

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAAN ISLAM (SKI)
BERBASIS *VIDEOSCRIBE* PADA KELAS IV MADRASAH IBTIDAYAH
AL-HIKMAH KOTA BLITAR**

Tesis

OLEH
Guyub Aji Prastyo
NIM 17761027



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BERBASIS *VIDEOSCRIBE* PADA KELAS IV MADRASAH IBTIDAYAH
AL-HIKMAH KOTA BLITAR**

TESIS

Diajukan kepada Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Pada Semester Genap Tahun Akademik 2018/2019

Oleh
Guyub Aji Prastyo
(17761027)

Dosen pembimbing :

1. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd. I
NIP. 195612311983031032
2. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 196712201998031002



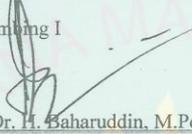
**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Videoscribe* Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah”** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

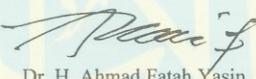
Malang, 3 Desember 2019

Pembimbing I


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

Malang, 4 Desember 2019

Pembimbing II


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

Malang, 4 Desember 2019

Mengetahui,

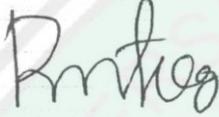
Ketua Program Magister Pendidikan Agama Islam


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

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Videoscribe Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al- Hikmah Kota Blitar”** ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 16 Januari 2020.

Dewan Penguji,



Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
NIP. 197008132001121001

Ketua dan Penguji Utama



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

Pembimbing 1 (satu)



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 196712201998031002

Pembimbing 2 (dua)

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag
NIP. 197108261998022002

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Nama : Guyub Aji Prastyo
NIM : 17761027
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam Berbasis Videoscribe Pada Kelas IV
Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah.

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila di kemudian hari ternyata dalam tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku.

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

Malang, Desember 2019

Hormat saya,



Guyub Aji Prastyo
NIM. 17761027

MOTTO

(Qs. Ali Imron: 185)

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ وَإِنَّمَا تُوَفَّوْنَ أَجُورَكُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ فَمَنْ زُحْزِحَ عَنِ النَّارِ وَأُدْخِلَ الْجَنَّةَ فَقَدْ فَازَ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ

Artinya: *“Tiap-tiap yang berjiwa akan merasakan mati. Dan sesungguhnya pada hari kiamat sajalah disempurnakan pahalamu. Barang siapa dijauhkan dari neraka dan dimasukkan ke dalam surga, maka sungguh ia telah beruntung. Kehidupan dunia itu tidak lain hanyalah kesenangan yang memperdayakan.”*

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan Segenap Jiwa dan Ketulusan Hati Ku Persembahkan Karya ini Kepada:

1. Ayahku Rubiyanto dan Ibundaku Asihati, orang yang paling berjasa dalam hidupku, distribusi moril maupun material yang tiada putus selama Ananda menimba ilmu hingga kejenjang strata II ini, serta cucuran keringat pengorbanan dan air mata yang tak terdefiniskan nilainya.
2. Adikku Galang Satrio Sampurno, kamulah pelita hatiku yang selalu mendo'akan untuk semangat dan kokoh dalam proses belajar dan terus belajar.
3. Sahabat-sahabatku senasib seperjuangan di Program Studi Magister PGMI angkatan 2017/2018. Kalianlah yang selalu memberi kesejukan di dalam hati dan selalu berbaik hati.
4. Guru-guru saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat dan ta'dhim saya kepada beliau semua yang telah ikhlas dan ridho atas ilmu yang diberikan.
5. Sahabat-sahabat saya baik yang di Malang yang telah memberikan masukan dalam menyelesaikan Tesis ini.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan atas limpahan rahmat dan bimbingan Allah SWT, tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Videoscribe Pada Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah” dapat terselesaikan dengan baik pada waktu yang ditentukan semoga berguna dan bermanfaat. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW, semoga keselamatan selalu tercurahkan kepada beliau dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Disini peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan tak terhingga yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini, dengan ucapan *jazakumullah ahsanul jaza'*, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dan para Pembantu Rektor, atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama peneliti menempuh studi.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
3. Bapak Dr. H. Ahmad Fatah yasin, M.Ag, selaku ketua Program Studi dan Ibu Dr. Esa Nur Wahyuni., selaku sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (MPGMI). Atas segala motivasi, koreksi dan kemudahan layanan selama studi.
4. Bapak Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I., selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. H. Ahmad Fatah yasin, M.Ag., selaku Pembimbing II yang telah banyak membimbing dan memberikan petunjuk serta arahan kepada peneliti dalam menyusun Tesis ini.

5. Bapak dan ibu dosen UIN Malang yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat dan ta'dhim peneliti kepada beliau semua, terima kasih atas ilmu yang diberikan.
6. Ibu Dewi Amrillah, S.E., selaku Kepala Sekolah MI Al-Hikmah Jinglong yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Bapak/ibu guru dan staf MI Al-Hikmah Jinglong yang telah membantu peneliti dalam melengkapi data dalam penyusunan Tesis.
8. Semua pihak yang terlibat langsung atau tidak langsung dalam pengambilan data penelitian ini di MI Al-Hikmah Kota Blitar.

Akhirnya peneliti berharap, semoga Tesis ini berguna dalam menambah wawasan peneliti dan juga semoga bermanfaat untuk adik-adik tingkat yang nantinya dapat dijadikan referensi dalam membuat Tesis yang lebih baik. Dan peneliti berdo'a semoga semua kebaikan budi mereka yang membantu peneliti dinilai sebagai amal shaleh dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, karena itu saran dan kritik sangat diharapkan demi kesempurnaan dalam membuat Tesis.

Alhamdulillahirabbil 'alamin.....

Malang, Desember 2019
Peneliti,

Guyub Aji Prastyo
NIM. 17761027

ABSTRAK

Prasetyo, Guyub Aji. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videoscribe Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (1) Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd. I, (2) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.

Kata Kunci : *Bahan Ajar, Media Pembelajaran, Tema isra' mi'raj, Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Kelas IV Sd/MI.*

Pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu sarana guna membantu pemahaman siswa dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Melalui bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga guru tidak hanya menggunakan metode konvensional saja dalam mengajar. Tersedianya bahan ajar pendukung berupa media pembelajaran *Videoscribe* materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dapat mendukung pembelajaran secara efektif.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-hikmah Kota Blitar dengan objek penelitian siswa kelas IVA sebagai kelompok kontrol dan kelas IVB sebagai kelompok eksperimen. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Mengetahui spesifikasi produk berupa bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj kelas IV materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI); (2) Mengetahui validasi bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj kelas IV materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI); (3) Mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis media *Videoscribe* dapat dipakai di kelas IV pada tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dikembangkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain yang digunakan dalam pengembangan video animasi ini adalah menggunakan model desain *Dick and Carey*.

Pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* ini mendapatkan tingkat kualifikasi valid. Pada aspek materi/isi mendapatkan persentase hasil validasi sebesar 88%, aspek desain persentase hasil validasi sebesar 87%, dan aspek pembelajaran mendapatkan persentase hasil validasi sebesar 92%. Persentase hasil validasi kemenarikan pengguna pada ujicoba produk kelompok kecil terhadap media pembelajaran ini 86% dan pada uji coba lapangan pada siswa kelas eksperimen mendapatkan persentase hasil validasi sebesar 85%. Pada uji-t (post-test) bahwa nilai pada tabel hasil belajar menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) probabilitas (*Sig.2-tailed*) 0,232, 0,233 menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* memiliki perbedaan yang signifikan.

ABSTRACT

Prasetyo, Guyub Aji. 2019. Development Of Instructional Media of Islamic Culture History (SKI) Based on Videoscribe in Fourth Grade of Elementary School AlHikmah Blitar. Thesis, Islamic Elementary School Teacher Education, Postgraduate Program of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisors: (1) Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd. I, (2) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.

Keywords : *Teaching Materials, Learning Media, themes Isra' mi'raj, Materials IslamicIslamic Cultural History(SKI), Class IV elementary school.*

The development of instructional materials based on learning media *Videoscribe theisra* theme of 'mi'raj material on the History of Islamic Culture (SKI) is one of the tools to help students understand the material on Islamic Cultural History (SKI). Through instructional media based learning *videoscribe* can be used as a teacher's aid in the learning process in the classroom so that teachers do not only use conventional methods of teaching. The availability of supporting teaching materials in the form of instructional videos *Videoscribe Islamic Cultural History (SKI)* material that can support learning effectively.

This research was conducted in MI Al-hikmah Blitar City, with the object of research being the IVa class students as the control group and IVb class as the experimental group. The objectives to be achieved in this study are: (1) Knowing the product specifications in the form of teaching materials based on learning *Videoscribe* the theme of Isra 'Mi'raj fourth grade Islamic Cultural History material (SKI). (2) Knowing the validation of teaching materials based on learning media *videoscribe* theme of class IV material on Islamic Cultural History (SKI). (3) Knowing the effectiveness of the media-based teaching material *videoscribe* can be used in class IV on the theme of isra 'mi'raj material on Islamic Cultural History (SKI) developed.

The method used in this study is a research and development (Research and Development), which is used to produce a specific product and test the effectiveness of the product. The design used in the development of this animated video is to use the design model *Dick and Carey*.

The development of instructional media based teaching materials *Videoscribe* this get a valid qualification level. In the aspect of the material / content gets a percentage of the validation results by 88%, the percentage of the design aspects of the validation results of 87%, and aspects of learning to get the percentage of v oxidation by 92%. The percentage of validation results in experimental class students' trials get a percentage of validation results of 85%. In the t-test (post-test) that the value in the learning outcomes table uses instructional materials based on learning media *Videoscribe the* theme of Isra' Mi'raj material on the History of Islamic Culture (SKI) probability (Sig.2-tailed) 0.232, 0.233 states that H_0 is rejected and H_1 accepted.

المستخلص

براشيتيو، جيوب احي. 2019. تطوير وسائل الإعلام للتاريخ الثقافي الإسلامي بناءً على تسجيلات الفيديو في الفصل الرابع. رسالة الماجستير، قسم تربية المعلمين للمدرسة الابتدائية بكلية الدراسات العليا جامعة الحكومية مولانا مالك إبراهيم الإسلامية مالانج. المشرف الأول: البروفيسور الدكتور بحار الدين الماجستيرالحج، المشرف الثانية: الدكتور أحمد فتح يسالماجستير الحج.

الكلمات المفتاحية: مواد تعليمية ، وسائل إعلام تعليمية ، موضوعات إسلامية فيالإسراء والمعراج ، مواد للتاريخ الثقافي الإسلامي، مدرسة ابتدائية للصف السادس الابتدائي أو مدرسة ابتدائية.

تطوير المواد التعليمية على أساس وسائل الإعلام التعليمية الفيديو سجرب موضوع الإسراء والمعراج المواد في تاريخ الثقافة الإسلامية هي واحدة من الأدوات لمساعدة الطلاب على فهم المواد في تاريخ الثقافة الإسلامية. من خلال مقاطع الفيديو التعليمية القائمة على الوسائط التعليمية ، يمكن استخدام الفيديو سجرب كأداة مساعدة للمعلمين في عملية التعلم في الفصل حتى لا يستخدم المعلمون طرق التدريس التقليدية فقط. توفر المواد التعليمية الداعمة في شكل مقاطع فيديو تعليمية الفيديو سجرب مواد التاريخ الثقافي الإسلامي التي يمكن أن تدعم التعلم بشكل فعال.

تم إجراء هذا البحث في مدرسة الحكمة في الحكمة في بليتار ، وكان هدف البحث هو طلاب الصف السادس أ كمجموعة مراقبة والصف السادس ب كمجموعة تجريبية. الأهداف التي يجب تحقيقها في هذا البحث هي: (1) معرفة مواصفات المنتج في شكل مواد تعليمية مبنية على الوسائط التعليمية الفيديو سجرب موضوع مادة الإسراء والمعراج للصف السادس حول تاريخ الثقافة الإسلامية. (2) معرفة كيفية التحقق من صحة المواد التعليمية المستندة إلى وسائط التعلم. الفيديو سجرب موضوع مادة الإسراء والمعراج للصف السادس حول تاريخ الثقافة الإسلامية. (3) يمكن استخدام معرفة المواد التعليمية المرتكزة على الوسائط في الفيديو سجرب في الصف السادس حول موضوع مادة المعراج في تاريخ الثقافة الإسلامية. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة البحث والتطوير المستخدمة لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات. التصميم المستخدم في تطوير هذا الفيديو المتحرك هو استخدام نموذج تصميم *Dick and Carey*.

يحصل تطوير المواد التعليمية المستندة إلى وسائط الفيديو سجرب التعليمية على مستوى مؤهل صالح. في جانب المادة / المحتوى ، بلغت نسبة نتائج التحقق 88٪ ، وكان جانب التصميم هو النسبة المئوية لنتائج التحقق عند 87٪ ، وحصل جانب التعلم على نسبة نتائج التحقق عند 92٪. كانت النسبة المئوية لنتائج التحقق من حاذبية المستخدم في تجارب المنتجات الصغيرة للمجموعات على وسائط التعلم هذه 86٪ ، وفي التجارب الميدانية ، حصل طلاب الصف التجريبي على نسبة مئوية من نتائج التحقق من الصحة بلغت 85٪. في اختبار t (الاحتبار اللاحق) أن القيمة في جدول مخرجات التعلم تستخدم مواد تعليمية بناءً على وسائط تعليمية. الفيديو سجربموضوع مادة الإسراء 'المعراج عن تاريخ الثقافة الإسلامية -2 Sig) (0,233, 0,232tailed تنص على رفض H_0 و H_1 مقبولة. بناءً على نتائج المعالجة ، فإن نتائج التعلم باستخدام وسائط التعلم الفيديو سجرب لها فرق كبير.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	
ABSTRAK.....	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Batasan Masalah.....	11
F. Definisi Oprasional	11
G. Originalitas penelitian	13
H. Spesifikasi Produk.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	20
1. Pengertian media pembelajaran	20
2. Jenis-jenis media pembelajaran.....	23
3. Strategi pemanfaatan media pembelajaran.....	24
B. Videoscribe	25
1. Pengertian videoscribe.....	25
2. Fungsi videoscribe.....	25
3. Fitur-fitur videoscribe.....	26
C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	26
1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam.....	26
2. karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam	28
3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Model Pengembangan.....	31
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji coba Produk	37
1. Desain uji coba produk.....	37
2. Subjek uji coba produk.....	39
3. Jenis Data	40
4. Instrumen Pengumpul Data.....	40
5. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis <i>Videoscribe</i>	53
B. Penyajian Data dan Analisis.....	60
1. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi	60
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	73
c. Revisi Produk	89

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	91
1. Pembahasan Hasil Validasi Dan Angket Siswa	91
2. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk.....	98
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut	103

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian.....	16
3.1 Pedoman Dan Kriteria Skoring.....	43
3.2 Kriteria Konversial Nilai	46
3.3 Kriteria Indeks Gain	50
4.1 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi.....	62
4.2 Ikhtisar Data Penilaian Dan Review Ahli Materi	61
4.3 Hasil Validasi Ahli Desain	66
4.4 Ikhtisar Data Penilaian Dan Review Ahli Desain Media	68
4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	71
4.6 Ikhtisar Data Penilaian Dan Review Ahli Pembelajaran	71
4.7 Daftar Nama Responden Kelas IVA dan Kelas IVB.....	74
4.8 Profil Ujicoba Kelompok Kecil	71
4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	76
4.10 Profil Siswa Uji Lapangan.....	78
4.11 Hasil Penilaian Uji Coba lapangan.....	80
4.12 Tabel Perbedaan Rata-Rata Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	83
4.13 Normalitas Distribusi Nilai Awal Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	84
4.14 homogenitas distribusi nilai awal kelas eksperimen dan kelas kontrol ..	84
4.15 Uji-T Akhir Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	85
4.16 Kriteria Indeks Gain	87
4.17 Tabel Uji g Kelas Kontrol.....	87
4.18 Tabel Uji g Kelas Eksperimen	88
4.19 Tabel Revisi	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Desain Eksperimen (<i>Before-After</i>)	38
4.1 Gambar Awal Pembelajaran	54
4.2 Gambar Kopetensi Dasar Dan Indikator.....	55
4.3 Gambar Peta Konsep Materi.....	55
4.4 Gambar Penjelasan Materi.....	56
4.5 Gambar Alasan Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.....	56
4.6 Gambar Terjadinya Isra' Mi'raj Dan Tempat Yang Disinggahi Nabi.....	57
4.7 Gambar Pertemuan Nabi Dilangit Ketika Hendak Ke Sidratul Muntaha	58
4.8 Gambar Hikmah Isra' Mi'raj	58
4.9 Gambar Latihan Penutup	59
4.10 Gambar Penutup	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian	110
2. Surat Keterangan Telah Melakukam Penelitian	111
3. Instrumen Validasi Ahli Materi	112
4. Instrumen Validasi Ahli Media	115
5. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	118
6. Instrumen Penilaian Siswa Kelas IV	121
7. Soal Pretest	124
8. Soal Posttest	126
9. Gambar Foto Dokumentasi	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan wahana untuk mencetak generasi muda yang sangat penting bagi masa depan negeri ini.¹ Proses belajar mengajar yang dilakukan guru tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran yang sedang diajarkan, karena media dalam pembelajaran mempunyai peran perlu di perhatikan untuk memaksimalkan kegiatan proses pembelajaran. Secara epistemologi, media diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mampu mendukung proses belajar.² Penggunaan media merupakan mampu menyampaikan pesan dari orang yang memberi pesan kepada orang yang menerima pesan baik berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak.

Materi pelajaran yang dirasa sulit dimengerti oleh siswa bisa disederhanakan menggunakan bantuan media.³ Namun, banyak guru yang belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Guru masih banyak menggunakan metode pembelajaran secara konvensional,

¹ Abdullah Munir, *Menjadi Kepala Sekolah Efektif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm.5

² Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007)

³ Djamarah, Syaiful Bahri., dan Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta:Penerbit Rineck Cipta, 2012), hlm 28.

yaitu dengan metode ceramah dan pemberian tugas.⁴ Kelemahan dari metode ceramah adalah (1) para pendidik lebih aktif untuk menerangkan materi pelajaran oleh karena itu membuat peserta didik menjadi pasif karena perhatian hanya terpusat pada pendidik, (2) peserta didik diharuskan mengikuti apapun yang disampaikan oleh pendidik walaupun pada kenyataannya peserta didik ada yang bersifat kritis namun hal tersebut tidak akan merubah apa yang disampaikan pendidik karena pendidik dianggap selalu benar, dan (3) peserta didik menjadi lebih cepat bosan dan merasa mengantuk, karena dalam metode ini, hanya pendidik yang aktif dalam proses belajar mengajar, sedangkan para peserta didik hanya duduk diam mendengarkan penjelasan yang telah diberikan oleh pendidik.⁵

Salah satu contoh mata pelajaran yang selama ini diberikan dengan metode ceramah dan pemberian tugas adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Menurut data empiris yang didapatkan selama ini, peserta didik kurang memberikan minat dan perhatian seksama pada mata pelajaran sejarah tersebut, sehingga hasil evaluasi yang didapat sering juga kurang memuaskan.⁶ SKI merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada dalam kurikulum PAI yang diberikan kepada siswa-siswa di MI, MTs, dan MA. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan siswa untuk mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh

⁴ Hilman Latif, Dede Rohmat Dan Epon Ningrum. *Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar*. Jurnal GEA vol 14 no. 2 Oktober 2014.

⁵ Erni Ratna Dewi. *Metode Pembelajaran Modern Dan konvensional Pada Sekolah Menengah Atas*. Jurnal ilmu pendidikan, keguruan dan pembelajaran, e-ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203, VOL. 2, No. 1 April 2018.

⁶ Dedi Setyawan Dan Andini Dwi Arumsari, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Educultural: International Journal Of Education, Culture And Humanities, E-Issn 2615-451x Vol.1, No.2, Februari 2019.

berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini dan masa yang akan datang.⁷

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, sejarah sebuah disiplin ilmu menunjukkan fungsinya yang sejajar dengan disiplin-disiplin lain bagi kehidupan umat manusia kini dan mendatang. Kecenderungan demikian akan semakin nyata, apabila sejarah bukan hanya sebatas kisah biasa, melainkan di dalamnya terkandung eksplanasi kritis dan kedalaman pengetahuan tentang “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa-peristiwa masa lampau terjadi.⁸

Sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, maka proses pembelajaran SKI harus berjalan dengan baik. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk mampu membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI. Pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Ironisnya, sejarah masih asing dan dirasa tidak perlu dipelajari. Kebosanan, kejenuhan merupakan hal-hal yang sangat identik dengan materi sejarah bahkan nilai rata-rata mata pelajaran SKI lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI yang lainnya.⁹ Bahkan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih ada yang menganggap

⁷ Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*, hlm. 35

⁸ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), hlm. 67.

⁹ Isti'annah Abubakar, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan

bahwa pelajaran ini tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali pada saat menjawab soal ujian. Kenyataan itu tidak dapat dipungkiri, karena memang hal semacam itu masih terjadi hingga saat ini, akibatnya, pelajaran SKI kurang diminati dan dianggap pelajaran ringan.

Pendidikan di dunia saat ini banyak terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Semakin canggih penggunaan IPTEK dalam pembelajaran, maka semakin baik pula kualitas pendidikan di suatu negara. Pengaruh perkembangan tersebut nampak jelas dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran baik secara fisik seperti fasilitas pendidikan, dan sarana non fisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan. Proses pembelajaran khususnya di sekolah perlu diperbaharui sesuai dengan seiringnya perkembangan pendidikan di dunia, yaitu tidak hanya belajar dengan menggunakan metode konvensional saja namun mencoba berbagai metode belajar dan didukung oleh media pembelajaran yang menambah efektifitas pembelajaran.¹⁰

Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penerapan penggunaan media juga dialami oleh Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah. Salah satu permasalahan yang sering dialami yaitu pada proses pembelajaran PAI terkhusus mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dimana guru masih terbawa dengan metode

¹⁰ Syahroni & Nurfitriyanti., “*pengembangan media pembelajaran interaktif*,” Jurnal formatif 7 (3): 262-271, 2017

yang lama walaupun dengan berbagai metode pembelajaran sudah diterapkan khususnya metode tradisional, dan juga kurangnya media menjadi permasalahan dalam pembelajaran banyak siswa yang bermain sendiri dan tidak memperhatikan pelajaran di kelas walaupun kadang pembelajaran sudah menggunakan media berupa gambar sebagai pendukung pembelajaran, tapi siswa kebanyakan hanya disuruh memperhatikan dan akhirnya main sendiri dengan kawan sebangkunya atau bahkan sampai tidur-tidur di lantai karena bosan dengan gambar yang mereka lihat sudah sering mereka saksikan di rumah masing-masing karena dari mereka hampir semua memiliki handphone android. Sehingga anak kurang memahami dan kurang meminati mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bahkan ujar sang wali kelas pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kesannya dipaksakan agar anak tau tentang sejarah dan mata pelajaran ini tetap ada karena wajib dari kementerian agama pusat, Hal ini terjadi pada kelas IV.¹¹

Hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa masih terjadi kebingungan pada guru pada pembelajaran SKI. Kebingungan ini terletak pada bagaimana cara menjadikan pelajaran sejarah kebudayaan islam yang sejatinya wajib dipelajari untuk mendapatkan pelajaran yang luar biasa dari orang-orang terdahulu agar menjadi contoh di masa yang akan datang malah menjadikan pelajaran ini kurang diminati. Terutama materi yang sangat bagus yaitu tentang isra' dan mi'raj nabi muhammad S.A.W . perlu adanya inovasi untuk menjadikan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini menarik dan kisah-kisah yang mereka

¹¹ Wawancara dengan wali kelas IV Bapak Absor, tanggal 29 september 2019, pukul 13.23.

pelajari dapat meresap dihati para siswa agar menjadikan rosulullah suritauladan yang baik buat mereka di era yang serba tekhnologi seperti sekarang ini. Salah satu cara yaitu menggunakan media yang mampu menggambarkan keseluruhan isi materi Sejarah Kebudayaan Islam yang dibungkus dengan media yang semenarik mungkin agar siswa mampu mencotoh apa yang telah diajarkan.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, bangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa¹².

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran audio visual. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus di dengar seperti film suara, video, televise dan sound slide. Media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar). Media audio-visual adalah media yang merupakan gabungan antara audio dan visual yang dibuat sendiri seperti gambar yang digabungkan dengan suara.¹³

Salah satu media audio visual yang sering digunakan adalah penulisan peta konsep di papan tulis. Hal ini sering dilakukan oleh seorang guru untuk menggaris bawahi hal-hal penting dalam pembelajaran. Ini merupakan cara agar siswa

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 15.

¹³ Purwono, J., Yutmini, S., dan Anitah, S. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajara Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, April 2014.

mampu memahami konsep pembelajaran secara utuh. Seiring makin berkembangnya teknologi maka makin berkembang pula media pembelajaran salah satu media yang mampu menggambarkan ilustrasi peta konsep diatas adalah media videoscribe.

Videoscribe adalah software yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di inggris)¹⁴ *Videoscribe* merupakan media pada rumpun audiovisual. Media pembelajaran audio-visual dipercayai dapat menarik perhatian siswa dan dapat membuat pembelajaran lebih inovatif sehingga siswa lebih mudah menerima informasi dalam pembelajaran tersebut.

Pada dasarnya *videoscribe* merupakan aplikasi editing video, Serumpun dengan *Moviemaker,Flashplayer, dan AVS Video Editor*. Akan tetapi *videoscribe* memiliki keunikan tersendiri yaitu mampu membuat ilustrasi yang menggambarkan peta konsep seperti catatan yang dibuat guru di papan tulis. Aplikasi ini juga dapat diberikan audio untuk memperjelas video tersebut. Untuk menggunakan program aplikasi *videoscribe* diperlukan komputer/laptop dengan spesifikasi minimal prosesor Pentium III /800. RAM 1 GB, Microsoft Windows XP + SP1 dan resolusi monitor minimal 1.024 x 768 x 32. Dengan spesifikasi minimal ini memungkinkan setiap orang dapat menggunakan program ini.

¹⁴ Jon Air,dkk.*Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heard* (London : sparkol ltd, 2014) hlm 7.

Keunggulan media *videoscribe* yaitu mampu menggambarkan ilustrasi materi secara menarik. Kemenarikan media pembelajaran berbasis *videoscribe* terletak pada proses ilustrasi seperti orang yang menggambar di papan tulis, serta dilengkapi dengan suara backsound dan dubbing yang di sesuaikan dengan materi yang ada. Dari kelebihan media *videoscribe* diatas dapat dijadikan landasan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe* mampu menampilkan pembelajaran tematik secara utuh.

Untuk menampilkan media *videoscribe* pada siswa dikelas maka diperlukan kelas yang memiliki fasilitas Proyektor atau TV LCD. Alat tersebut merupakan alat yang digunakan untuk memperbesar tampilan video yang ada pada laptop, sehingga siswa mampu melihat media *videoscribe* bersama-sama dikelas.

Di Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah memiliki fasilitas yang dibutuhkan untuk menampilkan *videoscribe* karena di Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah sudah dilengkapi dengan Proyektor. Dengan dimilikinya fasilitas yang memadai serta kewajiban untuk menyelesaikan persoalan tentang penyampaian pembelajaran SKI dengan utuh sesuai dengan aturan pemerintah maka peneliti perlu membuat proposal thesis yang berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis *Videoscribe* Pada Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Videoscribe* Pada Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah?

2. Bagaimana tingkat kemenarikan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Videoscribe* Pada Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Videoscribe* Pada Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *videoscribe* pada kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kemenarikan penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *videoscribe* pada kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah
3. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *videoscribe* pada kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi manfaat serta kontribusi pemikiran terhadap berbagai pihak.

a. Bagi peneliti

Melalui Eksperimen ini dapat mengetahui teori mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscribe dan cara membuat media berbasis Videoscribe yang menarik dan efektif

b. Bagi guru

Dapat membantu proses pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.

c. Bagi peserta didik

Mampu membuat belajar lebih menyenangkan karena sesuai dengan perkembangan zamannya.

d. Bagi lembaga

Hasil penelitian sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media yang layak digunakan sehingga dalam proses pembelajaran dapat membentuk karakter siswa.

E. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan informasi yang jelas, serta mengingat terbatasnya kemampuan peneliti, baik waktu, tempat, materi, fasilitas dan Ilmu. Maka peneliti membatasi sebagai berikut:

1. Penulis hanya melakukan penelitian di Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah pada kelas IV.
2. Pengembangan media hanya dilakukan pada tema isra' dan mi'raj nabi Muhammad S.A.W pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari timbulnya kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah pokok dalam penelitian ini maka perlu diberi batasan istilah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran, adalah alat yang dapat disalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada diri peserta didik. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.¹⁵
2. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), adalah Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pembelajaran PAI yang wajib diajarkan di setiap madrasah dibawah kementerian agama republik indonesia.

¹⁵ Arif S,Sadiman. *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press,2008)., hlm.6

3. Videoscribe adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di inggris) *Videoscribe* merupakan aplikasi yang mendukung semua format file serta bisa digunakan pada versi 64 bit, windows, Ios, dan android.
4. Kelas 4 adalah sebuah tingkatan pada jenjang SD. Pada kelas 4 SD siswa memiliki usia sekitar 10-12 tahun. Kelas 4 merupakan masa peralihan dari kelas rendah ke kelas atas.
5. Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah adalah salah satu sekolah MI di Kabupaten Blitar. Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah terletak di Jl. Mawar No. 36, Lingkungan bening kab. Blitar. Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah dikenal masyarakat sebagai sekolah unggulan yang mampu mencetak generasi yang berpengetahuan luas serta memiliki kematangan keagamaan Islam.

G. Originalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis *Videoscribe* Pada Kelas IV SDI Wahid Hasyim” memunculkan sesuatu yang baru. Sebuah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan media audiovisual. Penelitian terdahulu yang terkait dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis *Videoscribe* Pada Kelas Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah” antara lain:

Eka Misminasti (2016) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia melalui Cerita Islami di MIN Beji Pasuruan”. Penelitian ini berfokus untuk menghasilkan bahan ajar bahasa Indonesia melalui cerita islami untuk tematik kelas IV di MIN Beji Pasuruan. Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia melalui cerita islami di MIN Beji Pasuruan secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan melihat nilai rata-rata kelas eksperimen 92 dan dari kelas kontrol 76. Pada uji T dengan menggunakan rumus uji t-tes berkorelasi dengan tingkat kepercayaan 95% diperoleh hasil t hitung \geq t tabel yaitu $5,44 \geq 2,14$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.¹⁶

Novi Niarti (2018) dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Menyimak untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan spesifikasi bahan ajar, menganalisis daya tarik dan efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran materi menyimak pada siswa kelas VI di SDN 1 Surabaya dan SDN 1 Sukamenanti. Penelitian ini menghasilkan sebuah bahan ajar berbasis multimedia interaktif berupa software dengan aplikasi Adobe Flash CS 3, analisis data menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif

¹⁶ Eka Misminarti, *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia melalui Cerita Islami di MIN Beji Pasuruan*, (Tesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016).

pada materi menyimak efektif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁷

Abd. Aziz Tata Pangasra (2018) dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar mata Pelajaran Fiqh dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Masyarakat Petani*". Penelitian ini menghasilkan satu produk bahan ajar, yang berjudul "*Mari Belajar Fiqh dengan Gembira*" yang didalamnya telah mencakup tiga komponen sekaligus, yaitu: (1) panduan guru, (2) panduan siswa, dan (3) materi ajar. Pada penggunaan bahan ajar ini memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang cukup tinggi berdasarkan rata-rata penilaian siswa terhadap komponen bahan ajar yang mencapai 80% berarti "baik".¹⁸

Supadi (2015) dengan judul *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter di SMP Negeri 2 Miri Sragen*. Penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu mendeskripsikan pengembangan pembelajaran matematika dan mendeskripsikan pembelajaran matematika berbasis karakter dalam meningkatkan sikap siswa. Jenis penelitian ini kualitatif dengan desain penelitian fenomenologis. Hasil penelitian ini yaitu: a). Penyediaan dukungan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dari tahun ketahun berupa alat peraga. b). menjadikan pelajaran

¹⁷ Novi Niarti, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Menyimak untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*, (Tesis: Universitas Lampung Bandar Lampung, 2017).

¹⁸ Abd. Aziz Tata Pangasra, *Pengembangan Bahan Ajar mata Pelajaran Fiqh dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Masyarakat Petani*, (Tesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2011).

matematika bukan lah momok yang menakutkan bagi siswanya sehingga siswa merasa senang dan selalu bertanggung jawab akan tugas pelajarannya.¹⁹

Nurlyta Virlyani (2016) dengan judul Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter Untuk Siswa Kelas II MI Raudlatul Falah Talok. Pengembangan bahan ajar matematika berbasis karakter ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi real yang ada dilapangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *R&D (Reseach And Development)* dengan obyek penelitian siswa kelas IVa sebagai kelompok kontrol dan kelas Ivb sebagai kelas eksperiment. Pengembangan bahan ajar ini telah menghasilkan produk berupa buku ajar matematika berbasis karakter pada pokok bahasan operasi bilangan bulat dilengkapi dengan media pembelajaran berupa dakon.²⁰

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Eka Mism inasti, 2016.	<i>Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia melalui Cerita</i>	1. Menggunakan metode penelitian <i>Reseach and</i>	1. Produk yang dikembangkan adalah pembelajaran	Berdasarkan tema Isra' dan Mi'raj di MI Al Hikmah, Peneliti

¹⁹ Supadi, *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Di Smp Negeri 2 Miri Sragen*. Tesis tidak diterbitkan (Sragen: Program Pasca Sarjana Universitas Muhamadiyah Surakarta: 2015).

²⁰ Nurlyta Virlyani. *Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter Untuk Siswa Kelas II MI Raudlatul Falah Talok. . Tesis Tidak diterbitkan (Malang, Pasca UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: 2016)*

- Islami di MIN Beji Pasuruan development.* berbasis cerita ingin mencoba
2. Fokus islami. mengembangk
n media
penelitian 2. Memasukan pembelajaran
pada jenjang nilai-nilai berbasis
sekolah dasar religius *videoscribe*
didalamnya yang sudah ada
dan dipakai oleh
sekolah yang
menjadi objek
mengikuti
pengembangan
Dick and Carey.
Media ini berisi
mata pelajaran
Sejarah
Kebudayaan
Islam.
2. Novi Niarti, 2018 *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multi Media Interaktif Pada Materi Menyimak Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar* 1. Menggunakan metode penelitian *Research and development.* 2. Perangkat digunakan untuk Sekolah Dasar 1. Produk yang dikembangkan adalah pembelajaran berbasis multimedia interaktif
3. Abd. Aziz Tata Pangastora, 2011 *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqh dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Masyarakat Petani* 1. Menggunakan metode pengembangan *research and development* 1. Produk yang dikembangkan adalah mata pelajaran fiqh.
4. Supadi *Pengembangan* Menggunakan 1. Produk yang

- | | | | |
|--------|---|---|--|
| , 2015 | <i>Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter di SMP Negei 2 Miri Sragen</i> | Metode Pengembangan <i>Research And Development</i> | dikembangkan adalah pembelajaran berbasis karakter
2. Pengembangan khusus digunakan pada jenjang SMP. |
| 5 | Nurlyt a virlyani, 2016
<i>Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter Untuk Siswa Kelas II MI Raudlotul Falah Talok</i> | 1. Menggunakan an metode pengemban gan
<i>research and developmen t</i>
2. Perangkat digunakan untuk SD | 1. Penelitian pengembangan diujikan pada anak SD
2. Memasukan nilai-nilai karakter didalamnya
3. Produk yang dikembangkan merupakan pembelajaran tematik video |

Bertolak dari kajian terdahulu yang telah dilacak oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tesis yang ditulis oleh peneliti terdahulu diatas, sama-sama memberi porsi untuk melakukan pengembangan terhadap bahan ajar

yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian termaksud masing-masing dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisis kebutuhan yang diinginkan oleh masing-masing sekolah. Perbedaannya adalah pada wilayah kajian yang menjadi tempat penelitian bagi masing-masing peneliti dan obyek bahan ajar yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian masing-masing.

Penelitian pengembangan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah berobyek pada pengembangan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *videoscribe* dengan spesifikasi video animasi pembelajaran yang mampu menggambarkan ilustrasi materi pembelajaran secara menarik untuk siswa sekolah dasar.

H. Spesifikasi Produk

Videoscribe merupakan media pada rumpun audiovisual. Media pembelajaran audio-visual dipercayai dapat menarik perhatian siswa dan dapat membuat pembelajaran lebih inovatif sehingga siswa lebih mudah menerima informasi dalam pembelajaran tersebut.

Pada dasarnya *videoscribe* merupakan aplikasi editing video, Serumpun dengan *Moviemaker*, *Flashplayer*, dan *AVS Video Editor*. Akan tetapi *videoscribe* memiliki keunikan tersendiri yaitu mampu membuat ilustrasi yang menggambarkan peta konsep seperti catatan yang dibuat guru di papan tulis. Aplikasi ini juga dapat di berikan audio untuk memperjelas video tersebut. Untuk menggunakan program aplikasi *videoscribe* diperlukan komputer/laptop dengan

spesifikasi minimal prosesor Pentium III /800. RAM 1 GB, Microsoft Windows XP + SP1 dan resolusi monitor minimal 1.024 x 768 x 32. Dengan spesifikasi minimal ini memungkinkan setiap orang dapat menggunakan program ini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologi kata media berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaaaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.²¹ Menurut *Gagne* dan *Briggs*, media merupakan berbagai jenis komponen atau alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca.

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik.

Menurut Bruner ada tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictoral/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan,

²¹ Arief S, Sadiman, M.Sc. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003). Hlm. 44.

misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambaran atau image), kata 'simpul' di pelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan *symbol*, siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan 'simpul' pada image mental atau mencocokkan dengan pengalaman mentalnya membuat 'simpul'. ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.²²

Tingkat pengalaman memperoleh hasil belajar seperti digambarkan oleh Dale sebagai proses komunikasi. materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam symbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*) cara mengolah pesan oleh guru dapat digambarkan pada Tabel 2.1.²³

Uraian di bawah memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. memanfaatkan semua alat inderanya.

²² Arsyad, Azhar, *media pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm 7.

²³ *Ibid.*, hlm 8.

Tabel 2.1 Pesan dalam Komunikasi

Pesan diproduksi dengan	Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan
1. Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb	Mendengarkan
2. Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan nonverbal	Mengamati
3. Menulis atau mengarang	Membaca

Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan stimulus yang dapat diperoleh dengan berbagai indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan al-Qur'an surat al-Ghaasyiyah ayat 17-20 yang berbunyi Artinya : *“Maka Apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana Dia diciptakan, Dan langit, bagaimana ia ditinggikan? Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan? Dan bumi bagaimana ia dihamparkan?”* (Qs. Al Ghaasyiyah ayat 17-20)²⁴

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia diperintah oleh Allah untuk memandang kemudian merenungkan dan memikirkan ciptaan yang ada di muka bumi ini. Bukan semata-mata melihat dengan mata, melainkan membawa apa yang terlihat oleh mata ke dalam fikiran dan difikirkan. hal ini

²⁴ Kementerian Agama RI, Al Qur'an Al Hikmah (Jakarta : Wali, 2013)., hlm. 299.

mengidentifikasi bahwa cara memperoleh ilmu dengan menggunakan indra yang kita miliki.

Mengingat akan pentingnya media maka dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.²⁵ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang bisa didengar, diamati dan dibaca oleh peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam proses belajar peserta didik diharapkan mampu untuk menerima setiap informasi dari pembelajaran yang berlangsung. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotor (keterampilan).²⁶ Oleh sebab itu, media penting digunakan pada saat guru menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pengajaran, yaitu sebagai berikut:²⁷

- a) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik dan sebagainya.
- b) Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang dan sebagainya.

²⁶ Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Jakarta: AV Publisher). Hlm. 421.

²⁷ Ibid., Hlm. 25.

- c) Media proyeksi, seperti slide, film strips, OHP dan sebagainya.
- d) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

3. Strategi Pemanfaatan Media Pengajaran

Agar media dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran, ada tiga langkah utama yang perlu di ikuti dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut:²⁸

- a) Persiapan sebelum menggunakan media.
 - 1) Mempelajari buku petunjuk yang telah disediakan.
 - 2) Di sarankan membawa buku atau bahan ajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
 - 3) Peralatan media di tempatkan dengan baik agar dapat di lihat atau di dengar dengan baik.
- b) Kegiatan selama menggunakan media.

Hal-hal yan perlu dijaga selama menggunakan media adalah suasana ketenangan, artinya gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi dihilangkan.

- c) Kegiatan setelah menggunakan media.

Setelah menggunakan media hendaknya guru segera melakukan evaluasi terhadap tingkat keberhasilan media tersebut apakah benar-benar efektif atau tidak efektif.

²⁸ Nana Sudjana, hlm. 34.

B. Videoscribe

1. Pengertian Videoscribe

Videoscribe adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.²⁹

2. Fungsi Videoscribe

Videoscribe memberikan kemudahan untuk menjelaskan, memasarkan dan memaparkan produk atau jasa anda tanpa membutuhkan desain atau perancang profesional. Tampilan *software* ini mudah digunakan untuk bisnis apa saja, sehingga anda dapat dengan cepat membuat materi presentasi untuk digunakan di website, TV, film, youtube atau DVD video promosi tanpa memerlukan tambahan pengeluaran. Kualitas video yang dihasilkan tidak ecek-ecek (full HD), bisa disesuaikan dengan layar computer anda, wide atau normal. Untuk dunia pendidikan, hal ini sangat cocok diterapkan untuk yang sudah menjalani e-learning. *Software* ini membantu menjelaskan peta konsep, ilustrasi percakapan dengan cara baru dan mengesankan.³⁰

²⁹ Jon Air, dkk. *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heard*, (London: sparkol ltd, 2014) hlm 7.

³⁰ <http://be-gino.blogspot.com/2013/05/software-presentasi-keren.html> diakses tanggal 29 Mei 2019.

3. Fitur-Fitur *Videoscribe*

Beberapa fitur yang dimiliki aplikasi *videoscribe* diantaranya adalah :

- a) memiliki ribuan gambar yang dapat dipilih, sehingga tidak perlu menggambar atau menjadi seorang seniman, dapat juga mengolahnya dengan format gambar, SVG pada aplikasi lain.
- b) Memasukan musik pada backsound dari *videoscribe* maupun musik pilihan sendiri
- c) Dapat mengatur durasi video yang diinginkan dengan menentukan waktu setiap objek.
- d) Dapat dipublish atau dibuat pada jenis file mp4, wav atau membagikan langsung ke jejaring sosial.³¹

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam

Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diawali dengan memahami sisi etimologi dan terminologinya untuk memperoleh kata kunci yang bisa dijadikan landasan dalam mengembangkan pemahaman yang ada. SKI terdiri dari tiga kata yang sangat sarat makna yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam.³² Ketiga kata ini masih dapat dipetakan lagi menjadi beberapa

³¹<https://www.buatkuingat.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-videoscribe-sparkol.html>
diakses tanggal 28 agustus 2019

³²Isti' anah Abubakar, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan.

aspek seperti sejarah kebudayaan, sejarah Islam, kebudayaan Islam, Sejarah Kebudayaan Islam.

Pengertian yang lebih komprehensif tentang sejarah adalah “kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia”. Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita merupakan sejarah dalam pengertiannya secara subyektif, karena peristiwa masa lalu itu menjadi pengetahuan manusia, sedangkan sejarah peristiwa merupakan sejarah obyektif, sebab peristiwa masa lampau itu sebagai kenyataan yang masih di luar pengetahuan manusia. Lapangan sejarah meliputi segala pengalaman manusia dan lukisan sejarah merupakan pengungkapan fakta mengenai apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana sesuatu telah terjadi.³³

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa kemaasa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.³⁴

2. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/ hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya,

³³ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011) hlm. 1.

³⁴ Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013, 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*, hal. 34.

politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.³⁵

3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempunyai ruang lingkup menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi muhammad S.A.W, sampai dengan masa khulafaurrasyidin.

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma islam yang telah

³⁵ *Ibid*, hal, 35.

dibangun oleh Rasulullah saw. Dalam rangka membangun 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 dimasa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa sejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.³⁶

Diantara tujuan-tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diatas dapat disimpulkan bahwa, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan ilmu pengetahuan yang amat penting dipelajari teruntuk dan terlebih untuk umat islam, dalam hasil dan peninggalan serta peninggalan serta perjuangan dan kisahnya memang dapat diambil banyah ibrah dari Sejarah Kebudayaan Islam tersebut. Begitu istimewanya dan begitu beratnya

³⁶ *Ibid*, hal. 38

pejuang- pejuang para tokoh umat terdahulu untuk membangkitkan dan mengangkat islam sampai pada masa kejayaan, yang masih terasa hingga saat ini.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (*R&D*), yaitu sebuah penelitian pengembangan dan serta menguji suatu produk media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁷

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah ingin melihat perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu penelitian yang terkait dengan kualitas pendidikan. hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan produk yang dilakukan oleh peneliti tentang *Videoscribe* yang akan digunakan pada materi siswa kelas 4 SD/MI tema isra' dan mi'raj.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.³⁸

³⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 297.

³⁸ *Ibid.*, hlm. 200.

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*. Model pengembangan *Dick and Carey* merupakan model pengembangan yang spesifik pada penelitian *Research and Development (R&D)*. Berikut sepuluh langkah model pengembangan *Dick and Carey* yang meliputi:³⁹

- 1) *Identifying Instructional Goal* (Analisis kebutuhan)
- 2) *Conducting Instructional Analysis* (Analisis pembelajaran)
- 3) *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Analisis pembelajar dan konteks)
- 4) *Writing Performance Objectives* (Tujuan umum khusus)
- 5) *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan instrument)
- 6) *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)
- 7) *Developing and Selecting Instruction* (Mengembangkan strategi pembelajaran)
- 8) *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif)
- 9) *Revising Instruction* (Melakukan revisi)
- 10) *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Evaluasi sumatif)

³⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 169-170.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan *Dick and Carey* sebagaimana telah disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) *Identifying Intructional Goal* (Analisis kebutuhan)

Mengacu pada UUD lampiran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tingkat SD & MI, teridentifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah.

2) *Conduction Instructional Analysis* (analisis pembelajaran)

langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan dan pengetahuan awal yang harus dipahami peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus. Hal ini dilakukan agar siswa tidak mengalami kebingungan ketika pembelajaran berlangsung..

3) *Identifying Entry Behaviors* (analisis pembelajaran dan konteks)

Meliputi observasi tingkah awal/karakteristik siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas IV SDI Wahid Hasyim, menganalisis kesulitan-kesulitan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan menganalisis buku ajar siswa kelas IV.

Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada wali kelas IV selaku guru kelas. Dari kegiatan wawancara tersebut didapatkan bahwa selama ini interaksi guru dan siswa di kelas dalam proses pembelajaran kurang dapat membuat siswa menguasai secara optimal materi yang disampaikan. Hal ini terjadi karena setiap siswa memiliki kecepatan dan kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi pelajaran. Selain itu juga dikarenakan kurangnya bahan ajar yang memadai kebutuhan guru maupun siswa.

4) *Writing Performance Objectives* (tujuan umum khusus)

Meliputi rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki siswa sesudah mengikuti program pembelajaran menggunakan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Videoscribe, kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran dapat diukur dengan tes.

Tujuan pembelajaran berperan sebagai acuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan penyusunan kisi-kisi tes pembelajaran.

5) *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan instrument)

Langkah berikutnya, mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan khusus pembelajaran. Instrumen penilaian yang akan dirumuskan oleh peneliti adalah instrumen penilaian yang ada di dalam

buku ajar dan instrumen penilaian *pre-test* dan *post-test*. Instrumen pretest dan *post-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat keberhasilan dalam menggunakan media yang digunakan.

6) *Developing Intructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun strategi yang akan diterapkan yang terbagi menjadi 3 tahap: kegiatan pendahuluan; Kegiatan inti; Kegiatan penutup.

7) *Developing and Selecting Intruction* (mengembangkan dan memilih bahan ajar)

Langkah pokok dari kegiatan system desain pembelajaran SKI dengan tema *isra'* dan *mi'raj* yaitu dengan langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran berbasis *Videoscibe*. Hasil produk pengembangan ini berupa video. Produk pengembangan akan disesuaikan dengan pembelajaran SKI tema dengan tema *isra'* dan *mi'raj* pada kelas 4 SD/MI.

8) *Designing 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 media pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif dan menarik. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi: (a) uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, (b) ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, (c) ahli pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi peserta didik. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

9) *Resiving Intruction* (Melakukan Revisi)

Langkah ini adalah langkah merevisi pembelajaran. Semua data 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 di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi deskripsi media pembelajaran, validasi

produk pengembangan dan uji coba produk pengembangan.

10) *Designing And Conducting Summative Evaluation* (Evaluasi Sumatif)

Memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk perlu dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat berguna dan sesuai dengan tujuan dan sasaran yang sebelumnya sudah ditentukan. Tujuan dan sasaran dari pengembangan produk dapat tercapai jika sudah di uji kelayakannya oleh beberapa pihak terkait seperti ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa selaku pengguna dari produk yang dikembangkan.

1. Desain Ujicoba

Untuk menilai kelayakan sebuah produk yang dihasilkan maka perlu melakukan pengambilan data pada beberapa komponen yang terkait (ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa). Teknis dari penilaian ini menggunakan penilaian angket. Angket akan diberikan pada ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa sebagai pengguna. Hasil dari pengambilan data tersebut bisa berupa grafik atau persentase.

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan buku ajar yang lama atau yang lain.⁴⁰ Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*).⁴¹

Gambar 3.2 Desain Eksperimen (*Before-After*) O₁ Nilai sebelum



Keterangan:

n:

- O₁ = pembelajaran menggunakan buku ajar dan media
- X = pembelajaran
- O₂ = tes awal/pretest

414.

⁴⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: CV. ALFABETA, 2009), hlm

⁴¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 303.

O
2 = tes akhir/ post test

Uji coba kelompok kecil akan dilakukan 6 responden, sedangkan uji coba pada kelompok besar akan dilakukan pada 24 responden.

2. Subyek Ujicoba

Subjek penilaian dalam bahan ajar berbasis media pembelajaran *Autoplay* ini adalah ahli isi atau materi dan ahli desain produk. Sedangkan sasaran subjek uji coba pengguna adalah siswa kelas IVA sebagai kelompok kontrol dan kelas IVB sebagai kelompok eksperimen di MI Alhikmah Kota Blitar.

- a. Ahli desain, dosen yang mempunyai kompetensi pada bidang desain media pembelajaran dan mengetahui karakteristik anak.
- b. Ahli materi, dosen yang mempunyai kompetensi pada bidang Pendidikan Agama Islam terutama mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- c. Ahli pembelajaran, Guru yang memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV. Guru memberikan penilaian dan saran serta kritik terhadap bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* yang dikembangkan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.
- d. Pengguna, dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB MI Alhikmah kota blitar. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan komentar siswa

terhadap produk bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* dan mengetahui pengaruh bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* terhadap hasil belajar dan kemenarikan terhadap produk bahan ajar.

3. Jenis Data

Jenis data dalam pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang berupa poin-poin pertanyaan terstruktur yang berisi penilaian produk baik dari segi pembelajaran, materi, isi, desain, bahasa maupun praktisi atau guru kelas yang mengajar tematik, dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV.

4. Instrument Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengalaman (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan, yang kemudian dicatat seobjektif mungkin.⁴² Lembar observasi yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung agar peneliti bias mengetahui gambaran aktivitas siswa dengan diterapkannya bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tersebut.

b. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁴³ Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen bahan ajar, ketepatan materi, ketepatan sistematika, ketepatan perancangan atau desain, kemenarikan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe*, Selanjutnya angket dianalisis untuk menentukan kelayakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* sekaligus diajukan sebagai panduan dalam revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

⁴² Suharsimin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka cipta,2010), hlm. 199.

⁴³ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010). hlm. 265.

Adapun angket dibutuhkan sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian/tanggapan ahli materi
- 2) Angket penilaian/tanggapan ahli desain
- 3) Angket penilaian/tanggapan guru pelajaran tematik kelas IV MI Al-Hikmah Kota Blitar.
- 4) Angket penilaian/tanggapan siswa kelas IV MI Al-Hikmah Kota Blitar.

Instrumen angket yang digunakan adalah kombinasi angket terbuka dan tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Adapun bentuk angket penilaian menggunakan format *rating scale* terhadap produk yang dikembangkan. Isi angket tersebut berupa pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe*.

Adapun pedoman *rating scale*, yaitu pilihan skala “1” bila sangat kurang baik/sangat kurang layak/ sangat kurang menarik/sangat kurang mudah/sangat kurang sesuai/ sangat kurang jelas, pilihan skala “2” bila

kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik/ kurang mudah/ kurang sesuai/ kurang tepat/ kurang jelas, pilihan skala "3" bila cukup baik/ cukup layak/ cukup menarik/ cukup sesuai/ cukup tepat/cukup jelas, pilihan skala "4" bila baik/ layak/ menarik/ mudah/ sesuai/ tepat/ jelas, dan pilihan skala "5" bila sangat baik,/sangat layak/sangat menarik/sangat mudah/sangat sesuai/sangat tepat/ sangat jelas.

Peneliti menggunakan instrumen angket berjenis tertutup karena memiliki keuntungan bagi kedua belah pihak yakni pada peneliti sendiri dan responden. keuntungan angket jenis tertutup bagi responden adalah, mereka dapat mengisi dengan cepat dan praktis, karena tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Keuntungan angket jenis tertutup bagi peneliti adalah memudahkan dalam menganalisis dan menginterpretasikan data. Adapun pedoman dan criteria scoring divisualisasikan dalam tabel berikut:

Tabel. 3.1 Pedoman dan Kriteria Skoring⁴⁴

Skor	Interpretasi
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup Baik
60-69	Kurang baik

⁴⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005). hlm. 118.

< 60	Sangat kurang Baik
------	-----------------------

Sedangkan angket terbuka adalah angket yang memberi kesempatan penuh kepada responden untuk memberikan jawaban menurut pendapatnya. Digunakannya angket jenis terbuka adalah untuk memberikan data kualitatif berupa masukan, saran, dan komentar dari responden berkenaan dengan produk bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* yang telah dikembangkan.

c. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁴⁵ Tes yang digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar terhadap bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* yaitu *pretest* dan *post test*.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan diarahkan kepada proses pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* dengan analisis deskripsi

⁴⁵ Suharsimin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, .hlm. 193.

berusaha menggambarkan, mempresentasikan, dan menafsirkan tentang hasil penelitian secara detail menyeluruh sesuai data yang sudah diperoleh dan dikumpulkan dari hasil angket dan pencapaian tes hasil belajar untuk kemudian diterjemahkan kedalam pengembangan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Ada dua teknis analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* yaitu:

a. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, dapat dihimpun menggunakan angket penilaian untuk menerima kritik, saran, dan masukan perbaikan. hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menguji tingkat ketepatan, respon penggunaan, bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah kebudayaan islam di kelas IV.

Selanjutnya data yang terkumpul dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya dan dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol. Data yang berbentuk kata-kata atau simbol akan diolah dan dianalisis secara logis dan bermakna. sedangkan data yang berbentuk angka akan diolah dan dianalisis dengan deskriptif presentase.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk pengembangan berupa bahan ajar berbasis media pembelajaran Videoscribe tema Isra' Mi'raj materi Sejarah kebudayaan islam di kelas IV.

Kemenarikan dan keefektifan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yakni: 1) review oleh ahli materi bidang studi, review oleh ahli desain dan 2) uji coba lapangan yang terdiri dari guru dan siswa kelas IVB MI Alhikmah kota Blitar. Adapun rumus untuk mengelola data tanggapan hasil uji coba per aspek adalah:⁴⁶

$$P = \frac{X}{Xi}$$

P = Skor yang dicari

X = Jumlah keseluruhan jawaban responden

Xi = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

Pedoman untuk menginterpretasikan hasil analisis data, maka ditetapkan kriteria sebagai berikut:⁴⁷

Tabel. 3.3 Kriteria Konversial Nilai

Presentasi (%)	Kualifikasi	Keputusan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu revisi, artinya produk

⁴⁶ Suharsimin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik...*, hlm. 78

⁴⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...* hlm. 128

		siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran.
80-89	Baik	Tidak perlu revisi, artinya produk siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran.
70-79	Cukup baik	Direvisi, artinya produk dapat di lanjutkan dengan menambah sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar .
60-69	Kurang baik	Direvisi, artinya produk dapat dilanjutkan dengan meneliti kembali secara seksama dan mencari kelemahan-kelemahan produk untuk disempurnakan.
<60	Sangat kurang baik	Produk dianggap gagal, produk dapat digunakan jika dilakuakn revisi dalam skala besar dan mendasar tentang isi produk.

Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal 70%, maka bahan ajar berbasis *Videoscribe* ini dinyatakan sudah dapat dimanfaatkan dengan layak untuk proses belajar mengajar tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Sedangkan data hasil yang diperoleh dari *pretest-posttest* dianalisis dengan membandingkan rerata hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan

Minimum (KKM), jika rerata hasil belajar diatas KKM (70) maka disimpulkan bahwa bahan ajar efektif.

b. Uji Asumsi Data Awal

1) Uji Normalitas

Menguji normalitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program *SPSS 15.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

2) Uji Homogenitas

Menguji homogenitas dua varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji Levene dengan menggunakan program *SPSS 15.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

c. Analisis Uji Asumsi data Akhir

1) Uji Kesamaan Dua Rerata (Uji-T)

Setelah kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji-t, perhitungan ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada suatu kelompok objek penelitian satu pihak yaitu uji pihak kanan

dengan nilai signifikansinya 0,05. Kriteria pengujian dilakukan dengan menggunakan Independent Sample t test dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansinya 0,05. Sebelum analisis data, peneliti membuat hipotesis. Hipotesis dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H₀: Tidak terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pembelajaran konvensional dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe*.

H₁: Nilai hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* lebih baik dari pada nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pembelajaran konvensional

Analisis yang digunakan adalah Uji-t dua variabel bebas. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05:⁴⁸

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t-tabel dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H₀: tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

H₁: ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

2) Uji N-Gain

Tujuan dari perhitungan indeks gain adalah untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan bahan

⁴⁸ Turmudi. *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), hlm. 214.

ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe*. Rumus yang digunakan untuk mengetahui indeks gain adalah:

$$\text{Indeks Gian (g)} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal (100)} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3.4. Kriteria Indeks Gain

Besar Persentase	Interpretasi
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$g > 0.3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil Penelitian dan Pengembangan yang diuraikan dalam Bab IV ini mengacu pada proses desain pengembangan *Dick and Carey* yaitu *Identifying Instructional Goal* (Analisis kebutuhan), *Conducting Instructional Analysis* (Analisis pembelajaran), *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Analisis pembelajar dan konteks), *Writing Performance Objectives* (Tujuan umum khusus), *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan instrument), *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran), *Developing and Selecting Instructional Materials* (Mengembangkan strategi pembelajaran), *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif), *Revising Instruction* (Melakukan revisi), *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Evaluasi sumatif).

Pada tahap *Identifying Instructional Goal* (Analisis kebutuhan), peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MI Al Hikmah, antara lain sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) lebih rendah dibandingkan mata pelajaran agama Islam lainnya seperti fikih dan akidah akhlaq.
2. SKI (sejarah kebudayaan islam) kurang diminati dan dianggap pelajaran ringan.
3. Kurang nya pemahaman konsep pada materi SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

4. Media yang kurang variatif dan kurang menyenangkan dalam materi SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).
5. Fasilitas pendukung di sekolah seperti LCD, proyektor dan laptop belum dimanfaatkan secara maksimal.
6. Tidak adanya bahan ajar dan media pendukung lain dalam Tema Isra' Miraj Nabi Muhammad Saw Materi SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap Design (Desain) bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj Nabi Muhammad Saw materi SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), peneliti merumuskan tujuan pembelajaran umum khusus untuk bahan mengembangkan produk dan instrumen tes dan peneliti membuat konsep strategi pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* pada tema isra' mi'raj Nabi Muhammad Saw materi SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) yang dipaparkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku ajar guru dan buku pegangan siswa sebagai penunjang proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran umum khusus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilihat pada lampiran.

D. Desain Pengembangan Media Pembelajaran sejarah kebudayaan islam Berbasis *Videoscribe*

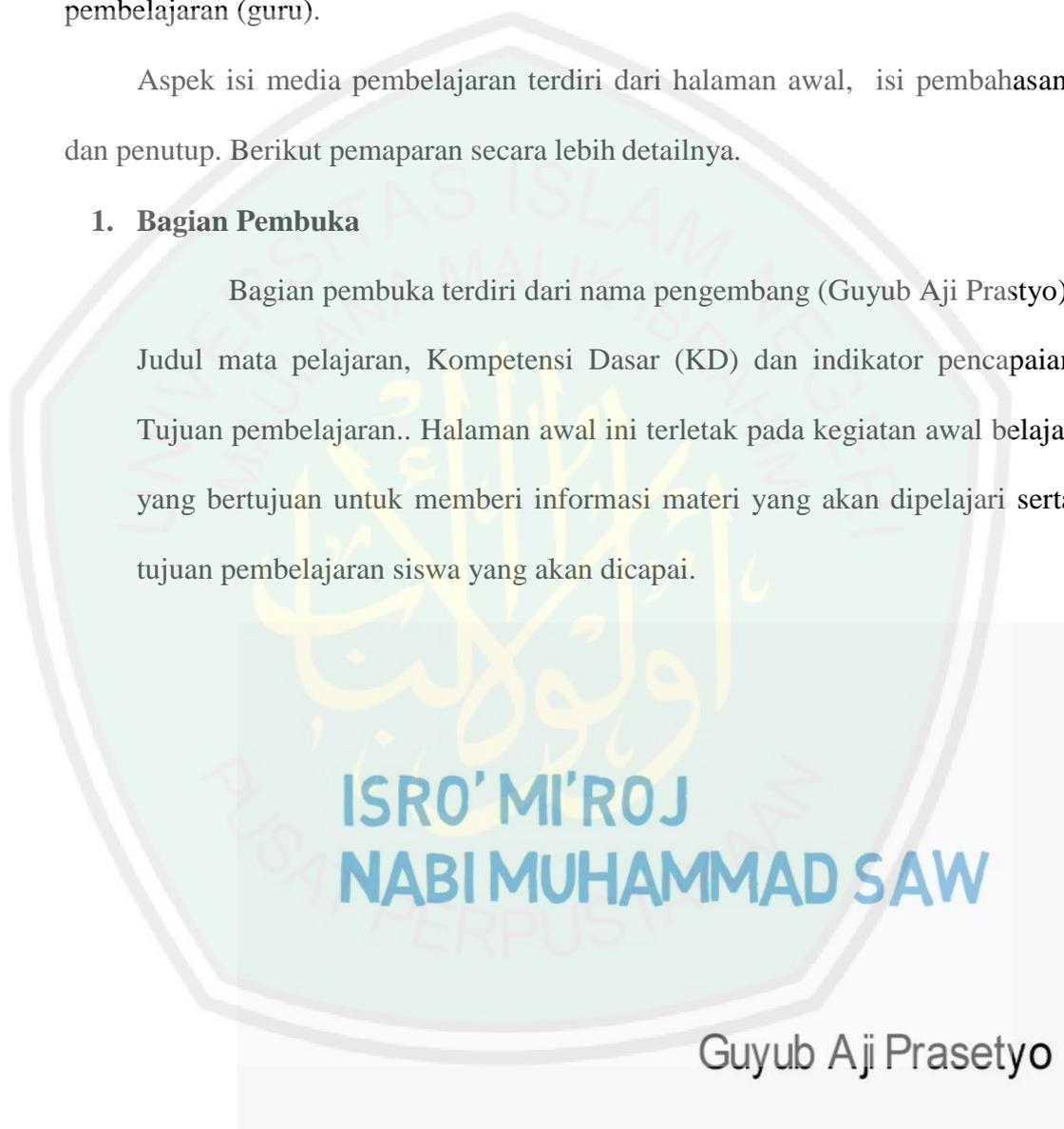
Deskripsi hasil pengembangan berupa media pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) pada tema isra' mi'raj Nabi Muhammad Saw dianalisis dan dipaparkan karakteristik produk pengembangan. Media pembelajaran ini memuat animasi materi pembelajaran, suara background, serta diisi dengan suara dabber dengan penyajian media seperti menulis di buku tulis. Penyajian media

ditampilkan secara menarik sesuai dengan karakter siswa kelas 4. Kajian produk media pembelajaran ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek materi media pembelajaran, aspek ahli media pembelajaran dan aspek pengguna media pembelajaran (guru).

Aspek isi media pembelajaran terdiri dari halaman awal, isi pembahasan, dan penutup. Berikut pemaparan secara lebih detailnya.

1. Bagian Pembuka

Bagian pembuka terdiri dari nama pengembang (Guyub Aji Prastyo), Judul mata pelajaran, Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian Tujuan pembelajaran.. Halaman awal ini terletak pada kegiatan awal belajar yang bertujuan untuk memberi informasi materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran siswa yang akan dicapai.



Gambar 4.1 Bagian awal pembelajaran

Bagian awal pembelajaran diisi dengan perkenalan. Hal yang pertama yang disampaikan adalah mengenai judul dalam pelajaran hari ini, yaitu

anak-anak diajak untuk mengenal tentang pengertian Isra' mi'raj. Bagian judul merupakan aspek pokok atau gambaran pokok materi yang akan disampaikan sehingga siswa mampu memprediksi materi yang akan disampaikan.



Penjelasan materi dimulai dengan menggambar peta konsep secara perlahan-lahan. Kemudian dilanjutkan dengan menuliskan sub-sub tema

yang akan dipelajari oleh anak-anak. Memberikan penjelasan tentang keanekaragaman hewan dan tumbuhan di Indonesia kemudian menjelaskan tentang pengertian peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. Namun, sebelum menjelaskan secara gamblang siswa diajak berfikir terdahulu, apakah mereka mengetahui definisi Isra' Miraj secara singkat.



4.4 Gambar Penjelasan Materi Isra' Mi'raj

Pada langkah selanjutnya akan menampilkan alasan mengapa peristiwa Isra' Mi'raj ini terjadi, agar murid tidak bertanya-tanya dan mempermudah siswa dalam memahami konteks pembelajaran.



4.5 Gambar Alasan Nabi Muhammad Saw Melakukan Isra' Mi'raj

Materi selanjutnya waktu dan gambar peta Nabi Muhammad Saw ketika melakukan perjalanan Isra' Miraj rute perjalan nabi ketika dijemput oleh

malaikat Jibril dan tempat-tempat yang disinggahi nabi untuk melakukan solat sunah 2 rakaat dan beristirahat. Gambar sesuai dengan tempatnya pada materi, serta ditambahkan hal-hal yang dilakukan nabi muhammad ketika diperjalanan. hal ini akan menguatkan materi yang ada.



4.6 gambar waktu terjadi isra' miraj dan tempat yang disinggahi nabi ketika diperjalanan.

Penjelasan yang semula berupa gambar diubah menjadi sebuah cerita yang diiringi dengan gambar ilustrasi. Diharapkan dengan menggunakan media ini akan memudahkan siswa dalam mamahami isi cerita dan membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Pada konteks ini siswa melihat dan mendengarkan perjalanan nabi dari masjidil aqsha menuju ke sidratul muntaha ketika diperjalanan Nabi muhammad bertemu dengan para nabi yang lain dari langit kesatu hingga langit yang ketujuh.



4.7 Gambar Pertemuan Nabi Ketika Menuju Ke Sidratul Muntaha

Materi selanjutnya yaitu menjelaskan hikmah perjalanan Nabi Muhammad Saw. Agar pembelajaran sejarah tidak hanya menjadi sebuah pembelajaran yang diingat untuk sekedar dihafalkan namun menjadi pembelajaran yang membekas dihati para siswa dan menyenangkan tentunya.

Hikmah Isro' Mi'roj

1. Allah berkuasa atas segala hal yang terjadi.
2. Kita diwajibkan untuk menegakkan sholat.
3. Adanya Nabi Muhammad SAW merupakan anugerah semesta alam.
4. Dakwah islam harus disampaikan dengan kelembutan dan kasih sayang

4.8 Gambar Hikmah Perjalan Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw

3. Bagian penutup



4.9 Gambar Soal Penutup Pembelajaran

Pertanyaan yang ditampilkan berupa pertanyaan sederhana yang disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan. Pertanyaan ini sebagai tolak ukur siswa terhadap pemahaman pelajaran sejarah kebudayaan islam tema isra' mi'raj.

Pada bagian penutup diisi dengan nasehat kepada siswa tentang pentingnya menjalankan perintah sholat wajib 5 waktu. Kemudian memberi motivasi untuk semangat dalam belajar. Dan yang terakhir adalah ucapan salam perpisahan.



4.10 Gambar Penutup

E. Penyajian Data dan Analisis

1. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Tema Isra' Mi'raj Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Validasi terhadap bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi sejarah kebudayaan islam untuk siswa kelas IV MI yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 15 oktober 2019 sampai tanggal 10 november 2019. Data penilaian produk pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi sejarah kebudayaan islam dilakukan dalam 3 tahap sebagai berikut:

- a. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian materi terhadap Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi sejarah kebudayaan islam untuk siswa kelas IV MI oleh dosen ahli dalam bidang Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi sejarah kebudayaan islam.
- b. Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian desain terhadap Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi sejarah kebudayaan islam untuk siswa kelas IV MI oleh dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar sebagai ahli desain produk.

- c. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi sejarah kebudayaan islam untuk siswa kelas IV MI oleh guru kelas IV MI Alhikmah Kota Blitar sebagai pengguna produk.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala Likert. Sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validasi ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Berikut adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi/isi, ahli desain, dan guru kelas IV MI Alhikmah Kota Blitar beserta kritik dan sarannya.

- 1) Validasi Ahli Materi/Isi

- a) Profil Umum Ahli Materi/Isi

Ahli validasi materi/isi pada pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran Pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi sejarah kebudayaan islam merupakan dosen yang ahli pada bidang Pendidikan Agama Islam. Adapun kriteria ahli materi/isi dengan kriteria minimal S-3 pendidikan Agama Islam dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis.

Ahli validasi materi/isi adalah M. Gusnur Wahid M.Pd.I merupakan dosen pembelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam Sekolah Dasar, dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di institut Agama Islam Ma'arif Kota Metro dan sedang melanjutkan program study S3 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

b) Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berupa pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam terhadap produk pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Tema Ekosistem Materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi	4
2	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada bagian awal materi	3
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4	Penyampaian materi pembelajaran mudah untuk dipahami	4
5	Pemberian contoh pada materi mendukung pemahaman materi	3
6	Materi disajikan lengkap dan benar secara teori	4

7	Gambar yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran	5
8	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4
9	Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar	4
10	Gambar yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar	5
11	Gambar yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi	5
12	Desain tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik	5
13	Terdapat umpan balik pada soal evaluasi	5
14	Paduan warna yang digunakan telah sesuai	4
15	Soal kuis jelas dan mudah dipahami	4
16	Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar	5
17	Penggiring lagu sesuai dengan dunia anak-anak	5
18	Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah	5
19	Terdapat umpan balik dalam fitur kuis	5
20	Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pelajaran lain	5
Skor Total		88
Skor Maksimal		100

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan Bahan Ajar berbasis *Videoscribe* tema *Isra' mi'raj* materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi

No	Komentar
1	Tujuan pembelajaran disesuaikan lagi dengan kompetensi dasar dan indikator
2	Soal disesuaikan dengan materi ajar jangan terlalu mudah
3	Perhatikan kembali tata tulisannya jangan terlalu pemborosan kata
4	Direvisi dan bisa lanjutkan untuk diajarkan dikelas

c) Analisis Data Validasi Ahli Materi/Isi

Analisis data dilakukan mulai dari data hasil penilaian produk Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* melalui angket. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi pembelajaran terhadap Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.2, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\% \\ &= \frac{88}{100} \times 100\% = 88\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 88% setelah dikonversikan dengan

tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 8% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* perlu ada sedikit direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli materi pada tabel 4.2, perlu dilakukan perbaikan mengenai penentuan kompetensi dasar dan indikator yang harus disesuaikan agar pengguna media pembelajaran tidak merasa bingung menggunakannya, diberikan soal jangan yang sangat mudah. Saran-saran perbaikan dari ahli materi dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

- 2) Validasi Ahli Desain Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videocribe*
 - a) Profil Umum Ahli Desain Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videocribe*

Ahli validasi desain pada pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Tema Isra' Mi'raj Materi Sejarah Kebudayaan Islam merupakan dosen yang ahli pada bidang desain media pembelajaran. Adapun kriteria ahli materi/isi dengan kriteria minimal S-3, memiliki keahlian dan pengalaman dalam memberikan penilaian terhadap desain

bahan ajar dan media pembelajaran, dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis.

Ahli validasi desain adalah Dr. Hj. Samsul susilawati, M.Pd merupakan dosen pascasarjana UIN Malik Ibrahim Malang, sekretaris S3 Jurusan Pendidikan Agama Islam-BSI dan dosen Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

b) Hasil Validasi Ahli Desain Bahan Ajar Berbasis Media

Pembelajaran *Videoscribe*

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain berupa pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Tema Isra' Mi'raj Materi Sejarah Kebudayaan Islam. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain Sejarah Kebudayaan Islam terhadap produk pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Tema Ekosistem Materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	4
2	Panduan penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah	4

	dipahami	
3	Media pembelajaran dapat dijalankan diberbagai <i>windows</i>	4
4	Media pembelajaran dapat dijalankan pada PC/ laptop dengan baik	4
5	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah	4
6	Media tidak mudah eror saat dioperasikan	4
7	Media saat dijalankan tidak memberatkan kinerja perangkat (PC/ laptop)	4
8	Penyajian contoh gambar yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4
9	Alur penyajian materi pembelajaran sistematis dan terstruktur	4
10	Tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik	5
11	Kejelasan antara tulisan dan suara dubber	5
12	Kualitas video yang ditampilkan media baik	5
13	Gambar yang disajikan mendukung materi pembelajaran	5
14	Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proposional dengan tampilan layar	4
15	Pemilihan dan paduan warna yang digunakan pada media telah sesuai	4
16	Kemudahan dalam memahami pesan dalam media	5
17	Penggiring lagu sesuai dengan dunia anak-anak	4
18	Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah	5
19	Terdapat umpan balik dalam fitur kuis	5
20	Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untk mengembangkan media pelajaran lain	4
Skor Total		87
Skor Maksimal		100

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan bahan ajar berbasis media pembelajaran tema isra' mi'raj materi sejarah kebudayaan islam yang diberikan oleh ahli pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain

No	Komentar
1	Pewarnaan huruf dengan warna yang terang
2	Ukuran huruf diperbaiki
3	Gambar ditambah lagi agar anak semakin tertarik dengan media pembelajaran
4	Direvisi dan bisa lanjutkan untuk diajarkan dikelas

c) Analisis Data Validasi Ahli Desain Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe*

Analisis data dilakukan mulai dari data hasil penilaian produk Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* melalui angket. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran terhadap Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.3, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\% \\ \text{Persentase} &= \frac{87}{100} \times 100\% = 87\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 87% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 87% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* ada perlu sedikit direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli desain pada tabel 4.4, perlu dilakukan perbaikan mengenai ukuran huruf yang harus disesuaikan dan pewarnaan perlu diperjelas dan penambahan gambar agar lebih menarik para siswa. Saran-saran perbaikan dari ahli desain dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

- 3) Penyajian Data dan Analisis Validasi Ahli Pembelajaran Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Sejarah Kebudayaan Islam
 - a) Profil Umum Ahli Pembelajaran Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Ahli validasi pembelajaran media pada pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas V terdiri dari satu ahli pembelajaran. Adapun kriteria ahli pembelajaran dengan kriteria minimal S-1 pendidikan, menjadi guru kelas, dan menguasai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Bapak Muhammad Khoirul Absor, M.Pd merupakan ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di ALhikmah Kota Blitar yang telah memenuhi kriteria sebagaimana dimaksud.

b) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MI Alhikmah Kota Blitar adalah berupa bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Media pembelajaran dapat dijalankan diberbagai <i>windows</i>	4
2	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	5
3	Panduan penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	4
4	Media pembelajaran bersifat interaktif	4
5	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi	5
6	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada bagian awal materi	4
7	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
8	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4
9	Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar	4
10	Gambar yang diguankan jelas dan proposional dengan tampilan layar	5
11	Gambar yang digunakn sesuai dan mendukung pemahaman materi	5
12	Desain tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik	5
13	Terdapat umpan balik pada soal evaluasi	5
14	Paduan warna yang digunakan telah sesuai	4
15	Soal kuis jelas dan mudah dipahami	4
16	Media pembelajaran dapat digunakn secara mandiri sebagai suplemen belajar	5
17	Terdapat umpan balik pada soal evaluasi	5
18	Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas	5
19	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5
20	Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar	5

Skor Total	92
Skor Maksimal	100

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* yang diberikan oleh ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MI Al Hikmah disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran

No	Komentar
1	Pemberian suara diperbesar agar lebih jelas
2	Media pembelajaran sudah baik tapi perlu ditambahi contoh gambar pada setiap step video
3	Ukuran huruf perlu diperbaiki

- c) Analisis Uji Ahli Pembelajaran Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* kelas IV di MI Alhikmah terhadap bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi Sejarah Kebudayaan Islam sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.5, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\% \\ \text{Persentase} &= \frac{92}{100} \times 100\% = 92\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 9% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 92% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari ahli pembelajaran guru kelas IV di MI Alhikmah Kota Blitar dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran dalam rangka memperkaya paparan materi dalam media dan menyempurnakannya.

2. Penyajian Data Hasil Uji Coba Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Siswa Kelas IV MI Alhikmah Kota Blitar

Produk pengembangan diujikan pada siswa kelas IV di MI Alhikmah Kota Blitar dilakukan mulai tanggal 1 November 2019 sampai 15 November 2019. Uji coba dilakukan di kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yakni menempatkan subjek

penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi sejarah kebudayaan islam, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Peneliti mengambil 24 siswa dari kelas kontrol dan 24 siswa dari kelas eksperimen. Daftar nama responden dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.8. Daftar Nama Responden Kelas IV A (kelompok kontrol) dan IV B (kelompok eksperimen) MI Al Hikmah

Responden	Nama Responden	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
X1	Adam Zakaria Djunaedi	Ahmad Zaidan Syafatullah
X2	Akhmad Darial Alggifari A.	Ainaia Syafitri Rahmadina
X3	Akmal Nailur Ridho Muarif	Aisyah Fitriana Findiyah
X4	Ali	Ashfa Taqiyya
X5	Amelia Ramadhani	Azka Ananta Abdillah
X6	Anisah Fairuz D.K	Dea Davida Amelia
X7	Azka Barreeq Rafif	Diva Salma Zaindanty
X8	Dewi Saidah Z.	Fadillah Yunisa A.I
X9	Diana Fadila	Farhan Juhaidar R
X10	Fathin Darwisy Fajri	Hamiman Naufal Atiqi
X11	Ghaly Kayyis A.	M. Arsyad Labiq
X12	Heyla Ning Faidah	M. Daryl Saputra
X13	Iqbal Ardi N.	M. Firdaus Haykal
X14	Kenneth Andreas	M. Sulthon Aqiel Althofah
X15	Khalia Siti K.	Mohammad Gian Harja Yodha
X16	M. Alwi As-Sidqi	Nazar Azkya A
X17	M. Fikri Jauhari	Prime Fairuz T
X18	Naufal Ghali R.	Rachmi Dwi Wiladatil
X19	Nazira Fikriyatu N.	Rafi Miftakhul Huda
X20	Rangga Sena H.	Revah Muhammad
X21	Regan Zalfa Nazala	Safinatun Najah

X ₂₂	Reyhan Bhanu A.	Salsabila Azzahra
X ₂₃	Shofia Alya Rahmadani	Tsabita
X ₂₄	Vicha Nabila Atha	Zulhilmi Wilvan

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada Bab III, pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

Paparan data kuantitatif meliputi hasil penskoran berupa persentase dari angket siswa di kelas eksperimen dan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji coba adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut :

a. Penyajian Data Hasil Penilaian Angket Siswa

Pada penilaian angket siswa, peneliti melakukan dua tahap penilaian. Tahap yang pertama adalah tahap uji coba terbatas yang dilakukan terhadap kelompok kecil yang diwakili oleh 6 responden dan tahap kedua adalah uji lapangan yang diwakili oleh 24 responden sebagai pengguna produk.

1) Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Produk pengembangan ini diuji cobakan pada kelompok kecil (*Small Group Evaluation*) yang diwakili oleh 6 responden yaitu dua anak mewakili siswa berkemampuan baik, dua anak berkemampuan sedang/menengah, dan dua anak yang berkemampuan rendah.

(a) Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)**Tabel 4.9. Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)**

Responden	Nama
X ₁	Ahmad Zaidan Syafatullah
X ₂	Ainaia Syafitri Rahmadina
X ₃	Ashfa Taqiyya
X ₄	Azka Ananta Abdillah
X ₅	Mohammad Gian Harja Yodha
X ₆	Prime Fairuz T

(b) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) pada tema *isra' mi'raj* materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah berupa bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* untuk siswa kelas IV MI. Berikut ini merupakan data hasil uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*)

Tabel 4.9. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

No	Pertanyaan	Skor					
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆
1	Media pembelajaran <i>Videoscribe</i> dapat memudahkan adik dalam belajar	4	5	5	4	4	4
2	Penggunaan media pembelajaran <i>Videoscribe</i> dapat memberi semangat dalam belajar siswa	3	5	5	5	3	4
3	Media pembelajaran <i>Videoscribe</i> dapat membantu	3	5	5	5	5	4

	siswa memahami materi sejarah kebudayaan islam pada tema isra' mi'raj						
4	Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Videoscribe</i>	4	5	5	4	4	4
5	Kejelasan suara pengiring pada <i>Videoscribe</i>	3	5	5	5	3	4
6	Keselarasan atau kesesuaian antara gambar, suara pengiring, suara isi dan penulisan teks pada <i>videoscibe</i>	3	5	4	5	5	4
7	Melihat media pembelajaran <i>Videoscribe</i> , apakah adik menemui kata-kata yang sulit	4	4	5	5	3	4
8	Perasaan siswa ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran <i>Videoscribe</i>	3	5	5	5	5	4
9	Media pembelajaran <i>Videoscribe</i> sesuai dengan usia adek sekarang	3	5	5	4	4	4
10	Menggunakan media pembelajaran <i>Videoscribe</i> dapat meningkatkan hasil belajar	3	5	5	5	4	4
Total		33	49	49	47	40	40
Skor Total		258					
Skor Maksimal		300					

(b) Analisis Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji kelompok kecil (*small group evaluation*) terhadap bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.9,

maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\% \\ &= \frac{258}{300} \times 100\% = 86\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase hasil validasi 86% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 86% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi sejarah kebudayaan islam tidak perlu direvisi.

2) Uji Coba Lapangan (*Field Evaluation*)

Uji coba lapangan dilakukan pada 24 siswa di kelas eksperimen yaitu kelas IV B.

(a) Profil Siswa Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Tabel 4.10. .Profil Siswa Uji Lapangan (Field Evaluation)

Responden	Nama Responden
X ₁	Ahmad Zaidan Syafatullah
X ₂	Ainaia Syafitri Rahmadina
X ₃	Aisyah Fitriana Findiyah
X ₄	Ashfa Taqiyya
X ₅	Azka Ananta Abdillah
X ₆	Dea Davida Amelia
X ₇	Diva Salma Zaindanty

X8	Fadillah Yunisa A.I
X9	Farhan Juhaidar R
X10	Hamiman Naufal Atiqi
X11	M. Arsyad Labiq
X12	M. Daryl Saputra
X13	M. Firdaus Haykal
X14	M. Sulthon Aqiel Althofah
X15	Mohammad Gian Harja Yodha
X16	Nazar Azkya A
X17	Prime Fairuz T
X18	Rachmi Dwi Wiladatil
X19	Rafi Miftakhul Huda
X20	Revah Muhammad
X21	Safinatun Najah
X22	Salsabila Azzahra
X23	Tsabita
X24	Zulhilmi Wilvan

(b) Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Evaluation*)

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan (field evaluation) materi Sejarah kebudayaan islam adalah berupa bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* untuk siswa kelas IV pada tema Isra' mi'raj. Berikut ini merupakan data hasil uji coba lapangan (*field evaluation*):

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Bahan Ajar Berbasis Media *Videoscribe* Tema Isra' Mi'raj Materi Sejarah Kebudayaan Islam

No	Pertanyaan	Skor																							
		X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	x 9	X 10	X 11	X 12	X 13	X 14	X 15	X 16	X 17	X 18	X 19	X 20	X 21	X 22	X 23	X 24
1	Media pembelajaran <i>Videoscribe</i> dapat memudahkan adik dalam belajar	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4
2	Penggunaan media pembelajaran <i>Videoscribe</i> dapat memberi semangat dalam belajar siswa	3	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	5	4	4	4	3	5	5
3	Media pembelajaran <i>Videoscribe</i> dapat membantu siswa memahami materi sejarah kebudayaan islam pada tema isra' mi'raj	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4
4	Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Videoscribe</i>	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5
5	Kejelasan suara pengiring pada <i>Videoscribe</i>	3	5	5	5	3	4	5	3	4	3	5	4	5	5	5	5	4	3	3	4	5	5	5	5
6	Keselarasan atau kesesuaian antara gambar, suara pengiring, suara isi dan penulisan teks	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5

(c) Analisis Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Analisis hasil uji lapangan (*field evaluation*) terhadap bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi Sejarah Kebudayaan Islam sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.11, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\% \\ &= \frac{103}{120} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Hasil perhitunganan diatas menunjukkan presentase hasil validasi 85% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 85% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi Sejarah kebudayaan islam tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari responden uji lapangan (*field evaluation*) dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran dalam rangka memperjelas paparan materi dalam media dan menyempurnakannya.

b. Penyajian Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas IV MI

Alhikmah Kota Blitar

Sebelum dan setelah melaksanakan perlakuan, peneliti melakukan pengamatan di kelas IV A dan kelas IV B di MI Alhikmah Kota Blitar untuk mengetahui kemampuan siswa pada tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam. Peneliti mengambil keseluruhan siswa yang berjumlah 24 siswa dikelas kontrol dan 24 siswa dikelas eksperimen. Data nilai yang diperoleh adalah:

Tabel 4.12. Tabel Perbedaan Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Aspek	Eksperimen		Kontrol	
		Pre-tes	Pos-tes	Pre-tes	Pos-tes
1	Rata-rata	55	87	59	84
2	Ketuntasan	8%	100%	17%	92%

Berdasarkan hasil data *Pre-test* dan *Post-test* kelas Eksperimen IVB dan kelas Kontrol IVA, maka selanjutnya dianalisis tingkat keefektifan penggunaan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Sejarah kebudayaan islam dengan analisis sebagai berikut.

1) Uji Normalitas *Pre-test*

Menguji normalitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut

dilakukan dengan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan SPSS 15.0 *for windows* dengan taraf signifikan 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel 4.13.

**Tabel 4.13 Normalitas Distribusi Nilai Awal Kelas
Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.136	24	.200(*)	.945	24	.210
VAR00002	.133	24	.200(*)	.953	24	.320

Berdasarkan hasil output uji normalitas varians dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 4.13 nilai signifikansi pada kolom signifikansi data nilai tes awal (pre-test) untuk eksperimen adalah 0,210 dan kelas kontrol adalah 0,320 karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa tes awal (pre-test) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas *Pre-test*

**Tabel 4.14. Homogenitas Distribusi Nilai Awal Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.206	1	46	.652

Pada hasil uji homogenitas melalui program *SPSS 15.0 for Windows* dinyatakan bahwa nilai signifikansinya kemampuan

kedua kelas mengenai kemampuan Sejarah Kebudayaan Islam adalah 0,652. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

3) Uji – T

Setelah kedua kelas tersebut berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji-t satu pihak yaitu uji pihak kanan dengan nilai signifikansinya 0,05. Kriteria pengujian dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-test* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansinya 0,05. Data Uji-t akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15. Uji- T Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.215	.645	1.210	46	.232	3.12500	2.58279	-2.07389-	8.32389
	Equal variances not assumed			1.210	45.504	.233	3.12500	2.58279	-2.07542-	8.32542

Pada tabel 4.15, telah diketahui bahwa nilai f-hitung untuk asumsi varian adalah 0,215 dengan probabilitas (Sig.) 0,645.

Adapun ketentuan pengambilan keputusan didasarkan pada beberapa ketentuan sebagai berikut:

Hipotesis :

H_0 = Variansi hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah kebudayaan islam adalah tidak ada perbedaan yang signifikan.

H_1 = Variansi hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah kebudayaan islam adalah ada perbedaan yang signifikan.

Kriteria Keputusan :

- 1) Jika probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima
- 2) Jika probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Pada uji-t (post-test) bahwa nilai pada tabel hasil belajar menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan probabilitas (Sig.2-tailed) 0,232, 0,233 menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Bedasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (post-test) yang menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' dan mi'raj materi Sejarah kebudayaan islam memiliki perbedaan yang signifikan.

Dalam hal ini bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' dan mi'raj materi Sejarah kebudayaan islam pengaruhnya lebih baik dibandingkan dengan bahan ajar konvensional terhadap hasil belajar materi Sejarah Kebudayaan Islam pada tema Isra' Mi'raj. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' dan mi'raj materi Sejarah kebudayaan islam distribusi rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan dengan bahan ajar konvensional.

4) Uji Gain

Berdasarkan hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen kelas IVB dan kelas kontrol IVA, maka efektifitas pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dihitung dengan indeks gain sebagai berikut:

$$\text{Indeks Gian (g)} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal (100)} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 4.16. Kriteria Indeks Gain

Besar Persentase	Interpretasi
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$g > 0.3$	Rendah

Tabel 4.17. Tabel Uji g Kelas Kontrol

No	Pre-test	Post-test	Post-Pre	100- Pretest	G	Keterangan
1	50	75	25	50	0.5	Sedang
2	60	85	25	40	0.6	Sedang
3	80	75	-5	20	-0.25	Rendah
4	50	90	40	50	0.8	Tinggi
5	60	95	35	40	0.9	Tinggi
6	75	65	-10	25	-0.4	Rendah
7	65	80	15	35	0.4	Sedang
8	50	75	25	50	0.5	Sedang
9	60	95	35	40	0.9	Tinggi
10	45	95	50	55	0.9	Tinggi
11	60	75	15	40	0.4	Sedang
12	65	90	30	35	0.8	Tinggi
13	50	90	40	50	0.8	Tinggi
14	55	95	40	45	0.9	Tinggi
15	45	85	40	55	0.7	Sedang
16	60	95	35	40	0.9	Tinggi
17	50	95	45	50	0.9	Tinggi
18	65	75	10	35	0.3	Rendah
19	55	85	30	45	0.7	Sedang
20	80	85	5	20	0.25	Rendah
21	55	65	10	45	0.2	Rendah
22	50	80	30	50	0.6	Sedang
23	70	85	15	30	0.5	Sedang
24	65	90	25	35	0.7	Sedang

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil perhitungan uji gain yakni sebagai berikut: kategori rendah sebesar 2,1%, kategori sedang sebesar 41,6%, dan kategori tinggi sebesar 56,3%.

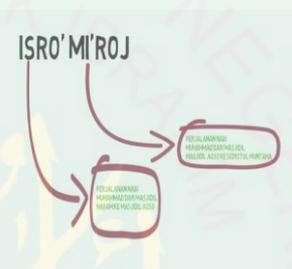
Tabel 4.18. Tabel Uji g Kelas Eksperimen

No	Pre-test	Post-test	Post-Pre	100- Pretest	G	Keterangan
1	65	90	25	35	0.7	Sedang
2	55	95	40	45	0.9	Tinggi
3	45	85	40	55	0.7	Sedang
4	70	100	30	30	1	Tinggi
5	55	95	40	45	0.9	Tinggi
6	50	85	35	50	0.7	Sedang
7	45	95	50	55	0.9	Tinggi
8	60	80	20	40	0.5	Sedang
9	55	75	20	45	0.4	Sedang
10	45	70	25	55	0.4	Sedang
11	65	90	25	35	0.7	Sedang
12	60	85	25	40	0.6	Sedang
13	50	80	30	50	0.6	Sedang
14	60	95	35	40	0.8	Tinggi
15	45	75	30	55	0.5	Sedang
16	65	95	30	35	0.8	Tinggi
17	55	80	25	45	0.5	Sedang
18	50	85	35	50	0.7	Sedang
19	50	85	35	50	0.7	Sedang
20	80	100	20	20	1	Tinggi
21	55	80	25	45	0.5	Sedang
22	40	85	45	60	0.7	Sedang
23	55	100	45	45	1	Tinggi
24	40	90	50	60	0.8	Tinggi

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil perhitungan uji gain yakni sebagai berikut: kategori rendah sebesar 0%, kategori sedang sebesar 62,5%, dan kategori tinggi sebesar 37,5%.

C. Revisi Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran Sejarah kebudayaan islam berbasis *Videoscribe* terdapat beberapa point yang harus direvisi agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Berikut bagian-bagian dari media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Videoscribe* yang telah direvisi.

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Mengganti jenis font dari jenis font <i>Times new roman</i> ke jenis font comic sans mc		
2	Menambahkan animasi pada halaman tujuan agar media lebih menarik.		
3	Mengganti soal Yang mudah agar anak lebih Tertantang dalam Belajarnya		
4	Mengganti dubber Suara pengiring Yang lebih islami Untuk anak2		

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

1. Pembahasan Hasil Validasi dan Hasil Angket Siswa Produk Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran *Videoscribe*

Pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe*, terutama yang memiliki spesifikasi pembelajaran dengan tambahan sebuah peta konsep yang mempermudah suatu pembelajaran dan dalam pembuatannya menggunakan desain yang menarik bagi anak karena ada dubber musik dan suara pengiring didalamnya. Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat meningkatkan efektifitas dan kemenarikan serta hasil belajar siswa pada tema ekosistem materi matematika pada kelas IV di MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.

Pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk siswa kelas IV MI ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum

tersedianya media pembelajaran pendukung berupa media interaktif pada pembelajaran Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam yang memiliki kriteria yang memadai, khususnya yang memiliki spesifikasi pembelajaran dengan mengintegrasikan karakter. Hal ini sesuai yang diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 65 tahun 2013 tentang prinsip pembelajaran yang digunakan salah satunya yakni : ”Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi efisiensi dan efektifitas pembelajaran”⁴⁹.

Sebagai aktifitas fisik, terkait dengan pelayanan belajar yang harus diberikan guru secara teknis, yakni merencanakan keterlibatan siswa agar lebih aktif belajar di rumah dan di kelas, misalnya dari menyiapkan segala kebutuhan belajar, melatih diri untuk melakukan kegiatan praktikum sendiri atau bersama teman, maka bahan ajar berbasis media *Videoscribe* ini dilengkapi dengan simulasi-simulasi yang bisa dibuat bahan tambahan belajar sehingga dapat menambah pendalaman materi siswa.

Sedangkan aktifitas mental dapat dilihat dari semangat siswa dalam belajar. Bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dilengkapi dengan gambar, desain yang menarik yang sesuai dengan usia anak kelas IV dan suara pengiring yang baik. Motivasi adalah penggerak tingkah

⁴⁹ Permendiknas Nomor 65 tahun 2013 Bab I tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

laku kearah suatu tujuan dengan didasari suatu kebutuhan.⁵⁰ Hal ini penting, karena tanpa adanya perencanaan terhadap apa yang perlu dipikirkan oleh siswa selama belajar maka hasilnya akan sia-sia.

Oleh karena itu siswa tidak harus berfikir dengan yang hanya mengutamakan kemampuan otak tetapi di dasari dengan keinginan hati. Sehingga keterlibatannya secara emosional benar-benar memberi manfaat terhadap diri dan lingkungan belajarnya.

Tujuan pembelajaran ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa. Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun sajian materi yang tertulis dalam bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* ini yaitu lebih memperhatikan unsur konsep yang sesuai dengan realita dan dengan gambar-gambar sebagai contoh dalam materi. Untuk keperluan ini, peneliti mengumpulkan dan menyeleksi bahan kepustakaan yang relevan serta informasi-informasi aktual di buku-buku MI, internet dan sumber-sumber lain. materi disusun dengan banyak memberikan peluang berpikir dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.

Cara ini menunjukkan proses pembelajaran di kelas IV MI Alhikmah Kota Blitar kurang berjalan dengan baik karena buku Sejarah Kebudayaan Islam dari pemerintah materinya hanya diceritakan dikelas

⁵⁰ Tabrani Rusyan, dkk. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), hlm 99.

dan sangat luas materi yang disajikan , yang membuat siswa kurang mengerti terhadap materi yang berkaitan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam pada tema isra' mi'raj tentang hikmah dan alasan Rosulullah Saw pergi melaksanakan Isra' Mi'raj .

Media pembelajaran adalah perantara yang berupa sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat dimanfaatkan siswa untuk menunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.⁵¹ Media Pembelajaran *Videoscribe* adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman pada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik menerima materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran dapat digunakan jika media tersebut mendukung tercapainya tujuan instruksional yang telah dirumuskan serta sesuai dengan sifat materi instruksionalnya telah dirumuskan.⁵²

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah bahan ajar berbasis media *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MI. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada proses desain pengembangan *Dick and Carey* yaitu *Identifying Intructional Goal* (Analisis kebutuhan), *Conducting*

⁵¹ A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Im. 248-249

⁵² Arif S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), Cet. Ke-16, hlm. 197.

Intructional Analysis(Analisis pembelajaran), *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Analisis pembelajar dan konteks), *Writing Performance Objectives* (Tujuan umum khusus), *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan instrument, *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran), *Developing and Selecting IntruccionI* (Mengembangkan strategi pembelajaran), *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif), *Revising Intruccion* (Melakukan revisi), *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Evaluasi sumatif). Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam pada tema Isra' Mi'raj .

Media pembelajaran ini didesain untuk digunakan siswa sebagai sarana belajar secara mandiri. Media pembelajaran ini hanya digunakan sebagai suplemen pembelajaran bagi siswa untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan tidak disarankan untuk digunakan sebagai bahan ajar utama. Media ini dapat digunakan sesuai tingkat pemahaman siswa. Siswa bebas memilih materi sesuai dengan kebutuhannya.

Media pembelajaran ini divalidasi oleh para ahli setelah dikembangkan, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakannya sehingga penggunaan media pembelajaran tersebut dapat maksimal. Validasi yang dilakukan para ahli berfokus pada isi konten materi dan desain dari media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi para ahli terhadap produk pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis *Videoscribe* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Untuk mengetahui bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tersebut valid dan praktis dilakukan uji coba dalam hal ini adalah *expert reviews*. Validasi yang dilakukan oleh pakar berfokus pada tiga karakteristik utama yaitu materi/isi SKI, desain media produk, dan pembelajaran SKI. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah media pembelajaran berbasis *Videoscribe* divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu jumlah skor angket dan data kualitatif yaitu komentar dan saran dari para ahli. Hasil angket dari ketiga ahli tersebut menunjukkan kriteria sangat valid pada ahli materi/isi Sejarah Kebudayaan Islam dan ahli desain produk media pembelajaran, sedangkan kriteria valid pada ahli pembelajaran. Sehingga pada bahan ajar berbasis media *Videoscribe* materi Sejarah Kebudayaan Islam ini tidak dibutuhkan revisi.

Hasil perhitungan angket dari para ahli berada pada tingkat kualifikasi valid yaitu dengan presentasi perolehan dari ahli materi 88%, ahli desain 87% dan ahli pembelajaran 92%, sehingga aplikasi media pembelajaran berbasis *Videoscribe* yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan termasuk dalam kategori layak untuk digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Pada proses pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* ini, peneliti melakukan uji coba kepada siswa sebagai pembelajar yang dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa dan uji coba lapangan dilakukan kepada 24 siswa dalam kelompok eksperimen kelas IVB MI Alhikmah Kota Blitar.

Prototype yang telah dilakukan uji coba pada kelompok kecil ini mendapat persentase hasil validasi sebesar 86% sehingga jika dikonversikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Sedangkan, uji coba lapangan mendapat persentase hasil validasi sebesar 85% sehingga jika dikonversikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* ini dapat disaksikan seluruh siswa di kelas dengan bantuan LCD.

2. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk di MI Alhikmah Kota Blitar

Setelah peneliti melakukan pengajaran pada kedua kelas tersebut, peneliti melakukan kegiatan posttest untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar selama 4 kali pertemuan. *Posttest* ini disusun dengan soal yang berbeda dengan soal *Pretest*. Hal ini dilakukan peneliti untuk menghindari *hallo-effect* pada responden. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto bahwa salah satu kesalahan yang bersumber pada penilai adalah adanya kesan tertentu dari penilai terhadap peserta didik yang dinilainya, baik yang berasal dari pengalaman pribadinya mengenai peserta didik tersebut maupun informasi yang berasal dari orang lain mengenai peserta didik yang bersangkutan.⁵³

Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* materi Sejarah Kebudayaan Islam ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar pada kelas kontrol.

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 120.

Selanjutnya kegiatan uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas IV MI Alhikmah Kota Blitar, uji coba ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan jenis *non equivalent group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua kelompok yang tidak sama (*non equivalent*) dan kemudian salah satu kelompok berfungsi sebagai kelompok kontrol, dan satu lagi berfungsi sebagai kelompok eksperimen.

Pada hasil uji homogenitas melalui program *SPSS 15.0 for Windows* dinyatakan bahwa nilai signifikansinya kemampuan kedua kelas mengenai kemampuan Sejarah Kebudayaan Islam adalah 0,645 dan 0,232. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen. Maka, metode metode kuasi eksperimen dengan jenis *non equivalent group pretest-posttest design* sesuai digunakan dalam penelitian ini.

Pada metode kuasi eksperimen ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subjek per kelompok.⁵⁴ Sehingga pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengambil ukuran sampel yaitu 24 responden pada kelompok kontrol dan 24 responden pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan tanpa bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe*. Sedangkan pada

⁵⁴ Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67.

kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe*.

Hasil *pretest* di kelas IV A dan IVB yang dilakukan secara bersamaan ini menunjukkan rata-rata di bawah KKM yaitu 59 pada kelas kontrol dan 55 di kelas eksperimen. Dari hasil *pretest* ini peneliti dapat menganalisis kelemahan pengetahuan siswa dalam konsep penyajian materi isra' mi'raj (alasan, kapan terjadinya, dengan siapa, naik apa dan apa hikmah dari peristiwa isra' mi'raj). Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Dimiyati dan Mujiono yakni hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁵

Selain itu, bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* pada pokok bahasan materi isra' mi'raj (alasan, kapan terjadinya, dengan siapa, naik apa dan apa hikmah dari peristiwa isra' mi'raj). secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB di MI Alhikmah Kota Blitar. Dengan melihat rata-rata (mean) kelas kontrol lebih kecil dibanding kelas eksperimen pada soal *post test* yaitu 84 < 87.

⁵⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 201

Berdasarkan hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen kelas IVB dan kelas kontrol IVA, maka efektifitas pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dihitung dengan indeks gain kelas kontrol mendapat rata-rata 0.108 dan kelas eksperimen 0.708. Maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi Sejarah Kebudayaan Islam pada pokok bahasan materi isra' mi'raj (alasan, kapan terjadinya, dengan siapa, naik apa dan apa hikmah dari peristiwa isra' mi'raj). pada siswakesel IV di MI Alhikmah Kota Blitar.

Pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* terdapat beberapa responden yang mengalami nilai meningkat, dan bahkan menurun. Pada kelompok kontrol sebanyak 22 anak yang mengalami peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* dan 2 anak yang mengalami penurunan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*. Sedangkan pada kelompok eksperimen, terdapat 24 anak yang mengalami peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest*, dan tidak ada anak yang mengalami penurunan *pretest* dan *posttest*.

Adanya kestabilan, peningkatan, dan penurunan hasil belajar tersebut dapat menunjukkan disebabkan oleh beberapa faktor. Hal tersebut membuktikan jika suatu keberhasilan proses pembelajaran membutuhkan dukungan dan mengaitkan beberapa aspek.

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal, faktor rohani atau psikologis, dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor dari dalam siswa seperti keadaan/ kondisi jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologis) siswa. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar siswa, seperti keadaan/ kondisi lingkungan di sekitar siswa.⁵⁶ Salah satu aspek psikologi siswa adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berfikir, memproses, dan mengerti suatu informasi.⁵⁷

Hasil riset menunjukkan bahwa murid yang belajar dengan menggunakan gaya belajar yang dominan, saat mengerjakan tes akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan bila mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka.⁵⁸ Terdapat macam-macam gaya belajar, antara lain gaya belajar auditori, gaya belajar visual, gaya belajar kinestetik, gaya belajar global, dan gaya belajar analitik. Pada proses penelitian ini, proses pembelajaran di desain dengan menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* mendukung cara belajar gaya belajar auditori dan gaya belajar visual.

⁵⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 199.

⁵⁷ Adi Gunawan, *Genius Learning Strategy Petunjuk Proses Mengajar*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004), hlm. 139.

⁵⁸ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm. 1.

Apabila dilihat dari hasil indeks gain, siswa yang termasuk dalam kategori rendah dapat diprediksi oleh beberapa faktor penyebabnya yaitu faktor gaya belajar, faktor kesiapan siswa, dan faktor kemampuan siswa. Jadi, adanya siswa yang berada pada kategori rendah di indeks gain dapat dikatakan siswa tersebut memiliki gaya belajar yang kurang cocok apabila menggunakan media yang digunakan guru dalam proses pembelajarannya.

Pada uji-t (post-test) bahwa nilai pada tabel hasil belajar menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam probabilitas (*Sig.2-tailed*) 0,232, 0,233 menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Bedasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (post-test) yang menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki perbedaan yang signifikan.

B. Saran Pemanfaat, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk, dan keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas IV disarankan hal-hal berikut.

- a. Bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas IV yang dikembangkan ini hanyalah sebagai media pendukung penanaman konsep kepada siswa. Maka pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya kegiatan percobaan tetap dilaksanakan.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

Untuk diseminasi produk pada sasaran yang lebih luas maka disarankan hal-hal berikut.

- a. bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas IV dapat digunakan secara menyeluruh di dalam kelas.
- b. bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas IV ini dapat digunakan dan digandakan secara lebih luas jika ternyata penggunaannya efektif dan efisien.

3. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut. bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas IV masih memiliki beberapa kelemahan seperti yang telah disebutkan pada kajian produk hasil pengembangan. Oleh sebab itu, disarankan kepada pengembangan yang berminat untuk mengatasi kelemahan ini.

- a. Pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran *Videoscribe* tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas IV selanjutnya, hendaknya diberikan alokasi waktu untuk menyelesaikan setiap kegiatan seperti pemutaran video dan kegiatan simulasi.
- b. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam dan melihat pada kompetensi dasar dan ditambah dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- c. Hendaknya dalam pengisian suara agar menggunakan mikophone agar yang dihasilkan lebih baik dan halus.
- d. Penggunaan dubber dalam media ini hendaknya memperhatikan umur responden agar lebih cocok ketika didengarkan dan menghidupkan suasana kelas
- e. Disarankan kepada guru sekolah dasar khususnya guru Agama Islam untuk mencoba mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Dudung. 2011. *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Abubakar, Isti'anah. *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*. Artikel tidak diterbitkan.

Ali, Muhammad. 2007. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Al Qur'an Al Hikmah. 2013. Kementerian Agama RI, Jakarta : Wali.

Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Air, Jon, dkk. 2014. *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heard*. London : sparkol ltd.

Daryanto. 2014. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.

Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher.

Dedi Setyawan Dan Andini Dwi Arumsari, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Educultural: International Journal Of Education, Culture And Humanities, E-Issn 2615-451x Vol.1, No.2, Februari 2019.

Dewi, Erni Ratna. Metode Pembelajaran Modern Dan konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. Jurnal ilmu pendidikan, keguruan dan pembelajaran, e-ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203, VOL. 2, No. 1 April 2018.

Dian, Anggraini k. 2016. *The Identification Of Learning Difficulties In 5th Grade Students At Sosrowijayan State Elementary Schools Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar; No, 3.Vol: 5.

Djamarah, Syaiful Bahri., dan Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta:Penerbit Rineck Cipta, 2012).

Gunawan, Adi. 2004. *Genius Learning Strategy Petunjuk Proses Mengajar*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Hilman Latif, Dede Rohmat Dan Epon Ningrum. *Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar*. Jurnal GEA vol 14 no. 2 Oktober 2014.

<http://be-gino.blogspot.com/2013/05/software-presentasi-keren.html> diakses tanggal 29 mei 2019.

<https://www.buatkuingat.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-videoscribe-sparkol.html> diakses tanggal 28 agustus 2019.

Husein, Umar. 1999. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyidi. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.

Misminarti, Eka. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia melalui Cerita Islami di MIN Beji Pasuruan*, Tesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Mudjiono, dan Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Rineka Cipta,

Munir, Abdullah. 2010. *Menjadi Kepala Sekolah Efektif* . Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Niarti, Novi. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Menyimak untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Tesis: Universitas Lampung Bandar Lampung.

Pangasra, Abdul Aziz Tata. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar mata Pelajaran Fiqh dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Masyarakat Petani*. Tesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013. 2013. tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*.

Permendiknas Nomor 65 tahun 2013 Bab I tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Purwono, J., Yutmini, S., dan Anitah, S. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajara Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, April 2014.

Rosyida, Mustaji dan W.T Subroto. 2017. *The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School*, *Jurnal The 1st International*

Conference on Education Innovation (ICEI) ISBN 978-602-50898-0-0, Surabaya: UNS.

Rusyan, Tabrani, dkk. 1994. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sadiman, Arif S. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Sadiman, Arief S. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Syahroni & Nurfitriyanti. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal formatif 7 (3): 262-271.

Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Subana, dkk. 2000. *Statistika pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Supadi. 2015. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Di Smp Negeri 2 Miri Sragen*. Tesis: Program Pasca Sarjana Universitas Muhamadiyah Surakarta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010).

Turmudi. *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), hlm. 214.

Virlyani, Nurlyta. 2016. *Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter Untuk Siswa Kelas II MI Raudlatul Falah Talok*. . Tesis: Malang, Pasca UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

LAMPIRAN





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No 34 Dadaprejo Kota Batu 65123, Telpun (0341) 531123, Faksimile (0341) 530130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-212/Ps/HM.01/10/2019

10 Oktober 2019

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MI Al-Hikmah

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami mengajukan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Guyub Aji Prastyo
NIM : 17761027
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I.
2. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videoscribe pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah Jingglong, Blitar

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb





**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN AL-HIKMAH
MI AL-HIKMAH
JINGGLONG SUTOJAYAN BLITAR**

Akte Notaris Hestining Cholifah, S.H., M.Ko No. 01 Tanggal 22 Juni 2016
Alamat : Jl. Mawar No. 36 Jingglong Sutojayan Blitar Kode Pos 66172 Telp. (0342) 443227
E-mail : alhikmahjingglongmi@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 148/168/MI.AL/XI/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DEWI AMRILLAH
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit kerja : MI Al hikmah Jingglong

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : Guyub Adjie Prastyo
NIM : 17761027
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di MI Al-hikmah Jingglong dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videocribe Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-hkmah Jingglong Blitar"

Demikian Surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 26 November 2019



INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “pengembangan bahan ajar berbasis media videoscribe tema isra’ dan mi’raj kelas IV materi sejarah kebudayaan islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-hikmah kota Blitar”. Peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : M. Gus Nur Wahid, M.Pd.
NIP :
Instansi : UIN Maliki Malang
Pendidikan : S3 - PAI - interdisipliner
Alamat : Pungjur - Lampung

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengopersikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi tanda check (√) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Kurang Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Baik
Sangat Kurang Jelas	Kurang Jelas	Cukup Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Kurang Menarik	Kurang Menarik	Cukup Menarik	Menarik	Sangat Menarik
Sangat Kurang Mudah	Kurang Mudah	Cukup Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Sangat Kurang Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Tepat	Sangat Tepat

2. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media.

B. Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi				✓		
2	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada bagian awal materi			✓			
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		
4	Penyampaian materi pembelajaran mudah untuk dipahami				✓		
5	Pemberian contoh pada materi			✓			

	mendukung pemahaman materi						
6	Materi disajikan lengkap dan benar secara teori				✓		
7	Gambar yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran					✓	
Aspek Komunikasi Visual							
8	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓		
9	Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar				✓		
10	Gambar yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar					✓	
11	Gambar yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi					✓	
12	Desain tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik					✓	
13	Terdapat umpan balik pada soal evaluasi					✓	
14	Paduan warna yang digunakan telah sesuai				✓		
15	Soal kuis jelas dan mudah dipahami				✓		
16	Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar					✓	
17	Penggiring lagu sesuai dengan dunia anak-anak					✓	
18	Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah					✓	

19	Terdapat umpan balik dalam fitur kuis						✓
20	Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untk mengembangkan media pelajaran lain						✓



C. Komentor dan Kesimpulan:

→ Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi deskriptor dan Indikator.

→ Soal disesuaikan dengan materi ajar.

→ Perbaikan kembali tata tulisnya.

direrisi dan bisa dilanjutkan untuk di ajarkan di kelas.

Malang, Oktober 2019

Validator,


(M. Gus Nur Wahid)

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “pengembangan bahan ajar berbasis media videoscribe tema isra’ dan mi’raj kelas IV materi sejarah kebudayaan islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-hikmah kota Blitar”. Peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : *Dr. Hj. Samsul Susilawati M.Pd.*
NIP : *197606192005012005*
Instasi : *Sekprodi PAI-BSI S3 UIN Malang.*
Pendidikan :
Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengopersikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi tanda check (√) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Kurang Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Baik
Sangat Kurang Jelas	Kurang Jelas	Cukup Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Kurang Menarik	Kurang Menarik	Cukup Menarik	Menarik	Sangat Menarik
Sangat Kurang Mudah	Kurang Mudah	Cukup Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Sangat Kurang Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Tepat	Sangat Tepat

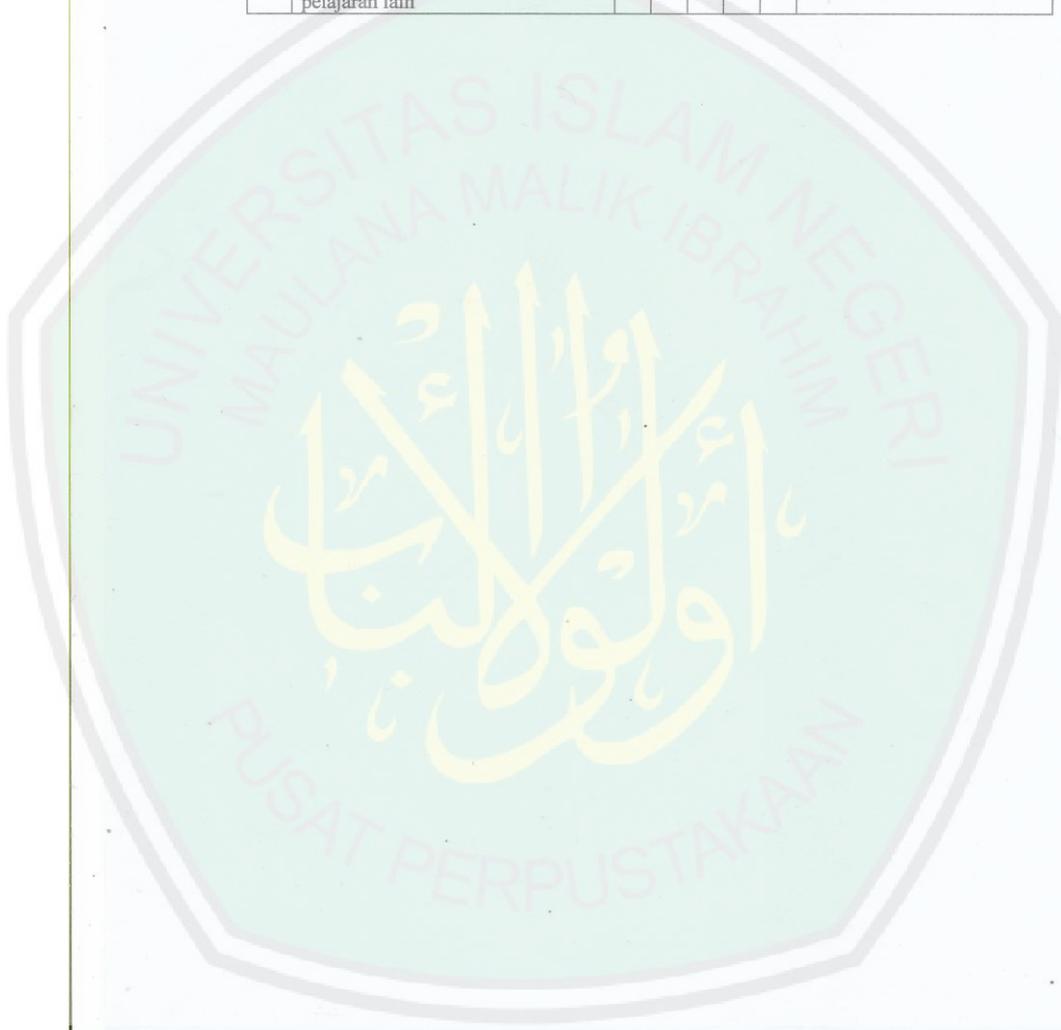
2. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media.

B. Instrumen Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan				✓		
2	Panduan penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami				✓		
3	Media pembelajaran dapat dijalankan diberbagai <i>windows</i>				✓		
4	Media pembelajaran dapat dijalankan pada PC/ laptop dengan baik				✓		

5	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				✓	
6	Media tidak mudah eror saat dioperasikan				✓	
7	Media saat dijalankan tidak memberatkan kinerja perangkat (PC/ laptop)				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
8	Penyajian contoh gambar yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓	
9	Alur penyajian materi pembelajaran sistematis dan terstruktur				✓	
10	Tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik					✓
11	Kejelasan antara tulisan dan suara dubber					✓
12	Kualitas video yang ditampilkan media baik					✓
13	Gambar yang disajikan mendukung materi pembelajaran					✓
14	Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proposional dengan tampilan layar					✓
15	Pemilihan dan paduan warna yang digunakan pada media telah sesuai				✓	
16	Kemudahan dalam memahami pesan dalam media				✓	
17	Penggiring lagu sesuai dengan dunia anak-anak				✓	
18	Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah					✓

19	Terdapat umpan balik dalam fitur kuis						✓	
20	Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untk mengembangkan media pelajaran lain						✓	



C. Komentor dan Kesimpulan:

Bisa dengan ke Canggih!

Malang, 21. Oktober 2019

Validator,


Dr. Hj. Jamil Subhanji M. Pd

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “pengembangan bahan ajar berbasis media videoscope tema isra’ dan mi’raj kelas IV materi sejarah kebudayaan islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-hikmah kota Blitar”. Peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Muhammad Khoirul Absor, M.Pd
NIP :
Instansi : MI AL-HIKMAH
Pendidikan : S2 (PGMI)
Alamat : Desa Pandanarum Rt.02 Rw.03, Sutojayan
Blitar

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengopersikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi tanda check (√) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Kurang Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Baik
Sangat Kurang Jelas	Kurang Jelas	Cukup Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Kurang Menarik	Kurang Menarik	Cukup Menarik	Menarik	Sangat Menarik
Sangat Kurang Mudah	Kurang Mudah	Cukup Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Sangat Kurang Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Tepat	Sangat Tepat

2. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon untuk memberikan tanda (√) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media.

B. Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1	Media pembelajaran dapat dijalankan diberbagai <i>windows</i>				√		
2	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan					√	
3	Panduan penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami				√		
4	Media pembelajaran bersifat interaktif				√		
5	Media tidak mudah eror saat					√	

	dioperasikan						
6	Media saat dijalankan tidak memberatkan				✓		
7	Gambar yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran					✓	
Aspek Komunikasi Visual dan desain pembelajaran							
8	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓		
9	Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar				✓		
10	Gambar yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar					✓	
11	Gambar yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi					✓	
12	Desain tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik					✓	
13	Terdapat umpan balik pada soal evaluasi					✓	
14	Paduan warna yang digunakan telah sesuai				✓		
15	Soal kuis jelas dan mudah dipahami				✓		
18	Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar					✓	
19	Terdapat umpan balik pada soal evaluasi					✓	
20	Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas					✓	

C. Komentor dan Kesimpulan:

→ Pemberian Suara Agar diperbesar
→ Mediana ditambahkan Animasi
dan Gambar Agar lebih Menarik
→ Ukuran Huruf diperbaiki.

Malang, Oktober 2019

Validator,



(.....)
M. Khoirul Absor, M.Pd

FORMAT PENILAIAN OLEH SISWA KELAS IV

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.

1. Apakah media pembelajaran *videoscibe* dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. biasa saja
 - d. Kurang mudah
 - e. Sulit
2. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran *videoscibe* dapat memberi semangat dalam belajar adik?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat semangat
 - c. Kurang memberi semangat
 - d. Tidak memberi semangat
 - e. sangat tidak memberi
3. Menurut adik, bagaimana soal-soal pada media pembelajaran *videoscibe* ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. biasa saja
 - d. sulit
 - e. sangat sulit
4. Bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran *videoscibe*?
 - a. Sangat mudah dibaca
 - b. Mudah dibaca
 - c. bisa dibaca
 - d. Kurang mudah di baca
 - e. tidak bisa dibaca
5. Bagaimanakah suara pengiring pada *videoscibe*?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. Kurang baik
 - d. tidak baik
 - e. sangat tidak baik
6. Bagaimanakah Keselarasan atau kesesuaian antara gambar, suara pengiring, suara isi dan penulisan teks pada *videoscibe*?
 - a. Sangat baik
 - d. tidak baik

- b. baik
c. kurang baik
7. Selama melihat media pembelajaran *videoscribe*, apakah adik menemui kata-kata yang sulit?
- a. Tidak menemukan
b. Cukup banyak menemukan
c. Jarang menemukan
- d. menemukan
e. Sering menemukan
8. Bagaimana perasaan adek ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe*?
- a. Sangat menyenangkan
b. menyenangkan
c. biasa saja
- d. Kurang
e. Tidak
9. Apakah media pembelajaran *videoscribe* sesuai dengan usia adek sekarang?
- a. Sangat sesuai
b. Sesuai
c. kurang sesuai
- c. Tidak sesuai
d. sangat Tidak sesuai
10. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar adik ?
- a. Sangat setuju
b. setuju
c. Kurang setuju
- c. tidaksetuju
e. sangat Tidak setuju

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (x) di depan huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar

1. Kota Thaif terletak di sebelah...
 - a. Timur kota mekah
 - b. Barat kota mekah
 - c. Tenggara kota mekah
 - d. Barat daya kota mekah

2. Rasulullah memutuskan hijrah ke thaif karena mendapat berbagai ancaman dan penolakan dari kaum ...
 - a. Hasyim
 - b. Kafir Quraisy
 - c. Muslimin
 - d. Dani

3. Keadaan alam kota thaif yaitu...
 - a. Gersang
 - b. Subur
 - c. Tandus
 - d. Panas

4. Kota Thaif dihuni oleh Bani...
 - a. Hasyim
 - b. Saqif
 - c. Tamim
 - d. Umayyah

5. Reaksi penduduk kota Thaoif saat Rasulullah datang dan menyiarkan agama islam adalah...
 - a. Menolak
 - b. menerima
 - c. Biasa
 - d. Berlapang dada

6. Yang menyuruh Rasulullah hijrah ke Thaif adalah...
 - a. Allah
 - b. Abu Tholib
 - c. Malaikat Jibril
 - d. Siti Khodijah

7. Rasulullah hijrah ke Thaif pada tahun ...
 - a. 9 kenabian
 - b. 10 kenabian
 - c. 7 kenabian
 - d. 6 kenabian

8. Yang menemani Rasulullah hijrah ke Thaif adalah ...
 - a. Zaid bin Haritsah
 - b. Umar bin khotob
 - c. Abu Tholib
 - d. Addas

9. Pada saat Rasulullah berdakwah ke kota Thaif beliau dilempari...
 - a. Makanan
 - b. Batu
 - c. Anggur
 - d. Kurma

10. Saat Rasulullah kembali ke Mekah beliau berhenti sejenak di kebun...
 - a. Jeruk
 - b. Kurma
 - c. Anggur
 - d. Apel

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar !

1. Jelaskan yang kamu ketahui tentang Isra Mi'raj?
.....

2. Apa yang diperintahkan Allah Swt bagi seluruh umat muslim dari Isra' dan Mi'raj?
.....

3. Apa yang melatarbelakangi peristiwa Isra' Mi'raj?
.....

4. Dilangit keberapa nabi bertemu dengan nabi Adam as?
.....

5. Gambaran tentang prilaku kehidupan manusia didunia yang seperti apakah, yang diperlihatkan Kepada Nabi Muhammad Saw dalam peristiwa Isra' Mi'raj ?
.....



SOAL POSTEST

Nama :.....

Kelas :.....

A. Berilah tanda silang (x) di depan huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar

1. Pada saat isra' mi'raj Rasulullah ditemani ...
 - a. Malaikat mikail
 - b. Malaikat Malik
 - c. Malaikat Jibril
 - d. Abu Tholib
2. Kendaraan yang digunakan Rasulullah isra' mi'raj adalah...
 - a. Gajah
 - b. Buroq
 - c. Kuda
 - d. Unta
3. Setelah dari Masjidil Haram Rasulullah menuju ke...
 - a. Masjidil Aqsho
 - b. Sidratul muntaha
 - c. Baitul makmur
 - d. 'Arsy
4. Perintah yang diperoleh Rasulullah saat peristiwa isra' mi'raj adalah...
 - a. Menunaikan Haji
 - b. Menunaikan zakat
 - c. Puasa Ramadhan
 - d. Sholat 5 waktu
5. Isra' mi'raj terjadi pada ...
 - a. 27 Rajab tahun 11 kenabian
 - b. 27 Rajab tahun 12 kenabian
 - c. 27 Rajab tahun 10 kenabian
 - d. 27 Rajab tahun 13 kenabian
6. Baitul Maqdis adalah nama lain dari...
 - a. Masjidil Haram
 - b. Masjid Nabawi
 - c. Masjidil Aqsho
 - d. Masjid Quba

7. Tempat yang di singgahi Rasulullah saat peristiwa isra' mi'raj, kecuali...
 - a. Kota madyah
 - b. Bukit Tursina
 - c. Kota Madyah
 - d. Kota Thaif
8. Di langit ketujuh Rasulullah bertemu dengan...
 - a. Nabi Adam a.s.
 - b. Nabi Yusuf a.s.
 - c. Nabi Harun a.s.
 - d. Nabi Ibrahim a.s.
9. Orang yang mempercayai peristiwa peristiwa isra' mi'raj adalah...
 - a. Ali bin Abu Tholib
 - b. Umar bin Khotob
 - c. Abu Tholib
 - d. Abu Bakar
10. Sikap masyarakat mekah atas peristiwa isra' mi'raj adalah...
 - a. Mempercayai
 - b. Tidak mempercayai
 - c. Menerima
 - d. Biasa saja

isilah titik dibawah ini dengan benar!!!

1. Apa yang melatarbelakangi peristiwa Isra' Mi'raj?
.....
2. Apa yang diperintahkan Allah Swt bagi seluruh umat muslim dari Isra' dan Mi'raj?
.....
3. Apa hukuman bagi orang yang meninggalkan sholat ?
.....
4. Dilangit beberapa nabi bertemu dengan nabi sulaiman as?
.....
5. Gambaran tentang prilaku kehidupan manusia didunia yang suka mengadu domba seperti apakah yang diperlihatkan Kepada Nabi Muhammad Saw dalam peristiwa Isra' Mi'raj ?
.....

Gambar Dokumentasi Pengajaran Dengan Menggunakan Media

Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*

