembelajaran, yakni langkah mengkondisikan dan menyiapkan peserta didik ketika akan mengikuti kegiatan pembelajaran. (b) Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian isi media pembelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI

materi pokok Peradaban Dinasti Abbasiyah. (c) Peran peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik. (d) Menutup pembelajaran mereview ulang materi dengan cara pemberian test/ pertanyaan secara lisan/ tertulis kepada peserta didik untuk melihat tingkat penguasaan dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi.

Strategi dan metode pembelajaran yang dirancang terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan metode ceramah dan *everyone is teachers here*.

7. *Developing and Selecting Intruction Materials* (mengembangkan dan memilih material instruksional)

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran SKI ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media pembelajaran chart berbasis visual untuk kelas VIII MTs semester ganjil.

Pemilihan media pembelajaran *chart* berbasis visual ini dirasa mampu menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki desain yang cukup menarik dan unik dengan bentuk seperti *diary book* (buku harian). Materi jelas, singkat dan padat yang tersaji pada media dengan ragam bentuk dan warna sesuai dengan pembahasan materi, serta gambar-gambar penunjang terkait materi belajar.

Alasan peneliti mengembangkan media chart berbasis visual ini memiliki fungsi media yang bisa dioprasikan di ruangan terbuka bebas, tidak

harus terpaku di tempat tertutup seperti ruang kelas, laboratorium dan sebagainya agar peserta didik bisa menikmati suasana lingkungan belajar baru. Desain pada media pembelajaran chart berbasis visual menjadikan peserta didik memiliki hasrat untuk memperhatikan dan mempelajari pada materi yang tersaji dalam bentuk yang beragam dan bisa berinteraksi secara langsung dengan guru dan teman lainnya.

8. *Developing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif)

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli untuk memvalidasi produk sebelum disajikan kepada siswa, dan evaluasi penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi validasi ahli isi (materi) bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji. Ahli desain media pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, guru mata pelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan peserta didik. Sedangkan evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*) untuk memperoleh data dari pencapaian hasil belajar.

9. *Revising Intruction* (Melakukan revisi instruksional)

Langkah ini adalah langkah merevisi pembelajaran. Data keseluruhan yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif. Kedua tahap terakhir tersebut akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi deskripsi media pembelajaran, validasi produk pengembangan dan uji coba produk pengembangan.

10. *Design and Conducting Summative Evaluation* (Merancang dan melakukan Evaluasi sumatif)

Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektifitas produk, program, atau proses secara keseluruhan dibanding dengan program lain. Evaluasi sumatif mencakup pengumpulan data setelah program berada pada suatu tempat dimana para administrator menganggapnya cukup lama untuk mendemonstrasikan efektivitasnya di dalam menghasilkan hasil yang diinginkan. Suatu evaluasi sumatif pada umumnya memberikan beberapa data yang dilaksanakan di dalam menentukan menentukan suatu program bila akan berlanjut atau dihentikan. Kegiatan ini sering kali menggunakan pendekatan statistik. Penentuan tingkat efektifitas produk dilakukan penilaian menggunakan tes terhadap siswa setelah pelaksanaan

proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan pemanfaatan produk/ media pembelajaran.⁶⁰

Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan yang diklasifikasikan oleh Walter Dick & Lou Carey ini selaras dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan, yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup: (a) Kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar “embrio” untuk produk yang akan dikembangkan. (b) Kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana, prasarana, dan pengelolaan. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan.⁶¹

D. Validasi Produk

Validasi produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan produk yang dilakukan setelah rancangan produk diselesaikan. Validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan

⁶⁰ Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hlm. 210.

⁶¹ Nana Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 167.

dikembangkan. Berikut ini akan diuraikan tentang desain validasi, subjek validasi, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisa data.

Pengembangan *chart* sebagai media pembelajaran ini terdapat beberapa tahapan validasi, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Validasi Ahli Media dan Ahli Materi SKI

Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu memvalidasi *chart* sebagai media pembelajaran kepada validator ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan draft awal media pembelajaran *chart* kepada validator ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran. Selanjutnya validator diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh dari validasi ini kemudian dianalisis. Apabila hasil validasi menunjukkan produk belum memenuhi kriteria yang diharapkan, maka perlu dilakukan revisi. Draft media pembelajaran *chart* revisi tersebut selanjutnya divalidasi oleh guru ahli pembelajaran materi SKI.

2. Revisi Produk

Revisi produk yang akan dikerjakan berdasarkan hasil analisis validasi ahli desain media dan validasi ahli isi materi. Hasil validasi ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan produk demi keperluan dan perbaikan pada tahap selanjutnya.

3. Tahap Validasi Guru Ahli Pembelajaran

Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu pengujian media *chart* kepada guru ahli pembelajaran SKI. Pengujian tersebut dilakukan dengan cara memberikan draft media pembelajaran *chart* kepada guru ahli pembelajaran SKI untuk dipelajari, disimulasikan, dan diterapkan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru ahli pembelajaran SKI diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Apabila hasil validasi menunjukkan bahwa produk belum memenuhi kriteria yang diharapkan, maka perlu dilakukan revisi sehingga produk pengembangan sesuai dengan apa yang diharapkan.

4. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir yaitu, perbaikan yang akan dikerjakan berdasarkan validasi guru ahli pembelajaran. Revisi produk inilah yang nantinya akan menjadi sebuah ukuran bahwa produk yang dihasilkan benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian validasi secara bertahap.

Subjek validasi atau validator merupakan para ahli atau pakar di bidangnya, pada proses validasi ini kriteria validator adalah sebagai berikut:

1. Ahli Materi Pelajaran SKI

Orang yang menguji kelayakan isi atau materi dari media pembelajaran yang dikembangkan ialah orang yang ahli Sejarah Kebudayaan Islam. Ahli materi akan memberikan kritik, saran, dan komentar terhadap materi yang dituangkan dalam media pembelajaran *chart* berbasis visual. Peneliti memilih dosen dalam pelaksanaan validasi materi Pelajaran SKI dengan beberapa

kriteria diantaranya memahami isi angket, dapat menjawab dengan tepat, memahami Kurikulum 2013 SKI Madrasah Tsanawiyah, memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam MTs, serta merupakan civitas akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki latar belakang pendidikan PAI khususnya bidang SKI. Dosen yang peneliti pilih dalam validasi isi/ materi SKI ialah ibu Istianah Abu Bakar, M.Ag.

2. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media adalah orang yang ahli di bidang desain media pembelajaran berbasis visual khususnya *chart*, yang akan mengoreksi desain media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam media *chart* berbasis visual. Dalam melaksanakan validasi desain media pembelajaran. Peneliti memilih dosen dalam pelaksanaan validasi desain media pembelajaran dengan beberapa kriteria diantaranya memahami isi angket, dapat menjawab dengan tepat, memahami media pembelajaran PAI, berpengalaman dalam mendesain media pembelajaran, serta merupakan civitas akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mengajar mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran. dosen yang peneliti pilih dalam validasi desain media pembelajaran ialah ibu Umamah, M.Pd.

3. Guru Ahli Pembelajaran SKI

Guru mata pelajaran SKI juga merupakan subjek validasi. Sebagai pengajar mata pelajaran SKI sekaligus praktisi media, akan menguji kelayakan media pembelajaran *chart* berbasis visual, agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan. Pelaksanaan uji praktisi, peneliti memilih guru yang

memiliki beberapa kriteria diantaranya yaitu, memahami isi angket, dapat menjawab dengan tepat, memahami materi SKI pada peradaban ems dinasti Abbasiyah, selain itu guru dipilih sebagai responden adalah guru yang mengajar mata pelajaran SKI kelas VIII di MTsN II Malang yang memiliki latar belakang pendidikan PAI. Guru ahli pembelajaran SKI MTsN II Malang yang peneliti pilih ialah bapak Saifudin Azzuhdi, S.Pd.I selaku guru pamong dan pengajar SKI kelas VIII.

E. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan terdapat dua macam. Data pertama berupa kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media pembelajaran tersebut.

Selain data kuantitatif, data kedua diperoleh dari data kualitatif berupa komentar dan saran yang diberikan oleh para validator terhadap media pembelajaran *chart* berbasis visual. Data-data kualitatif ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada bahan ajar, agar produk media pembelajaran dapat lebih maksimal.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, observasi, dan tes.

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁶² Angket diberikan kepada para ahli desain media pembelajaran, ahli materi SKI, dan pengguna (*user*) untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Angket diberikan kepada responden validasi dengan kelompok yang lebih luas meliputi semua objek penelitian. Angket bertujuan untuk mengetahui pendapat responden tentang media pembelajaran yang digunakan. Angket yang diperlukan adalah sebagai berikut:

- a. Angket penilaian dari ahli desain media pembelajaran
- b. Angket penilaian dari ahli isi materi Sejarah Kebudayaan Islam
- c. Angket penilaian dari Guru Mata Pelajaran SKI kelas VIII

Instrumen pengumpulan data kualitatif berupa angket skala likert dengan 4 alternatif jawaban, sebagai berikut

- a. Skor 1, jika: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2, jika: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3, jika: cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
- d. Skor 4, jika: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 179-203.

- e. Skor 5, jika: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.⁶³ Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi eksperimen. Observasi yang dirancang berdasarkan situasi yang disiapkan dengan sedemikian rupa untuk meneliti sesuatu yang dicobakan.

3. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan/ latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu/ kelompok.⁶⁴ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar (*Acievement Test*), dengan format soal 20 butir soal pilihan ganda. Data yang diambil dengan mengukur taraf prestasi/ hasil belajar dari apa yang telah dipelajari pada bidang studi.

⁶³ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 168.

⁶⁴ Ridwan Adkon, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 37

G. Teknik Analisa Data

1. Analisis Deskriptif

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata, fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut:⁶⁵

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

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian dari validator

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

Sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran chart, digunakan kriteria kualifikasi penilaian berdasarkan pendapat Arikunto seperti tampak pada tabel berikut:⁶⁶

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan-Edisi Revisi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 112.

⁶⁶ *Ibid.*

Tabel 3.1**Kriteria Kelayakan Media berdasarkan Persentase**

Persentase (%)	Kriteria kelayakan	Keterangan
85 – 100	Sangat valid	Sangat layak/ Tidak perlu revisi
65 – 84,99	Valid	Layak/ Tidak perlu revisi
45 – 64,99	Cukup valid	Cukup Layak/ Revisi sebagian
0 – 44,99	Tidak valid	Tidak layak/ Revisi total

Berdasarkan tabel di atas penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 65 – 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket validasi ahli isi/ materi, ahli desain media pembelajaran, dan guru SKI kelas VIII MTs. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

2. Analisis Hasil Tes

Pada suatu bidang pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran dapat langsung diuji coba setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran baru tersebut lebih efektif dan efisien dibanding dengan media pembelajaran yang lama atau yang lain. Uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan.

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran chart berbasis visual tersebut lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.⁶⁷

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru, desain ini dikenal pula sebagai desain *before-after* dengan struktur desain O_1 X O_2 . X adalah perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam experiment tersebut. Perlakuan yang dimaksud dapat berupa penggunaan metode mengajar tertentu, model belajar, model penelitian, dan sebagainya. O_1 adalah tes tes atau observasi yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan. Sedangkan O_2 adalah tes atau observasi yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Pengaruh perlakuan X dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil O_1 dan O_2 dalam situasi yang terkontrol.⁶⁸ Berikut merupakan desain eksperimen (*before-after*):



Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran

O_1 = Tes awal/ pre-test

O_2 = Tes akhir/ post-test

⁶⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 414.

⁶⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 77.

Teknik analisis data ini menggunakan eksperimen *one group pretest-posttest design* yaitu sample diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Peneliti menggunakan desain eksperimen ini karena baik menggunakan teknik kontrol konstansi terhadap *proactive history*⁶⁹, yaitu dengan adanya *pretest* dan *posttest*. Adanya *pretest* kita dapat mengetahui *intial potition* (kemampuan awal) dari masing-masing subjek, sehingga kita mengetahui *proactive history* setiap subjek. *Pretest* menjadi pembanding bagi *posttest*, dengan demikian kesimpulan yang diperoleh lebih meyakinkan bahwa variable bebas menyebabkan peningkatan variable terkait. Desain ini sebenarnya mengatasi kelemahan dari desain *one-group posttest design*, dengan menyediakan data pembanding.

Pada desain eksperimen ini, karena peserta didik nantinya mendapatkan soal ujian yang sama pada saat *pre-test* dan *post-test*, mereka menjadi sadar (*aware*) mengenai apa yang diukur. Karena materi yang ditanyakan dalam *pretest* belum dipelajari, ketika guru menerangkan materi tersebut, peserta didik mungkin mendalami materi yang ada dalam soal tersebut. Oleh karena itu, ketika diakhir pertemuan pembelajaran diberikan soal yang sama maka nilai ujian mereka akan meningkat. Peningkatan skor *post-test* disebabkan karena kesadaran peserta didik terhadap soal ujian.⁷⁰

⁶⁹ *Proactive history*: faktor perbedaan individual; merupakan faktor bawaan maupun sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya.

⁷⁰ Psikologi UNP 09b, "Desain Satu Kelompok", diakses dari <http://psikology09b.blogspot.co.id/2011/03/desain-satu-kelo,pok.html?m=1> pada hari senin, 6 November 2017, pukul: 17.42.

Kriteria ujinya adalah menggunakan uji t (*student test*). Uji t dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama.⁷¹ Uji t pada pengujian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) adalah:⁷²

$$t = \frac{\bar{d}}{S} \sqrt{n}$$

Keterangan :

t : Uji t (*student test*)

$\bar{d}$: Rata-rata beda *Different* ($X_2 - X_1$)

S : Standar deviasi

N : Jumlah sampel

⁷¹ Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Exsis Offset, 2010), hlm. 237.

⁷² Supranto, *Statistik: Teori dan Aplikasi* jilid 2, (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm. 339.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini, akan diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan dengan pemaparan meliputi (a) deskripsi hasil pengembangan media pembelajaran, (b) hasil analisis keefektifan dan kemenarikan produk, (c) uji coba media pembelajaran. Hasil penelitian disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli isi materi pelajaran, ahli desain media pembelajaran, dan guru bidang studi SKI, serta uji coba lapangan pada kelas VIII MTs.

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Bahan ajar hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran chart berbasis visual mata pelajaran SKI materi peradaban emas dinasti Abbasiyah kelas VIII MTs.

1. Penyusunan Media Pembelajaran

Selaras dengan teori prosedur pengembangan Walter Dick dan Lou Carey yang telah diuraikan di BAB III, langkah awal peneliti yaitu mengidentifikasi tujuan umum SKI dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Analisis ini terkait standar isi kurikulum 2013 yang terdiri dari Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator.

a. Kompetensi Inti

3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

b. Kompetensi Dasar

- 3.2. Memahami perkembangan kebudayaan/ peradaban Islam pada masa dinasti Bani Abbasiyah

c. Indikator

- 3.2.1. Menyebutkan 6 macam peradaban emas dinasti Abbasiyah
- 3.2.2. Menyebutkan 3 tokoh terkenal dalam perkembangan peradaban bidang administrasi pemerintahan
- 3.2.3. Menjelaskan kontribusi 3 tokoh terkenal dalam kemajuan bidang administrasi pemerintahan
- 3.2.4. Menjelaskan kontribusi khalifah Harun Al-Rasyid dalam kemajuan bidang administrasi pemerintahan
- 3.2.5. Menyebutkan macam-macam organisasi militer yang dibentuk pada masa dinasti Abbasiyah
- 3.2.6. Mengemukakan alasan wilayah kekuasaan dinasti Abbasiyah membentang luas
- 3.2.7. Menjabarkan kemajuan bidang kebijakan sistem politik masa dinasti Abbasiyah periode I sampai periode V
- 3.2.8. Menjelaskan upaya kemajuan dalam bidang ekonomi dinasti Abbasiyah
- 3.2.9. Mengidentifikasi penerbitan mata uang dinar pada masa dinasti Abbasiyah

- 3.2.10. Menjabarkan 2 kelompok masyarakat masa dinasti Abbasiyah dalam perkembangan bidang sosial
- 3.2.11. Menjelaskan fungsi dari kebijakan pembentukan badan Negara dalam kemajuan bidang sosial
- 3.2.12. Menjabarkan 4 unsur kebudayaan yang mempengaruhi kebudayaan masa dinasti Abbasiyah

Setelah melakukan analisa kebutuhan dan menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah mengetahui siapa subjek (praktisi) dan objek media pembelajaran.

2. Subjek dan objek Media Pembelajaran

a. Subjek (prktisi) media pembelajaran

Subjek (praktisi) media pembelajaran merupakan orang yang berperan penting dalam penggunaan dan pengoprasian media pembelajaran secara baik dan benar. Adapun yang menjadi subjek (praktisi) media pembelajaran chart adalah peneliti sendiri selaku pengembang. Dalam proses penelitian, peneliti berperan sebagai guru (praktisi) media pembelajaran chart menyampaikan materi pembelajaran SKI tema peradaban emas dinasti Abbasiyah. Di sisi lain, guru pengampu SKI kelas VIII berperan sebagai observer (pengamat) sekaligus menilai cara mengajar dan penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas sesuai kriteria yang ditentukan.

b. Objek media pembelajaran

Objek (sasaran) media pembelajaran merupakan orang yang menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran. Adapun objek media pembelajaran chart ini adalah peserta didik kelas VIII-A MTsN II Malang. Jumlah keseluruhan kelas VIII-A adalah 26 orang, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 20 siswi perempuan.

Tabel 4.1

Siswa kelas VIII-A MTsN II Malang

No.	Nama	Keterangan
1	Ahmad Alwan Abidin	L
2	Aisyah Nuril Mawaddah	P
3	Aldino Mirza Salsabila	P
4	Bagas Adi Ikhfanudin	L
5	Choirun Nisak	P
6	Chusnul Sonya Tri Mudyari	P
7	Cynthia Desta Anggraini	P
8	Dela Anisa	P
9	Dessy Afrisca Natalia	P
10	Dheby Widhianingrum	P
11	Dimas Putro Pandowo	L
12	Dinda Wulandari	P
13	Faizzatul Rohmatul Amalia	P
14	Fernanda Eka Putri	P
15	Galina Igrina Azzahro	P
16	Ilma Arifah	P

17	Mohamad Ighfar Rizkiyatul Fikri	L
18	Muhammad Rana Tsauban	L
19	Nadya Candra Dewi Fatimah	P
20	Nahdiyatul Azizah	P
21	Najma Amalia Noersinta	P
22	Nikita Mar'atus Solikhah	P
23	Ovi Vidhia Ningrum	P
24	Siti Fadilatul R.	P
25	Vio Widi Febrianata	L
26	Wahyunia Mayasari	P

3. Desain Media Pembelajaran

Media chart berbasis visual terdiri dari beberapa komponen yang disajikan dan langkah-langkah pembuatannya. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut.

a. Bahan-bahan

Dalam pembuatan media pembelajaran chart, diperlukannya beberapa bahan-bahan pokok diantaranya:

1) Karton Tebal

Pengembang membagi karton ke dalam 2 bagian simetris berukuran 64 cm x 39 cm.

Gambar 4.1 Karton Tebal**2) Styrofoam (gabus)**

Untuk menyesuaikan dengan ukuran karton, maka pengembang menyediakan styrofoam (gabus) menyesuaikan ukuran yang sama dengan karton, yaitu 2 bagian simetris 64 cm x 39 cm. Kemudian, pengembang merekatkan bagian karton dan styrofoam dengan lem putih dibiarkan selama kurang lebih 20-30 menit agar kedua bahan bisa merekat kuat.

Gambar 4.2 Styrofoam (gabus)

3) Kain flannel

Pengembang menyediakan 2 potong kain flannel berwarna hijau toska berukuran 90 cm x 43 cm. 1 bagian kain flannel dibentangkan, kemudian disusunlah di atasnya dua bagian karton yang telah melekat dengan styrofoam (gabus) dan bagian ke-2 kain flannel disusun dibagian atas. Kain flannel sengaja dilebihkan pada ukurannya agar proses penjaitan tidak sulit. Kain flannel dilebihkan pada bagian kiri pula atas dasar insentif pengembang sebagai penutup media. Setelah adanya revisi dari bagian ahli desain media, maka pengembang menambahkan 2 potong kain flannel berukuran 63 cm x 38 cm untuk diletakkan pada 2 bagian sisi media sebagai penutup jika menyampaikan materi, diharapkan dengan tabir ini fokus peserta didik dalam pembelajaran nantinya terfokus pada satu bagian media, dan tabir bisa dibuka jika ingin menjelaskan materi berikutnya.

Gambar 4.3 Kain Flannel



4) Perekat

Perekat pada media ini difungsikan sebagai merekatkan sisi bagian kanan media terhadap sisi bagian kiri media. Perekat pada media ini diposisikan pada sisi dalam dari kertas flannel yang dilebihkan dan perekat lainnya diposisikan pada sisi luar media bagian kiri. Jika direkatkan kedua bagian tersebut maka media akan terlihat rapi dan lebih aman.

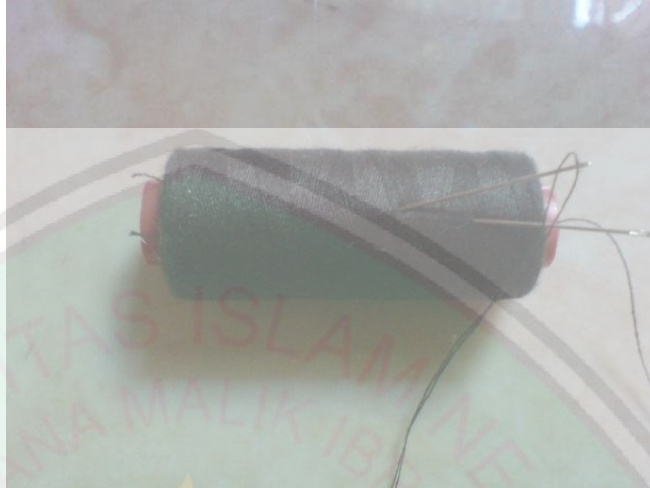
Gambar 4.4 Perekat



5) Jarum dan benang jahit

Pengembang menjahit dengan jarum dan benang jahit pada setiap 2 bagian sisi pinggir pada media dan satu bagian sisi pembatas antara bagian satu dengan bagian kedua. Agar lebih menarik dan kokoh, maka dilakukan penjahitan secara berulang pada bagian sisi pinggir media.

Gambar 4.5 Jarum dan Benang Jahit



6) Kertas buffalo

Materi disajikan dalam bentuk print out pada kertas buffalo. Pengembang menggunakan kertas buffalo agar print warna yang dihasilkan lebih berkualitas dan tidak menjadikan warna rusak pada kertas. Kemudian setelah melakukan proses print, materi dipotong sesuai dengan bentuknya.

Gambar 4.6 Kertas Buffalo



7) Plastik laminating

Plastik laminating berfungsi untuk melindungi kertas berisikan materi dari kemungkinan buruk yang tidak diharapkan. Seperti terkena air, sobek dan sebagainya. Setelah materi terpotong sesuai bentuknya, pengembang memasukkan kertas materi pada plastik laminating. Proses laminating bisa dilakukan dengan menggunakan mesin laminating yang tersedia di tempat percetakan terdekat atau bisa dilakukan dengan setrika baju. Pengembang menggunakan setrika baju untuk menghemat pengeluaran biaya. Proses laminating dengan cara memanaskan setrika baju dan menyusun kertas materi pada plastik laminating. Proses ini harus dilakukan pada bidang datar dengan melapiskan kain pada bagian atas plastik laminating, hal ini untuk mencegah terjadinya kerusakan pada plastik laminating dan digosok secara berulang ulang sehingga menghasilkan kualitas yang baik dan bagus. Setelah semua terlaminating, maka pengembang memotong sesuai bentuk dari materi.

Gambar 4.7 Plastik Laminating



8) Jarum paku (paku payung)

Jarum paku yang digunakan pada media ini berfungsi untuk menancapkan materi yang telah dilaminating ke bagian dalam media yang terlapisi styrofoam (gabus), sehingga materi bisa dipasang dimapun sesuai konsep dan materi bisa dilepas untuk digantikan dengan materi selanjutnya.

Gambar 4.8 Jarum Paku (paku payung)



b. Model dan bentuk

Model dan bentuk dari media pembelajaran chart ini menyerupai bentuk sederhana buku *diary daily activity*. Pengembang merancang bentuk sedemikian agar terlihat sedikit menarik sekaligus menyajikan suasana belajar yang berbeda bagi peserta didik dan guru selaku praktisi media.

Gambar 4.9 Model dan bentuk media pembelajaran chart



c. Peta konsep

Pada muqaddimah dalam pembelajaran, guru (ptaktisi media) menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran materi SKI “Peradaban emas dinasti Abbasiyah” secara lisan dan memaparkan rancangan pembelajaran dengan peta konsep.

Gambar 4.10 Peta Konsep Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah



d. Materi

Materi pada media pembelajaran chart berbasis visual berisi tentang pembahasan “Peradaban emas dinasti Abbasiyah” pada sub bab A dan B, yaitu: A) Bidang administrasi pemerintahan, militer dan kebijakan politik, dan B) Bidang ekonomi, sosial dan budaya. Materi-materi tersebut dikemas dalam bentuk dan desain yang menarik sesuai dengan materi yang ditulis dan dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai penunjang.

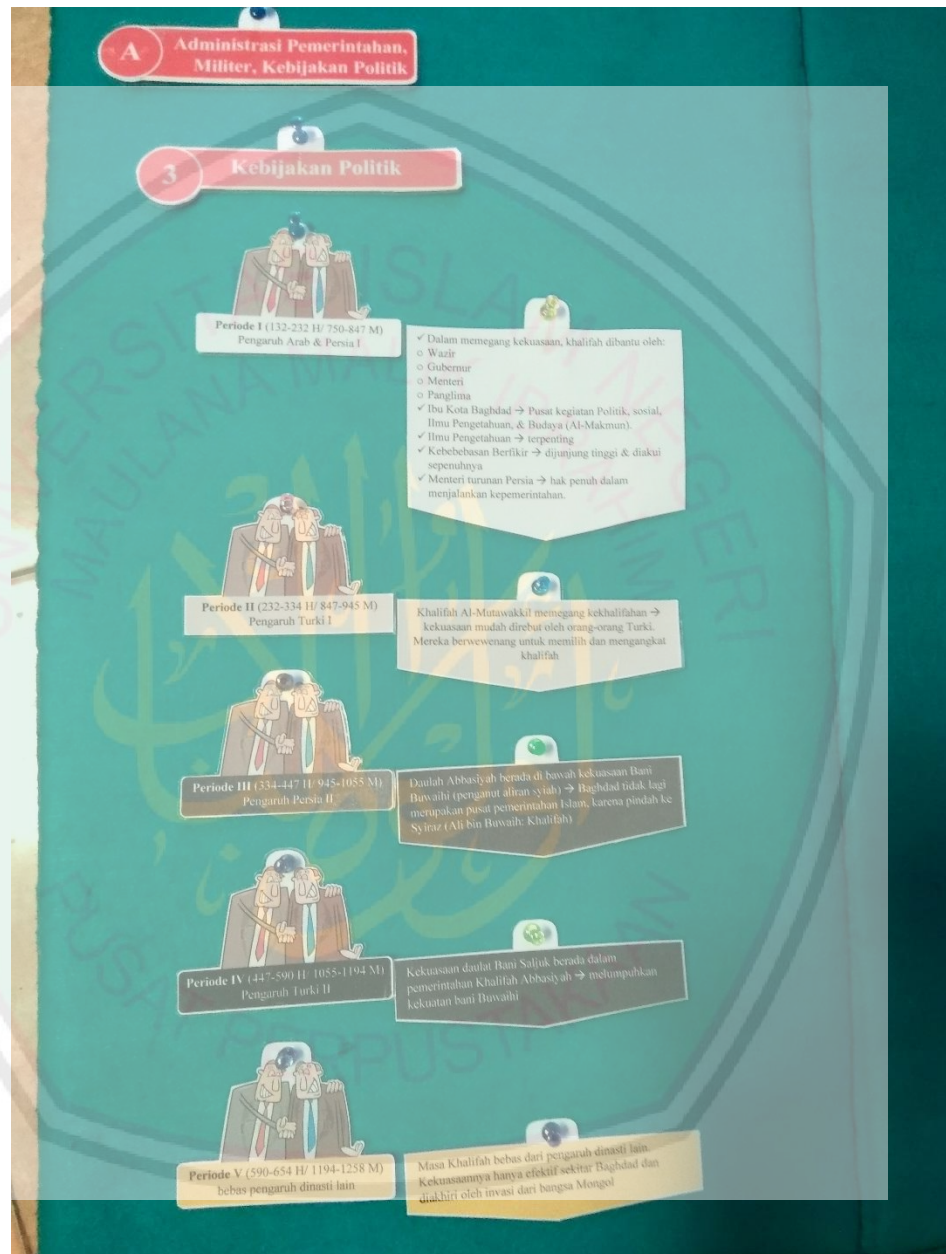
Gambar 4.11 Materi A-1. Administrasi Pemerintahan



Gambar. 4.12 Materi A-2. Militer



Gambar 4.13 Materi A-3. Kebijakan Politik



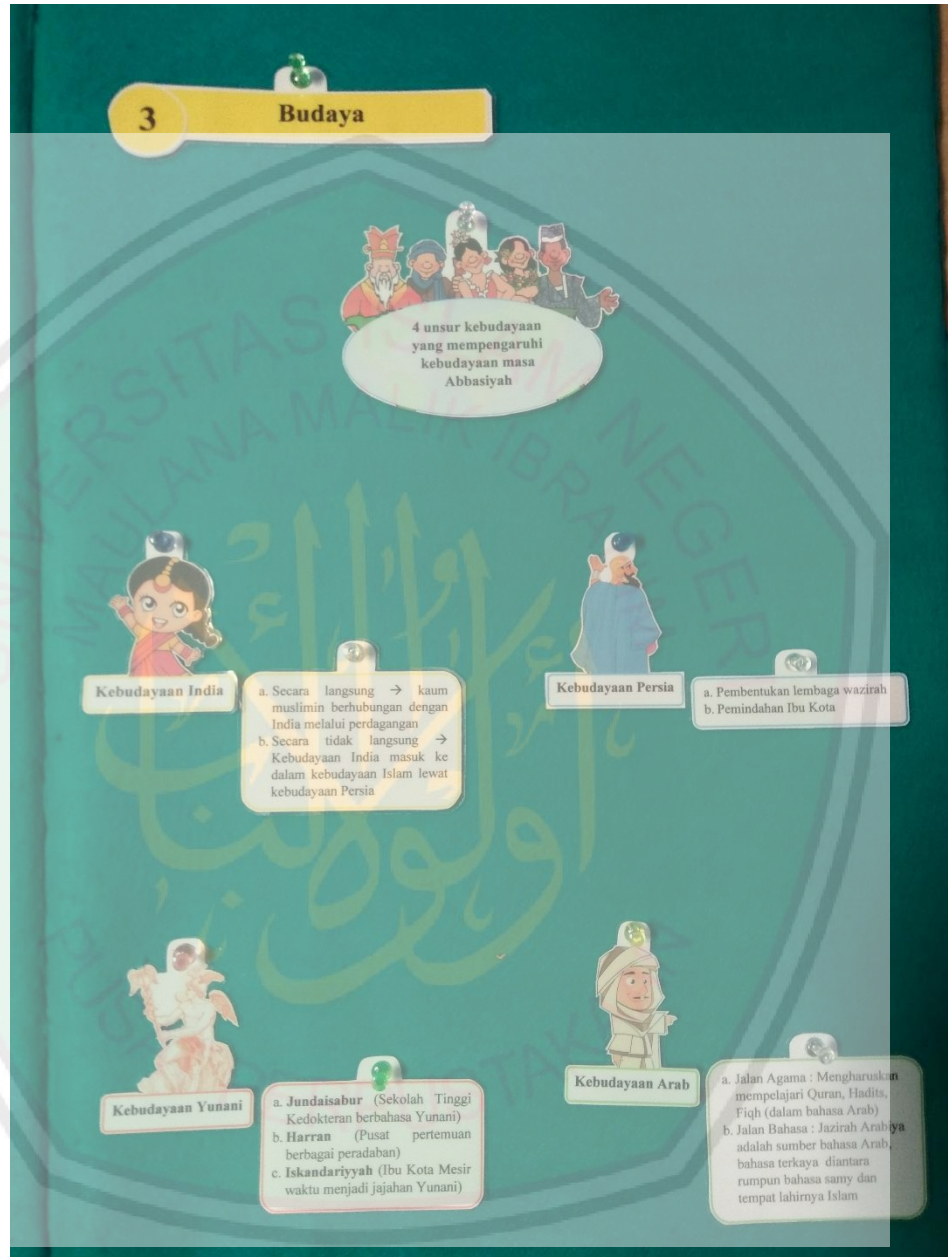
Gambar 4.14 Materi B-1. Ekonomi



Gambar 4.15 Materi B-2. Sosial



Gambar 4.16 Materi B-3. Budaya



e. Evaluasi

Untuk mengukur hasil belajar, pengembang menyediakan soal evaluasi *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. (*terlampir*)

4. Penyajian Data Validitas dan Tingkat Validitas

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam data, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penelitian, yakni validasi ahli dan uji uji lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran diperoleh dari evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari validator ahli isi (materi) SKI, validator ahli desain media pembelajaran, serta validator pembelajaran yakni guru bidang SKI kelas VIII MTs.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert. Sedangkan data kualitatif berupa penilaian komentar dan saran dari validator terkait media pembelajaran chart berbasis visual. Kriteria penskoran untuk angket validator ahli dan guru bidang SKI adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2

Kriteria Penskoran Angket validasi Ahli Isi/ Materi, Ahli Desain Media Pembelajaran, dan Guru Bidang Studi

Skor	Keterangan
5	sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
4	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
3	cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
2	kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
1	sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

Berikut adalah penyajian data analisis dan penilaian angket oleh ahli isi/ materi, ahli desain media pembelajaran, dan guru bidang studi SKI kelas VIII MTs beserta kritik dan sarannya.

a. Hasil validasi ahli isi (materi) Sejarah Kebudayaan Islam

Validasi ahli isi/ materi oleh ibu Istianah Abu Bakar, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3

Hasil validasi ahli isi/ materi Sejarah Kebudayaan Islam

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/ KD/ Kurikulum	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian materi dengan KI/ KD/ Kurikulum	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
4	Interaktivitas	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
5	Kelengkapan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
6	Kontekstualitas dan aktualitas	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
7	Materi mudah dipahami	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
8	Sistematis, runtut, jelas	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
9	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh,	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi

	simulasi, latihan					
10	Konsentrasi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		40	50	80 %	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\sum X$ = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum X_1$ = jumlah keseluruhan jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi/ materi keseluruhan mencapai 80 %. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid/ layak dan tidak perlu revisi.

Validasi ahli isi/ materi oleh ibu Istianah Abu Bakar berbentuk komentar dan saran, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4

Komentar dan saran ahli isi/ materi Sejarah Kebudayaan Islam

Validator ahli isi/ materi	Komentar	Saran
Istianah Abu Bakar	1. KD/ Indikator masih menggunakan PMA-RI no. 912 tahun 2013. 2. Tidak ada rujukan dari materi 3. Tidak seimbang dalam penulisan istilah 4. Tidak tertera daftar pustaka	1. Pemilihan KD/ Indikator di cek kembali di PMA- RI terbaru. Menggunakan PMA-RI no.165 tahun 2014 tentang K13 madrasah 2. Rujukan materi hendaknya dicantumkan 3. Istilah-istilah diseimbangkan bukan persial 4. Mencantumkan daftar pustaka

Berdasarkan komentar dan saran yang disampaikan validator ahli isi/ materi SKI, maka revisi terhadap isi/ materi SKI adalah sebagai berikut:

- 1) KI/KD/Indikator mata pelajaran SKI yang peneliti tulis awal mulanya menggunakan KMA-RI no.912 tahun 2013 tentang kurikulum madrasah. Kurikulum di Indonesia bersifat tidak tetap, maka selalu ada perbaikan di dalamnya. KMA-RI no.912 tahun 2103 tentang kurikulum madrasah sudah diperbaharui dengan KMA-RI

no.165 tahun 2014 tentang kurikulum madrasah. Setelah melalui tahap revisi, peneliti mencantumkan kurikulum terbaru KMA-RI no.165 tahun 2014 tentang kurikulum madrasah atas saran yang disampaikan oleh ahli isi/ materi SKI.

2) Materi yang peneliti tulis terkait peradaban emas dinasti Abbasiyah tidak tercantum sumber dari mana materi itu berasal. Peneliti melakukan revisi dengan mencatumkan 2 sumber pengambilan materi yaitu,

- ✓ Panduan Buku Ajar Siswa K-13 “Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII” Permenag-RI.
- ✓ Ditulis oleh Sejarah Islam, “*Dinasti Abbasiyah (Kemajuan dan Keberhasilannya)*”, diakses dari <https://peradabandansejarah.blogspot.co.id/2015/08/Abbasiyah.html?m=1> pada hari minggu, 8 Oktober 2017.

b. Hasil validasi ahli desain media pembelajaran

Validasi 1

Validasi ahli media pembelajaran oleh ibu Ummamah, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5

Hasil validasi ahli desain media pembelajaran (1)

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Kreatif dalam penuangan ide dan gagasan	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
2	Kemenarikan desain media	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
3	Tata letak sederhana	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
4	Komposisi teks dan gambar	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
5	Komposisi warna pada tampilan	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
6	Kesesuaian desain media dengan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
7	Kesesuaian gambar dalam sajian	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
8	Kemudahan membaca kata/ huruf pada media	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
9	Maintainable (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
10	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasian)	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		37	50	74 %	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

 $\sum X$ = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum X_1$ = jumlah keseluruhan jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran pada validasi pertama mencapai 74%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

Validasi ahli desain media pembelajaran oleh bu Ummamah berupa komentar dan saran, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6

Komentar dan Saran Ahli Desain Media Pembelajaran (1)

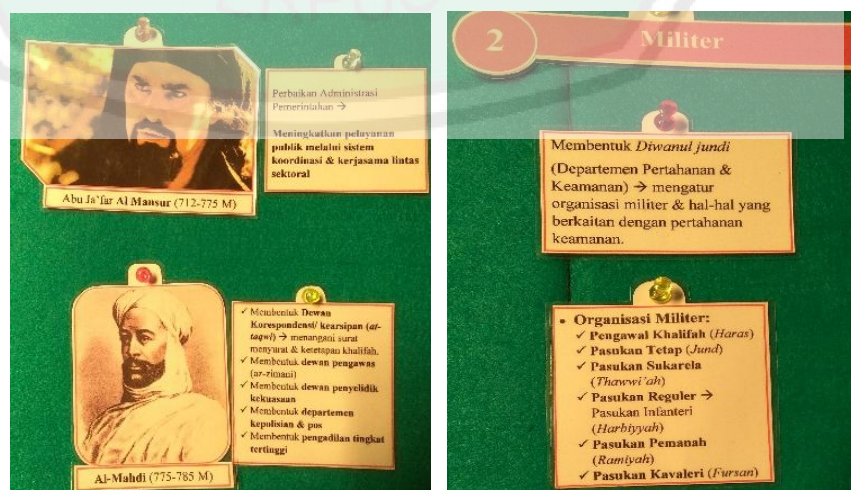
Validator ahli isi/ materi	Komentar	Saran
Ummamah	1. Desain pada media sangat sederhana dan kurang menarik karena hanya menggunakan <i>shape</i> standart dan monoton. 2. Akurasi warna kurang sesuai, pemilihan warna yang monoton sehingga terkesan	1. Sebaiknya menggunakan <i>shape</i> yang beragam dan tentu saja harus disesuaikan dengan materi. 2. Sebaiknya memperhatikan akurasi warna dan menggunakan warna yang beragam 3. Sebaiknya materi

	kaku	dilengkapi dengan
	3. Dalam pengkajian materi tidak ada ilustrasi/ gambar yang mendukung untuk memudahkan siswa	ilustrasi-illustrasi/ gambar pendukung yang sesuai

Berdasarkan validasi 1 yang dilakukan, maka revisi terhadap desain media pembelajaran chart berbasis visual adalah sebagai berikut:

- 1) Awal pembuatan media chart ini pengembang menggunakan desain pada materi yang simple dan sederhana, shape (bentuk) pada materi hanya berbentuk kotak-kotak dengan bingkai garis berwarna merah dan kuning. Tidak ada *shape* (bentuk) dan warna lain pada desain materi yang pengembang buat. Pada proses validasi, ahli desain media pembelajaran mengungkapkan bahwa desain seperti ini akan terasa membosankan, tidak menarik dan monoton.

Gambar 4.17 Desain Shape dan Warna (sebelum revisi)



Gambar 4.18 Desain Shape dan Warna (setelah revisi)



Setelah melakukan proses revisi desain media pada materi maka ada perubahan yang sangat signifikan. Terlihat desain *shape* (bentuk) menyesuaikan dengan materi yang dikaji dan keberagaman warna *full colour* pada materi lebih cocok, unik dan menarik untuk menjadi pusat perhatian siswa pada saat pembelajaran.

Validasi 2

Validasi ke-2 oleh ahli desain media pembelajaran selengkapnya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Hasil validasi ahli desain media pembelajaran (2)

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Kreatif dalam penuangan ide dan gagasan	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
2	Kemenarikan desain media	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
3	Tata letak sederhana	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
4	Komposisi teks dan gambar	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
5	Komposisi warna pada tampilan	3	5	60 %	Valid	Revisi sebagian
6	Kesesuaian desain media dengan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
7	Kesesuaian gambar dalam sajian	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
8	Kemudahan membaca kata/ huruf pada media	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
9	Maintainable (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
10	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasian)	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		44	50	88 %	Sangat valid	Tidak revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\sum X$ = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum X_1$ = jumlah keseluruhan jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran pada validasi kedua mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Validasi ke-2 ahli desain media pembelajaran oleh ibu Ummamah berupa komentar dan saran, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8

Komentar dan saran ahli Desain media pembelajaran (2)

Validator ahli isi/ materi	Komentar	Saran
Ummamah	1. Tidak ada penekanan pada topik. 2. Gambar/ lambang Negara kurang sesuai	1. Penekanan pada judul sebaiknya dicetak tebal. 2. Sebaiknya memperhatikan akurasi

	dengan materi	warna dan
	3. 2 bagian papan temple mengakibatkan fokus siswa terpecah pada bagian yang lain.	menggunakan warna yang beragam
	4. Penyajian materi masih ada yang belum dilengkapi dengan media (ilustrasi/gambar)	3. Untuk efesiensi waktu sebiknya ditambah tabir pada papan temple

Berdasarkan validasi ke-2 yang dilakukan, maka revisi terhadap desain media pembelajaran chart berbasis visual adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembang membuat desain media chart sederhana pada papan tempel dengan 2 bidang (bagan) polos dan apabila tersaji materi akan terlihat unik dan menarik. Keunikan dan kemenarikan media ini akan menjadikan pusat perhatian peserta didik tertuju hanya pada media semata. Jika guru (praktisi) menjelskan materi pada 1 bidang (bagan) media, maka akan ada kemungkinan fokus peserta didik akan terpecah pada bidang yang lain. Kemungkinan-kemungkinan ini yang dikhawatirkan oleh validator dan guru selaku praktisi tentunya ketika melaksanakan pembelajaran. Setelah dilakukan proses revisi maka pengembang menambahkan tabir/ penutup pada bidang (bagan) bertujuan untuk mengalihkan fokus peserta didik

ketika guru (praktisi) menjelaskan terhadap materi pada 1 bidang (bagan).

Gambar 4.19.

Media chart pada bidang bagan tanpa tabir (sebelum revisi)



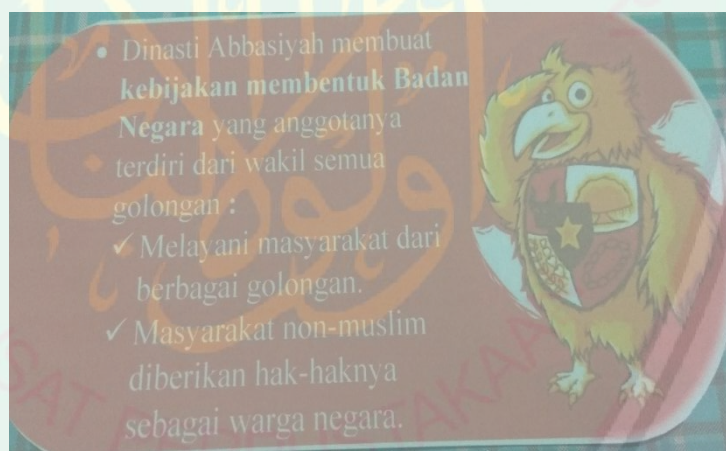
Gambar 4.20

Media chart pada bidang bagan dengan tabir (setelah revisi)



- 2) Ketidaksesuaian desain gambar/ lambang pada materi akan berpengaruh terhadap pola pikir peserta didik. Pada sub bab tentang perkembangan bidang sosial terjadi kesalahan dalam pengkiasan gambar/ lambang tentang kebijakan membentuk badan Negara pada mulanya bergambar garuda. Pada validasi ke-dua, validator menyarankan agar materi dan desain gambar/ lambang pada materi lebih disesuaikan, maka dengan adanya proses revisi, kiasan gambar/ lambang garuda diganti dengan kiasan gambar/ lambang dewan perwakilan rakyat (DPR) lebih sesuai dengan istilah badan Negara.

Gambar 4.21 Kiasan Gambar/ Lambang Garuda (sebelum revisi)



Gambar 4.22 Kiasan gambar/ lambang DPR (setelah revisi)



c. Hasil validasi guru bidang Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs

Validasi guru mata pelajaran SKI kelas VIII MTs oleh bapak Saifudin Azzuhdi, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9

Hasil validasi guru mata pelajaran SKI kelas VIII MTs

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Kesesuaian materi dengan KI/ KD/ Kurikulum	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian gambar dengan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
3	Kemudahan dalam memahami materi peradaban emas Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
4	Ketepatan materi perkembangan Administrasi Pemerintahan Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
5	Ketepatan materi perkembangan Militer Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
6	Ketepatan materi perkembangan Kebijakan Politik Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
7	Ketepatan materi perkembangan Ekonomi Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
8	Ketepatan materi perkembangan Sosial Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
9	Ketepatan materi perkembangan Budaya Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi

10	Kesesuaian soal dengan indikator kompetensi	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
11	Kesesuaian peta konsep dengan alur pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
12	Kesesuaian media pembelajaran dengan strategi belajar	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
Analisis Keseluruhan		47	60	78.3 %	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\sum X$ = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum X_1$ = jumlah keseluruhan jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran SKI kelas VIII MTs keseluruhan mencapai 78.3%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria Valid.

Validasi guru mata pelajaran SKI kelas VIII MTs oleh Bapak Saifudin Azzuhdi berupa komentar dan saran, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10**Komentar dan saran guru mapel SKI kelas VIII MTs**

Validator ahli isi/ materi	Komentar	Saran
Saifudin Azzuhdi	1. Tulisan di kartu kurang besar sehingga tidak terbaca oleh peserta didik. 2. Penempelan perlu diperhatikan	1. Lebih dibesarkan 2. Papan yang tidak mudah jatuh

Berdasarkan komentar dan saran yang disampaikan validator guru mata pelajaran SKI, maka perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Tulisan yang disajikan pada materi yang awalnya font berukuran 20 diperbesar dengan menggunakan ukuran font 23.

B. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual Pada Materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah

Penyajian data pre-test dan post-test dari kelas VIII-A MTsN II Malang akan disajikan sebagaimana langkah-langkah berikut.

- Langkah 1, Membuat H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan

H_1 = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan

- Langkah 2, Membuat tabel perhitungan

Tabel 4.11

Perhitungan Hasil Statistik *Post-test* dan *Pre-test*

No Responden	Nilai		$X_1 - X_2 = d$		d^2
	Pre-test (X_1)	Post-test (X_2)			
1	35	70	- 35	35	1225
2	70	100	- 30	30	900
3	70	90	- 20	20	400
4	50	100	- 50	50	2500
5	50	90	- 40	40	1600
6	50	95	- 45	45	2025
7	70	90	- 20	20	400
8	55	95	- 40	40	1600
9	50	70	- 20	20	400
10	40	70	- 30	30	900
11	30	90	- 60	60	3600
12	60	100	- 40	40	1600
13	40	95	- 55	55	3025
14	60	70	- 10	10	100
15	35	95	- 60	60	3600
16	70	95	- 25	25	625
17	30	95	- 65	65	4225

18	20	70	- 50	50	2500
19	20	85	- 65	65	4225
20	70	100	- 30	30	900
21	65	100	- 35	35	1225
22	40	90	- 50	50	2500
23	50	90	- 40	40	1600
24	75	95	- 20	20	400
25	40	100	- 60	60	3600
26	55	95	- 40	40	1600
$\Sigma n = 26$	$\Sigma x_1 = 1300$	$\Sigma x_2 = 2335$	$\Sigma d = 1035$		$\Sigma d^2 = 47275$
	$\bar{x}_1 = 50$	$\bar{x}_2 = 89,80$			

$$\bar{d} = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$\bar{d} = \frac{1035}{26} = 39,42$$

3. Langkah 3, Mencari t hitung dengan rumus

$$t = \frac{\bar{d}}{s} \sqrt{n}$$

$$s = \sqrt{\frac{n \Sigma d^2 - (\Sigma d)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{26 \times 47275 - (1035)^2}{26(26-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{1229150 - 1071225}{650}}$$

$$= \sqrt{\frac{157925}{650}}$$

$$= \sqrt{242,96}$$

$$= 15,59$$

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{\bar{d}}{s} \sqrt{n} \\
 &= \frac{39.42}{15.59} \sqrt{26} \\
 &= \frac{39.42 \times 5.10}{15.59} \\
 &= \frac{201.042}{15.59} \\
 &= 12,895
 \end{aligned}$$

Jadi di peroleh t_{hitung} sebesar 12,895

4. Langkah 4, Menentukan kaidah pengujian

Adapun cara pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ = maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ = maka hasilnya non-signifikan, artinya H_1 ditolak

Cara menentukan t_{tabel} dengan mengetahui sejumlah parameter, meliputi: jumlah variabel (k) jumlah observasi/ data/ responden (n) signifikansi menggunakan dua sisi (sign) dan rumus *degree of freedom* ($Df = n - k$)

$$\begin{aligned}
 Df &= (n - k) \\
 &= (26 - 1) \\
 &= 25
 \end{aligned}$$

$$t_{tabel} = (\text{sign } 0,05) (df \ 25) = 2,060$$

Jadi, dengan jumlah variabel dan data sebanyak 26, taraf signifikansi dua sisi sebesar 0.05 (5%) diperoleh t_{tabel} sebesar 2,060

5. Langkah 5, Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

t_{hitung} (12,895) dan t_{tabel} (2,060)

$$t_{hitung} (12,895) > t_{tabel} (2,060)$$

Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dengan demikian hasilnya adalah signifikan sehingga H_1 diterima.

6. Langkah 6, Kesimpulan

H_0 = tidak terdapat perbedaan Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan

H_1 = terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan, menunjukkan ada perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa terhadap materi peradaban emas dinasti Abbasiyah pada siswa kelas VIII-A MTsN II Malang. Peningkatan hasil belajar pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah disebabkan karena pembelajaran ditunjang dengan media pembelajaran chart berbasis visual. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran SKI kelas VIII materi peradaban emas dinasti Abbasiyah di MTsN II Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan. Pembahasan dalam pengembangan ini dibagi dua pokok pikiran yang meliputi: analisis pengembangan media pembelajaran dan analisis keefektifan media pembelajaran.

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual Mata Pelajaran SKI Materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah Kelas VIII

Pengembangan media pembelajaran chart berbasis visual ini didasarkan pada kenyataan kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran SKI. Hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran SKI yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi peradaban emas dinasti Abbasiyah.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

1. Identifying Intrucktional Goal (Analisis kebutuhan)

Pada tahap pertama ini peneliti mengidentifikasi tujuan umum dari pembelajaran SKI. Menganalisis pembelajaran SKI dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran SKI pada standar isi kurikulum yang mencakup

kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator SKI kelas VIII semester ganjil.

2. *Conducting Intructional Analysis* (Membuat Analisis Instruksional)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis pembelajaran seperti aspek aspek pembelajaran yang harus dipenuhi peserta didik untuk mencapai tujuan serta merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran sebagai penyokong dalam proses pembelajaran materi peradaban emas dinasti Abbasiyah.

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Analisis pelajar dan konteks)

Pada tahap ini peneliti menganalisis keterampilan-keterampilan siswa beserta pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh siswa untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Dengan mengetahui karakteristik umum siswa ditujukan untuk mendesain kegiatan pembelajaran yang akan disajikan

4. *Writing Porformance Objectives* (Merumuskan tujuan performasi)

Pada tahap ini peneliti menjabarkan tujuan umum ke dalam tujuan yang lebih spesifik berupa merumuskan tujuan unjuk kerja atau oprasional dengan menuliskan tujuan pembelajaran khusus yang digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

5. *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan instrumen)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan instrument test dengan merumuskan dari tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Instrument test yang telah dikembangkan nantinya bisa disajikan kepada peserta didik dalam proses evaluasi.

6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi Instruksional)

Pada tahap ini, peneliti memilih, menata dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peneliti membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran dan metode belajar yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

7. *Developing and Selecting Intruction Materials* (mengembangkan dan memilih bahan instruksional)

Tahap selanjutnya adalah peneliti mengembangkan produk/ media pembelajaran yang akan disajikan. Menentukan bahan-bahan pokok dalam pembuatan media dan desain yang cocok terhadap media yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik materi, siswa, dan tujuan pembelajaran.

8. *Developing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif)

Setelah melakukan pembuatan produk, maka peneliti mengajukan produk untuk dievaluasi formatif kepada ahli materi maupun ahli desain media pembelajaran dengan angket validasi untuk memperoleh data guna merevisi produk yang dihasilkan. Produk yang sudah jadi terlebih dahulu harus melewati tahap validasi sebelum disajikan kepada peserta didik agar nantinya produk bisa dikatakan valid dan kemudian bisa langsung disajikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

9. *Revising Intruction* (Melakukan revisi)

Hasil produk yang telah disajikan terhadap peserta didik direvisi kembali dengan memperhatikan pencapaian proses pembelajaran dan test hasil belajar yang dilakukan dalam proses evaluasi. Pada tahap revisi ini dilakukan terhadap tujuh langkah pertama yaitu: a) tujuan umum pembelajaran, b) analisis pembelajaran, c) perilaku awal, d) tujuan unjuk kerja/ performasi, e) butir test, f) strategi pembelajaran dan g) bahan-bahan pembelajaran (produk).

Penyempurnaan ini dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar bisa digunakan di lapangan dan mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hasil penyempurnaan produk ini bisa dikatakan sebagai *final product* (produk akhir) dalam proses penelitian pengembangan ini.

10. *Design and Conducting Summative Evaluation* (Merancang dan melakukan Evaluasi sumatif)

Setelah suatu produk, program/ proses pengembangan selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dalam penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektifitas produk, program, atau proses secara keseluruhan dibanding dengan program lain. Mencakup pengumpulan data setelah program berada pada suatu tempat dimana para administrator menganggapnya cukup lama untuk mendemonstrasikan efektivitasnya di dalam menghasilkan hasil yang diinginkan. Suatu evaluasi sumatif pada umumnya memberikan beberapa data yang dilaksanakan di dalam menentukan menentukan suatu program bila akan berlanjut atau dihentikan. Kegiatan ini sering kali menggunakan pendekatan statistik

Produk pengembangan media pembelajaran telah dilakukan penilaian oleh ahli isi/ materi, ahli desain media pembelajaran, dan guru SKI kelas VIII. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, dan kemenarikan media. Hasil tanggapan ahli akan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji pelaksanaan lapangan

Hasil pengembangan media ini berupa media pembelajaran chart berbasis visual pada pokok bahasan peradaban emas dinasti Abbasiyah yang dikemas dalam bentuk papan tempel dan desain unik pada materi. Media pembelajaran chart berbasis visual ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami

materi yang disampaikan oleh guru dalam konsep visual. Selain dari pada itu, media pembelajaran chart berbasis visual ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang efektif khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yaitu kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran SKI, hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif, disamping bahan ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

Analisis hasil validasi pengembangan media pembelajaran chart berbasis visual mata pelajaran SKI kelas VIII MTs dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala persentase berdasarkan pada tingkat validitas serta pedoman untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi/ Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Paparan data hasil validasi ahli isi/ materi terhadap materi pembelajaran SKI melalui media pembelajaran chart berbasis visual adalah sebagai berikut:

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran pada perangkat pembelajaran, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran pada perangkat pembelajaran (RPP) yang dipersiapkan, sudah sangat sesuai dengan

pedoman KMA-RI no. 165 tentang kurikulum madrasah khususnya pada tujuan pembelajaran mata pelajaran SKI.

- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/ KD/ kurikulum, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang disusun dalam perangkat pembelajaran (RPP) sudah mengacu pada KI/KD/ kurikulum KMA-RI no. 165 tentang kurikulum madrasah khususnya pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs.
- c. Kesesuaian materi dengan KI/KD/ kurikulum, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi Hal ini menunjukkan bahwa materi peradaban emas dinasti Abbasiyah sudah sesuai terhadap KI/KD/ kurikulum KMA-RI no. 165 tentang kurikulum madrasah khususnya pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs.
- d. Interaktivitas materi peradaban emas dinasti Abbasiyah, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi peradaban emas dinasti Abbasiyah yang disajikan pada media pembelajaran chart sudah sangat menarik dan interaktif, karena materi disajikan dalam bentuk yang beragam, unik dan sederhana.

- e. Kelengkapan materi peradaban emas dinasti Abbasiyah, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi peradaban emas dinasti Abbasiyah sudah sangat lengkap, karena materi diambil dari sumber buku ajar siswa dan referensi buku sejarah tentang peradaban dinasti Abbasiyah.
- f. Kontekstual dan aktualitas materi, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah sangat sesuai dengan buku ajar siswa secara kontekstual dan materi tersaji secara aktual dengan kiasan pengalaman masa sekarang.
- g. Materi peradaban emas dinasti Abbasiyah mudah dipahami, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi peradaban emas dinasti Abbasiyah dalam media pembelajaran chart sangat mudah dipahami, karena penggunaan bahasa yang mudah, simpel, akurat, dan dapat dimengerti siswa.
- h. Penyusunan materi secara sistematis, runtut, dan jelas, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan pada media pembelajaran

sudah disusun secara sistematis, runtut sesuai pembahasan dan jelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami alur materi belajar.

- i. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan pada materi yang disajikan, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa uraian, pembahasan, dan contoh, pada materi beserta simulasi dan latihan yang disampaikan saat proses pembelajaran sudah jelas, karena sudah tersaji pada materi dalam media pembelajaran.
- j. Konsentrasi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi belajar berbentuk (soal-soal tes) yang akan disajikan pada peserta didik sudah mengacu pada tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam perangkat pembelajaran (RPP).

Dari penilaian ahli isi/ materi SKI dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian uji validitas oleh ahli isi/ materi SKI diperoleh dengan hasil rata-rata skor penilaian 40 dengan persentase sebesar 80%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Materi yang tersaji pada media sudah sesuai dengan kompetensi dasar SKI, materi peradaban emas dinasti Abbasiyah pada media sudah jelas, kalimat yang digunakan mudah dan efektif sebagai informasi yang dibutuhkan oleh siswa.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Paparan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Kreatif dalam penuangan ide dan gagasan pada media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 5 dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa penuangan ide dan gagasan pada media pembelajaran chart yang dirancang oleh pengembang sangat unik dan kreatif.
- b. Kemenarikan desain media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 5 dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa desain pada media pembelajaran sangat menarik, desain media menggunakan bentuk seperti buku catatan harian (*diary book*) dan bentuk (*shape*) beragam pada materi dalam media pembelajaran.
- c. Penyusunan tata letak pada desain media, diperoleh skor penilaian 5 dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa desain tata letak media pembelajaran sangat simpel, sederhana, dan strategis.
- d. Komposisi teks dan gambar, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut

menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa komposisi teks dan gambar pada media sudah sangat sesuai dengan ukuran papan temple sehingga memudahkan siswa dalam mencermati tulisan beserta gambar pada media chart.

- e. Komposisi warna pada tampilan, diperoleh skor penilaian 3 dengan persentase sebesar 60%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi cukup valid dan sebagian revisi. Hal ini menunjukkan bahwa komposisi warna pada tampilan materi dan papan tempel cukup beragam dan tidak membosankan sehingga menimbulkan semangat siswa dalam belajar khususnya sejarah Islam.
- f. Kesesuaian desain media dengan materi, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa desain bentuk (*shape*) dan latar belakang materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan pembahasan pada materi yang disajikan pada media chart.
- g. Kesesuaian gambar dalam sajian, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa gambar-gambar penunjang sudah sesuai terhadap materi yang dibahas pada media chart.
- h. Kemudahan membaca kata/ huruf pada media, diperoleh skor penilaian 5 dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut

menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa kata/ huruf pada materi yang tersaji dalam media sudah sangat mudah untuk dibaca oleh guru maupun siswa.

- i. *Maintainable* (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah), diperoleh skor penilaian 5 dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa bahan-bahan yang terdapat dalam media pembelajaran sangat lengkap, sehingga bisa dikatakan media mampu bertahan lama dan mudah dalam pemeliharaan karena unsur kesederhanaan pada media serta mudah dalam pengelolaan dan pengembangan media kedepannya.
- j. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana), diperoleh skor penilaian 5 dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat mudah digunakan oleh praktisi media ataupun siswa dalam proses pembelajaran serta sangat sederhana dan mudah dalam pengoprasiaannya.

Dari penilaian ahli desain media pembelajaran dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain media pembelajaran diperoleh dengan hasil rata-rata skor penilaian 44 dengan persentase sebesar 88%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Media yang dikembangkan sangat sederhana, simpel, mudah dalam

pengoprasiaannya serta dapat dipelihara secara baik. *Shape* (bentuk), gambar, dan warna yang beragam membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih bersemangat.

3. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs

Paparan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi dengan KI/KD/ kurikulum, diperoleh skor penilaian 5 dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi peradaban emas dinasti Abbasiyah sudah sesuai dan mengacu pada KI/KD/ kurikulum dalam KMA-RI no. 165 tentang kurikulum pendidikan madrasah khususnya pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs..
- b. Kesesuaian gambar dengan materi, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa gambar-gambar penunjang yang disajikan sudah sesuai dengan pembahasan pada materi.
- c. Kemudahan dalam memahami materi, diperoleh penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media chart dalam proses

pembelajaran mempermudah siswa memahami pelajaran SKI pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah, karena materi tersaji dalam susunan yang runtut, bentuk desain yang beragam, dan dilengkapi dengan gambar penunjang serta bahasa yang digunakan pada materi sangat mudah dipahami siswa.

- d. Ketepatan materi perkembangan bidang administrasi pemerintahan dinasti Abbasiyah, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi tentang perkembangan Administrasi Pemerintahan Dinasti Abbasiyah yang disajikan pada media chart sudah tepat dan sesuai dengan buku ajar siswa beserta standart kurikulum.
- e. Ketepatan materi perkembangan bidang militer dinasti Abbasiyah, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi tentang perkembangan bidang militer dinasti Abbasiyah yang disajikan pada media chart sudah tepat dan sesuai dengan buku ajar siswa beserta standart kurikulum.
- f. Ketepatan materi perkembangan bidang kebijakan politik dinasti Abbasiyah, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi tentang perkembangan bidang kebijakan politik dinasti Abbasiyah yang disajikan

pada media chart sudah tepat dan sesuai dengan buku ajar siswa beserta standart kurikulum.

- g. Ketepatan materi perkembangan bidang ekonomi dinasti Abbasiyah, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi tentang perkembangan bidang ekonomi dinasti Abbasiyah yang disajikan pada media chart sudah tepat dan sesuai dengan buku ajar siswa beserta standart kurikulum.
- h. Ketepatan materi perkembangan bidang sosial dinasti Abbasiyah, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi tentang perkembangan bidang sosial dinasti Abbasiyah yang disajikan pada media chart sudah tepat dan sesuai dengan buku ajar siswa beserta standart kurikulum.
- i. Ketepatan materi perkembangan bidang budaya dinasti Abbasiyah, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi tentang perkembangan bidang budaya dinasti Abbasiyah yang disajikan pada media chart sudah tepat dan sesuai dengan buku ajar siswa beserta standart kurikulum.

- j. Kesesuaian soal dengan indikator kompetensi, diperoleh skor penilaian 3 dengan persentase sebesar 60%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan sebagian revisi. Hal ini menunjukkan bahwa soal yang tersaji pada lembar evaluasi sudah cukup sesuai terhadap indikator kompetensi yang tersaji dalam rancangan pembelajaran (RPP).
- k. Kesesuaian peta konsep dengan alur pembelajaran, diperoleh skor penilaian 4 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa peta konsep materi peradaban emas dinasti abbasiyah yang disajikan pada media chart, sudah sesuai dengan alur pelaksanaan praktik pembelajaran.
- l. Kesesuaian media pembelajaran dengan strategi belajar, diperoleh skor penilaian 3 dengan persentase sebesar 60%. Berdasarkan penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan sebagian revisi. Hal ini menunjukkan bahwa pengoprasian media pembelajaran chart sudah cukup sesuai dengan strategi belajar yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dari penilaian guru SKI kelas VIII MTs dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian oleh guru SKI kelas VIII MTs diperoleh dengan hasil rata-rata skor 47 dengan persentase sebesar 78,3%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Penggunaan media

pembelajaran yang baik disertakan strategi belajar yang baik akan menjadikan suasana belajar yang kondusif dan pembelajaran menjadi aktif dan efektif.

B. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual pada Pembelajaran SKI Terhadap Siswa Kelas VIII-A MTsN II Malang

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah mata pelajaran yang menitik beratkan pada aspek penanaman nilai-nilai teladan Rasulullah, para sahabat dan para *tabi'in*. SKI di madrasah tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau. Mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad saw dan Khulafaurasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah, sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansi, mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati SKI yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Penyajian materi SKI yang tersaji pada bahan ajar pada hakikatnya hampir 80% mengulas tentang sejarah. Kurangnya kreatifitas pendidik dalam menciptakan interaksi saat pembelajaran SKI menjadikan pembelajaran terasa membosankan dan kurang menyenangkan, maka perlu adanya pembaruan dalam penyajian pembelajaran SKI terhadap siswa dengan menyampaikan materi yaitu melalui media pembelajaran chart berbasis visual.

Media pembelajaran chart adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan. Media pembelajaran chart berbasis visual dirancang dengan maksud untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi SKI berupa penyajian konsep visual dan memudahkan siswa dalam memahami materi SKI yang seringkali disampaikan secara konvensional.

Media pembelajaran chart berbasis visual yang dikembangkan oleh peneliti memiliki ciri khas yang unik dibanding dengan media chart/ bagan pada umumnya. Media chart yang dikembangkan pada papan tempel memiliki bentuk seperti buku harian (*diary book*). Materi yang disajikan terkemas dalam kertas yang terlindungi plastik laminating, dengan maksud agar materi tidak mudah rusak, sobek, basah dan mampu dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama. Bentuk (*shape*) materi disesuaikan dengan pembahasan pada materi dan juga dengan warna yang beragam ditujukan untuk memberi kesan menarik bagi siswa dan tidak monoton. Materi yang hendak disajikan pada siswa ditempel dengan bantuan paku jarum ke bagian papan tempel. Adanya media pembelajaran chart ini memudahkan guru dalam menjelaskan materi terhadap siswa dan media pembelajaran chart ini juga bisa dioperasikan oleh siswa dalam bentuk presentasi materi.

Arif S. Sadiman mengungkapkan bahwa Media bagan/ *chart* sebagai media yang baik apabila:

- a. Dapat dimengerti anak; artinya media pembelajaran chart yang dikembangkan terkandung didalamnya berupa pesan/ materi ajar yang dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.
- b. Sederhana dan lugas, tidak rumit/ berbelit-belit; artinya media pembelajaran chart yang dikembangkan didesain dengan bantuan yang sederhana, mengenai sasaran (tujuan) pembelajaran, tidak menjadikan rumit dalam menggunakan dan memahami kandungan di dalamnya.
- c. Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap termasa (*up to date*) juga tidak kehilangan daya Tarik; artinya media pembelajaran chart yang dikembangkan tidak bersifat statis, media pembelajaran chart bisa diganti, diperbaharui, dan dikembangkan mengikuti perkembangan zaman agar tidak kehilangan daya tarik karakteristik daripada media itu sendiri.

Efektivitas media pembelajaran chart berbasis visual dapat diukur sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan perencanaan yang matang untuk mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan definisi efektivitas yang telah dipaparkan dalam BAB II, yaitu suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Unsur-unsur efektivitas pembelajaran terdiri dari bahan belajar, suasana belajar, dan media/ sumber belajar. Unsur pertama dalam efektivitas pembelajaran yaitu bahan belajar. Bahan belajar meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan perangkat pendidikan seperti pendidik, kurikulum, kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, materi belajar, peserta didik dan sebagainya. Pendidik merupakan aspek utama dalam mencapai efektivitas pembelajaran, karena pendidik layaknya nahkoda yang mengarahkan sasaran (peserta didik) pada tujuan yang diharapkan. Peneliti berperan sebagai guru (praktisi media chart) dalam pembelajaran sesuai kesepakatan yang disampaikan dari pihak sekolah. Kurikulum yang digunakan mengacu pada KMA-RI no.165 tahun 2014 tentang kurikulum madrasah, mata pelajaran SKI materi ajar membahas tentang peradaban emas dinasti Abbasiyah. Sasaran pembelajaran adalah siswa kelas VIII-A MTsN II Malang.

Suasana belajar merupakan unsur kedua dalam efektivitas pembelajaran. Suasana belajar berupa lingkungan yang diajikan tempat dalam suatu pembelajaran, meliputi gedung sekolah, tata ruang kelas, benda-beda fisik berupa sarana dan prasarana belajar. Gedung sekolah bertempat di MTsN II Malang, merupakan lokasi yang strategis karena jauh dari akses jalan utama sehingga suasana terasa tenang dan jauh dari kebisingan lalu lintas. Tata ruang kelas VIII-A tersusun secara rapi dan sistematis dengan beberapa sarana-prasarana yang memadai dengan tersedianya kursi, meja, papan tulis, spidol, proyektor dan sebagainya.

Media dan sumber belajar merupakan salah satu unsur efektivitas dalam suatu pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran chart guna

menunjang pelaksanaan pembelajaran terhadap materi yang disampaikan yang disajikan dalam konsep visual. Pemanfaatan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kegiatan belajar-mengajar, sehingga mutu hasil belajar semakin meningkat.

Jean Piaget mengungkapkan bahwa Anak seusia pelajar MTs/ SMP pada umumnya berusia 12-15 tahun sudah memasuki tahap Oprasional Formal dalam psikologi perkembangan kognitif. Tahap ini dialami anak pada usia 11 tahun ke atas. Pada masa ini, anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir logis. Aspek perasaan dan moralnya juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugasnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu mengembangkan pikiran formalnya, mereka juga mulai mampu mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi, arti simbolik dan kiasan dapat mereka mengerti. Individu mulai mampu menyadari diri mempertahankan kepentingan kelompok di lingkungannya dan seseorang dalam lingkungan tersebut. Melibatkan mereka dalam suatu kegiatan akan lebih memberikan akibat yang positif bagi perkembangan kognitifnya.

Pendapat Piaget tersebut bisa dikuatkan dengan adanya penyajian media chart yang dimanfaatkan pada pelaksanaan pembelajaran bahwa didalamnya terkandung unsur-unsur simbol, gambar-gambar, dan istilah yang bisa dipahami betul oleh anak usia SMP/ MTs karena di usia 12-15 tahun atau tepatnya berada pada tahap oprasional formal tersebut siswa mampu mengembangkan pikiran formalnya dan berfikir secara logis tentang materi yang disampaikan, keterlibatan

dalam penggunaan media chart secara langsung dan contoh-contoh yang diterapkan oleh guru.

Efektif tidaknya suatu media pembelajaran chart berbasis visual yang dikembangkan dapat diketahui dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Diketahui hasil *pre-test* siswa sebelum disajikannya media pembelajaran chart yang dikembangkan mencapai dengan total jumlah nilai 1300 dengan rata-rata 50. Setelah adanya perlakuan dengan pemanfaatan media pembelajaran chart yang dikembangkan, hasil *posttest* siswa mencapai total jumlah nilai 2335 dengan rata-rata 89,8. Interval antara *pre-test* dan *post-test* mencapai 1035 dengan rata-rata 39,8%. Peningkatan 39,8% terhadap hasil belajar siswa membuktikan bahwa adanya dampak pembelajaran menggunakan media pembelajaran chart menjadikan hasil belajar siswa meningkat.

Pengukuran tingkat efektivitas diukur berdasarkan pengolahan data pada tabel perhitungan hasil statistik *pre-test* dan *post-test* terhadap kelas VIII-A MTsN II Malang yang dianalisis melalui uji t (*student test*), diperoleh t_{hitung} sebesar 12,895 dan t_{tabel} sebesar 2,060 yang diperoleh dari taraf signifikan dua sisi 0,05 (5%) dengan *degree of freedom* 25 dengan jumlah total sampel sebanyak 26.

Hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_1 diterima, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *pre-test* siswa kelas VIII-A pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah tanpa menggunakan media pembelajaran dan *post-test* siswa kelas VIII-A pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah dengan

menggunakan media pembelajaran chart berbasis visual. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran chart berbasis visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A dan terbukti efektif diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi peradaban emas dinasti Abbasiyah. Penyajian materi sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran SKI, kalimat yang disajikan dalam materi cukup mudah, pengoprasian media pembelajaran yang sangat mudah, desain shape (bentuk) dan warna pada media yang beragam. Penggunaan media pembelajaran yang baik disertakan strategi belajar yang baik akan menjadikan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan efektif.

Setelah diadakannya uji coba lapangan untuk menguji efektivitas media pembelajaran chart yang dikembangkan, peneliti menemukan kelebihan dan keunggulan media pembelajaran chart, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran bisa digunakan dimanapun tidak harus terfokus di ruangan kelas, karena sifat media yang cukup mudah untuk dibawa. Praktisi media chart bisa menghadirkan susana berbeda untuk siswa agar siswa tidak bosan dan cepat mengantuk saat menerima pelajaran, maka pembelajaran dengan media chart bisa disajikan di ruangan terbuka seperti teras masjid, taman sekolah, gazebo dan lain sebagainya.
- b. Materi pada media bisa diganti sesuai pelajaran yang akan disampaikan karena materi tidak bersifat permanen pada papan tempel. Praktisi media bisa memanfaatkan media chart dengan materi lain yang beragam. Besar

kemungkinan materi yang disajikan pada media chart ini bersifat prosedural, urutan, tingkatan, dan sebagainya.

- c. Apabila tidak menggunakan papan tempel, materi yang disajikan bisa difungsikan pula oleh praktisi pada penggunaan strategi belajar aktif yaitu *card sort* (mensortir/ mengurutkan kartu) ataupun metode *make a match* (mencocokkan kartu) dan metode lain yang sifatnya menggunakan kartu.



BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang dua hal, diantaranya adalah kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran dan saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang media pembelajaran.

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil penelitian pengembangan produk yang telah direvisi melalui tahap validasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran chart berbasis visual dirancang dengan model dan desain dua bidang bagan berbentuk *diary book* (buku harian) disertai dengan model prosedur pengembangan Walter Dick dan Lou Carey, yaitu: (a) analisis kebutuhan dan tujuan, (b) melakukan analisis instruksional, (c) analisis pelajar dan konteks, (d) merumuskan tujuan performasi/ unjuk kerja, (e) mengembangkan instrument, (f) mengembangkan strategi instruksional, (g) mengembangkan dan memilih bahan instruksional, (h) merancang dan melakukan evaluasi formatif, (i) melakukan revisi instruksional, (j) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif. Serta adanya kualifikasi penilaian validasi yang dilakukan para ahli terhadap produk yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh ahli isi/ materi SKI mencapai persentase sebesar 80% artinya layak digunakan. Validasi yang dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran mencapai persentase sebesar 88%

artinya sangat layak digunakan. Validasi yang dilakukan oleh guru SKI kelas VIII mencapai persentase sebesar 78,3% artinya layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari keseluruhan validasi mengindikasikan bahwa media pembelajaran chart berbasis visual tidak perlu direvisi, tetapi media pembelajaran ini tetap dilakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari masing-masing subyek validasi/ validator.

2. Media pembelajaran chart berbasis visual pada materi peradaban emas dinasti Abbasiyah terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran SKI kelas VIII A MTsN II Malang. Hal ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu: a) Sikap antusias siswa kelas VIII A dalam belajar SKI dinilai baik, karena guru menyampaikan materi SKI melalui media pembelajaran chart, serta melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar aktif menjadikan siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Desain dan materi yang tersaji pada media chart terkesan sederhana dan menarik. Sederhana berarti, materi yang tersaji dalam media chart yang dikembangkan menggunakan format bahasa yang mudah dipahami siswa, jelas pada kandungan pokok materi, dan materi sesuai terhadap tujuan pembelajaran. Corak warna yang beragam menjadikan siswa lebih senang memperhatikan pada media, terlebih pada desain bentuk (*shape*) materi yang beragam menyesuaikan pembahasan yang terkandung dalam materi. Hal ini yang menjadi unsur kemenarikan pada media chart yang dikembangkan. b) Hasil belajar siswa rata-rata nilai pre-test mencapai 50 dan nilai post-test mencapai 89,8. Melalui pre-test dan post-test hasil belajar siswa meningkat sebanyak 39,8%. Pada uji t manual dengan

tingkat kemaknaan 0,05 (5%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $12,895 > 2.060$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran SKI kelas VIII materi peradaban emas dinasti Abbasiyah di MTsN II Malang.

B. Saran

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran SKI di kelas VIII MTs/SMP. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran chart berbasis visual dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran chart berbasis visual peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- Bagi guru, media pembelajaran chart berbasis visual ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dirasa cukup panjang sehingga materi bisa diringkas dan disajikan dalam bentuk istilah singkat atau simbol-simbol visual.
- Media pembelajaran chart berbasis visual ini bersifat statis, karena materi yang disajikan bisa dilepas dan dipasang kembali serta bisa dioperasikan

dimanapun tidak terbatas pada ruang kelas. Materi tidak hanya terbatas pada materi SKI yang bisa digunakan pada media ini, melainkan materi lain pun cocok digunakan terhadap media ini, terlebih lebih materi yang sifatnya prosedural seperti fiqih, IPA dll.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal sebagai berikut:

- Media pembelajaran chart berbasis visual dapat dijadikan sebagai rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkon, Ridwan. 2006. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Ali, Mohammad. dan Mohammad Asrori. 2006. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Exsis Offset.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Fauziah, Ni'matul. 2013. *Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Press.
- Ghony, Djunaidi. dan Fauzan Almanshur. 2009. *Petunjuk Peraktis Penelitian Pendidikan*. Malang: UIN-Malang Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia QT Media Online
- Kustandi, Cecep. dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- L., Zulkifli. 1999. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

- Mansur. 2004. *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama
- Muhammad, Anas. 2012. *Mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Pokok Bahasan Kemajuan Dinasti Umayyah di kelas 6 MI, Al-Jihad Ciater*.
- Mulyanto dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Multimedia Interaktif Media Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munajah, Robiatul. 2017. *Efektivitas Pembelajaran*. Diakses dari web <http://robiatulmunajahpgsd.blogspot.co.id/2017/04/efektivitas-pembelajaran.html?m=1>
- Mustaji. 1996. *Media Pendidikan dan Latihan*. Surabaya: Departemen Pendidikan dan IKIP Surabaya.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia no.2
- Peraturan menteri agama Republik Indonesia no. 165 tahun 2014 *Kurikulum Madrasah 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*.
- Peraturan menteri agama Republik Indonesia no. 912 *Kurikulum Madrasah 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*.
- Psikologi UNP 09b. 2011. *Desain Satu Kelompok*. Diakses dari web <http://psikology09b.blogspot.co.id/2011/03/desain-satu-kelompok.html?m=1>
- Rosyad (dkk.). 1996. *Media Pengajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.
- Sadiman, Arif S. 1990. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

- Salim dan Sudarsono. 1994. *Kamus Pendidikan Pengajaran dan Umum*. Bandung: Angkasa
- Sedermayanti. 2009. *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung: Bandar Maju.
- Setiwan, B. 2004. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Bekasi: PT Delta Pamungkas.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Steers, Richard M. 1986. *Efektivitas Organisasi*. Jakarta: Bina Karya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supranto. 2001. *Statistik: Teori dan Aplikasi jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto, Azhar. 2007. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Lingga Jaya.
- Tangkilisan, Nogi Hessel. 2005. *Manajemen Publik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Turmudi. 2008. *Metode Statistika*. Malang: UIN Press.
- Wahyuningtiyas, Anis. 2011. *Efektivitas Penggunaan Chart untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa pada Unit Kompetensi Pengertian dan Klasifikasi Restoran di SMK Negeri 2 Godean*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Tehnologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Widodo (dkk.). 2002. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Absolut.

Zuhairini (et.al). 1986. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Produk Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama.



The logo of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang is a green shield-shaped emblem. It features a central yellow calligraphic design. The text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI" is written in a semi-circle at the top, "MAULANA MALIK IBRAHIM" in a semi-circle below it, and "PUSAT PERPUSTAKAAN" in a semi-circle at the bottom.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Nama : Ahmad Mikail
NIM/ Jurusan : 13110223/ Pendidikan agama Islam
Dosen Pembimbing : Agus mukti Wibowo, M.Pd
Judul Skripsi : **Pengembangan Media pembelajaran Chart Berbasis Visual Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peradaban Emas Dinasti Abbasiyah kelas VIII MTsN II Malang**

No	Tgl/ Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1	28 April 2017	Judul Proposal Skripsi	
2	5 Mei 2017	Latar Belakang, Metpen	
3	10 Juli 2017	Proposal Skripsi Keseluruhan	
4	13 Juli 2017	ACC Proposal Skripsi	
5	10 November 2017	BAB I, BAB II, BAB III	
6	21 November 2017	BAB III, BAB IV	
7	30 November 2017	Abstrak, BAB IV, BAB V, BAB VI	
8	14 Desember 2017	Abstrak, BAB V, BAB VI	
9	18 Desember 2017	Skripsi keseluruhan	
10	18 Desember 2017	ACC SKRIPSI	

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

Lampiran II



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@uin_malang.ac.id

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/17 99/2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

17 Juli 2017

Kepada
Yth. Kepala MTs Negeri II Turen Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

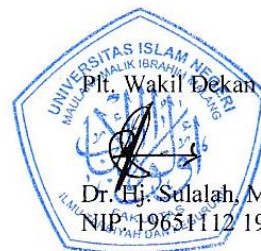
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ahmad Mikail
NIM : 13110223
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2016/2017
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual Mata Pelajaran SKI Materi Peradaban Dinasti Abbasiyah Kelas VIII MTsN Turen Malang**

Lama Penelitian : Juli 2017 sampai dengan September 2017 (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.



Pt. Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip

Lampiran III



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
Jalan Kolonel Sugiono 266 Telp. (0341) 801131 Malang 65149

Nomor : B-1562/Kk.13.35/2/TL.00/07/2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Rekomendasi

26 Juli 2017

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
di Malang

Berdasarkan surat Saudara nomor : Un.03.1/TL.00.1/1794/2017 tanggal
17 Juli 2017 perihal : Permohonan Ijin Penelitian, maka dengan ini kami memberikan Ijin /
Rekomendasi kepada :

Nama Mahasiswa : Ahmad Mikail
NIM : 13110223
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

untuk melaksanakan penelitian di MTsN Malang II Turen Kabupaten Malang, dengan judul
Pengembangan Media Pembelajaran Chart Berbasis Visual Mata Pelajaran SKI Materi
Peradapan Dinasti Abbasiyah Kelas VIII MTsN II Turen Kab. Malang.

Demikian Surat Rekomendasi ini kami buat dan untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.



A.n. Kepala
Kasi Pendidikan Madrasah

Ode Saeni Al Idrus

Tembusan :
Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Malang.
(sebagai laporan)

Lampiran IV



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 MALANG
Alamat Jl. Kenongosari 16 Turen telp.824925 Malang

Turen, 13 Nopember 2017

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : B- 334../Mts.13.35.02/HM.07.1/11 /2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MARIA ULFAH. M.Pdi
NIP : 196410011990032002
Pangkat / Golongan : Pembina TKI (IV / B)
Jabatan : Kepala MTs Negeri Turen

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : AHMAD MIKAIL
N.I.M : 13110223
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Jl. Gajayana Malang

Didalam rangka menyusun skripsi dengan judul :

“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHART BERBASIS VISUAL MATA
PELAJARAN SKI MATERI PERADAPAN DINASTI ABBASIYAH KELAS VIII MTsN TUREN
MALANG

“
Telah melaksanakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Malang
(MTsN Turen) mulai Juli s/d September 2017.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran V

Hasil Instrumen Validasi Ahli Isi/ Materi SKI

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/ KD/ Kurikulum	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian materi dengan KI/ KD/ Kurikulum	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
4	Interaktivitas	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
5	Kelengkapan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
6	Kontekstualitas dan aktualitas	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
7	Materi mudah dipahami	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
8	Sistematis, runtut, jelas	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
9	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
10	Konsentrasi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		40	50	80 %	Valid	Tidak revisi

Komentar dan saran Ahli Isi/ Materi SKI

Validator ahli isi/ materi	Komentar	Saran
Istianah Abu Bakar	1. KD/ Indikator masih menggunakan PMA-RI no. 912 tahun 2013. 2. Tidak ada rujukan dari materi 3. Tidak seimbang dalam penulisan istilah 4. Tidak tertera daftar pustaka	1. Pemilihan KD/ Indikator di cek kembali di PMA- RI terbaru. Menggunakan PMA-RI no.165 tahun 2014 tentang K13 madrasah 2. Rujukan materi hendaknya dicantumkan 3. Istilah-istilah diseimbangkan bukan persial 4. Mencantumkan daftar pustaka

Lampiran VI**Hasil Instrumen Validasi Ahli desain Media Pembelajaran (1)**

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Kreatif dalam penuangan ide dan gagasan	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
2	Kemenarikan desain media	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
3	Tata letak sederhana	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
4	Komposisi teks dan gambar	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
5	Komposisi warna pada tampilan	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
6	Kesesuaian desain media dengan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
7	Kesesuaian gambar dalam sajian	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
8	Kemudahan membaca kata/huruf pada media	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
9	Maintainable (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
10	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasian)	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		37	50	74 %	Valid	Tidak revisi

Komentar dan saran Ahli Desain Media pembelajaran (1)

Validator ahli isi/ materi	Komentar	Saran
Ummamah	- Desain pada media sangat sederhana dan kurang menarik karena hanya menggunakan <i>shape</i> standart dan monoton. - Akurasi warna kurang sesuai, pemilihan warna yang monoton sehingga terkesan kaku - Dalam pengkajian materi tidak ada ilustrasi/ gambar yang mendukung untuk memudahkan siswa	- Sebaiknya menggunakan <i>shape</i> yang beragam dan tentu saja harus disesuaikan dengan materi. - Sebaiknya memperhatikan akurasi warna dan menggunakan warna yang beragam - Sebaiknya materi dilengkapi dengan ilustrasi-illustrasi/ gambar pendukung yang sesuai

Hasil Instrumen Validasi Ahli desain Media pembelajaran (2)

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Kreatif dalam penuangan ide dan gagasan	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
2	Kemenarikan desain media	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
3	Tata letak sederhana	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
4	Komposisi teks dan gambar	4	5	80 %	Valid	Tidak

						revisi
5	Komposisi warna pada tampilan	3	5	60 %	Valid	Revisi sebagian
6	Kesesuaian desain media dengan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
7	Kesesuaian gambar dalam sajian	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
8	Kemudahan membaca kata/huruf pada media	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
9	Maintainable (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
10	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasian)	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		44	50	88 %	Sangat valid	Tidak revisi

Komentar dan Saran Ahli desain Media Pembelajaran (2)

Validator ahli isi/ materi	Komentar	Saran
Ummamah	1. Tidak ada penekanan pada topik. 2. Gambar/ lambang Negara kurang sesuai dengan materi 3. 2 bagian papan temple mengakibatkan fokus siswa terpecah pada bagian yang lain. 4. Penyajian materi masih ada yang belum dilengkapi dengan media (ilustrasi/ gambar)	1. Penekanan pada judul sebaiknya dicetak tebal. 2. Sebaiknya memperhatikan akurasi warna dan menggunakan warna yang beragam 3. Untuk efesiensi waktu sebiknya ditambah tabir pada papan tempel

Lampiran VII**Hasil Instrumen Validasi Guru SKI kelas VIII MTs**

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Kesesuaian materi dengan KI/ KD/ Kurikulum	5	5	100 %	Sangat valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian gambar dengan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
3	Kemudahan dalam memahami materi peradaban emas Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
4	Ketepatan materi perkembangan Administrasi Pemerintahan Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
5	Ketepatan materi perkembangan Militer Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
6	Ketepatan materi perkembangan Kebijakan Politik Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
7	Ketepatan materi perkembangan Ekonomi Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
8	Ketepatan materi perkembangan Sosial Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
9	Ketepatan materi perkembangan Budaya Dinasti Abbasiyah	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
10	Kesesuaian soal dengan indikator kompetensi	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
11	Kesesuaian peta konsep dengan alur pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak revisi
12	Kesesuaian media pembelajaran dengan strategi belajar	3	5	60 %	Cukup valid	Revisi sebagian
Analisis Keseluruhan		47	60	78.3 %	Valid	Tidak revisi

Komentar dan Saran Guru SKI Kelas VIII MTs

Validator ahli isi/ materi	Komentar	Saran
Saifudin Azzuhdi	1. Tulisan di kartu kurang besar sehingga tidak terbaca oleh peserta didik. 2. Penempelan perlu diperhatikan	1. Lebih dibesarkan 2. Papan yang tidak mudah jatuh



Lampiran VIII



LEMBAR EVALUASI
MATERI PERADABAN EMAS DINASTI ABBASIYAH
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
KELAS VIII
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI II TUREN MALANG

Pilihlah jawaban yang tepat dan benar! (5)

1. Dinasti Abbasiyah mengalami kemajun yang cukup pesat dalam peradabannya. Berikut ini yang *bukan* termasuk peradaban emas Dinasti Abbasiyah adalah
 - a. adminitrasi pemerintahan, militer, dan kebijakan politik
 - b. ekonomi, sosial, dan budaya
 - c. ilmu pengetahuan dan teknologi
 - d. industri dan kelautan
2. Salah satu khalifah yang melakukan perbaikan dalam bidang administrasi pemerintahan dengan meningkatkan pelayanan publik melalui sistem koordinasi & kerjasama lintas sektoral, adalah
 - a. Khalifah Al-Mahdi
 - b. Khalifah Al-Mansur
 - c. Khalifah Al-Mutawakkil
 - d. Khalifah Harun Al-Rasyid
3. Perbaikan pengelolaan *baitul maal* dilakukan oleh salah satu khalifah dinasti Abbasiyah, bernama
 - a. Khalifah Al-Mahdi
 - b. Khalifah Al-Mansur
 - c. Khalifah Al-Mutawakkil
 - d. Khalifah Harun Al-Rasyid
4. *Diwanul jundi* yang dibentuk pada masa Khalifah Harun Al-Rasyid berarti
 - a. Departemen Pemerintahan
 - b. Depertemen Pengadilan dan Hukum
 - c. Departemen Pertahanan dan Keamanan
 - d. Departemen Kepolisian dan Pos
5. Organisasi militer yang dibentuk oleh Khalifah Harun Al-Rasyid, *kecuali*
 - a. pengawal khalifah
 - b. pasukan sukarela
 - c. pasukan penembak
 - d. pasukan pemanah
6. Salah satu penyebab wilayah dinasti abbasiyah membentang luas, adalah
 - a. penerapan demokrasi yang merata
 - b. kemenangan dalam setiap peperangan
 - c. perebutan wilayah dinasti lain
 - d. penyebaran agama yang meluas
7. Dalam memegang kekuasaan khalifah dibantu oleh wazir, gubernur, menteri, dan panglima. Pada periode I kemajuan kebijakan sistem politik, Dinasti Abbaisyah dipengaruhi oleh

- a. Turki I
 - b. Arab dan Persia I
 - c. Persia dan Turki
 - d. Arab dan Turki I
8. Periode II (232-334 H/847-945 M), Dinasti Abbasiyah dipengaruhi oleh Turki I. Dalam pengaruh ini, khalifah Al-Mutawakkil menjabat sebagai
- a. Wazir
 - b. Gubernur
 - c. panglima perang
 - d. khalifah
9. Pengaruh Persia II daulah Abbasiyah berada di bawah kekuasaan Bani Buwaihi (penganut aliran Syiah), hal ini terjadi pada periode ke ... tahun
- a. IV (132-232 H/ 750-847 M)
 - b. III (334-447 H/ 945-1055 M)
 - c. III (232-334 H/ 847-945 M)
 - d. IV (447-590 H/ 1055-1194 M)
10. Pengaruh Turki II menjadikan kekuasaan ... berada dalam pemerintahan Khalifah Abbasiyah pada periode IV (447-590 H/ 1055-1194 M).
- a. Daulat Bani Saljuk
 - b. Dinasti Buwaihi
 - c. Dinasti Idrisiyah
 - d. Dinasti Fatimiyah
11. Perekonomian Dinasti Abbasiyah melewati jalur ... dan ...
- a. industri dan pangan
 - b. perdagangan dan pertanian
 - c. industri dan pertanian
 - d. pajak dan hasil bumi
12. Semaraknya kegiatan perdagangan dunia dilatar belakangi oleh perdagangan antara Dinasti Abbasiyah dan
- a. Dinasti Buwaihi di Persia
 - b. Dinasti Fatimiyah di Mesir
 - c. Dinasti Saljuk di Irak
 - d. Dinasti Tang di China
13. Dinasti Abbasiyah sudah mengenal mata uang dinar. Khalifah Abbasiyah yang menerbitkan dinar, adalah
- a. Abu Ja'far Al-Mansur
 - b. Harun Al-Rasyid
 - c. Abu Al-Abbas Abdullah bin Muhammad
 - d. Muhammad bin Mansur Al-Mahdi
14. Uang dinar masa Dinasti Abbasiyah diterbitkan pada tahun
- a. 748 M
 - b. 749 M
 - c. 750 M
 - d. 751 M
15. Selama masa Abbasiyah, dinar emas juga diterbitkan di Mesir dan
- a. Damaskus
 - b. Persia
 - c. Syria
 - d. Irak
16. Dinasti Abbasiyah membagi masyarakat ke dalam 2 kelompok sosial, yaitu kelas

umum dan kelas khusus. Berikut ini yang merupakan kelompok sosial kelas umum, *kecuali*

- a. ulama, fuqha dan pujangga
 - b. seniman
 - c. tukang dan petani
 - d. bangsawan bani quraisy
17. Kebijakan dalam bidang sosial masa Dinasti Abbasiyah adalah membuat....
- a. kebijakan badan Negara
 - b. kebijakan lembaga kemasyarakatan
 - c. kebijakan status sosial
 - d. kebijakan lembaga kemanusiaan
18. Orang non-muslim yang pernah menduduki jabatan penting pemerintahan masa Dinasti Abbasiyah adalah
- a. Gabriel bin Adam
 - b. Gabriel bin Bakhtishu
 - c. Joseph bin Saleem
 - d. Chris Brown
19. Dalam kemajuan bidang budaya, unsur-unsur kebudayaan yang mempengaruhi masa Abbasiyah ada ... unsur.
- a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
20. Berikut merupakan salah satu pengaruh kebudayaan Arab yang mempengaruhi kebudayaan Dinasti Abbasiyah, adalah
- a. cara makan dan minum
 - b. Cara berpakaian dan menyampaikan salam
 - c. Menjadikan dinar sebagai mata uang resmi bangsa
 - d. Bahasa Arab sebagai bahasa resmi bangsa dan agama

Lampiran IX

Kunci Jawaban Soal Evaluasi (*pre-test* dan *post-test*)

1. **D.** industri dan kelautan
2. **B.** Khalifah Al-Mansur
3. **D.** Khalifah Harun Al-Rasyid
4. **C.** Departemen Pertahanan dan Keamanan
5. **C.** pasukan penembak
6. **A.** penerapan demokrasi yang merata
7. **B.** Arab dan Persia I
8. **D.** Khalifah
9. **B.** III (334-447 H/ 945-1055 M)
10. **A.** Daulat Bani Saljuk
11. **B.** perdagangan dan pertanian
12. **D.** Dinasti Tang di china
13. **C.** Abu Al-Abbas Abdullah bin Muhammad
14. **B.** 749 M
15. **A.** Damaskus
16. **D.** Bangsawan Bani Quraisy
17. **A.** kebijakan membentuk badan Negara
18. **B.** Gabriel bin Bakhtishu
19. **C.** 4
20. **D.** Bahasa Arab sebagai bahasa resmi bangsa dan agama

Lampiran X**Nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VIII-A MTs II Malang**

No	Nama siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AHMAD ALWAN ABIDIN	35	70
2.	AISYAH NURIL MAWADDAH	70	100
3.	ALDINO MIRZA SALSABILA	70	90
4.	BAGAS ADI IKHFANUDIN	50	100
5.	CHOIRUN NISAK	50	90
6.	CHUSNUL SONYA TRI MUDYARI	50	95
7.	CYNTHIA DESTA ANGGRAINI	70	90
8.	DELA ANISA	55	95
9.	DESSY AFRISCA NATALIA	50	70
10.	DHEBY WIDHIANINGRUM	40	70
11.	DIMAS PUTRO PANDOWO	30	90
12.	DINDA WULANDARI	60	100
13.	FAIZZATUL ROHMATUL AMALIA	40	95
14.	FERNANDA EKA PUTRI	60	70
15.	GALINA IGRINA AZZAHRO	35	95
16.	ILLMA ARIFAH	70	95
17.	MOHAMAD IGHFAR RIZKIYATUL FIKRI	30	95
18.	MUHAMMAD RANA TSAUBAN	20	70
19.	NADYA CANDRA DEWI FATIMAH	20	85
20.	NAHDIATUL AZIZAH	70	100
21.	NAJMA AMALIA NOERSINTA	65	100
22.	NIKITA MAR'ATUS SHOLIKHAH	40	90
23.	OVI VIDHIA NINGRUM	50	90
24.	SITI FADILATUL R.	75	95
25.	VIO WIDI FEBRIANATA	40	100
26.	WAHYUNIA MAYASARI	55	95

Lampiran XI

Dokumentasi



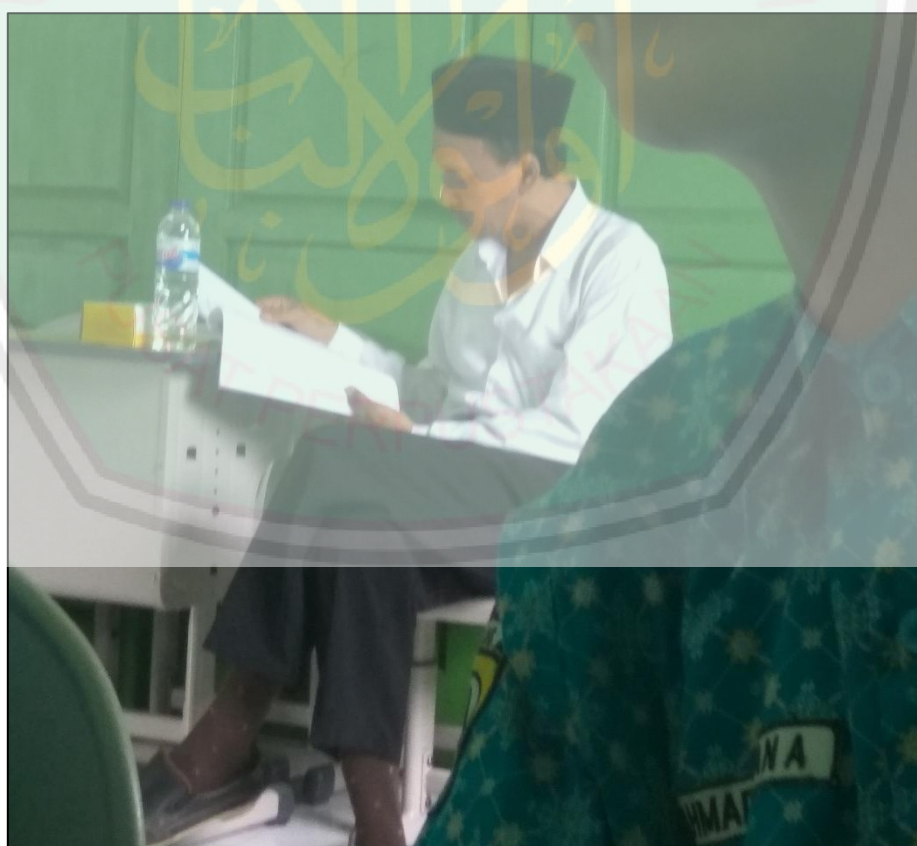
Pelaksanaan *pre-test*



Guru menjelaskan dan memaparkan peta konsep



Guru menjelaskan materi menggunakan media chart



Guru mapel SKI kelas VIII mengawasi pelaksanaan pembelajaran dan memberikan penilaian terhadap cara mengajar dan menyampaikan materi



Guru mereview ulang materi yang telah disampaikan



Guru membagikan soal post-test menjelang akhir jam pelajaran

Lampiran XII

PROFIL MAHASISWA



Nama : Ahmad Mikail
NIM : 13110223
Tempat, Tanggal Lahir : Sampang, 15 Januari 1994
Nama Orang Tua : Bapak Drs. H. Moh. Mansur, M.Si
Ibu Hj. Sri Kurniati
Fakultas/ Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ PAI
Tahun Masuk : 2013
Alamat Rumah : Jl. Rajawali II no.56, rt.001/ rw.002 kelurahan
Karang Dalem, kecamatan Sampang, Kabupaten
Sampang. Kode Pos: 69214
Alamat di Malang : Jl. Joyo Tambak Sari no.27, rt.001/ rw.001 kelurahan
Merjosari, Lowokwaru Malang.
No. Telp/ HP : 082 3335 60 335
Email : mikailbungsu@gmail.com