

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*
BERBASIS WEB MELALUI *BLENDED LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI
MADRASAH TSANAWIYAH NUSANTARA KOTA
PROBOLINGGO**

TESIS

Oleh:
Riella Anggun Hidayati
NIM.18770030



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*
BERBASIS WEB MELALUI *BLENDED LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI
MADRASAH TSANAWIYAH NUSANTARA KOTA
PROBOLINGGO**

Tesis
Diajukan Kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Agama Islam

Oleh:
Riella Anggun Hidayati
NIM. 18770030



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

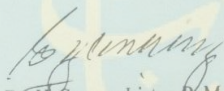
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS


Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Web Melalui *Blended Learning* pada Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Nusantara Kota Probolinggo” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Batu, 21 - Juli - 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

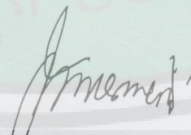

Dr. H. Sugeng Listyo, M.Pd
NIP. 19690526 200003 1 003


Dr. Indah Amhatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 19790202 200604 2 003

Batu, 21 - Juli - 2020

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam


Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag.
NIP. 19691020200003 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Web Melalui *Blended Learning* pada Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Nusantara Kota Probolinggo” ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 30 Juli 2020

Dewan Penguji

(H. Aunur Rofiq, Lc. M.Ag., Ph.D)
NIP. 1967092820003 1 002

Ketua

(Dr. M Samsul Hady, M.Ag)
NIP. 19660825199403 1 002

Penguji Utama

(Dr. H. Sugeng Listyo, P. M.Pd)
NIP. 19690526 200003 1 003

Anggota

(Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd)
NIP. 19790202 200604 2 003

Anggota

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



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

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riella Anggun Hidayati
NIM : 18770030
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Alamat : Jl. Kaliamas, No 345, Desa Kalirejo, Kec. Dringu,
Kab. Probolinggo
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning*
Berbasis *Website* Melalui *Blended Learning* pada
Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa di MTs Nusantara Kota Probolinggo

Menyatakan bahwa tesis yang peneliti buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, adalah hasil karya sendiri dan bukan duplikasi karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat unsur-unsur duplikasi dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia bertanggungjawab untuk diproses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Batu, 02 Juli 2020
Hormat saya,



Riella Anggun Hidayati
NIM. 18770030

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas limpahan rahmat dan bimbingan Allah SWT, tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Melalui *Blended Learning* pada Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Nusantara Kota Probolinggo” dapat selesai, semoga berguna dan bermanfaat. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW, semoga keselamatan selalu tercurahkan kepada beliau dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

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

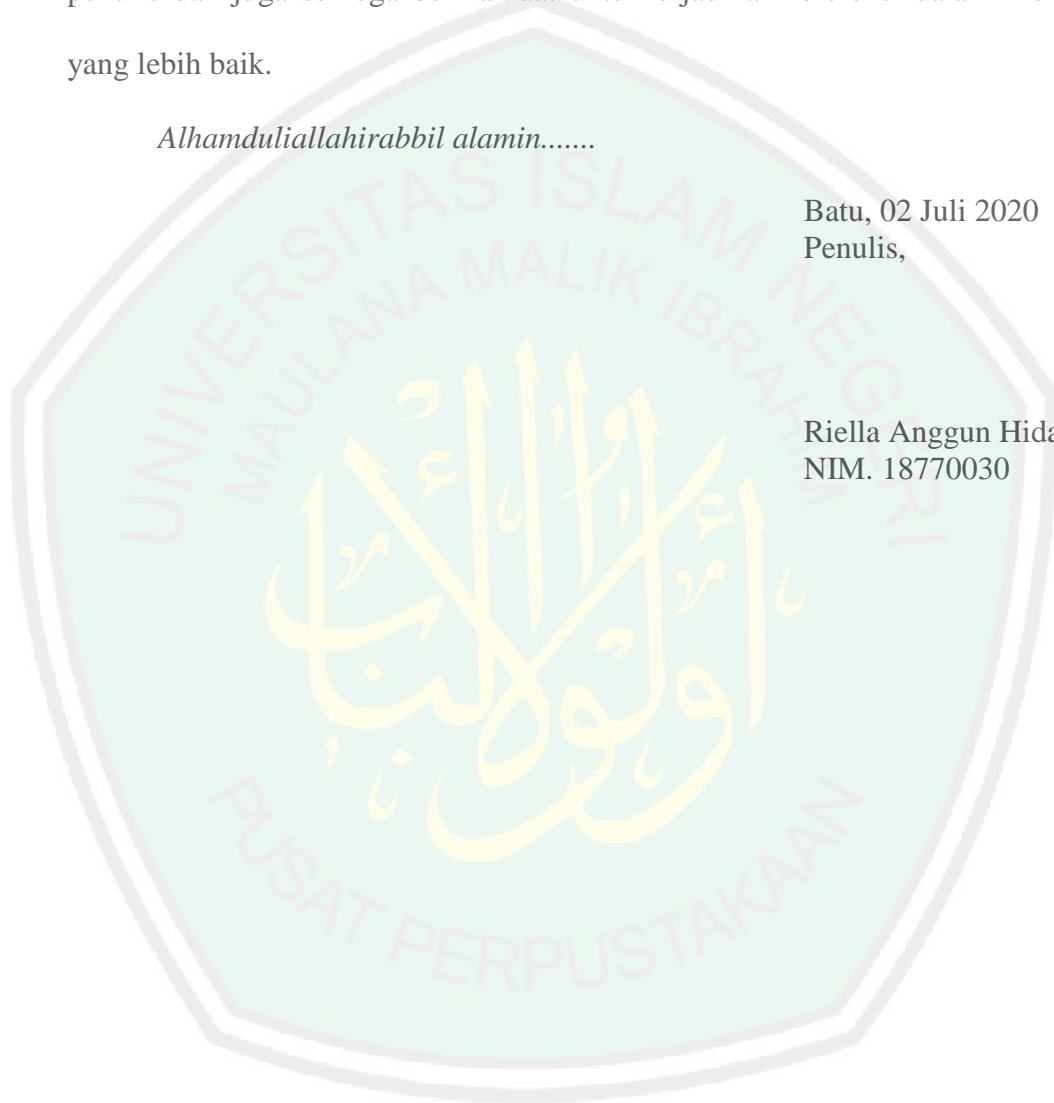
1. Prof. Dr. H. Abd Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dan pada Pembantu Rektor, atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
2. Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
3. Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag, selaku Ketua Program Studi dan Dr. Muhammad Amin Nur, M.A selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam. Atas segala motivasi, koreksi dan kemudahan layanan selama studi.
4. Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak membimbing dan memberikan petunjuk serta arahan kepada penulis dalam menyusun tesis ini.
5. M. Holil, S.Ag.M.Pd selaku Kepala MTs Nusantara Kota Probolinggo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian. Serta guru-guru dan staf MTs Nusantara yang telah membantu penulis dalam melengkapi data dalam penyusunan tesis.

Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis. Akhirnya penulis berharap, semoga tesis ini berguna dalam menambah wawasan penulis dan juga semoga bermanfaat untuk dijadikan referensi dalam membuat yang lebih baik.

Alhamdulillahirabbil alamin.....

Batu, 02 Juli 2020
Penulis,

Riella Anggun Hidayati
NIM. 18770030



PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak Sah Indang dan ibu Karmin, kedua orang yang paling berjasa dalam hidup, yang senantiasa membimbing, mendoakan, serta mendukung setiap langkah baik secara moral dan materiil.
2. Kakak Riefik, Nilam dan Rafli, yang tak luput memberi dukungan dan mengingatkan tugas dan kewajiban.
3. Guru-guru yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat dan ta'dhim kepada beliau semua yang telah ikhlas dan ridho atas ilmu yang diberikan.



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
MOTTO	xvi
ABSTRAK INDONESIA	xvii
ABSTRAK INGGRIS	xviii
ABSTRAK ARAB	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian & Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk	8
F. Originalitas Penelitian	9
G. Hipotesis Penelitian.....	15
H. Definisi Operasional	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengembangan Media <i>E-Learning Berbasis Website</i>	17
B. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	31
C. Sejarah Kebudayaan Islam	34
D. Hasil Belajar	42

E. Kerangka Berfikir	45
----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	47
C. Uji Coba Produk	49
1. Desain Uji Coba	49
2. Subjek Uji Coba	50
3. Jenis Data	50
4. Instrumen Pengumpulan Data	51
5. Teknik Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	58
1. Spesifikasi Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	58
2. Desain Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	68
B. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	72
1. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	72
2. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli IT/Media	73
3. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru	79
4. Revisi Produk	82
C. Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	85
1. Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i> Melalui Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Kelas VII MTs Nusantara	85
2. Analisis Uji Keefektifan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i> Melalui Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> dari Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> di Kelas VII (Eksperimen)	87

3. Analisis Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning* dari Hasil *Pre-test* dan *Post-test* di Kelas VII (Kontrol) 89

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk	97
1. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i>	97
2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i> Melalui Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII MTs Nusantara	100
3. Hasil Uji keefektifan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i> Melalui Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII MTs Nusantara	101
B. Saran	103
1. Saran Pemanfaatan	103
2. Saran Diseminasi Produk	104
3. Saran Pengembangan Penelitian Lanjut	104
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR TABEL

Tabel

1.1 Originalitas Penelitian	12
3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Presentase	54
4.1 Hasil Validasi Ahli Materi/isi	74
4.2 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Materi/isi	75
4.3 Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran	77
4.4 Deskripsi Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran	78
4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MTs Nusantara	80
4.6 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MTs Nusantara	81
4.7 Revisi Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i>	83
4.8 Daftar Responden Siswa Kelompok Kecil	86
4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	86
4.10 Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	88
4.11 Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	89
4.12 Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	90
4.13 Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	90
4.14 Rekapitulasi Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	91
4.15 Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	92
4.16 Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	93
4.17 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	94
4.18 Hasil Uji Hipotesis	96

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kriteria Pemilihan Media	22
2.2 Kerangka Berfikir	45
3.1 Langkah Pengembangan Pada Model ADDIE	47
4.1 Tampilan <i>Log in</i>	59
4.2 Tampilan Identitas	60
4.3 Tampilan Menu	60
4.4 Materi Pada Media	61
4.5 Fitur <i>Chatting</i>	62
4.6 Video Pembelajaran	62
4.7 Soal Latihan	63
4.8 Halaman <i>web</i>	64
4.9 Halaman awal	64
4.10 Halaman <i>log in</i>	65
4.11 Halaman Menu Materi	65
4.12 Halaman Submateri	66
4.13 Halaman Menu <i>quiz</i>	66
4.14 Menu <i>finish attempt</i>	67
4.15 Menu Nilai Siswa	67
4.16 Menu <i>Log out</i>	68
4.8 Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat izin penelitian
2. Surat keterangan penelitian
3. Validasi instrumen
4. Soal *pre-test* dan *post-test*
5. Hasil SPSS
6. Dokumentasi penelitian
7. Daftar riwayat hidup



MOTTO

Allah SWT dalam Al-Quran surah Ar-Rad ayat 28:¹

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

Artinya: (yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka manjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingati Allah-lah hati menjadi tenteram.



¹ Syaikh Imam Al-Qurtubi, *Tafsir Al-Qhurthubi*, (Jakarta: Pustaka Azam, 2008)

ABSTRAK

Hidayati, Riella Anggun, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Melalui Blended Learning pada Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Nusantara Kota Probolinggo.* Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing (1) Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd, (2) Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning*, *Blended Learning*, Hasil Belajar

Pengembangan media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting karena pembelajaran harus terus berinovasi sehingga pendidikan akan terus berkembang mengikuti zaman. Media pembelajaran yang sedang tren saat ini adalah media pembelajaran *e-learning* dimana media pembelajaran ini sangat mudah digunakan dan siswa bisa mengakses media *e-learning* menggunakan laptop atau *handphone* dimanapun dengan akses internet.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan dan menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran SKI di MTs; (2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran SKI di MTs; (3) Menganalisis keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui metode pembelajaran *blended learning* mata pelajaran SKI dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu: a) Tahap Analisis, b) Tahap Desain, c) Tahap Pengembangan, d) Tahap Implementasi, e) Tahap penilaian teknik pengumpulan data melalui kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, masukan para validator, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-learning* melalui *blended learning* yang dianalisis menggunakan uji t dengan bantuan program komputer SPSS versi 24.0

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa: (1) Menghasilkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui tahapan pengembangan ADDIE, (2) Proses uji kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui validator ahli IT/media, ahli mater/isi, ahli pembelajaran yang hasilnya sangat layak dan hasil uji coba kelompok kecil hasilnya layak duji cobakan, (3) Tingkat keefektifan pada media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dapat dilihat nilai *pre-test post test* yang hasilnya terbukti efektif. Hal ini diperkuat dari hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,56 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 75,81. Artinya ada peningkatan nilai sebesar 29,25. Berdasarkan perhitungan uji t , $T_{hitung} 0,007 \geq 0,05$ dan hasil uji hipotesis *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $Sig. 0,007 \leq 0,05$. Kesimpulannya terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.

ABSTRACT

Hidayati, Riella Anggun, 2020. *Development of Web-Based E-Learning Through Blended Learning in SKI Subjects in Improving Student Learning Outcomes at di MTs Nusantara Probolinggo*, Thesis, Master Program of Islamic Education, Postgraduate, The State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisors (1) Dr. H. Sugeng Listyo P, M.Pd, (2) Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Keyword: *Development of Web, Blended Learning, learning outcomes*

The development of instructional media is something important because learning must continue to innovate so that education will continue to evolve with the times. The learning media that are currently trending is learning media, where learning media is very easy to use and students can access the learning media using laptops or mobile phones anywhere with internet access.

This study aims to (1) describe and explain the process of developing website-based e-learning learning media on SKI subjects in MTs; (2) Analyzing the feasibility of website-based e-learning learning media on SKI subjects in MTs; (3) Analyzing the effectiveness of website-based e-learning learning media through the blended learning method of SKI subjects can improve student learning outcomes.

This research uses the ADDIE development method through 5 stages, namely: a) Analysis Phase, b) Design Phase, c) Development Phase, d) Implementation Phase, e) Evaluation stage of data collection techniques through qualitative and quantitative. Qualitative data obtained from interviews, validator input, and documentation, while quantitative data obtained from student learning outcomes pre-test and post-test before and after using e-learning media through blended learning and using conventional learning models that are analyzed using the test with the help of the SPSS computer program version 24.0

The results of the development show that: (1) Producing website-based e-learning learning media through ADDIE development stages, (2) The process of feasibility testing of website-based e-learning learning media through validators of IT / media experts, material / content experts, learning experts whose results very feasible and the results of small group trials the results are worth trying out, (3) The level of effectiveness in learning media e-learning websites based on blended learning can be seen by the value of the pre-test post test whose results have proven to be effective. This is reinforced from the results of the average pre-test score of 46.56 and the average post-test score of 75.81. This means that there is an increase in value of 29.25. Based on the pre-test calculation of the control group and the experimental group is Sig. Tcount $0.007 \geq 0.05$ and the results of the post-test hypothesis test of the experimental class and the control class Sig. $0.007 \leq 0.05$. In conclusion there is an increase in student learning outcomes after using e-learning media based on websites through blended learning in SKI VII class subjects in MTs.

مستخلص البحث

هداية، ريلا اغكون. 2020. تطوير وسائل التعليمية الإلكترونية المستندة إلى الويب من خلال التعلم المختلط في موضوع تاريخ الثقافة الإسلامية لترقية نتائج الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية نوسانتارا، مدينة بروبولينجو. المشرف: الدكتور سوكنغ ليستيو ف الماجستير، الدكتور إنداح أمينة الزهريه الماجستير.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعليمية الإلكترونية، التعلم المختلط، نتائج الطلاب.

تطوير الوسائل التعليمية شيء مهم لأن التعلم يجب أن يستمر في الابتكار حتى يستمر التعليم في التطور مع الزمن. وسائل التعليمية الشائعة هي وسائل التعليمية الإلكترونية، لأن يسهل استخدام الوسائل التعليمية. ويمكن الطلاب الوصول إلى الوسائل التعليمية باستخدام أجهزة الكمبيوتر المحمولة، الهواتف المحمولة في أي مكان مع الوصول إلى الإنترنت.

أهداف البحث وهو: (1) وصف وشرح عملية تطوير وسائل التعليمية الإلكترونية المستندة إلى الويب في موضوع تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الإسلامية. (2) تحليل جدوى وسائل التعليمية الإلكترونية المستندة إلى الويب في موضوع تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الإسلامية. (3) تحليل فعالية وسائل التعليمية الإلكترونية المستندة إلى الويب بطريقة التعلم المختلط في موضوع تاريخ الثقافة الإسلامية لترقية نتائج الطلاب.

تستخدم هذا البحث طريقة تطوير ADDIE من خلال 5 مراحل، وهي: (أ) مرحلة التحليل، (ب) مرحلة التصميم، (ج) مرحلة التطوير، (د) مرحلة التنفيذ، (هـ) مرحلة تقييم تقنيات جمع البيانات من خلال النوعية والكمية. البيانات النوعية التي تم الحصول عليها من المقابلات ومدخلات المصدق والوثائق، في حين أن البيانات الكمية التي تم الحصول عليها من نتائج التعلم للطلاب قبل الاختبار وبعد الاختبار قبل وبعد استخدام وسائل التعليمية الإلكترونية من خلال التعلم المختلط واستخدام نماذج التعلم التقليدية التي تم تحليلها باستخدام الاختبار بمساعدة إصدار برنامج SPSS للكمبيوتر 24.0.

تظهر نتائج التطوير ما يلي: (1) إنتاج وسائط التعلم الإلكتروني المستندة إلى موقع الويب من خلال مراحل تطوير ADDIE، (2) عملية اختبار الجدوى لوسائط التعلم الإلكتروني المستندة إلى الموقع الإلكتروني من خلال مدققي خبراء تكنولوجيا المعلومات / الوسائط ، خبراء المواد / المحتوى ، خبراء التعلم الذين نتائجهم جدوى للغاية ونتائج تجارب المجموعات الصغيرة تستحق النتائج تجربتها ، (3) يمكن رؤية مستوى الفعالية في مواقع التعلم الإلكتروني لوسائط التعلم على أساس التعلم المختلط من خلال قيمة اختبار ما قبل الاختبار البعدي الذي أثبتت نتائجه فعاليته. ويعزز ذلك من نتائج متوسط درجة الاختبار قبل 46.56 ومتوسط درجة ما بعد الاختبار 75.81. هذا يعني أن هناك زيادة في القيمة 29.25. استنادًا إلى حساب الاختبار المسبق للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية هي $\text{Sig. Tcount } 0.007 \geq 0.05$ ونتائج اختبار فرضية ما بعد الاختبار للفئة التجريبية وفئة التحكم $\text{Sig. } 0.007 \leq 0.05$. في الختام ، هناك زيادة في مخرجات تعلم الطلاب بعد استخدام وسائط التعلم الإلكتروني بناءً على مواقع الويب من خلال التعلم المدمج في مواد فئة SKI VII في MTs.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penerapan kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar dan menengah umum memberlakukan pembelajaran secara tematik integratif yang dalam penerapannya harus diimbangi dengan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan pendidikan melalui perbaikan, peningkatan dan penyempurnaan media pembelajaran sebagai salah satu pendukung proses pembelajaran di sekolah. Seperti yang diketahui bahwa ada dua aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran yaitu model pembelajaran dan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran.² Selain itu adanya gebrakan baru dalam reformasi pendidikan di Indonesia yaitu: inovasi kurikulum, perkuat kualitas guru, berbasis data dan teknologi yang memakai aplikasi sistem. Sebuah media dilibatkan dalam proses pembelajaran dilakukan sebagai salah satu upaya untuk mengefesienkan proses interaksi antara guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.

Media pembelajaran dalam pembelajaran tematik merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran yang menempati posisi penting, karena pada dasarnya pembelajaran tematik integratif perlu didukung dengan perangkat atau media yang berkualitas sehingga menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif dan nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang sudah ada adalah dalam berbasis *e-learning*. Media

².Ali, M. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Eletromagnetik*. (Medan, Vol. 5, No. 1, 2017), hlm 65

berbasis *e-learning* mempunyai manfaat yang sangat bagus bagi dunia pendidikan di Indonesia yang sejalan dengan target baru dari kementerian pendidikan yaitu, 1. menciptakan *link and much* antara sistem kebutuhan dengan dunia industri 2. pendidikan teknologi, bagaimana teknologi membentuk manusia.

Terdapat beberapa jenis *e-learning* misalnya *Website*, *Blackboard*, dan *Sakai*. Produk *e-learning* berbasis *website* memungkinkan siswa untuk mengakses materi, kuis serta forum diskusi secara *online* secara mandiri namun masih ada campur tangan guru di dalamnya. Media *website* yang *portable* memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dimana saja dan berulang-ulang diharapkan mampu meningkatkan rasa keingintahuan siswa yang dapat diakses menggunakan *gadget* mereka. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Tim dari Universitas Sebelas Maret ditemukan bahwa penggunaan *Website* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 90.91, rata-rata meningkat dari 75 menjadi 79 yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Website* dinilai efektif.³

Saat ini media pembelajaran yang dinilai berkualitas dan mampu menjawab kebutuhan belajar kaum milenial adalah media pembelajaran berbasis *e-learning* melalui model pembelajaran *blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* dianggap sebagai inovasi pembelajaran terpadu berbasis teknologi yang menggabungkan pembelajaran secara tatap muka (*traditional learning*) dan *e-learning*. Model pembelajaran *blended learning* sebenarnya sudah mulai diterapkan di Indonesia beberapa tahun yang lalu. Pada tahun 2018 kemenristek sudah meluncurkan sistem *blended learning* sebagai salah satu strategi pendidikan

³ Isi Seminar Nasional Pendidikan. *Pembelajaran dengan E-Learning Website*. (Universitas Sebelas Maret 7 november 2015)

tinggi untuk kaum milineal. Sementara untuk kemendikbud sudah lebih dahulu meluncur pembelajaran *e-learning* dengan model pembelajaran *blended learning* yaitu pada tahun 2011, meski pada saat itu hanya bisa diakses oleh guru saja. Namun setelah melalui beberapa evaluasi kini sudah berinovasi yang diberi nama “Rumah Belajar”.

Menurut pernyataan dari Nick Hutton selaku *Regional Director of Asia for D2L Brightspace, provider platform Learning Management System (LMS)* "Menjalankan model pembelajaran *blended learning* melalui *online LMS* tidak menghilangkan peran guru. Sebaliknya, itu akan semakin menekankan pentingnya peranan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi pelajar ataupun guru-guru yang ada di Indonesia,"⁴ Model pembelajaran *blended learning* sendiri dinilai sangat efektif untuk model pembelajaran saat ini, yang tidak menghilangkan peran guru dalam penerapannya, sehingga masih ada peran antara guru, siswa dan media pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan oleh Shulihin B Sjukur tentang pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar siswa SMK menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* mempunyai dampak yang signifikan, terbukti dari hasil temuan bahwa rata-rata hasil belajar pre-test 13,55 dan hasil belajar post-test 38.23.⁵ Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* mempunyai pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa.

⁴ Isi seminar internasional "*Professional Teacher Development in Digital Era for Making Indonesia 4.0.*"(Bandung tanggal 19 juli 2019).

⁵ Shulihin B. Sjukur, *Pengaruh Model Blended learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*, (Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hlm 109

Model Pembelajaran *blended learning* bisa diterapkan disemua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran SKI. Pada mata pelajaran SKI, banyak media pembelajaran yang digunakan masih cenderung kurang inovatif atau bersifat tradisional atau konvensional, berdasarkan hasil pengamatan peneliti ditemukan bahwa, pembelajaran yang monoton akan membuat siswa bosan dan kurang konsentrasi sehingga nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal itu juga diperkuat dengan pernyataan seorang guru SKI pada tingkat MTs pada sesi wawancara yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:⁶

Pada proses pembelajaran yang dilakukan selama ini pada mata pelajaran SKI belum bisa dilakukan secara efektif karena adanya beberapa faktor penghambat di dalamnya. Salah satunya kurangnya media pembelajaran SKI yang mampu mengatasi atau mencakup semua sub bab dalam tema-tema agama, selain itu media dan model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga membuat pembelajaran terasa membosankan, kehilangan konsentrasi setelah 30 menit pembelajaran dan mengantuk akibatnya berpengaruh pada hasil belajar siswa saat ujian. Selain itu kurangnya media *e-learning* yang mudah digunakan guru juga mampu mengurangi performa guru di kelas.

Artinya pada pembelajaran SKI perlu adanya media pembelajaran yang inovatif yang dapat menunjang pembelajaran di kelas sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa hidup dan siswa merasa tertarik dengan pembelajaran dan tentunya dapat mudah digunakan dengan baik oleh guru maupun siswa. Sehingga nantinya siswa memperoleh pembelajaran dengan efektif dan siswa akan mendapatkan hasil belajar siswa dapat sesuai KKM sekolah dan tujuan pembelajaran akan tercapai melalui media dengan model pembelajaran yang tidak menghilangkan fungsi guru di dalamnya.

⁶ Sulaiman, wawancara (Malang, 23 April 2020 di MTs Nusantara Kota Probolinggo).

Pemilihan MTs Nusantara sebagai tempat penelitian karena madrasah ini memiliki reputasi baik dalam banyak terutama dalam hal keagamaan. Madrasah ini juga merupakan madrasah yang mempunyai fasilitas lengkap dalam hal media pembelajaran, mulai dari ruang komputer, LCD/proyektor per kelas dan fasilitas *wiffi* sekolah. Hanya saja fasilitas tersebut jarang digunakan karena terkendala pengelolaan media yang digunakan dan dirasakan murid dan guru belum ada media *website* yang mudah digunakan, kurang inovatif, dan tingkat ketertarikan yang cenderung konsisten. Selain itu, siswa di MTs Nusantara Kota Probolinggo juga mengalami permasalahan pada pembelajaran SKI yang dirasakan siswa sebagai pembelajaran membosankan karena penyampaian pembelajaran masih menggunakan metode konvensional misalnya dengan cerita dan ceramah. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa. Terbukti dapat dilihat pada ujian PTS semester 1 tahun ajaran 2019/2020 hampir 60 % nilai siswa tidak memenuhi nilai KKM sekolah yaitu 70 dan juga terbukti dari data nilai *pre-test* yang dilakukan siswa kelas VII sebelum menggunakan media *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning*, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,56.

Berdasarkan paparan permasalahan yang ada saat ini dan sudah dikemukakan di atas. Maka peneliti mencoba melakukan pengembangan media *e-learning* yang diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran SKI di MTs Nusantara Kota Probolinggo. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Melalui *Blended Learning* Mata Pelajaran Sejarah**

Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nusantara Kota Probolinggo”

B. Rumusan Masalah

Berdasar dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, diperoleh rumusan masalah yaitu:

- 1 Bagaimana spesifikasi dan desain media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Nusantara?
- 2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Nusantara?
- 3 Bagaimana keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui model pembelajaran *blended learning* mata pelajaran SKI dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Nusantara?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasar rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* dan menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Nusantara.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Nusantara.
3. Menganalisis keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui metode pembelajaran *blended learning* mata pelajaran SKI dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Nusantara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat antara lain

1. Secara umum temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap hasil penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis dan empiris bagi kepentingan akademis (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) dalam bidang pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

- 1) Lembaga Pendidikan
 - a. Informasi bagi para pengelola pendidikan di tingkat sekolah dasar dalam upaya memperbaiki, meningkatkan dan mengembangkan *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI melalui media *e-learning*.
- 2) Peneliti Lain

Penelitian ini digunakan sebagai referensi pada penelitian yang

berhubungan dengan topik atau tema yang sama dan hasil dari penelitian juga bisa dikembangkan oleh peneliti lain sehingga nantinya akan lebih baik dan bermanfaat secara luas.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media *website* melalui *blended learning* mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Spesifikasi sebagai berikut:

- 1 Desain
 - a. Penyajian isi bahan pembelajaran melalui sistem *Website* yang disusun sebagai *e-learning* yang merupakan pengembangan *Website* yang mengkombinasikan media audio dan visual sesuai karakteristik pembelajaran dan dilengkapi dengan gambar, video, dan latihan soal.
 - b. Penyajian dan penggunaan *e-learning* berbasis *Website* yang dikembangkan ini memiliki berbagai fasilitas *resources* dan *activities* yaitu: *chatting*, *discussion*, *assignment*, *game* dan *test*.
 - c. Penggunaan *e-learning Website* dapat diinstal di *computer/laptop* dan system operasi apapun yang bisa menjalankan PHP dan mendukung *database SQL*
- 2 Materi
 - a. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran pada kurikulum 2013.
 - b. Pada materi SKI ini berdasarkan jenis materi konsep, prosedural dan sikap atau nilai.

3 Deskripsi tampilan bentuk fisik

- a. Bentuk fisik media pembelajaran dalam pengembangan ini berupa media audio visual yang dikemas dalam bentuk *website*, sehingga dapat diakses melalui *open source* dimanapun dan kapanpun melalui koneksi internet.
- b. Hardware penunjang dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *laptop/ computer* dan *handphone* yang mempunyai koneksi internet.
- c. Tata letak teks, gambar dan video dibuat beragam. Di setiap pendahuluan materi diberi gambar berupa komik untuk menarik perhatian siswa. Gambar menggunakan gambar kartun yang disesuaikan dengan materi. Hal tersebut ditekankan untuk memberikan poin kemenarikan terhadap media pembelajaran.
- d. Dihasilkan media pendukung berupa buku ajar berbasis e-tematik Website dan panduan atau petunjuk penggunaan bagi siswa yang dikemas dalam bentuk buku paket dan slide berbantu media MediAvatar Photo to Flash dalam bentuk *Compact Disk*.
- e. Spesifikasi komputer yang diperlukan agar media pembelajaran ini dapat bekerja dengan baik adalah:
 - a) Processor intel Pentium IV 550 Megahertz.
 - b) CD-ROM (Compact Disc-Read Only Memory) drive 16x-52x speed. 12
 - c) RAM (Random Acces Memory) minimal 128 megabit.
 - d) Resolusi Monitor 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 32bit.
 - e) Speaker ataupun headset aktif.
 - f) Kapasitas hardisk minimal 700mb.
 - g) Sistem operasi komputer minimal Windows XP SP II.

F. Originalitas Penelitian

Penelitian pengembangan *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* sudah ada penelitian sebelumnya yaitu:

Penelitian pertama oleh Maulida Fikria Nasol, penelitian dilakukan tahun 2017, Judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Website pada Kelas 5 MI*”. Ditemukan hasil penelitian bahwa, penggunaan media pembelajaran tematik integratif berbasis *website* terbukti efektif dan menarik terbukti hasil belajar mencapai signifikan dari 76 menjadi 80 setelah melakukan *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian kedua oleh Dedi S Utomo, penelitian dilakukan tahun 2015, Judul “*Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Litosfer Kelas X Sekolah Menengah Atas*”. Ditemukan hasil penelitian bahwa, Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan 7 indikator menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) hasil uji coba kelompok kecil berdasarkan *rating scale* mendapatkan persentase 78,04% dan (2) hasil uji coba kelompok besar berdasarkan *rating scale* mendapatkan persentase 73,3%.

Penelitian ketiga, peneliti mencari menggunakan kata kunci ditemukan 3.400 jurnal tentang *blended learning* oleh Adewi Hidayati, penelitian dilakukan tahun 2017, Judul “*Pengaruh Pembelajaran Blended Learning dengan Aplikasi Website Terhadap Perkembangan Metakognitif Siswa pada Pembelajaran IPS : kuasi eksperimen pada kelas vii smp nu darul ma'arif kaplongan*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre-test* pada kelas eksperimen, dengan nilai mean pada *pre-test*

sebesar 51,53 dan post-test sebesar 67,69. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *blended learning* berpengaruh pada peningkatan metakognitif siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$).

Penelitian ketiga oleh Marthania Dian, penelitian dilakukan tahun 2016, Judul "*Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks dan Elektrokimia Berdasarkan Model 4D dari Thiagarajan untuk Blended Learning*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua siswa memiliki persepsi positif tentang penerapan *blended learning* dalam Guruan redoks dan elektrokimia.

Penelitian kelima oleh Citra Ayu Dewi, penelitian dilakukan tahun 2012, Judul "*Pengaruh Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia IKIP Mataram Tahun Akademik 2011/2012 Pada Materi Pencemaran Lingkungan*". Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi PBL dipadu dengan *blended learning* dibandingkan mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi PBL saja. Hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi PBL dipadu dengan *blended learning* adalah lebih tinggi. (2) Persepsi mahasiswa terhadap penerapan strategi PBL dipadu dengan *blended learning* adalah lebih positif dibandingkan persepsi mahasiswa terhadap penerapan strategi PBL saja.

Tabel 1.1. Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian dan Tahun	Hasil Penelitian	Per samaan	Per Bedaan	Originalitas penelitian
1	Maulida Fikria Nasol, Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis <i>Website</i> pada Kelas 5 MI". 2017	1. penggunaan media pembelajaran tematik integratif berbasis <i>website Website</i> terbukti efektif dan menarik 2. Hasil belajar mencapai sigifikan dari 76 menjadi 80 setelah melakukan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	Menggunakan media pembelajaran tematik integratif berbasis <i>website</i>	Fokus pada jenjang sekolah dan mata pelajaran	Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh <i>E-Learning</i> berbasis <i>Website</i> Melalui <i>Blended Learning</i> pada mata pelajaran SKI pada jenjang MTs.
2	Dedi S Utomo, Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Edmodo</i> Pada materi Litosfer Kelas X Sekolah Menengah Atas. 2017	1. hasil uji coba kelompok kecil berdasarkan <i>rating scale</i> mendapatkan persentase 78,04% 2. hasil uji coba kelompok besar berdasarkan <i>rating scale</i> mendapatkan prosentase 73,3%	Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Learning</i>	Jenjang pendidikan dan Media <i>e-learning</i> yang akan dikembangkan	Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh <i>E-Learning</i> berbasis <i>Website</i> Melalui <i>Blended Learning</i> pada mata pelajaran SKI pada jenjang MTs.

3	<p>Adewi Hidayati, Pengaruh Pembelajaran <i>blended learning</i> dengan Aplikasi <i>Website</i> Terhadap Perkembangan Metakognitif Siswa pada Pembelajaran IPS Kuasi eksperimen pada Kelas VII Kelas NU Darul Ma'arif kaplongan"2017</p>	<p>1. Menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pre-test pada kelas eksperimen, dengan nilai mean pada pre-test sebesar 51,53 dan post-test sebesar 67,69. <i>self efficacy</i> siswa 2. Kecerdasan penerapan model <i>blended learning</i> berpengaruh pada peningkatan metakognitif siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$).</p>	<p>Penerapan <i>Blended Learning</i></p>	<p>Mata pelajaran dan media pembelajaran yang dikembangkan</p>	<p>Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh <i>E-Learning</i> berbasis <i>Website</i> Melalui <i>Blended Learning</i> pada mata pelajaran SKI pada jenjang MTs.</p>
4	<p>Marthania Dian, "Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks dan Elektrokimia Berdasarkan <i>Model 4D</i> dari Thiagarajan untuk <i>Blended Learning</i> 2016</p>	<p>1. Menunjukkan bahwa semua siswa memiliki persepsi positif tentang penerapan <i>blended learning</i> dalam Guruan redoks dan elektrokimia.</p>	<p>Penerapan <i>Blended Learning</i></p>	<p>Mata pelajaran dan media pembelajaran yang dikembangkan</p>	<p>Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh <i>E-Learning</i> berbasis <i>Website</i> Melalui <i>Blended Learning</i> pada mata pelajaran SKI pada jenjang MTs.</p>

5.	Citra Ayu Dewi, “Pengaruh <i>Blended Learning</i> dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia IKIP Mataram Tahun Akademik 2011/2012 Pada Materi Pencemaran Lingkungan. 2012	1. Terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi PBL dipadu dengan <i>blended learning</i> dibandingkan mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi PBL saja. 2. Tidak terdapat Persepsi mahasiswa terhadap penerapan strategi PBL dipadu dengan <i>blended learning</i> adalah lebih positif dibandingkan persepsi mahasiswa terhadap penerapan strategi PBL saja.	Penggunaan <i>Blended Learning</i>	Metode penelitian, tujuan penelitian dan jenjang pendidikan	Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh <i>E-Learning</i> berbasis <i>Website</i> Melalui <i>Blended Learning</i> pada mata pelajaran SKI pada jenjang MTs.
----	--	---	------------------------------------	---	---

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan jawaban sementara dari rumusan masalah yang kemudian dirumuskan dalam hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut:

H₀: Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* melalui *blended learning* pada mata pelajaran SKI untuk siswa kelas VII di MTs Nusantara.

H₁: Ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* melalui *blended learning* pada mata pelajaran SKI untuk siswa kelas VII di MTs Nusantara.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam penelitian pengembangan didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Suatu bentuk inovasi dari suatu perencanaan atau desain menjadi karya atau benda. Pengembangan biasanya dilakukan kepada produk yang sudah ada dan bisa juga produk yang belum ada.

2. Media Pembelajaran *e-learning*

Alat atau perantara yang digunakan dalam pembelajaran secara *online* atau menggunakan teknologi internet di dalamnya yang akan membantu guru dan siswa dalam belajar.

3. *Website*

Adalah aplikasi yang ada dalam internet yang di dalamnya terdapat fitur *chatting, discussin, assigment, quiz and game.*

4. *Blended learning*

Model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran *e-learning* dan tatap muka (*face to face*) yang di dalamnya fungsi siswa, guru dan media saling terkait sehingga peran guru dalam pembelajaran tidak hilang.

5. Mata Pelajaran SKI

Mata pelajaran yang berdasar pada sejarah-sejarah agama Islam, mulai dari zaman sebelum Islam, sesudah Islam, penyebaran Islam, masa Rasulullah, para khalifah dll.

6. Hasil belajar

Suatu perolehan dari proses siswa berfikir setelah mendapatkan suatu pengetahuan atau ilmu pelajaran yang diukur dengan sebuah tes atau penilaian yang dilakukan seorang guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau pemahaman siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Website

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Walau demikian, tidak berarti lepas dari teori dan praktik yang berhubungan dengan belajar dan desain. Kawasan desain tidak hanya terdiri dari perangkat perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio serta program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi komputer dan teknologi terpadu.⁷

Pengembangan juga biasanya merupakan bentuk dari inovasi dalam suatu pembelajaran berupa media dalam proses pembelajaran. Salah satu pengembangan dalam pembelajaran adalah pengembangan media *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain:⁸ 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3)

⁷ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Rosda, 2012), hlm 13

⁸ Clark, R.C. & Mayer, R.E. *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning, second edition*. (San Francisco: John Wiley & Sons, 2008), hlm 99

menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada guru (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

Menurut Rusman *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain (a) *interactivity* (interaktivitas); (b) *independency* (kemandirian); (c) *accessibility* (aksesibilitas); (d) *enrichment* (pengayaan).⁹ Penerapan e-learning untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul *Learning Management System* yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola seperti *Website*.

2. Pengembangan Media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan metode *Media pembelajaran Development Life Cycle* (MDLC) berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, desain, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

1) **Concept.** Tujuan untuk proyek didefinisikan, dan jenis aplikasi ditentukan.

Dalam media pembelajaran, tahap ini merupakan tahap dimana prosedur memutuskan jenis media pembelajaran dan subjek yang akan dibuat.

2) **Desain.** Desain adalah proses menentukan secara rinci apa yang akan dilakukan dalam proyek media pembelajaran dan bagaimana akan

⁹Rusman, dkk. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo), hlm 264

disajikan. Tahap ini meliputi penulisan naskah, pembuatan *storyboard* dan struktur navigasi, serta beberapa langkah desain lainnya.

- 3) **Obtaining Content Material.** Selama tahap ini semua data, audio, video, dan gambar untuk proyek dikumpulkan dalam format digital yang sesuai. Dalam pengembangan media pembelajaran, materi yang diperoleh pada tahap ini akan digunakan pada tahap produksi, di mana semua scene untuk aplikasi media pembelajaran ditetapkan.
- 4) **Assembly.** Pada tahap ini, keseluruhan proyek dibangun, serta dilakukan pemograman untuk membuat aplikasi media pembelajaran. Pada tahap ini digunakan authoring tool yang dilengkapi dengan kemampuan pemograman dan emulator untuk pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada perangkat *mobile*.
- 5) **Testing.** Selama pengujian, aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan apa yang dirancang.
- 6) **Distribution.** Pada langkah ini, aplikasi yang telah dikembangkan digandakan dan diberikan ke pengguna untuk digunakan. Distribusi dapat dalam berbagai bentuk, baik untuk presentasi menggunakan proyektor, maupun bentuk CD-ROM, perangkat *mobile*, dan situs web.

3. Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya. Aplikasi

media pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori utama, salah satunya untuk aplikasi pelatihan dan pembelajaran.¹⁰

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan Prinsip ini merupakan hal yang terpenting dalam proses pemilihan karena akan dipakai dan digunakan serta menentukan jenis media yang ditentukan. Sejumlah kriteria atau norma yang dikembangkan harus disesuaikan dengan keterbatasan kondisi setempat mulai dari tujuan yang ingin dicapai, fasilitas, tenaga maupun dana, dampak kemudahan yang diperolehnya serta efisiensi dan efektivitasnya. Penyesuaian dengan keterbatasan kondisi setempat bukan menghilangkan idealisasi norma, tetapi dimaksudkan apakah memungkinkan untuk dilaksanakan atau tidak. Karena itu jumlah dan kedetailan norma atau kriteria yang dikembangkan untuk lembaga satu dengan lembaga yang lain bisa berbeda.

Selain itu, sebelum mengembangkan kriteria dan melaksanakan pemilihan media harus diketahui jenis media yang akan dipilih apakah termasuk media *by design* atau *by utilization*. Karena konsekuensi dan jenis media tersebut berdampak pada penentuan kriteria atau norma yang dipakai. Media *by utilization* yang dimaksud adalah media yang telah tersedia secara umum dan banyak di lapangan atau di pasaran, tinggal menyesuaikan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan media *by design* adalah media yang sengaja dirancang dan dikembangkan untuk

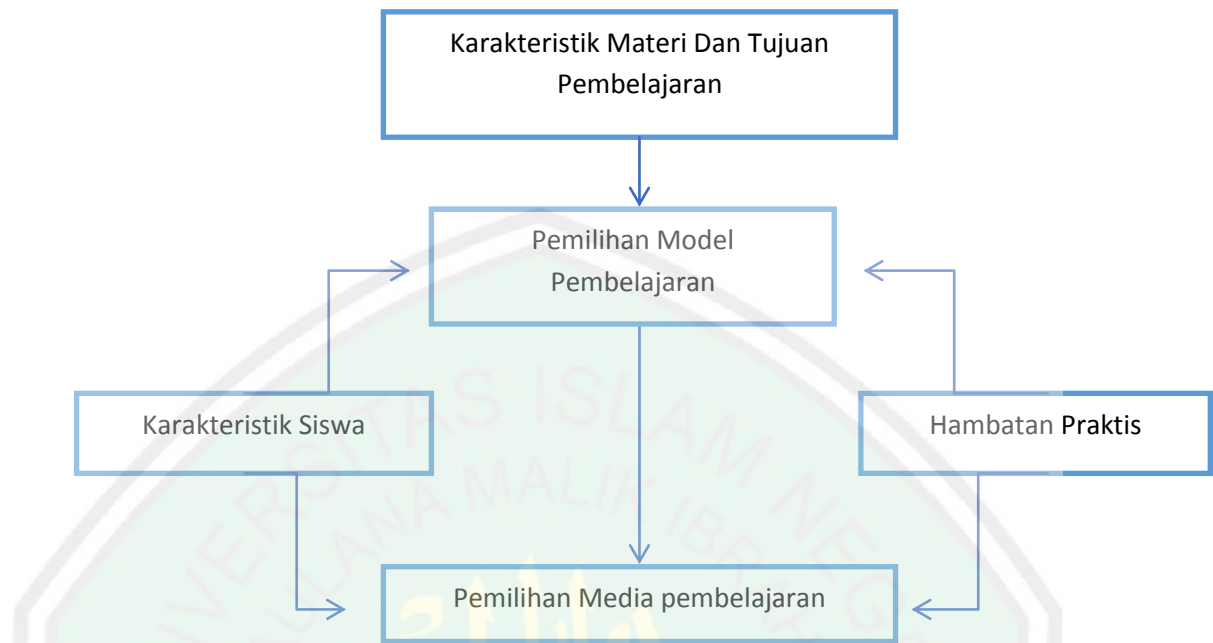
¹⁰ Rusman, dkk. *Pembelajaran berbasis teknologi*, hlm 120

mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Karena itu proses dan kriteria pemilihan yang dipakai tentunya berbeda.

5. Faktor-Faktor Pengembangan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebagaimana yang dijelaskan pada prinsip pemilihan yang terakhir di atas bahwa norma atau kriteria yang akan dipakai, dikembangkan sebanyak dan sedetail sesuai dengan keterbatasan kondisi lembaga yang berkepentingan. Di samping itu untuk pemilihan media pembelajaran jenis media *by design* harus disesuaikan dengan pengembangan sistem pembelajaran. Karena model pengembangan sistem pembelajaran terdiri dari berbagai model sesuai dengan kepentingan sistem pembelajaran. Maka pemilihan media mengikuti kepentingan pengembangan sistem pembelajaran yang dimaksud, dimana media sebagai salah satu komponen pembelajaran dari sistem pembelajaran tersebut. Sekalipun demikian ada sejumlah faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dipakai sebagai dasar dalam kegiatan pemilihan, faktor tersebut mencakup aspek-aspek sebagai berikut:¹¹

¹¹Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. (Jakarta: PAUT dan CV. Rajawali, 1983), hlm 78



Gambar 2.1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut adalah faktor-faktor pengembangan kriteria pemilihan media pembelajaran:

a. Karakteristik Materi dan Tujuan Pembelajaran

Materi yang dimuat dalam media pembelajaran adalah sejarah kebudayaan Islam. Pada materi SKI siswa akan mendapatkan wawasan tentang sejarah masa lalu mulai dari zaman pra-Islam, perkembangan Islam zaman Rasulullah sampai masuknya Islam di Indonesia. Sehingga siswa nantinya akan memperoleh konsep sejarah secara utuh, jelas dan singkat.

b. Pemilihan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang diterapkan bersifat konvensional. Sehingga siswa hanya mampu mendengarkan cerita-cerita yang diberikan guru. Siswa nantinya merasa bosan, karena peran siswa menjadi kurang aktif.

c. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa yang menjadi subjek penelitian merupakan siswa yang sebagian besar adalah siswa yang aktif. Sehingga jika mendapatkan pembelajaran yang penyampaiannya cenderung monoton atau bersifat konvensional, mereka akan merasa bosan dan pasif.

d. Hambatan Praktis

- a) Guru menggunakan pembelajaran konvensional
- b) Media yang ada kurang inovatif
- c) Siswa merasa kesulitan terhadap media yang ada

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*.

6. Media Pembelajaran untuk Pelatihan dan Pembelajaran

Presentasi media pembelajaran dapat menggunakan beberapa macam teks, *chart*, audio, video, animasi, simulasi, atau foto. Bila macam-macam komponen tersebut digabungkan dengan baik, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. Siswa dapat memilih materi pembelajaran yang diinginkan, dan komputer dapat memantau kemajuan proses belajar siswa.

Beberapa contoh penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya adalah presentasi, visualisasi, ujian dan *game* (permainan). Untuk membuat aplikasi media pembelajaran diperlukan kemampuan berkreasi, di samping pengetahuan desain grafis dan pemograman. Seperti pemograman komputer pada umumnya, pengetahuan algoritma, stuktur data, dan bahasa pemograman sangat diperlukan untuk membuat aplikasi media pembelajaran, terutama penggunaan operasi matematika dan logika.¹² Berikut penjabaran penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya:

a) Presentasi

Banyak paket perangkat lunak tersedia untuk pembuatan presentasi, yang dilengkapi dengan bermacam-macam bentuk dan pendekatan untuk pembuatan teks, *image*, dan suara dengan mudah. Disamping kemampuan untuk membuat presentasi dengan monitor komputer, bentuk lain juga dapat dihasilkan, misalnya slide 55 mm, transparansi OHP, *output hardcopy*, atau video analog.

b) Visualisasi

Banyak ilmuwan, ahli kedokteran, analis bisnis, dan lain-lain sering menggunakan banyak informasi untuk menganalisis suatu masalah dengan mempelajari perilaku proses tertentu. Simulasi numerik menggunakan *file* yang berisi ratusan bahkan ribuan data diproses sehingga mendapatkan hasil dalam bentuk visual. Visualisasi yang efektif tergantung dari jenis kumpulan

¹² Rusman, dkk. *Pembelajaran berbasis teknologi*, hlm 121

data yang diolah. Teknik pembuatan visualisasi termasuk *graph*, *chart*, *surface rendering*, dan visualisasi isi dari interior. Demikian juga, teknik *image procesing*, animasi, dan media pembelajaran dapat digunakan untuk pembuatan visualisasi.

c) Ujian

Aplikasi ujian berbasis media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan *authoring flash*, *script* PHP, basis data MySQL dan *wondershare Quiz Creator*. Pertama-tama siswa memasukan nama dan alamat email, kemudian mengerjakan soal pilihan ganda dengan nilai yang digunakan adalah 2 jika benar dan -1 jika salah. Setelah selesai siswa menekan *button Submit*. Nama, alamat email siswa berikut nilai yang diperolehnya disimpan dalam *database*.

d) Game

Game merupakan permainan dengan komputer termasuk permainan penyelesaian masalah yang memerlukan kemampuan logika, startegi, pengenalan pola, urutan penyelesaian, kelengkapan kata atau bahkan dalam beberapa halaman terhadap faktor keberuntungan. *Game* tidak hanya dijadikan sebagai bentuk permainan saja, tapi game sudah menjadi salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer yang mendidik siswa karena memasukan unsur pembelajaran dalam sebuah permainan.¹³

¹³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung:Alfabeta, 2012), hlm 236

7. Karakteristik Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran secara umum adalah :¹⁴

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sedangkan karakteristik kriteria media pembelajaran yang baik:¹⁵

- 1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik siswa.
- 2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- 3) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian siswa, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya.

¹⁴ Rusman, dkk. *Pembelajaran berbasis teknologi*, hlm 53

¹⁵ Mulyanta, dkk, *Tutorial Membangun Media pembelajaran Interaktif Media Pembelajaran*, (Universitas Atma Jaya: Yogyakarta, 2009) cet-02 , hlm 4

Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa untuk menggunakan media tersebut.

- 4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak siswa.

8. Aplikasi Berbasis *WEB*

Web merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Pendistribusian informasi web dilakukan melalui pendekatan hyperlink, yang memungkinkan suatu teks, gambar, atau objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman yang lain. Melalui pendekatan ini, seseorang dapat memperoleh informasi dengan beranjak dari satu halaman ke halaman lain. Aplikasi berbasis *web* adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui internet atau intranet, dan pada sekarang ini ternyata lebih banyak dan lebih luas dalam pemakaiannya. Banyak dari perusahaan-perusahaan berkembang yang menggunakan *Web* dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka. *Web* dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan yang berbeda. Sebagai contoh, digunakan untuk membuat invoice dan memberikan cara yang mudah dalam penyimpanan data di database. Aplikasi ini juga dapat dipergunakan untuk mengatur persediaan karena fitur tersebut sangat berguna khususnya bagi mereka yang berbisnis ritel.¹⁶

¹⁶ Abdul Kadir. *Dasar Pemrograman Web dengan ASP*. (Yogyakarta: Andi, 2005) hlm

Selain fungsi-fungsi tersebut, salah satu keunggulan kompetitif dari *Web* adalah bahwa aplikasi tersebut ringan dan dapat diakses dengan cepat melalui browser dan koneksi internet atau intranet ke server. Ini berarti bahwa pengguna dapat mengakses data atau informasi perusahaan mereka melalui laptop, smartphone, atau bahkan komputer PC di rumah mereka dengan mudah, tidak seperti aplikasi-aplikasi desktop di mana pengguna harus menginstal perangkat lunak atau aplikasi yang diperlukan hanya untuk mengakses data atau informasi.

Aplikasi Web dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu :

a. Aplikasi Web

Statis Web statis dibentuk dengan menggunakan HTML. Kekurangan aplikasi ini terletak pada keharusan untuk memelihara program secara terus menerus untuk mengikuti perkembangan yang terjadi.

b. Aplikasi Web Dinamis

Pada aplikasi web dinamis, perubahan informasi dalam hlmaman web dilakukan tanpa perubahan program tetapi melalui perubahan data. Sebagai implementasi, aplikasi web dapat dikoneksikan ke basis data sehingga perubahan informasi dapat dilakukan oleh administrator.

Pada pengembangan kali ini fungsi *web* berfokus pada *E-Learning*. Cisco menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut: Pertama, *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara

on-line. Kedua, *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis computer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, kapasitas siswa dalam menguasai bahan yang disampaikan *lewat e-learning* amat bervariasi, tergantung bentuk, isi, dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, semakin baik penguasaan siswa yang pada gilirannya akan memberikan hasil yang lebih baik.

Beberapa fasilitas yang tersedia dalam aplikasi Web ini, selain dari sisi kemudahan penggunaan (*user friendly*) soal-soal yang dihasilkan, diantaranya yaitu (1). Fasilitas umpan balik (*feed-back*) berdasar atas respon/jawaban dari peserta tes, (2). Fasilitas yang menampilkan hasil tes/score dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta tes berdasar respon/jawaban yang dimasukkan, (3). Fasilitas mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label sesuai dengan keinginan pembuat soal, (4). Fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal sesuai dengan keinginan pembuat soal, dan (5). Fasilitas hyperlink; yaitu mengirim hasil/score tes ke email atau LMS. (6) Fasilitas pembuatan soal random, (7) Fasilitas

keamanan dengan *User account/password*, (8) Fasilitas pengaturan tampilan yang dapat dimodifikasi, dll

Pada aplikasi yang digunakan dalam *E-learning* ini digunakan Perancangan program adalah sebuah metode untuk merancang dan mendokumentasikan metode dan prosedur dalam perangkat lunak, ditulis dalam bahasa sederhana dengan menggunakan bahasa pemrograman.

a) Aplikasi

Aplikasi berasal dari bahasa Inggris yang eati penerapan, lamaran, penggunaan. Program aplikasi adalah program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung.

b) PHP

PHP adalah "*Hypertext Preprocessor*", yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancangan web menuis hlmaman web dinamik dengan cepat.

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah web server dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server. Dengan menggunakan program PHP, sebuah web akan

lebih interaktif dan dinamis. Beberapa keunggulan program PHP adalah :

- a) PHP memiliki tingkat akses yang lebih cepat
- b) PHP memiliki tingkat *lifecycle* yang cepat.
- c) PHP memiliki tingkat keamanan yang tinggi
- d) PHP bersifat *free* atau *open source*

B. Model Pembelajaran *Blended Learning*

1. Pengetian Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning*. *Blended learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan *online*.¹⁷ Penggabungan yang dilakukan secara baik antara Guruan tatap muka dimana Guru dan pebelajar bertemu langsung dan melalui media online yang bisa diakses kapanpun. Penggabungan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning* tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu dan mudah membuat siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran serta tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas.

Blended learning saat ini tengah ramai dibicarakan karena proses pembelajaran di kelas yang membosankan dan perkembangan teknologi yang semakin luas pula sehingga banyak praktisi yang mengembangkan dan memberikan pendapat mereka tentang pengertian *blended learning*, seperti

¹⁷ Husamah. *Pembelajaran Bauran Blended Learning*. (Malang: Prestasi Pustakarya, 2014), hlm 8

yang dikemukakan oleh Semler, bahwa pengertian *blended learning* adalah menggabungkan keunggulan *e-learning*, keunggulan *face-to-face*, dan praktiknya. Moebs dan Weibelzahl mendefinisikan *blended learning* sebagai gabungan *online* dan *face-to-face* pada kegiatan pembelajaran.¹⁸ Kemudian Graham menyebutkan definisi dari *blended learning* yang sering disampaikan adalah pembelajaran yang menggabungkan dengan media pembelajaran, pembelajaran yang menggabungkan model-model pembelajaran dan teori-teori pembelajaran, dan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran *online*.¹⁹ Berdasarkan penjelasan dari Semler, Moebs dan Weibelzahl, dan Graham maka pengertian dari *blended learning* adalah penggabungan pembelajaran *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) yang menggunakan media pembelajaran serta teori-teori pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Kelebihan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Kelebihan *blended learning* dikembangkan karena kelemahan-kelemahan yang muncul pada pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan *e-learning*. Selain dikembangkan karena munculnya kelemahan dari kedua pembelajaran tersebut, *blended learning* dikembangkan karena kelebihan dari pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan *e-learning*. Adapun kelebihan dari *blended learning* yang diungkapkan oleh Kusairi yaitu:²⁰

¹⁸ Husamah. *Pembelajaran Bauran Blended Learning*, hlm11-12

¹⁹ Sari, Milya. *Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi.Ta'dib*, Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru 17(2), (Universitas Batusangkar, 2016), hlm 126-136. Dari <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/267/264>

²⁰ Husamah. *Pembelajaran Bauran Blended Learning*, hlm 35

- a. Siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi materi yang tersedia secara online.
- b. Siswa dapat berkomunikasi/ berdiskusi dengan Guru atau siswa lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas (tatap muka)
- c. kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh Guru
- d. Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet
- e. Guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran
- f. Guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif
- g. Siswa dapat saling berbagi file dengan siswa lainnya.

Berdasarkan pemaparan Kusairi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari *blended learning* yaitu kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di kelas maupun diluar kelas dengan memanfaatkan teknologi untuk menambah materi pelajaran dan soal-soal yang diberikan di kelas maupun melalui *online* yang dikelola dan dikontrol sedemikian rupa oleh guru supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung, serta komunikasi antar siswa dan antara guru dengan siswa dapat terjalin baik ketika berada di kelas maupun di luar kelas (*online*) dengan membentuk sebuah grup diskusi yang memanfaatkan perkembangan teknologi di era ini karena pembelajaran tanpa ada komunikasi tidak akan memberikan hasil sesuai dengan harapan baik dari guru maupun siswa.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah gabungan dari 3 suku kata yaitu sejarah kebudayaan, dan Islam. Masing-masing dari suku kata tersebut bisa mengandung arti kata sendiri-sendiri.

Secara etimologis perkataan "sejarah" yang dalam bahasa arabnya disebut *tarikh*, *sirah*, atau *'ilm tarikh*, yang berarti ketentuan masa atau waktu, sedangkan *'ilm tarikh* berarti ilmu yang mengandung atau membahas penyebutan peristiwa atau kejadian, masa atau terjadinya peristiwa, sebab-sebab terjadinya peristiwa tersebut. Dalam bahasa Inggris menurut Homby, sejarah disebut *history* yang berarti uraian secara tertib tentang kejadian – kejadian masa lampau (*orderly description of past event*).²¹ Sejarah sebagai cabang ilmu pengetahuan mengungkapkan peristiwa masa silam, baik peristiwa politik, sosial, maupun ekonomi pada suatu negara atau bangsa, benua, atau dunia. Sedangkan secara istilah sejarah diartikan sebagai sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi di masa lampau, dan benar-benar terjadi pada diri individu dan masyarakat, sebagaimana benar-benar terjadi pada kenyataan- kenyataan alam dan manusia.

Sementara itu dalam bahasa Indonesia sejarah berarti silsilah, asal-usul (keturunan), kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau, sedangkan ilmu sejarah adalah pengetahuan atau uraian tentang peristiwa-peristiwa dan kejadian- kejadian yang benar-benar terjadi di masa lampau. Inti pokok dari persoalan sejarah selalu akan sarat dengan pengalaman- pengalaman

²¹Biyanto, *Teori Siklus Peradaban*, (Surabaya: LPAM, 2004), hlm. 14

penting yang menyangkut perkembangan keseluruhan keadaan masyarakat. Karena itulah Sayyid Quthub menyatakan bahwa sejarah bukanlah peristiwa-peristiwa, dan pengertian mengenai hubungan- hubungan nyata dan tidak nyata, yang menjalin seluruh bagian serta memberikan dinamisme dalam waktu dan tempat.²² Menurut definisi yang paling umum kata sejarah (*history*) berarti masa lampau umat manusia.

Sedangkan kata Kebudayaan pada Ensiklopedi Indonesia adalah istilah untuk segala hasil karya manusia yang berkaitan erat dengan pengungkapan bentuk. Kebudayaan merupakan wadah tempat hakikat manusia mengembangkan diri. Kebudayaan lahir dari olah akal budi, jiwa atau hati nurani manusia. Bentuk kebudayaan tersebut selalu mencerminkan nilai-nilai kehidupan yang diyakini, yang dirasa, dan diharapkan memberikan kebaikan dalam hidup. Oleh karena itu, kebudayaan yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan tersebut juga disebut peradaban. Kebudayaan atau peradaban yang dipengaruhi oleh nilai-nilai ajaran Islam disebut kebudayaan atau peradaban.

Kebudayaan tidak bertentangan dengan Islam karena cukup banyak ayat Al-Quran dan hadist yang mendorong manusia untuk belajar dan menggunakan akalnyalah melahirkan sesuatu yang bermanfaat untuk kehidupan masyarakat. Ini berarti Islam membenarkan penalaran akal pikiran dan mendorong semangat intelektualisme²³ Berangkat dari pengertian sejarah sebagaimana yang dikemukakan diatas, peradaban Islam adalah terjemahan dari kata Arab al-

²² Hasbullah, *Sejarah Pendidikan Islam Di Indonesia Lintasan Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan*, (Jakarta:PT Raja Grafindo, 2001), hlm. 7-8

²³Rois Mahfud. *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm.185-186

Hadharah al-Islamiyah. Kata Arab ini sering juga diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan kebudayaan Islam. “Kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah al-Tsaqafah. Di Indonesia, sebagaimana juga di Arab dan Barat, masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “kebudayaan” dan “peradaban”. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Sedangkan manifestasi- manifestasi kemajuan mekanis dan teknologis lebih berkaitan dengan peradaban. Kalau lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi, dan moral, maka peradaban terefleksi dalam politik, ekonomi, dan teknologi.²⁴

Kata Islam merupakan turunan darai kata assalamu, assalamatu yang berarti bersih dan selamat dari kecacatan lahir dan batin. Islam berarti suci, bersih tanpa cacat. Islam berarti “menyerahkan sesuatu”. Arkoun mengatakan bahwa Islam adalah memberikan keseluruhan jiwa raga seseorang kepada Allah SWT, dan mempercayakan seluruh jiwa dan raga seseorang kepada Allah SWT. Dari turunan kata Islam adalah “damai” atau “perdamaian” (*al-salmu/peace*) dan “keamanan”.²⁵ Dari penegasan diatas dapat dipahami bahwa Islam adalah agama yang diturunkan Allah kepada manusia melalui Rasul-Nya yang berisi hukum-hukum yang mengatur suatu hubungan segitiga yaitu hubungan antara manusia dengan Allah SWT hubungan manusia dengan sesama manusia (*hablum min Annas*), dan hubungan manusia dengan lingkungan alam semesta.

Maka dapat disimpulkan bahwa definisi mengenai sejarah kebudayaan Islam yakni asal usul (keturunan), kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi

²⁴Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1997), hlm.25

²⁵Rois Mahfud. *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*..... hlm 3-4

pada masa lampau yang berhubungan dengan segala hasil karya manusia yang berkaitan erat dengan pengungkapan bentuk dan merupakan wadah hakikat manusia mengembangkan diri yang dipengaruhi oleh nilai-nilai ajaran Islam.

2. Ruang Lingkup Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Materi sejarah kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil hikmah dan pelajaran (*'ibrah*) dari peristiwa-peristiwa bersejarah pada masa lalu yang menyangkut berbagai aspek: sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seterusnya, serta meneladani sifat dan sikap para tokoh berprestasi, dari Nabi Muhammad SAW, para sahabat hingga para tokoh sesudahnya bagi pengembangan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini. Prinsip yang digunakan dalam melihat sejarah masa lalu adalah: “Meneladani hal-hal yang baik dan meninggalkan hal-hal yang buruk serta mengambil hikmah dan *'ibrah* dari peristiwa masa lalu tersebut untuk pelajaran masa kini dan mendatang”, *History is mirror of past and lesson for present*. Pelajaran sejarah kebudayaan Islam juga harus berwawasan transformatif-inovatif dan dinamis.²⁶

3. Tujuan dan fungsi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Peristiwa masa lalu menyediakan penjelasan-penjelasan atas kejadian saat ini dan nanti. Untuk mengetahui apa yang dijelaskan oleh peristiwa masa lalu, seseorang cukup menelusuri jejak-jejak yang masih ada saat ini. Dengan cara ini, seseorang bisa mempelajari banyak hal dari masa lalu untuk membangun masanya dengan cara lebih baik. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:

²⁶Hasbullah, *Sejarah Pendidikan Islam*, hlm. 8-9

- 1) Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur-unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakiniya dan merupakan sumber syariah yang besar.
- 3) Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotism dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- 4) Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul.
- 5) Untuk pendidikan akhlak, selain mengetahui perkembangan agama Islam juga perkembangan seluruh dunia.²⁷

Adapun fungsi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam secara umum adalah sebagai berikut:²⁸

- 1) Pelajaran (otoritas)

Sejarah adalah pelajaran yang terbaik, karena menyediakan referensi yang berharga kepada seseorang untuk mengambil keputusan tanpa harus mengalaminya. Akan tetapi, sejarah tidak akan punya kesan dan makna yang kuat kalau tidak dibaca dan dipelajari dengan empati, perasaan merasakan apa yang

²⁷ Thoha, Chabib dkk. *Metodelogi Pengajaran Agama*, (Semarang. Pustaka Pelajar, 1999), hlm 222-223

²⁸ Hanafi, M, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Departemen Agama RI), *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2009), hlm 17

dirasakan oleh orang lain. Oleh karena itu peristiwa sejarah terjadi hanya sekali (*einmalig*) dan tidak terulang (*irreversible*), maka dibutuhkan usaha kreatif untuk menampilkan makna sejarah.

2) Model

Sejarah bisa dijadikan model untuk menentukan sikap dan membangun masa kini dan mendatang. Para tokoh sejarah, seperti Nabi Muhammad SAW dan sahabat-sahabatnya bisa dijadikan uswah yang baik untuk hidup masyarakat. Sistem dan cara pembentukan masyarakat oleh Nabi juga bisa dijadikan model untuk membangun masyarakat kini dan mendatang yang lebih baik.

3) Rekreasi

Ada banyak situs peninggalan makam dan kerajaan-kerajaan Islam bisa dikunjungi sebagai kegiatan rekreasi dan edukasi. Bahkan ketika orang muslim menunaikan ibadah haji ke Mekkah, mereka bisa melakukan lawatan ke tempat-tempat bersejarah yang ada di tanah Arab, sebagai babak awal sejarah kebudayaan Islam.

4. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah termasuk dalam kategori ilmu humaniora, yaitu disiplin ilmu yang membahas hal-hal yang berhubungan dengan manusia dan masyarakat. Sejarah dianggap sebagai induk pengetahuan karena dia identik dengan kehidupan manusia itu sendiri.²⁹ Dari sekian banyak makhluk hidup yang ada di muka bumi, hanya manusia yang menuliskan pengalamannya yang akhirnya disebut dengan sejarah. Sejarah sebagai kumpulan pengalaman dan peristiwa masa lalu yang

²⁹ Hanafi, Pembelajaran Sejarah hlm 35

perlu diajarkan. Akan tetapi, proses pengajaran atau lebih tepatnya pembelajarannya harus sesuai dengan hakikat sejarah itu sendiri, yaitu bukan semata sebagai bentuk pengalaman masa lalu yang berarti, tetapi juga cara bagaimana pengalaman itu ditulis dan dibentuk. Pada akhirnya wawasan sejarah seperti ini mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Sejarah kebudayaan Islam dan implikasinya terhadap pembelajaran yaitu meliputi:

1) Implikasi terhadap bahan ajar

Dua dimensi sejarah, peristiwa dan ilmu saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Oleh karena itu, kedua menjadi bahan utama yang dipelajari oleh siswa. Dilingkungan belajar sejarah, siswa tidak hanya mempelajari informasi baik berupa data dan cerita masa lalu, melainkan juga mempelajari bagaimana hidup dalam sejarah. Artinya, siswa tidak dijadikan oleh guru atau kurikulum untuk menjadi bank pengetahuan sejarah, mereka juga dibimbing untuk melakukan studi sejarah sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.³⁰ Bahan atau materi sejarah yang dipelajari siswa dari pembelajaran sejarah hendaknya menguraikan suatu peristiwa sejarah tidak saja mengungkapkan pengetahuan tentang apa, siapa, dan dimana, tetapi lebih ditujukan mengetahui mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi, alasan-alasan apa yang mendasari suatu peristiwa. Makna materi sejarah yang disediakan untuk dipelajari siswa harus mengandung ide-ide dan nilai-nilai yang hendak dikembangkan dalam kehidupan masyarakat dan bangsa.

³⁰ Hanafi, Pembelajaran Sejarah hlm 36

2) Implikasi terhadap Proses Pembelajaran

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang baik dilakukan dengan cara yang seimbang. Artinya, kedua unsur atau dimensinya, peristiwa dan ilmu dihadirkan secara simultan kepada siswa. Kemampuan siswa dalam bidang ajar sejarah kebudayaan Islam tidak diukur melalui kapasitasnya menghafal fakta-fakta sejarah. Lebih dari itu, berfikir sejarah yang meliputi penguasaan terhadap materi, cara kerja sejarah, kemampuan untuk mengambil pelajaran darinya, dan mempraktekkannya dalam kehidupan keseharian mereka itu yang dijadikan sebagai tolak ukur menilai kemampuannya. Fakta dan peristiwa sejarah penting untuk dihadirkan kepada siswa, karena fakta dan peristiwa itu menjadi materi dasar membangun wawasan sejarah. Pembelajaran sejarah harus dipahami dan dimaknai secara luas.³¹ Artinya, pembelajaran sejarah meliputi proses keterlibatan totalitas diri siswa dan kehidupannya. Kalau sejarah hanya dipahami hanya sebagai rangkaian dan kumpulan peristiwa masa lalu, maka metode ceramah dan diskusi bisa dipakai untuk menyampaikannya. Akan tetapi, kalau sejarah dipahami sebagai ilmu yang mempunyai metodenya sendiri, maka pembelajaran harus mempertimbangkan metode-metode dalam ilmu sejarah tersebut. Sejarah adalah modal untuk mengembangkan kehidupan pribadi dan sosial. Dengan pengetahuan sejarah, siswa mempunyai kunci untuk melihat apa yang dapat dilakukan di masa depan dengan bercermin pada sejarah. Untuk meningkatkan manfaat pengetahuan sejarah, dibutuhkan pembelajaran yang bisa menghubungkan peristiwa masa lalu dan masa depan.

³¹ Hanafi, Pembelajaran Sejarah hlm 40

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”.³² Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif dan psikomotorik).³³ Hasil belajar juga bisa diartikan dengan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat dan bakat, penyesuaian sosial, keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.³⁴

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran dan proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan data atau informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

³² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2011), hlm. 44

³³ Winkel, W.S, *Psikologi Pembelajaran*, (Yogyakarta, Media Abadi, 2004), hlm 53

³⁴ Rusman, , *Pembelajaran berbasis teknologi*, hlm 23

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhadi meliputi:³⁵

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak mudah capek dan tidak cacat jasmani.
- b) Faktor psikologis, yang dalam hlm ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hlm ini mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, kognitif, dan daya nalar siswa.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Belajar pada tengah hari dan mempunyai ventilasi udara pada ruangan yang kurang tentunya akan berbeda dengan belajar dipagi hari dengan udara yang masih segar dan diruangan yang cukup mendukung untuk bernafas juga.

- b) Faktor Instrumental

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

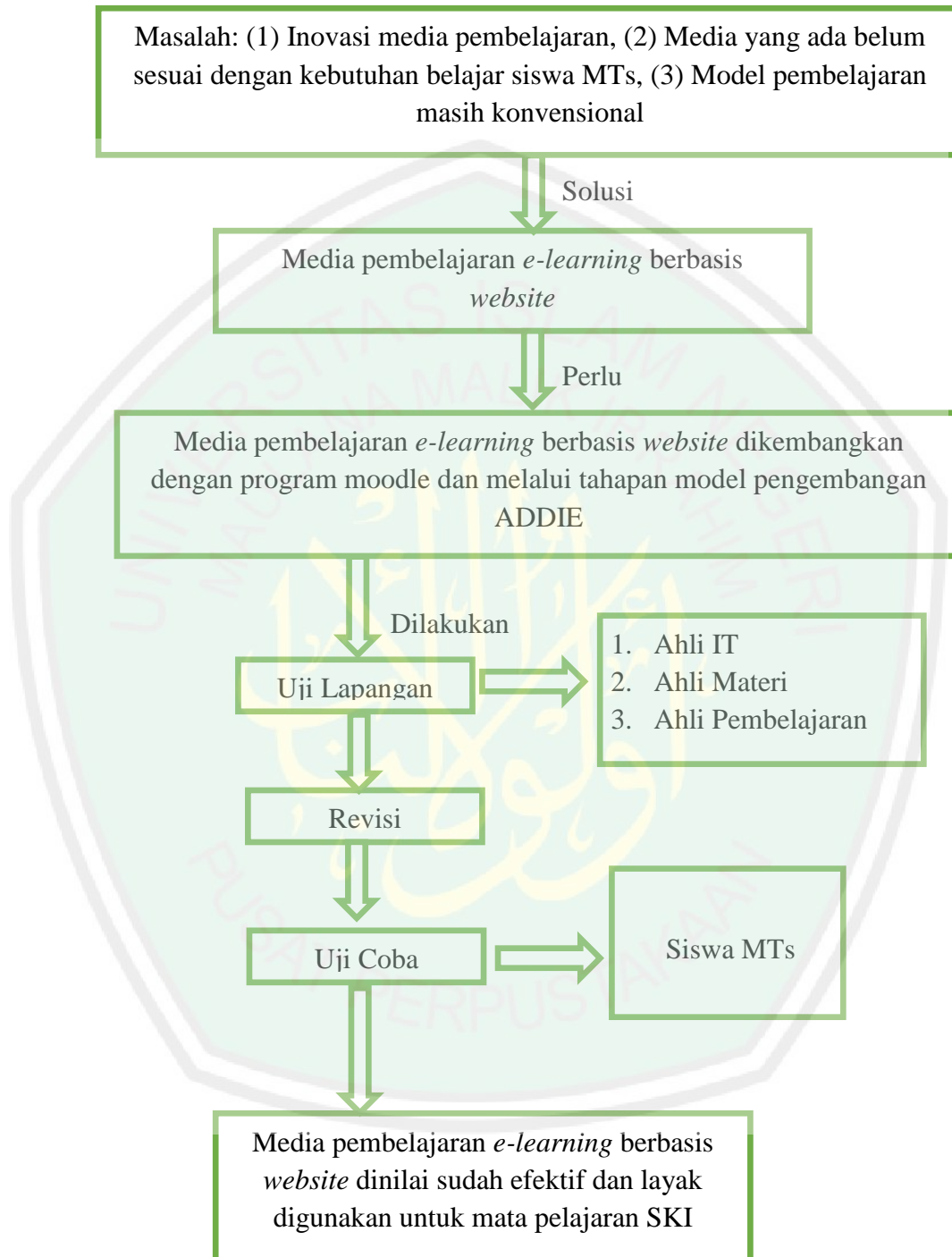
³⁵ Rusman, *Pembelajaran berbasis teknologi* , hlm 124

tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, fasilitas, sarana dan guru.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua, yaitu faktor dari dalam diri (*internal*) dan dari luar (*eksternal*). Dalam penelitian ini, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa (*eksternal*), yaitu faktor instrumental. Faktor instrumental dalam hlm ini berkaitan dengan evaluasi melalui penilaian kognitif yaitu ulangan harian, ujian tengah semester dan akhir semester.



E. Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (*R&D*), yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.³⁶ Tujuan penelitian pengembangan adalah menghasilkan perangkat pembelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang merupakan model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* melalui portal *website* yang memiliki berbagai fitur yang memudahkan siswa dalam belajar mandiri.

Penelitian ini mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk itu akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.³⁷ Artinya bahwa dari temuan-temuan di lapangan kemudian ditransformasikan

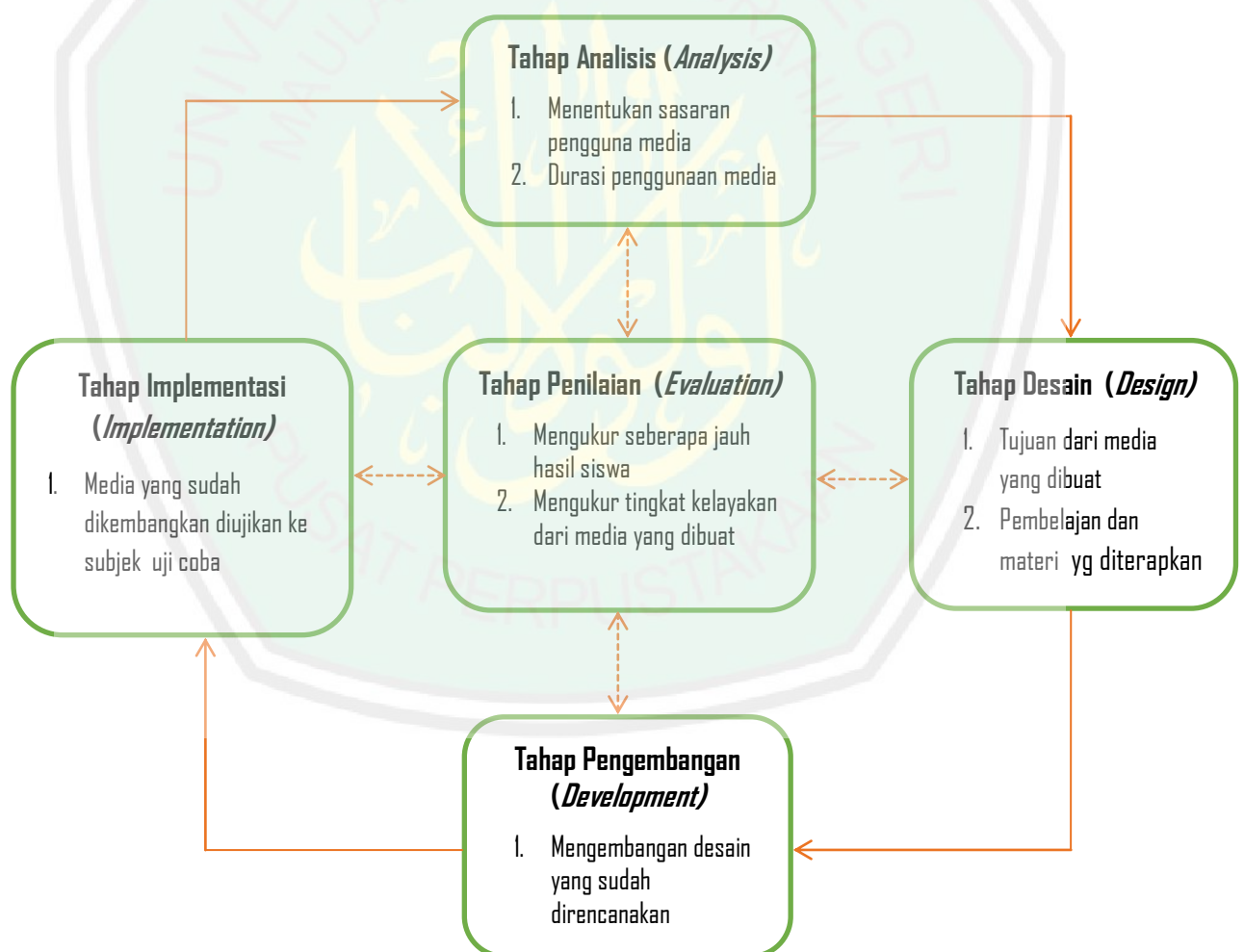
³⁶ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, Ed. 1 (Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 206.

³⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Ed. 1 (Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194-195

menjadi sebuah produk sehingga dapat dimanfaatkan untuk capaian yang diinginkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model prosedural rancangan sistem yang menurut peneliti efektif dalam mengembangkan penelitian ini adalah model ADDIE. Karena termasuk model yang prosedural dimana sangat ringkas namun jelas dan padat dari satu urutan ke urutan yang lain. Terdapat lima langkah pengembangan pada model ADDIE pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Model ADDIE

Berikut penjabaran dari langkah pengembangan pada Model ADDIE:³⁸

1. Tahap Analisis (*Analysis phase*); pada tahap ini pengembang media menentukan sasaran pengguna media, apa yang harus dipelajari, pengetahuan-pengetahuan sebagai prasyarat yang harus dimiliki, berapa lama durasi waktu yang efektif yang diperlukan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.
2. Tahap Desain (*Desain phase*); pada tahap ini diterapkan tujuan apa yang akan dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pembelajaran yang akan diterapkan serta penetapan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media.
3. Tahap Pembuatan (*Development phase*); pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahapan desain. Perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah penerapan sistem yang akan digunakan serta memperhatikan kembali prinsip 4 kriteria media yang telah disebutkan sebelumnya.
4. Tahap Implementasi (*Implementation phase*); media pembelajaran yang telah dibuat perlu disosialisasikan kepada peserta didik, jika dianggap perlu media interaktif pembelajaran didukung dengan simulasi penggunaan atau manual sebagai penduan awal penggunaan media.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation phase*); evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi pembelajaran. Ada dua

³⁸ Mulyanta, dkk, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Universitas Atma Jaya: Yogyakarta, 2009) cet-02 , hlm 5

evaluasi dalam tahap ini yaitu evaluasi dalam rangka memperoleh umpan balik dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indikator pembelajaran. Evaluasi juga harus memberikan hasil pencapaian nilai dari masing-masing peserta didik sebagai parameter keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat.

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

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah:

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengumpulkan data sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kelayakan, dan keefektifan produk berupa media pembelajaran guru dan siswa. Data tersebut dapat diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu review oleh para validator ahli isi atau materi yang dilakukan oleh dosen yang ahli bidang materi SKI, review oleh ahli desain media

pembelajaran oleh dosen media pembelajaran atau ahli bidang IT, review ahli pembelajaran SKI oleh guru SKI dari sekolah yang diteliti, dan uji coba siswa.

2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada media pembelajaran *e-learning* berbasis *web* melalui *blended learning* ini adalah siswa di kelas eksperimen yang berjumlah 16 siswa kelas VII di MTs Nusantara Kota Probolinggo. Sedangkan untuk siswa di kelas kontrol yang berjumlah 15 orang akan menjadi subjek uji coba untuk pembelajaran secara konvensional.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan hasil tingkat kelayakan dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran berbasis *Website*. Sedangkan data kualitatif berupa informasi-informasi dari wawancara dengan guru kelas, komentar, tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian dari para validator serta siswa yang diwawancara setelah menggunakan media *e-learning*.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui lembar validasi dan tes oleh peneliti adalah:

- 1) Penilaian dari validator ahli isi/materi, validator konten atau ahli media pembelajaran dan guru kelas. Penilaian berupa ketepatan komponen media. Ketepatan komponen media pembelajaran meliputi: kecermatan isi, kesesuaian alur, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan

kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.

2) Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang dilakukan pada kelas eksperimen dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh peneliti dalam penelitian pengembangan adalah:

- 1) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan yang dijelaskan secara deskriptif berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, serta kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran dan guru kelas VII MTs Nusantara Kota Probolinggo.
 - 2) Hasil wawancara dengan siswa di kelas eksperimen tentang bagaimana keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*.
4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan peneliti sebagai instrumen pengumpul data yaitu berupa wawancara, lembar validasi, dan tes perolehan hasil belajar.

a. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh data dan informasi dari guru SKI kelas VII tentang pembelajaran yang sudah diterapkan di kelas VII MTs Nusantara Kota Probolinggo. Hasil wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket.

b. Angket atau Lembar Instrumen Validasi

Angket pada penelitian bisa juga disebut lembar instrumen validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran *e-learning* berbasis *Website*, ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, ketepatan isi dari media pembelajaran serta kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran yang selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini akan diberikan kepada validator. Validator diantaranya adalah para ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran, yang terdiri dari dosen ahli materi atau isi, dosen yang berkompeten dalam media pembelajaran berbasis *Website* dan guru kelas sebagai ahli pembelajaran. Angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran *e-learning* berbasis *Website* sebagai sebuah alat atau sarana dalam proses pembelajaran SKI kelas VII di MTs Nusantara.

5. Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data hasil pengembangan, maka perlu digunakan tiga analisis data yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti matematik, model statistik, dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam uraian.³⁹

³⁹ M. Iqbal, Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghlmia Indonesia, 2002), hlm 98

1) Analisis Data Kualitatif

Pada tahap uji coba, data yang dikumpulkan diperoleh dari angket tertutup dan terbuka. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, hasil observasi, serta saran dan komentar dari validator dianalisis secara deskriptif.

2) Analisis Data Kuantitatif

Data yang diperoleh dari proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *web* kemudian dianalisis secara deskriptif dan selanjutnya digunakan untuk menentukan ketepatan, keefektifan dan kemenarikan suatu produk yang telah dikembangkan. Data hasil validasi yang dilakukan kepada validator yaitu: ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran serta angket respon siswa dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk. Untuk menganalisis digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

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

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor)

dan disesuaikan dan diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut table kualifikasi penilaian.⁴⁰

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Presentase

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteri Kelayakan	Keterangan
0-20	Tidak Valid	Revisi
21-40	Kurang Valid	Revisi
41-60	Cukup Valid	Revisi Kecil
61-80	Valid	Tidak perlu Revisi
81-100	Sangat Valid	Tidak perlu Revisi

Berdasarkan tabel diatas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari 60-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian Ahli Materi, ahli media, ahli pembelajaran dan angket siswa. Penelian harus memenuhi kriteria valid. Jika kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

a) Analisis Hasil Tes

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achivement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas VII di MTs

⁴⁰ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian* (Bandung:Alfabeta, 2005), hlm 15

Nusantara sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Data hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai dapat penguat keberhasilan media pembelajaran. Berikut ini adalah penjabaran dari proses analisis data kuantitatif:

a. Uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Pengujian normalitas data kelas eksperimen yang diperoleh dalam penelitian menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 24.0.

b. Uji homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Walaupun telah dicocokkan dan diberikan pasangan, maka masih perlu kiranya dilakukan pembuktian homogenitas agar lebih valid. Dengan langkah pengujian sebagai berikut:

- 1) Menghitung varian terbesar dan varian terkecil
- 2) Membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan (α) = 5%

3) Kriteria Pengujian

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka homogen.

c. Uji hipotesis dengan uji_t

Uji perbandingan yaitu uji_t dua sampel digunakan untuk membandingkan apakah kedua data (variabel), tersebut sama atau berbeda.

Adapun cara penghitungan pengujian hipotesis data kelas eksperimen menggunakan program SPSS 24.0 dengan *Independent Samples Test*

Teknik analisis datanya menggunakan teknik Uji T. *Independent Samples Test* dengan bantuan SPSS 24.0. Rumus t- tes:⁴¹

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

keterangan:

t = uji_t

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* ($X_2 - X_1$)

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N – 1

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

H₀: Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* melalui *blended learning* pada mata pelajaran SKI untuk siswa kelas VII di MTs Nusantara

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998) hlm 300

H_1 : Ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* melalui *blended learning* pada mata pelajaran SKI untuk siswa kelas VII di MTs Nusantara.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $t\text{-hitung} > t\text{ tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_0 ditolak
- 2) Jika $t\text{ hitung} < t\text{ tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_0 ditolak



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website*

1. Spesifikasi Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website*

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* ini memaparkan mengenai pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan tema Masa Perkembangan Umayyah untuk siswa kelas VII di MTs Nusantara. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* berupa link yaitu <http://elearning-pai.online>. Spesifikasi pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi, sebagai berikut:

a. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi membutuhkan proses perencanaan media berbasis *website* terdapat beberapa penentuan yaitu penempatan menu pada portal *website*, pemilihan *layout* pada portal, pembuatan alur materi pada media, mencari video dan audio yang mendukung materi dan berkaitan dengan materi, dan menyeleksi soal-soal latihan yang telah divalidasi oleh validator.

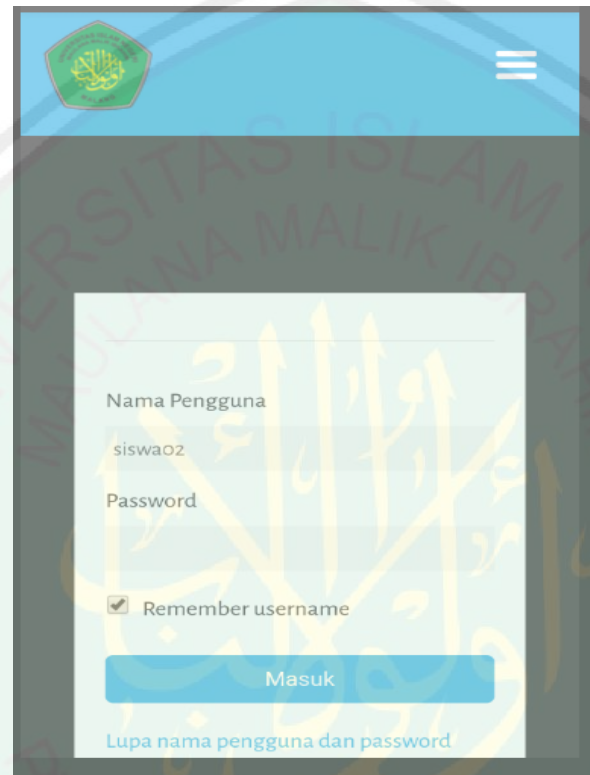
b. Produksi

Pada proses produksi melalui beberapa tahap yaitu membuat gambar berisikan gambar dialog dan peta konsep menggunakan *Corel Draw* yang kemudian diinput di *website* serta diberikan pengantar pembelajaran di setiap jeda mata pelajaran, input materi dan video

pada menu pembelajaran dan juga buku panduan penggunaan media pembelajaran *e-learning*. Untuk lebih jelas sebagai berikut

1) *Website*

a) *Tampilan Log in dan Identifikasi Media E-learning*



Gambar 4.1 *Tampilan Log in*

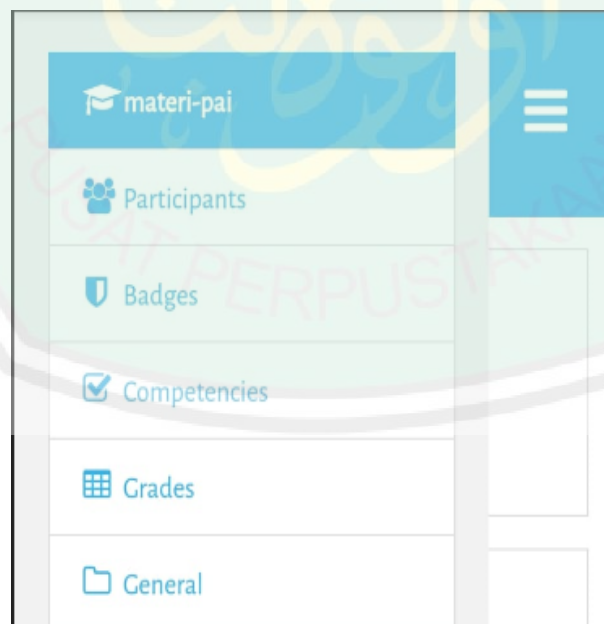
Pada produksi media pembelajaran berbasis *website* terdiri dari pembuatan menu *log in*, akun guru dan murid, identitas pada media dengan nama pengembang, tujuan pembuatan, dan subjek yang akan menggunakan media tersebut dan logo. Peneliti atau pengembang memilih logo UIN Malang sebagai logo identitas media karena peneliti merupakan mahasiswa yang masih aktif di UIN

Malang sehingga pengguna nantinya akan mengetahui latar pendidikan dari pengembang media *e-learning* ini



Gambar 4.2 Tampilan Identitas

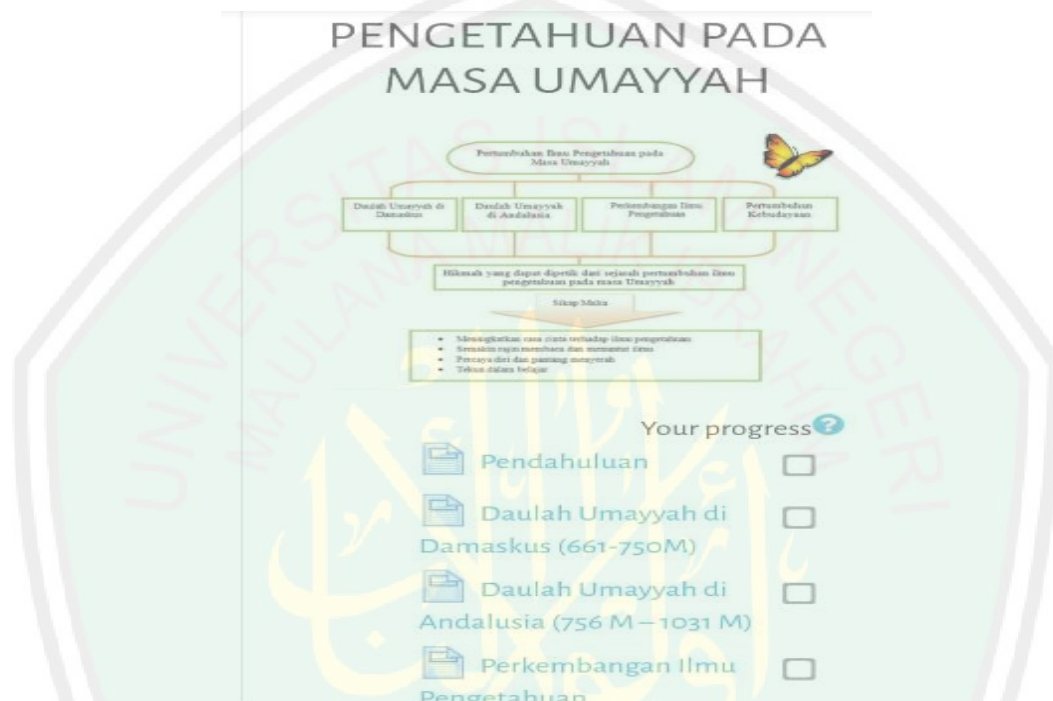
b) Tampilan Menu



Gambar 4.3 Tampilan Menu

Pada tampilan menu pada media terdiri dari materi pembelajaran, anggota yang menggunakan media tersebut, kompetensi pembelajaran.

c) Materi Pada Media



d) Gambar 4.4 Materi Pada Media

Materi pada media yaitu perkembangan pengetahuan pada masa Umayyah yang terdiri dari pengantar materi berupa peta konsep materi yang akan memudahkan siswa dalam meringkas sub-sub yang penting, video penjelasan materi, materi yang telah diringkas dengan jelas serta latihan soal-soal yang nantinya sebagai evaluasi bagi siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning*.

e) Fitur *Chatting*



Gambar 4.5 Fitur *Chatting*

Fitur *chatting* ini digunakan untuk siswa dalam berbagi informasi, pertanyaan tentang materi kepada antar siswa dan guru.

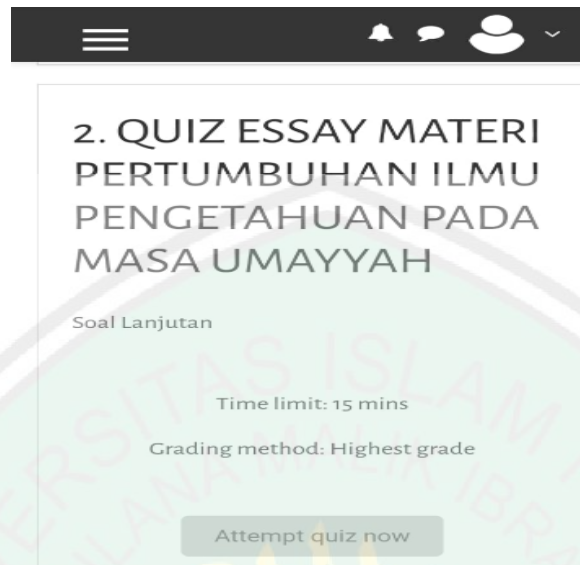
f) Video yang Mendukung Materi



Gambar 4.6 Video Pembelajaran

Video yang disajikan berupa video pendukung materi yang diharapkan bisa membantu siswa dalam memahami materi.

g) Input Soal-soal Latihan



Gambar 4.7 Soal Latihan

Tampilan soal-soal latihan yang diinput sudah melalui beberapa validasi yang nantinya akan menjadi alat evaluasi bagi siswa.

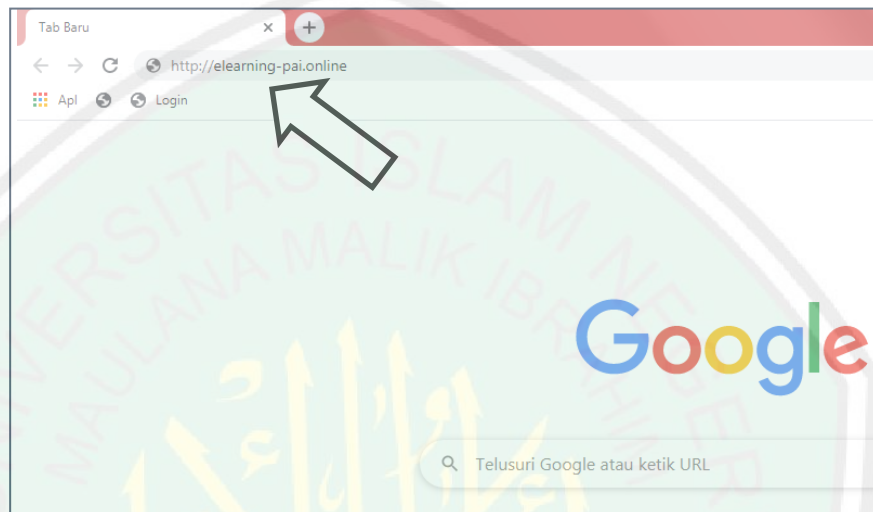
2) Panduan Penggunaan Media *E-learning*

Untuk menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran SKI ini, hal-hal yang perlu anda persiapkan adalah:

- a) Laptop/komputer dan HP
- b) Koneksi Internet
- c) Buku pelajaran atau alat tulis

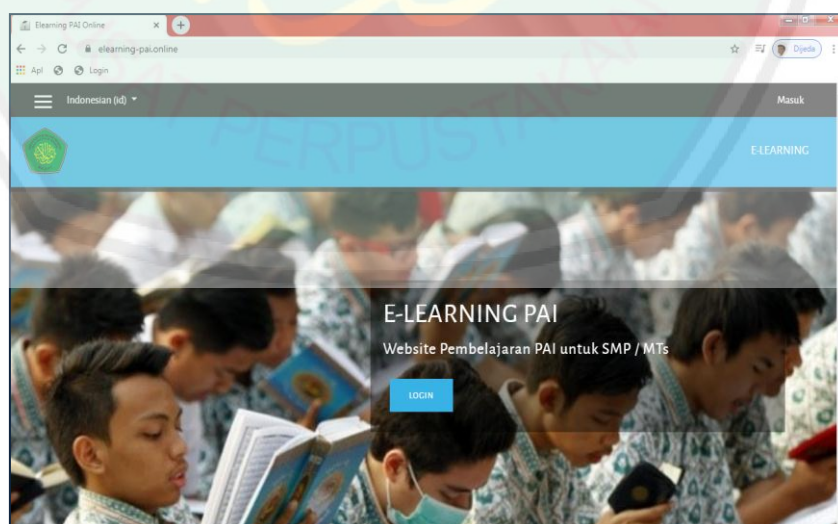
Setelah anda mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan seperti yang disebutkan di atas, maka anda dapat memulai penggunaan media dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

- a) Buka halaman google pada *mozilla* atau *google chrome* di laptop yang sudah terkoneksi internet.
- b) Arahkan pada kursor bagian atas atau tempat alamat *link* dengan memasukan alamat <http://elearning-pai.online>.



Gambar 4.8 Halaman web

- c) Selanjutnya anda akan masuk pada halaman awal atau halaman pembuka dari media *e-learning* yang memuat logo, akses *log in*, dan identitas pengembang.



Gambar 4.9 Halaman awal

- d) Langkah berikutnya mengisi kolom *log in* atau memasukan nama pengguna dan password yang sudah diberikan oleh guru.

The screenshot shows a login interface with the following elements:

- Nama Pengguna** (Username) input field.
- Password** input field.
- Remember username checkbox.
- Masuk** (Login) button.
- Masuk sebagai tamu** (Login as guest) button.
- Links: [Lupa nama pengguna dan password Anda?](#) and [Cookie harus diaktifkan pada browser Anda?](#)
- Text: **Beberapa kursus membolehkan akses pengguna tamu**

Gambar 4.10 Halaman *log in*

- e) Setelah masuk atau *log in*, anda akan memasuki halaman menu utama yang berisi submenu materi, peta konsep dan *quiz*

The screenshot shows the main menu interface with the following elements:

- Language:** English (en)
- Sidebar Navigation:**
 - materi-pai
 - Participants
 - Badges
 - Competencies
 - Grades
 - General
 - Menyakini Kitab-Kitab Allah, Mendintai Al-Quran
 - PERTUMBUHAN ILMU PENGETAHUAN PADA MASA UMAYYAH** (highlighted)
 - IMAN KEPADA MALAIKAT ALLAH SWT
 - Dashboard
- Main Content Area:**
 - Message Box:**
 - Meningkatkan rasa cinta terhadap ilmu pengetahuan
 - Semakin rajin membaca dan menuntut ilmu
 - Percaya diri dan pantang menyerah
 - Tekun dalam belajar
 - Topic List:**
 - Pendahuluan
 - Daulah Umayyah di Damaskus (661-750M)
 - Daulah Umayyah di Andalusia (756 M – 1031 M)
 - Perkembangan Ilmu Pengetahuan
 - 1. Quiz Pilihan Ganda Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah
 - Instructions:**
 - Jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan Quiz.
 - kerjakan dengan teliti.
 - Setelah mengerjakan soal pilihan ganda maka lanjutkan dengan mengerjakan soal Essay
 - STATUS:** SELAMAT MENGERJAKAN.
 - 2. Quiz Essay Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah**

Gambar 4.11 Halaman Menu Materi

- f) Selanjutnya pilih materi yang akan dipelajari dengan meng-klik judul submateri yang akan dipelajari.

Dashboard / My courses / materi-pai / PERTUMBUHAN ILMU PENGETAHUAN PADA MASA UMAYYAH / Daulah Umayyah di Damaskus (661-750M)

DAULAH UMAYYAH DI DAMASKUS (661-750M)

Daulah Umayyah berdiri selama 90 tahun (40–132 H/661–750 M). Pendirinya bernama Muawiyah bin Abi Sufyan bin menjadikan Damaskus sebagai pusat pemerintahannya. Kalian pasti tahu bahwa saat ini Damaskus menjadi ibukota Umayyah, Muawiyah bin Abi Sufyan sekaligus menjadi Khalifah pertama. Adapun secara lengkap para khalifah Bari

1. Muawiyah bin Abu Sufyan (Muawiyah I), tahun 660–680 M. (41-61 H)
2. Yazid bin Muawiyah (Yazid I), tahun 680-683 M. (61-64 H)
3. Muawiyah bin Yazid (Muawiyah II), tahun 683-684 M. (64-65 H)
4. Marwan bin Hakam (Marwan I), tahun 684-685 M. (65-66 H)
5. Abdul Malik bin Marwan, tahun 685-705 M. (66-86 H)
6. Al-Walid bin 'Abdul Malik (al-Walid I), tahun 705-715 M. (86-97 H)
7. Sulaiman bin 'Abdul Malik, tahun 715-717 M. (97-99 H)

Gambar 4.12 Halaman Submateri

- g) Selesai membaca dan memahami materi anda dapat mengerjakan *quiz* yang sudah tersedia berupa pilihan ganda dan uraian.
- h) Sebelum mengerjakan *quiz*, bacalah petunjuk yang tersedia lalu klik *Attempt quiz now* untuk memulai.

1. QUIZ PILIHAN GANDA MATERI PERTUMBUHAN ILMU PENGETAHUAN PADA MASA UMAYYAH

- Jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan Quiz.
- kerjakan dengan teliti.
- Setelah mengerjakan soal pilihan ganda maka lanjutkan dengan mengerjakan soal Essay

SELAMAT MENGERJAKAN.

This quiz opened at Tuesday, 5 May 2020, 3:00 PM

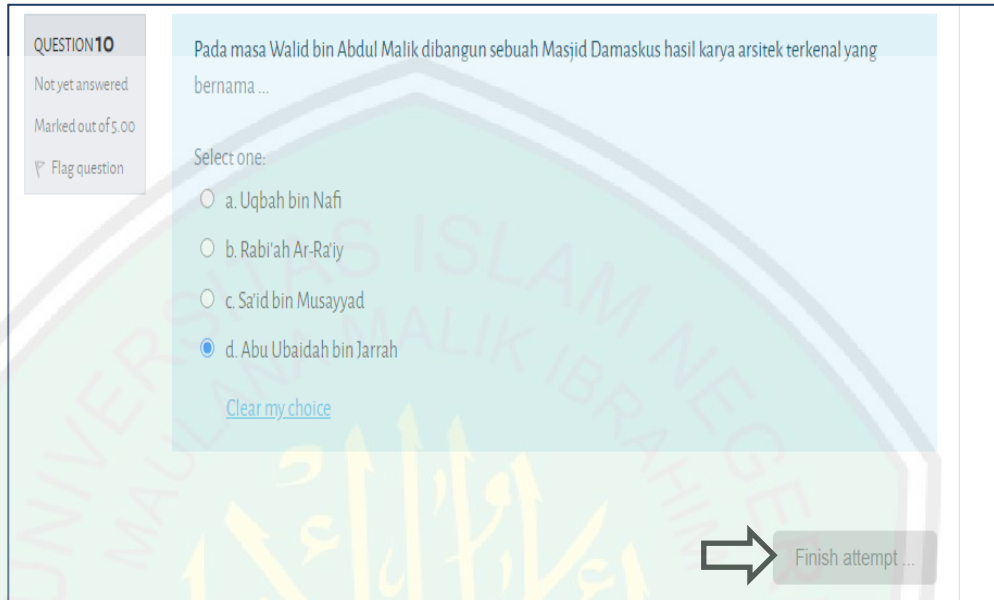
Time limit: 15 mins

Grading method: Highest grade

Attempt quiz now

Gambar 4.13 Halaman menu *quiz*

- i) Langkah selanjutnya setelah selesai mengerjakan soal *quiz* dan sudah yakin akan menyelesaikan *quiz*, anda klik *finish attempt* yang terletak dipojok kanan bawah.



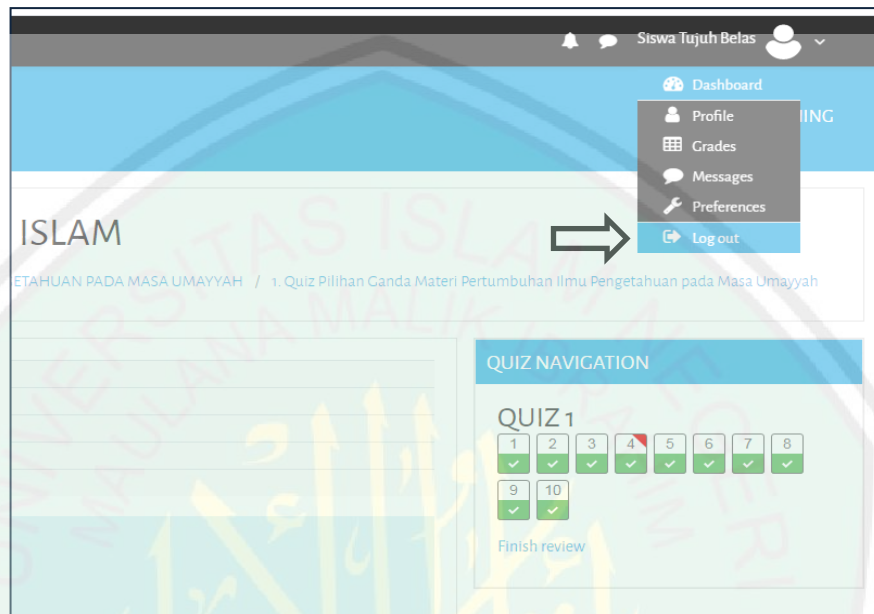
Gambar 4.14 Menu *finish attempt*

- j) Setelah melakukan *finish attempt* maka akan muncul skor nilai dan anda dapat melihat jawaban dinomer berapa yang salah dan benar



Gambar 4.15 Menu Nilai Siswa

- k) Selanjutnya, anda dapat mengakhiri media pembelajaran *e-learning* dengan memilih menu *log out* pada pojok kanan atas pada halaman media



Gambar 4.16 Menu *Log out*

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan *final editing* setelah melalui beberapa validator dan selanjut dilakukan uji coba produk di beberapa laptop/HP untuk dipersiapkan ke tahap implementasi.

2. Desain Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website*

Desain pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang diuraikan dalam Bab III mengacu pada proses desain dengan model pengembangan ADDIE yaitu: a) Tahap Analisis (*Analysis*), b) Tahap Desain (*desain*), c) Tahap Pengembangan (*Development*), d) Tahap Implementasi (*Implementation*), e) Tahap Penilaian (*Evaluation*). Dari tahapan yang

dilakukan dalam model pengembangan ADDIE tersebut dipaparkan Langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut:

6. Tahap Analisis (*Analysis phase*); pada tahap ini menentukan jenis media yang akan dikembangkan yaitu berupa media *e-learning* berbasis *website*, tujuan dari pembuatan media, subjek yang akan menjadi uji coba media dan memilih materi yang akan diinput pada media.
7. Tahap Desain (*Desain phase*); pada tahap ini diterapkan tujuan apa yang akan dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pembelajaran yang akan diterapkan serta penetapan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media. Pengembang memilih materi yaitu Pertumbuhan Pengetahuan pada Masa Umayyah untuk kelas VII MTs, dan selanjutnya membuat desain pengembangan.
8. Tahap Pembuatan (*Development phase*); pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahapan desain. Pada tahap pembuatan media dibuat dengan aplikasi berbantu system Moodle yang hasilnya berupa media *e-learning*. Pengembang dapat melakukan tata letak dan desain isi *website* dengan memilih tema yang telah disediakan oleh system Moodle. Selanjutnya pengembang menginput materi-materi berupa gambar, peta konsep, video, penjelasan materi yang menarik dibuat dalam kombinasi aplikasi *corel draw* dan quiz

atau latihan soal-soal. Perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah penerapan sistem yang akan digunakan serta memperhatikan kembali prinsip kriteria media yang telah disebutkan sebelumnya.

System Moodle yang disusun sebagai *e-learning* merupakan pengembangan Moodle 3.2 Desain *e-learning* berbasis Moodle yang dikembangkan memiliki berbagai fasilitas *resources* dan *activities*. *Resources* berisi sumber belajar berupa materi dalam berbagai format, sedangkan *activities* berisi fasilitas kegiatan yang dapat dilakukan siswa. Penjelasannya sebagai berikut:

1) *Resources*

- a) Modul materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada tema “Pertumbuhan Pengetahuan pada Masa Umayyah untuk kelas VII MTs”
- b) Tambahan materi dari berbagai sumber dalam bentuk link

2) *Activities*

- a. *Assignments* yang berisi soal-soal latihan berupa pilihan ganda dan uraian dalam bentuk quiz. Siswa diminta berpikir kritis melalui pertanyaan yang terdapat didalamnya. Tugas pengayaan disusun per pembelajaran agar lebih efektif.
- b. *Chats* yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antar siswa dan antara siswa dengan guru. Fasilitas Obrolan atau Chat disusun untuk mempermudah komunikasi antara guru dengan siswa maupun antar siswa. Fasilitas ini tidak disusun per

topik, sehingga masih secara umum. Topik yang dibahas dapat merupakan materi yang dianggap sukar. *Chatting* dapat dilakukan apabila guru dan siswa sama-sama sedang *online*. Komunikasi diharapkan dapat lebih lancar dan tidak terbatas saat di kelas saja. Tujuan adanya fasilitas ini lebih khusus, yaitu mengatasi masalah ketidakpahaman tiap siswa yang mungkin saja berbeda satu sama lain.

- c. *Forums* yang diperuntukkan bagi siswa guna mendiskusikan materi yang dianggap sukar bersama guru. Fasilitas Forum diskusi lebih luas cakupannya dan penggunaannya bila dibandingkan fasilitas Chat. Pada fasilitas ini, siswa dan guru tidak harus dalam keadaan online secara bersamaan. Diskusi materi juga lebih umum, dan akan mewedahi siswa yang memiliki kesulitan pemahaman siswa untuk topik yang sama. Fungsinya hampir sama dengan *Chatting*, yaitu mendiskusikan bagian materi yang belum dipahami di kelas namun pada penggunaannya akan membuat siswa-siswa dengan kesulitan materi yang sama berada di topik diskusi yang sama.
- d. *Quizzes*, yang berisi soal kuis per pembelajaran dengan format soal yang bervariasi. Kuis bertujuan mengetes kemampuan siswa. Format kuis dibuat per pembelajaran dengan bentuk soal pilihan ganda dan uraian.

9. Tahap Implementasi (*Implementation phase*); media pembelajaran yang telah dibuat perlu disosialisasikan kepada peserta didik, jika dianggap perlu media interaktif pembelajaran didukung dengan simulasi penggunaan atau manual sebagai penduan awal penggunaan media.
10. Tahap Evaluasi (*Evaluation phase*); evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi pembelajaran. Ada dua evaluasi dalam tahap ini yaitu evaluasi dalam rangka memperoleh umpan balik dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indikator pembelajaran. Evaluasi juga harus memberikan hasil pencapaian nilai dari masing-masing peserta didik sebagai parameter keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat.

B. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran SKI

Tingkat kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Website* pada mata pelajaran SKI ini diuji oleh beberapa validator yang ahli dibidangnya, seperti validator ahli IT/media, validator ahli materi SKI, validator ahli pembelajaran yang tentunya mereka mempunyai latar Pendidikan serta lingkungan kerja yang mendukung. Berikut adalah data hasil validasi uji kelayakan media.

1. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi/isi

a) Profil Umum Ahli Materi/isi

Ahli validasi materi /isi pada media berbasis *website* terdiri dari satu ahli pembelajaran SKI. Adapun kriteria ahli validasi

materi /isi dengan kriteria minimal S-3 pendidikan, berkecimpung dalam dunia Pendidikan Islam/dosen, dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis.

b) Hasil Validasi Ahli Materi/isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi pembelajaran SKI pada media pembelajaran berbasis website. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi/isi

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>e-learning</i> menarik				√
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)			√	
3	Adanya video dan <i>link</i> gambar akan menambah keragaman media				√
4	Materi yang disampaikan runtut dan sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran				√
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan materi				√
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat				√
8	Instruksi dapat dipahami dengan baik				√
9	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan		√		
10	Penyajian materi dari berbagai sumber menambah pengetahuan siswa				√
	Jumlah Skor			37	

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran berbasis *website* melalui portal Moodle yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Materi/isi

Validator	Komentar/saran
Dr.Muhammad Amin Nur,M.A	Tulisan/font pada dialog dan kolom hendaknya lebih diperbesar
	Soal Latihan hendak mengacu pada kriteria soal HOTS sifatnya analisis bukan hanya sekedar mengandalkan hafalan.
	Sebaiknya ada gambar video yang <i>offline</i> sehingga dapat digunakan di daerah yang sulit/tidak ada akses internet.

c) Analisis Data Validasi Ahli Materi/isi

Analisis data dilakukan mulai dari data hasil penilaian produk media pembelajaran berbasis website melalui angket. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis website melalui portal Moodle sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.1, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis *website* melalui portal Moodle sebagai berikut:

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

Σxi = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 92,5% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 92,5% berada pada tingkat kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran berbasis *website* pada pelajaran SKI tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar/saran dari ahli materi/isi pada table 4.2 perlu dilakukan perbaikan font yang terlalu kecil yang mengakibatkan siswa tidak bisa membaca dengan jelas, soal-soal yang hanya menerapkan hafalan harus berkembang ke dalam kriteria HOTS, dan video-video yang bisa diakses secara *offline*.

2. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran

a). Profil Umum Ahli IT/Media Pembelajaran

Ahli validasi materi /isi pada media berbasis *website* terdiri dari satu ahli IT/Media. Adapun kriteria ahli validasi IT/Media dengan kriteria minimal S-3 pendidikan, berkecimpung dalam dunia Pendidikan/dosen media pembelajaran, dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis

b). Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli IT/media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis

website (elearning) melalui portal Moodle. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis website melalui portal Moodle yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Sumber materi dapat diakses dengan mudah				√
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dalam pengoperasiannya)				√
3	Tautan (<i>link</i>) web <i>e-learning</i> bekerja dengan baik				√
4	Dokumentasi media cukup lengkap				√
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan materi				√
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat				√
8	Efek warna dan penempatan warna pada media tepat			√	
9	Suara pada video/audio jelas dan mudah dipahami			√	
10	Sederhana dan menarik				√
	Jumlah Skor			38	

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar /saran terhadap perbaikan media pembelajaran berbasis *website (e-learning)* melalui portal Moodle yang diberikan oleh ahli desain media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Deskripsi Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran

Validator	Komentar/saran
Ahmad Makki Hasan	Materi dan fitur konten lebih ditingkatkan

c). Analisis Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran

Analisa data dilakukan mulai dari data hasil validasi ahli IT/media pembelajaran tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk siswa kelas VII MTs melalui angket. Berdasarkan hasil penilaian ahli IT/media terhadap produk berbasis *website* melalui portal Moodle sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.3 maka, dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

Σxi = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 95% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 95% berada pada tingkat kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran berbasis *website* pada pelajaran SKI tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar/saran dari ahli IT/media pada table 4.4 Perlu dilakukan penambahan fitur pada konten materi sehingga akan lebih menarik siswa.

3. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru

a). Profil Umum Ahli Pembelajaran/Guru MTs Nusantara

Ahli validasi pembelajaran media pada pengembangan media pembelajaran berbasis *website* melalui portal Moodle terdiri dari satu ahli pembelajaran/guru. Adapun kriteria ahli pembelajaran dengan kriteria minimal S-1 pendidikan Islam, memiliki pengalaman mengajar minimal 6 (Enam) tahun.

b). Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MTs Nusantara

Produk pengembangan yang diserahkan kepada guru MTs Nusantara adalah berupa media pembelajaran berbasis *website*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran/guru terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* melalui portal Moodle yang diajukan melalui metode kuesioner

dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MTs Nusantara

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>e-learning</i> menarik				√
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)				√
3	Adanya video dan <i>link</i> gambar akan menambah keragaman media				√
4	Materi yang disampaikan runtut dan sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran			√	
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan materi				√
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat			√	
8	Instruksi dapat dipahami dengan baik			√	
9	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan				√
10	Penyajian materi dari berbagai sumber menambah pengetahuan siswa			√	
Jumlah Skor		36			

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran

berbasis website melalui portal Moodle yang diberikan oleh ahli pembelajaran/guru MTs nusantara disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MTs Nusantara

Validator	Komentar/saran
Sulaiman, S.Pd	Media lebih ditingkatkan fiturnya

c). Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MTs Nusantara

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran/ guru MTs Nusantara terhadap media pembelajaran berbasis website melalui portal Moodle sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.5, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran berbasis *website* melalui portal Moodle sebagai berikut:

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

Σxi = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 90% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada tingkat

kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran berbasis *website* pada pelajaran SKI tidak perlu direvisi.

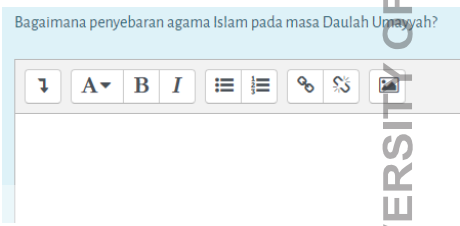
Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar/saran dari ahli IT/media pada table 4.6 perlu dilakukan penambahan fitur pada konten materi sehingga akan lebih menarik siswa.

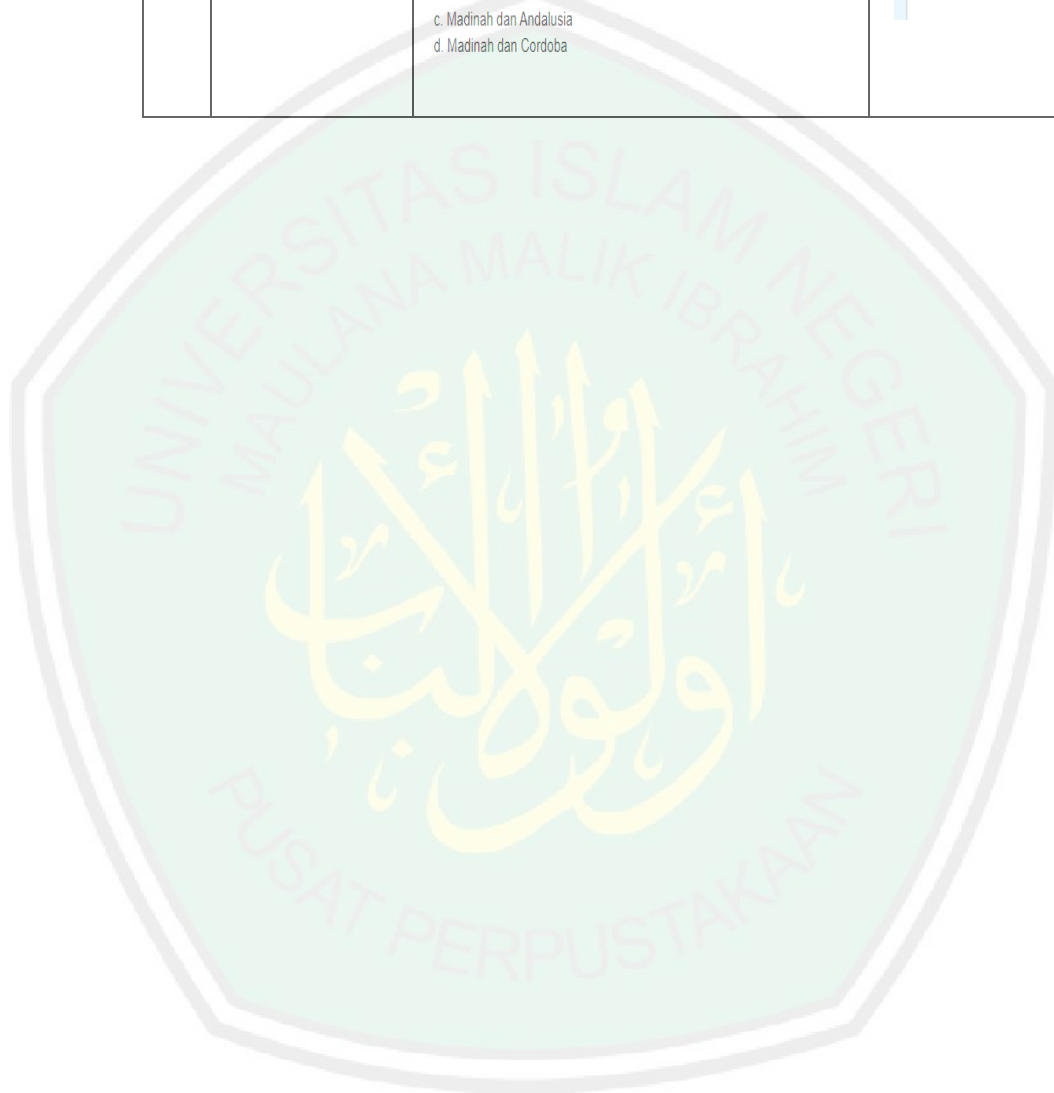
4. Revisi Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui portal Moodle terdapat beberapa poin yang harus direvisi agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Berikut bagian-bagian dari produk berbasis *website* melalui portal Moodle yang telah direvisi.

Table 4.7 Revisi Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website*

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Font teks kurang diperbesar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muawiyah bin Abu Sufyan (Muawiyah I), tahun 660–680 M. (41–61 H) 2. Yazid bin Muawiyah (Yazid I), tahun 680–683 M. (61–64 H) 3. Muawiyah bin Yazid (Muawiyah II), tahun 683–684 M. (64–65 H) 4. Marwan bin Hakam (Marwan I), tahun 684–685 M. (65–66 H) 5. Abdul Malik bin Marwan, tahun 685–705 M. (66–86 H) 6. Al-Walid bin 'Abdul Malik (al-Walid I), tahun 705–715 M. (86–97 H) 7. Sulaiman bin 'Abdul Malik, tahun 715–717 M. (97–99 H) 	<p>Daulah Umayyah berdiri selama 90 tahun (40–132 H/661–750 M). pasti tahu bahwa saat ini Damaskus menjadi ibukota negara Suriah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muawiyah bin Abu Sufyan (Muawiyah I), tahun 660–680 M. (41–61 H) 2. Yazid bin Muawiyah (Yazid I), tahun 680–683 M. (61–64 H) 3. Muawiyah bin Yazid (Muawiyah II), tahun 683–684 M. (64–65 H) 4. Marwan bin Hakam (Marwan I), tahun 684–685 M. (65–66 H) 5. Abdul Malik bin Marwan, tahun 685–705 M. (66–86 H)
2.	Menambah video pembelajaran		<p>Ayo teman-teman sebelum mempelajari lebih lanjut, mari kita simak</p> 
3.	Menambah fitur		

4.	<p style="text-align: center;">Menambahi soal-soal uraian</p>	<p>1. Khalifah pertama Bani Umayyah adalah....</p> <p>a. Abdul Malik bin Marwan b. Walid bin Abdul Malik c. Muawiyah bin Abu Sofyan d. Umar bin Abdul Aziz</p> <p>2. Pemerintahan Bani Umayyah dibagi menjadi dua periode, yaitu periode....</p> <p>a. Damaskus dan Toledo b. Damaskus dan Cordoba c. Madinah dan Andalusia d. Madinah dan Cordoba</p>	<p>Bagaimana penyebaran agama Islam pada masa Daulah Umayyah?</p> 
----	--	--	---



C. Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning*

Pada hasil uji keefektifan pembelajaran ini, peneliti akan menyajikan analisis hasil uji keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui model pembelajaran *blended learning* pada kelas eksperimen dan hasil uji keefektifan menggunakan metode ceramah/konvensional pada kelas kontrol.

1 Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning* Kelas VII MTs Nusantara

Produk hasil pengembangan media diujikan pada siswa kelas VII MTs Nusantara tanggal 2-3 Juli 2020. Data yang diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran berbasis *website* dilakukan satu kali pengujian kepada 10 siswa di kelas VII. Uji coba dilakukan dalam skala kecil yaitu terdiri dari 10 siswa yang diambil secara acak. Uji Coba kelompok kecil diwakili oleh 10 responden dengan kriteria acak terdiri dari 4 responden kategori atas, 4 responden kategori sedang, dan 2 responden kategori bawah.

a). Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.8 Daftar Responden Siswa Kelompok Kecil

No	Nama	Ket
1	Muhammad Ridwan	X ₁
2	Reyhan Syah Putra	X ₂
3	Muchammad Rizqi	X ₃
4	Rafiq Adityatma	X ₄
5	Muhammad Rizki	X ₅
6	Rike Rahmawati	X ₆
7	Diva Malinda	X ₇
8	Nuril Faryza	X ₈
9	Feby Denus	X ₉
10	Sarifatul Hasanah	X ₁₀

b) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Produk pengembangan yang diserahkan untuk diuji coba kelompok kecil adalah berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi SKI tema “Pertumbuhan Pengetahuan Pada Masa Umayyah”. Berikut ini merupakan data hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Media Pembelajaran *E-Learning*

No	Responden	Item pertanyaan ke-										Σx
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	X ₁	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	34
2	X ₂	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36
3	X ₃	4	2	3	3	3	3	3	4	2	4	31
4	X ₄	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	31
5	X ₅	4	2	4	4	3	4	3	3	4	2	33
6	X ₆	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	35
7	X ₇	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	34
8	X ₈	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	34
9	X ₉	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
10	X ₁₀	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	36
Skor Total											341	
Skor Maksimal											400	

Berdasarkan hasil uji kelompok kecil terhadap media pembelajaran berbasis *website* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.9, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaiannya sebagai berikut:

$$P = \frac{341}{400} \times 100\%$$

$$P = 85 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

Σxi = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase hasil validasi 85% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 85% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga tidak perlu direvisi.

- 2 Analisis Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning* dari Hasil *Pre-test* dan *Post-test* di Kelas VII-A MTs Nusantara (Eksperimen)

Produk hasil pengembangan media diujikan pada siswa kelas VII-A MTs Nusantara tanggal 7-8 Juli 2020. Data *Pre-test* dan *Post-test* yang diperoleh dari hasil media pembelajaran berbasis *website* dilakukan kepada 16 siswa di kelas VII-A atau disebut kelas eksperimen.

Berikut hasil *Pre-test* pada siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui model pembelajaran *blended learning*.

Tabel 4.10 Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	NILAI <i>PRETEST</i>
1	E1	50
2	E2	15
3	E3	20
4	E4	70
5	E5	50
6	E6	60
7	E7	60
8	E8	50
9	E9	45
10	E10	60
11	E11	60
12	E12	50
13	E13	50
14	E14	60
15	E15	40
16	E16	65

Selanjutnya, hasil *Post-test* pada siswa di kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui model pembelajaran *blended learning*.

Tabel 4.11 Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>
1	E1	70
2	E2	100
3	E3	80
4	E4	100
5	E5	80
6	E6	80
7	E7	60
8	E8	60
9	E9	80
10	E10	43
11	E11	80
12	E12	70
13	E13	80
14	E14	80
15	E15	70
16	E16	80

c). Analisis Uji Keefektifan Menggunakan Metode Konvensional Pada Kelas Kontrol dari Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test* di Kelas VII-A MTs Nusantara (Kontrol)

Pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yang diterapkan pada siswa kelas VII-A MTs Nusantara tanggal 30 Juli 2020. Data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari hasil media pembelajaran berbasis *website* dilakukan kepada 15 siswa di kelas VII-B atau disebut kelas kontrol.

Berikut hasil *Pre-test* pada siswa di kelas kontrol sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Tabel 4.12 Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>
1	K1	40
2	K2	20
3	K3	35
4	K4	65
5	K5	70
6	K6	60
7	K7	50
8	K8	50
9	K9	70
10	K10	50
11	K11	45
12	K12	40
13	K13	35
14	K14	40
15	K15	60

Berikut hasil *Post-test* pada siswa di kelas kontrol setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Tabel 4.13 Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

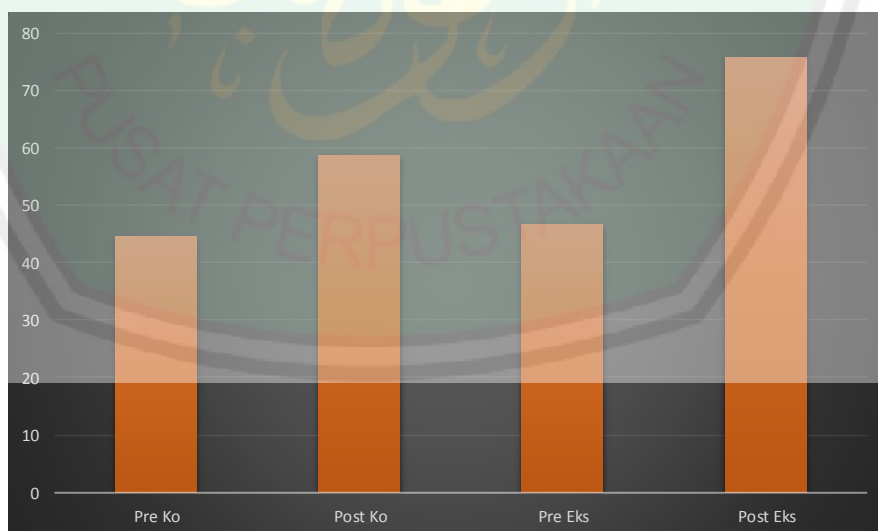
No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post-Test</i>
1	K1	60
2	K2	50
3	K3	65
4	K4	65
5	K5	80
6	K6	70
7	K7	60
8	K8	65
9	K9	75
10	K10	60
11	K11	70
12	K12	45
13	K13	55
14	K14	60
15	K15	70

Adapun rekapitulasi nilai hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol pada Tabel 4.14

Tabel 4.14 Rekapitulasi Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Kelas	Jenis Tes	Jumlah	Nilai Rata-rata
1.	Eksperimen	<i>Pre-test</i>	745	46,56
		<i>Post-test</i>	1.213	75,81
2	Kontrol	<i>Pre-test</i>	670	44,66
		<i>Post-test</i>	950	63,33

Berdasarkan Tabel 4.6 maka dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,56 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 75,81. Artinya ada peningkatan nilai sebesar 29,25. Sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 44,66 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 63,33. Artinya ada peningkatan sebesar 18,67. Selain itu dapat dianalisis bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.



Gambar 4.8 Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Untuk mengetahui tingkat keefektifan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI, maka akan diuji dengan analisis sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menganalisis data yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* terdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil dari analisis data statistik kemampuan awal siswa untuk mengukur hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil *pre-test* di kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas ini menggunakan program SPSS 24.0 dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test* yang hasilnya terlampir.

Berdasarkan uji normalitas dengan dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test* maka diperoleh hasil uji normalitas data kemampuan awal siswa kelompok eksperimen dan kontrol di atas akan dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.15 Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	N	Signifikansi		Interpretasi (p) \geq 0,05
		<i>P</i> _{hitung}	<i>P</i> _{tabel}	
Eksperimen	16	0,205	0,05	Normal
Kontrol	15	0,130	0,05	

Berdasarkan tabel 4.15 maka dapat dianalisis bahwa hasil data kelas eksperimen adalah adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ($0,205 \geq 0,05$) dan nilai data awal kelas kontrol adalah berdistribusi normal karena nilai ($0,130 \geq 0,05$) dapat

disimpulkan bahwa kedua data nilai *pre-test* dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Analisis data statistik hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Adapun penjelasan dari hasil normalitas data *post-test* siswa kelas eksperimen dan kontrol dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.16 Uji Normalitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	N	Signifikansi		Interpretasi (p) \geq 0,05
		<i>Phitung</i>	<i>Ptabel</i>	
Eksperimen	15	0,205	0,05	Normal
Kontrol	14	0,130	0,05	

Berdasarkan tabel 4.16 maka didapatkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,205 dan 0,130. Jika hasil uji normalitas di kelas eksperimen $0,205 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data di kelas eksperimen dan uji normalitas di kelas kontrol $0,130 \geq 0,05$ berdistribusi normal karena uji normalitas dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

Maka data penelitian dari penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdistribusi normal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil skor *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Peneliti menggunakan uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 24.0. Berdasarkan *Test of Homogeneity of Variance* diperoleh hasil uji homogenitas nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol menggunakan program komputer SPSS 24.0

Hasil uji homogenitas kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut. Hasil uji homogenitas sebagai berikut.

Tabel 4.17 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Data	Signifikansi		Kesimpulan
		<i>P</i> _{hitung}	<i>P</i> _{tabel}	
Eksperimen Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,271	0,05	Homogen
Eksperimen Kontrol	<i>Post-test</i>	0,294	0,05	

Berdasarkan tabel 4.17 hasil dari analisis data uji homogenitas data *pre-test* diperoleh 0,271. Adapun hasil dari analisis data uji homogenitas data *post-test* diperoleh 0,294. Jika signifikansi yang diperoleh $\geq 0,05$, maka data diambil dari sampel yang homogen. Oleh karena signifikansinya adalah $0,271 \geq 0,05$ untuk *pre-test* dan $0,294 \geq 0,05$ untuk *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diambil dari penelitian ini adalah dari sampel yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada SKI di MTs kelas VII. Penelitian ini menggunakan dua kelompok sebagai subjek penelitian yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari besarnya peningkatan *pre-test* ke *post-test* yang diuji melalui uji_t. Pengambilan keputusan dalam uji_t dapat mengacu pada dua hal, yakni dengan membagikan t_{hitung} dengan t_{tabel} atau dengan membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0,05.

Uji hipotesis ini menggunakan program SPSS 24.0 dengan *Independent Samples Test*. Adapun hasil uji_t tersebut akan dijelaskan pada tabel 4.18

Tabel 4.18 Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	Data	Signifikansi		Kesimpulan
		t_{hitung}	t_{tabel}	
Eksperimen Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,007	0,05	Tidak ada peningkatan signifikan
Eksperimen Kontrol	<i>Post-test</i>	0,007	0,05	Ada peningkatan signifikan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>website</i> melalui <i>blended learning</i>

Hasil uji hipotesis hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol adalah $0,007 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* SKI pada kelas VII MTs.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk

1. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website*

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* pada siswa kelas VII MTs dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Media pembelajaran sebagai alat pembelajaran materi yang akan disampaikan guru kepada siswa menjadi lebih menarik sehingga nantinya memotivasi siswa dalam belajar dan hasil belajarnya meningkat. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* merupakan sebuah inovasi dari media pembelajaran yang didalamnya seperti suatu wadah yang menampung materi, gambar, audio dan video dalam satu media yang penggunaannya melalui *gadget* atau komputer. Spesifikasi pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi membutuhkan proses perencanaan media berbasis *website* terdapat beberapa penentuan yaitu penempatan menu pada portal *website*, pemilihan *layout* pada portal, pembuatan alur materi pada media, mencari video dan audio yang mendukung materi dan berkaitan dengan materi, dan menyeleksi soal-soal latihan yang telah divalidasi oleh validator.

b. Produksi

Pada proses produksi melalui beberapa tahap yaitu membuat gambar berisikan gambar dialog dan peta konsep menggunakan *Corel Draw* yang kemudian diinput di *website* serta diberikan pengantar pembelajaran di setiap jeda mata pelajaran, input materi dan video pada menu pembelajaran

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan final editing setelah melalui beberapa validator dan selanjut dilakukan uji coba produk di beberapa laptop/HP untuk dipersiapkan ke tahap implementasi.

Pada tahap desain media pembelajaran berbasis *website* dengan model pengembangan ADDIE yaitu: a) Tahap Analisis (*Analysis*), b) Tahap Desain (*desain*), c) Tahap Pengembangan (*Development*), d) Tahap Implementasi (*Implementation*), e) Tahap Penilaian (*Evaluation*). Penjabarannya sebagai berikut:

- a. Tahap Analisis (*Analysis phase*); pada tahap ini menentukan jenis media yang akan dikembangkan yaitu berupa media *e-learning* berbasis *website*, tujuan dari pembuatan media, subjek yang akan menjadi uji coba media dan memilih materi yang akan diinput pada media.
- b. Tahap Desain (*Desain phase*); pada tahap ini diterapkan tujuan apa yang akan dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pembelajaran yang akan diterapkan serta penetapan isi materi

yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media. Pengembang memilih materi yaitu Pertumbuhan Pengetahuan pada Masa Umayyah untuk kelas VII MTs, dan selanjutnya membuat desain pengembangan.

- c. Tahap Pembuatan (*Development phase*); pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahapan desain. Pada tahap pembuatan media dibuat dengan aplikasi berbantu system Moodle yang hasilnya berupa media *e-learning*. Pengembang dapat melakukan tata letak dan desain isi *website* dengan memilih tema yang telah disediakan oleh system Moodle. Selanjutnya pengembang menginput materi-materi berupa gambar, peta konsep, video, penjelasan materi yang menarik dibuat dalam kombinasi aplikasi *corel draw* dan quiz atau latihan soal-soal. Perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah penerapan sistem yang akan digunakan serta memperhatikan kembali prinsip kriteria media yang telah disebutkan sebelumnya.
- d. Tahap Implementasi (*Implementation phase*); media pembelajaran yang telah dibuat perlu disosialisasikan kepada peserta didik, jika dianggap perlu media interaktif pembelajaran didukung dengan simulasi penggunaan atau manual sebagai penduan awal penggunaan media.
- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation phase*); evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi

pembelajaran. Ada dua evaluasi dalam tahap ini yaitu evaluasi dalam rangka memperoleh umpan balik dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indikator pembelajaran. Evaluasi juga harus memberikan hasil pencapaian nilai dari masing-masing peserta didik sebagai parameter keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat.

2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII MTs Nusantara

Tingkat kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran SKI ini diuji oleh beberapa validator yang ahli dibidangnya, seperti validator ahli IT/media, validator ahli materi SKI, validator ahli pembelajaran yang tentunya mereka mempunyai latar pendidikan serta lingkungan kerja yang mendukung. Berikut adalah data hasil validasi uji kelayakan media pembelajaran.

- a. Berdasarkan uji validasi ahli materi/isi diperoleh nilai 37 dari nilai maksimum 40 dengan presentase kelayakan 92,5% dalam Skala Linkert dalam kategori sangat valid.
- b. Berdasarkan uji validasi ahli media/IT diperoleh nilai 38 dari nilai maksimum 40 dengan presentase kelayakan 95% dalam Skala Linkert dalam kategori sangat valid.

- c. Berdasarkan uji validasi ahli guru pembelajaran diperoleh nilai 36 dari nilai maksimum 40 dengan presentase kelayakan 90% dalam Skala Linkert dalam kategori sangat valid.
- d. Berdasarkan uji validasi dan tingkat kemenarikan media aspek pengguna oleh siswa memperoleh nilai 341 dari nilai maksimum 400 dengan presentase kelayakan 85% dalam Skala Linkert dalam kategori valid.

Hasil dari para ahli terhadap kelayakan media pembelajaran diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* untuk siswa kelas VII MTs.

3. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII MTs Nusantara

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji lapangan berupa media media pembelajaran diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* untuk siswa kelas VII MTs yang terdiri dari 16 responden atau kelas eksperimen. Pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok yang akan dilakukan tes uji kemampuan awal dan kemampuan akhir. Kelas eksperimen adalah kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* untuk siswa kelas VII MTs, sedangkan untuk kelas kontrol adalah kelompok siswa yang pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan data tabel 4.6 dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,56 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 75,81. Artinya ada peningkatan nilai sebesar 29,25. Sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 44,66 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 63,33. Artinya ada peningkatan sebesar 18,67. Selain itu dapat dianalisis bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Untuk menguji normalitas dilakukan untuk menganalisis data yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* terdistribusi normal atau tidak. Dari hasil *pre-test* dapat dianalisis bahwa hasil data kelas eksperimen adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ($0,205 \geq 0,05$) dan nilai data awal kelas kontrol adalah berdistribusi normal karena nilai ($0,130 \geq 0,05$) dapat disimpulkan bahwa kedua data nilai *pre-test* dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Sedangkan data *post-test* didapatkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,205 dan 0,130. Jika hasil uji normalitas di kelas eksperimen $0,205 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data di kelas eksperimen dan uji normalitas di kelas kontrol $0,130 \geq 0,05$ berdistribusi normal.

Maka data penelitian dari penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdistribusi normal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil skor *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Peneliti menggunakan uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 24.0. Berdasarkan *Test of Homogeneity of Variance* diperoleh hasil uji homogenitas nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol menggunakan program komputer SPSS 24.0. analisis data uji homogenitas data *pre-test* diperoleh 0,271. Adapun hasil dari analisis data uji homogenitas data *post-test* diperoleh 0,294. Jika signifikansi yang diperoleh $\geq 0,05$, maka data diambil dari sampel yang homogen. Oleh karena signifikansinya adalah $0,271 \geq 0,05$ untuk *pre-test* dan $0,294 \geq 0,05$ untuk *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diambil dari penelitian ini adalah dari sampel yang homogen.

Sedangkan untuk uji hipotesis peneliti menggunakan spss dengan *Independent Samples Test*. Hasil uji hipotesis hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol adalah $0,007 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* SKI pada kelas VII MTs.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran dari peneliti yang ingin disampaikan kepada pembaca sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

- a. Guna mengefektifkan dan mengefisien proses pembelajaran, disarankan kepada guru untuk menggunakan media jenis gambar atau video yang akan menarik siswa, terlebih untuk materi sejarah. Sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

b. Pada penelitian ini, diadakan uji tes kemampuan awal dan kemampuan akhir guna untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*, diharapkan untuk menerapkannya pada siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah. Sehingga apabila media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan nilai siswa yang berkemampuan kognitif rendah, maka media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* ini memiliki keterbatasan diantaranya: 1) diujicobakan pada satu kelompok atau kelas eksperimen, 2) waktu pelaksanaan ujicoba relatif singkat berkaitan dengan waktu penelitian uji coba yang tersedia dan terbatas, 3) media ini hanya memuat satu materi pelajaran yaitu SKI. Dengan demikian, disarankan produk media pembelajaran *e-learning* dapat diujicobakan pada kelompok yang lebih luas dan dapat disaran bisa digunakan untuk semua materi pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Penelitian Lanjut

a. Guna menambah keefektifan media pembelajaran jenis *e-learning* diharapkan para peneliti yang bersedia mengembangkan media tersebut untuk menerapkan terhadap beberapa sekolah. Sehingga tingkat keefektifan media tersebut lebih baik.

- b. Guna menambah kelayakan pengembangan media jenis *e-learning* berbasis *website*, diharapkan kepada para peneliti yang bersedia mengembangkan media tersebut untuk mengembangkan terhadap mata pelajaran lainnya. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran lebih baik



DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. (Jakarta: PAUT dan CV. Rajawali, 1983)
- Anggota Ikapi kerja sama dengan LSIK, *Problematika Islam Kontemporer I*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 1994)
- Ali, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Medan, Vol. 5, No. 1. (<http://journaluny.ac.id>, diakses 6 September 2019).
- Al-Qurtubi Syaikh Imam, *Tafsir Al-Qhurthubi*, (Jakarta: Pustaka Azam, 2008)
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998)
- Biyanto, *Teori Siklus Peradaban*, (Surabaya: LPAM, 2004)
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Rosda, 2012)
- Hanafi, M, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Departemen Agama RI)
- Hasbullah, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia Lintasan Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2001)
- Hasil wawancara dengan bapak Sulaiman di MTs Nusantara Kota Probolinggo, tanggal 15 April 2020.
- Hassan Iqbal, *Metode Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghlmia Indonesia, 2002)
- Husamah. *Pembelajaran Bauran Blended Learning*, (Malang: Prestasi Pustakarya, 2014)
- Isi Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis, (Universitas Sebelas Maret 7 november 2015).
- Isi seminar internasional "*Professional Teacher Development in Digital Era for Making Indonesia 4.0*". Bandung tanggal 19 juli 2019.
- Kadir Abdul. *Dasar Pemrograman Web dengan ASP*. (Yogyakarta: Andi, 2005)
- Mahfud Rois. *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2011)
- Mulyanta, dkk. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. (Universitas Atma Jaya: Yogyakarta, 2009)
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2005)
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012)

Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Ed. 1 (Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010)

Sjukur Shulihin B, *Pengaruh Model Blended learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*, Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012)

Thoha, Chabib dkk. *Metodelogi Pengajaran Agama*, (Semarang. Pustaka Pelajar, 1999)

Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, Ed. 1 (Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010)

Yatim Badri, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1997)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

PASCASARJANA

Nomor : B-130/Ps/HM.01/6/2020

24 Juni 2020

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MTs Nusantara
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan 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 : Riella Anggun Hidayati
NIM : 18770030
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : 1. Dr. H.Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
2. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
Judul Penelitian : "Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis web melalui blended learning pada Mata Pelajaran SKI dan Quran Hadist dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Nusantara "

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Direktur,

Umi Sumbulah



YAYASAN NUSANTARA PROBOLINGGO

MTs. NUSANTARA

Status : Terakreditasi " B "

**Jl. Sunan Giri 52 Telp.(0335)429048 Sumbertaman Kota Probolinggo, 67237
E-mail : mtsnusantera_probolinggo@yahoo.co.id**

Probolinggo, 01 Juli 2020

Nomor : 065/MTs.NU/VII/2020
Lampiran : -
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**
Kepada Yth.

Direktur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
(PASCASARJANA)
di

Tempat

Dengan hormat,

Menanggapi surat izin penelitian nomor: B-130/Ps/HM.01/6/2020, tanggal 24 Juni 2020, kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Holil, S.Ag. M.MPd.
Jabatan : Kepala MTs. Nusantera Kota Probolinggo
Menerangkan bahwa :
Nama : Riella Anggun Hidayati
NIM : 18770030
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

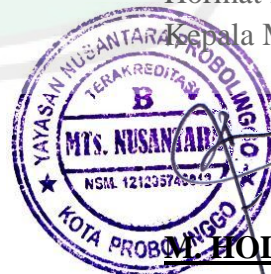
Telah kami setuju mengadakan penelitian di lembaga MTs. Nusantera Kota Probolinggo dengan judul penelitian :

“Pengembangan Media Pembelajaran e-Learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs. Nusantera”.

Demikian surat balasan permohonan izin penelitian ini kami sampaikan. Informasi lebih lanjut bisa menghubungi Bapak Sulaiman (085258649332).

Hormat Kami

Kepala MTs. Nusantera



M. HOLIL, S.Ag.

M.MPd.

Instrumen Angket Validasi Untuk Materi/Isi

Peneliti : Riella Anggun Hidayati

Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Web Melalui *Blended Learning* pada Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Nusantara Kota Probolinggo"

A. Pengantar

Bapak/Ibu yang terhormat,

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *E-Learning* Berbasis Web, peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket validasi ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran sehingga media pembelajaran ini layak digunakan. Penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *E-Learning* Berbasis Web ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Identitas Ahli

Nama Lengkap : .Dr.Muhammad Amin Nur, M.A.

NIP : 197501232003121003

Instansi : Pascasarjana UIN Maliki Malang

Pendidikan : Doktor

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran untuk media pembelajaran ini di tempat yang sudah tertera di lembar angket validasi.

D. Instrumen Validasi

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>e-learning</i> menarik				√
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)			√	
3	Adanya video dan <i>link</i> gambar akan menambah keragaman media				√
4	Materi yang disampaikan runtut dan sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran				√
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan materi				√
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat				√

8	Instruksi dapat dipahami dengan baik				√
9	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan		√		
10	Penyajian materi dari berbagai sumber menambah pengetahuan siswa				√
Jumlah Skor					

E. Komentar dan Saran

1. Tulisan/font pada dialog dan kolom hendaknya lebih diperbesar
2. Soal Latihan hendak mengacu pada kriteria soal HOTS sifatnya analisis bukan hanya sekedar mengandalkan hafalan.
3. Sebaiknya ada gambar video yang offline sehingga dapat digunakan di daerah yang sulit/tidak ada akses internet.

F. Penutup

Terima kasih atas ketersediaan Bapak dan Ibu dalam mengisi angket validasi ini, serta memberikan komentar dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *e-learning* ini.

Malang, 2 Juni 2020

Validator Ahli Materi/Isi

Dr.Muhammad Amin Nur,M.A
NIP.197501232003121003

Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Media Pembelajaran

Peneliti : Riella Anggun Hidayati

Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Web Melalui *Blended Learning* pada Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Nusantara Kota Probolinggo.

A. Pengantar

Bapak/Ibu yang terhormat,

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *E-Learning* Berbasis Web, peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket validasi ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran sehingga media pembelajaran ini layak digunakan. Penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *E-Learning* Berbasis Web ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Ahmad Makki Hasan

NIP : 198403192019031004

Instansi : UIN MALIKI MALANG

Pendidikan : S3 PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran untuk media pembelajaran ini di tempat yang sudah tertera di lembar angket validasi.

D. Instrumen Validasi

Angket Penilaian Rekayasa Perangkat Lunak dan Audio Visual

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Sumber materi dapat diakses dengan mudah				√
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dalam pengoperasiannya)				√
3	Tautan (<i>link</i>) web <i>e-learning</i> bekerja dengan baik				√
4	Dokumentasi media cukup lengkap				√
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan materi				√
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat				√
8	Efek warna dan penempatan warna pada media tepat			√	
9	Suara pada video/audio jelas dan mudah			√	

	dipahami				
10	Sederhana dan menarik				√
	Jumlah Skor				

E. Komentar dan Saran

1. Materi dan fitur konten lebih ditingkatkan

F. Penutup

Terima kasih atas ketersediaan Bapak dan Ibu dalam mengisi angket validasi ini, serta memberikan komentar dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *e-learning* ini.

Malang, 3 Juni 2020

Validator Media Pembelajaran

Ahmad Makki Hasan
NIP. 198403192019031004

Pilihlah jawaban yang benar pada soal pilihan ganda di bawah ini!

1. Khalifah pertama Bani Umayyah adalah....

- a. Abdul Malik bin Marwan
- b. Walid bin Abdul Malik
- c. Muawiyah bin Abu Sofyan**
- d. Umar bin Abdul Aziz

2. Pemerintahan Bani Umayyah dibagi menjadi dua periode, yaitu periode....

- a. Damaskus dan Toledo
- b. Damaskus dan Cordoba**
- c. Madinah dan Andalusia
- d. Madinah dan Cordoba

3. Masa kejayaan Bani Umayyah terwujud ketika dipimpin oleh....

- a. Muawiyah bin Abu Sofyan
- b. Walid bin Abdul Malik**
- c. Abdul Malik bin Marwan
- d. Hisyam bin Abdul Malik

4. Cendikiawan Islam dibidang ilmu tafsir adalah....

- a. Ibnu Abbas**
- b. Ibnu Sina
- c. Ibnu Sahal
- d. Ibnu Rusyd

5. Perhatikan pernyataan dibawah ini:

- 1) Kehidupan yang serba mewah bagi keluarga istana.
- 2) Munculnya kekuatan baru yang dipelopori oleh keturunan al-Abas ibn Abd al-Muthalib.

- 3) Pertentangan etnis antara suku Arabia Utara (Bani Qays) dan Arabia Selatan (Bani Kalb) yang sudah ada sejak zaman sebelum Islam.
- 4) Semangat yang tinggi dalam persatuan dan kesatuan dalam bela negara.
- 5) Banyak memberikan bantuan kepada fakir miskin dan banyak beribadah.

Yang merupakan penyebab runtuhnya Bani Umayyah....

- a. **1, 2 dan 3**
 - b. 2, 3 dan 4
 - c. 3, 4 dan 5
 - d. 1, 2 dan 4
6. Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaannya sendiri. Hal ini tercantum dalam Qs.....
 - a. Al An'am ayat 165
 - b. **Ar Ra'du ayat 11**
 - c. Al Baqarah ayat 11
 - d. Al Anfal ayat 30
 7. Panglima perang Bani Umayyah yang namanya diabadikan menjadi nama sebuah selat yaitu:
 - a. Abdul Malik bin Marwan
 - b. Umar bin Abdul Aziz
 - c. **Thariq bin ziyad**
 - d. Walid bin Abdul Malik
 8. Khalifah Bani Umayyah yang bergelar Al Faruq II adalah....
 - a. Abdul Malik bin Marwan
 - b. **Umar bin Abdul Aziz**
 - c. Yazid bin Muawiyah
 - d. Walid bin Abdul Malik
 9. Kota yang terkenal dengan julukan kota seribu malam adalah....
 - a. Mekah

b. Madinah

c. Bagdad

d. Yunani

10. Pada masa Walid bin Abdul Malik dibangun sebuah Masjid Damaskus hasil karya arsitek terkenal yang bernama...

a. Abu Ubaidah bin Jarrah

b. Uqbah bin Nafi

c. Sa'id bin Musayyad

d. Rabi'ah Ar-Ra'iy

B. Kerjakan Soal-Soal berikut ini !

1. Bagaimana penyebaran agama Islam pada masa Daulah Umayyah?

2. Di manakah pusat pemerintahan Daulah Umayyah!

3. Sebutkan lima khalifah pada masa Bani Umayyah!

4. Sebutkan 3 tokoh cendikiawan muslim di bidang ilmu qira'at pada masa Bani Umayyah!

5. Sebutkan kemajuan-kemajuan yang dicapai oleh Bani Umayyah!

Kunci Jawaban Agama Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah Kelas 8 SMP

A.

1. c 6. b

2. b 7. c

3. b 8. b

4. a 9. c

5. a 10. a

B.

1. Kemajuannya adalah:

a. Bani Umayyah telah berhasil memperluas daerah kekuasaannya sampai ke seluruh penjuru dunia, seperti Spanyol, Afrika Utara, Suria, Palestina, Semenanjung Arabia,

Irak, sebagian kecil Asia, Persia, Afghanistan, Pakistan, Rukhmenia, Uzbekistan dan Kirgis.

b. Islam memberikan pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat luas. Sikap fanatik yang dimiliki oleh bangsa Arab sangat efektif dalam membangun negara Islam. Pada saat itu bangsa Arab merupakan prototipikal dari bangsa Islam sendiri.

c. Telah berkembangnya ilmu pengetahuan secara pesat sehingga bermunculan tokoh-tokoh ilmu pengetahuan yang terkenal di dunia Islam.

2. Dinasti Bani Umayyah berdiri selama 90 tahun (40 – 132 H / 661 – 750 M) dan didirikan oleh Muariyah bin Abi Sufyan bin Harb bin Umayyah, dengan Damaskus sebagai pusat pemerintahannya.

3. Khafilah Muawiyah adalah:

a. Muawiyah bin Abu Sufyan

b. Yazid bin Muawiyah

c. Khalid bin Abdul malik

d. Sulaiman bin Abdul Malik

e. Umar bin Abdul Aziz (jawaban dikembangkan sendiri oleh guru)

4. Ibnu Katsir, Ashim, dan Ibnu Amr.

5. Kemajuannya:

a. Memperluas wilayahnya sampai seluruh penjuru dunia.

b. Islam memberikan pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat luas.

c. Telah berkembangnya ilmu pengetahuan secara pesat sehingga bermunculan tokoh-tokoh ilmu pengetahuan yang terkenal didunia Islam.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	16	15	70	46.56	17.100
Post-Test Eksperimen	16	43	100	75.81	14.115
Pre-Test Kontrol	15	20	70	48.67	14.326
Post-Test Kontrol	15	45	80	63.33	9.194
Valid N (listwise)	15				

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.205	16	.072	.902	16	.088
	Post-Test Eksperimen	.258	16	.005	.885	16	.046
	Pre-Test Kontrol	.130	15	.200*	.954	15	.596
	Post-Test Kontrol	.158	15	.200*	.972	15	.893

*. This is a lower bound of the true significance.

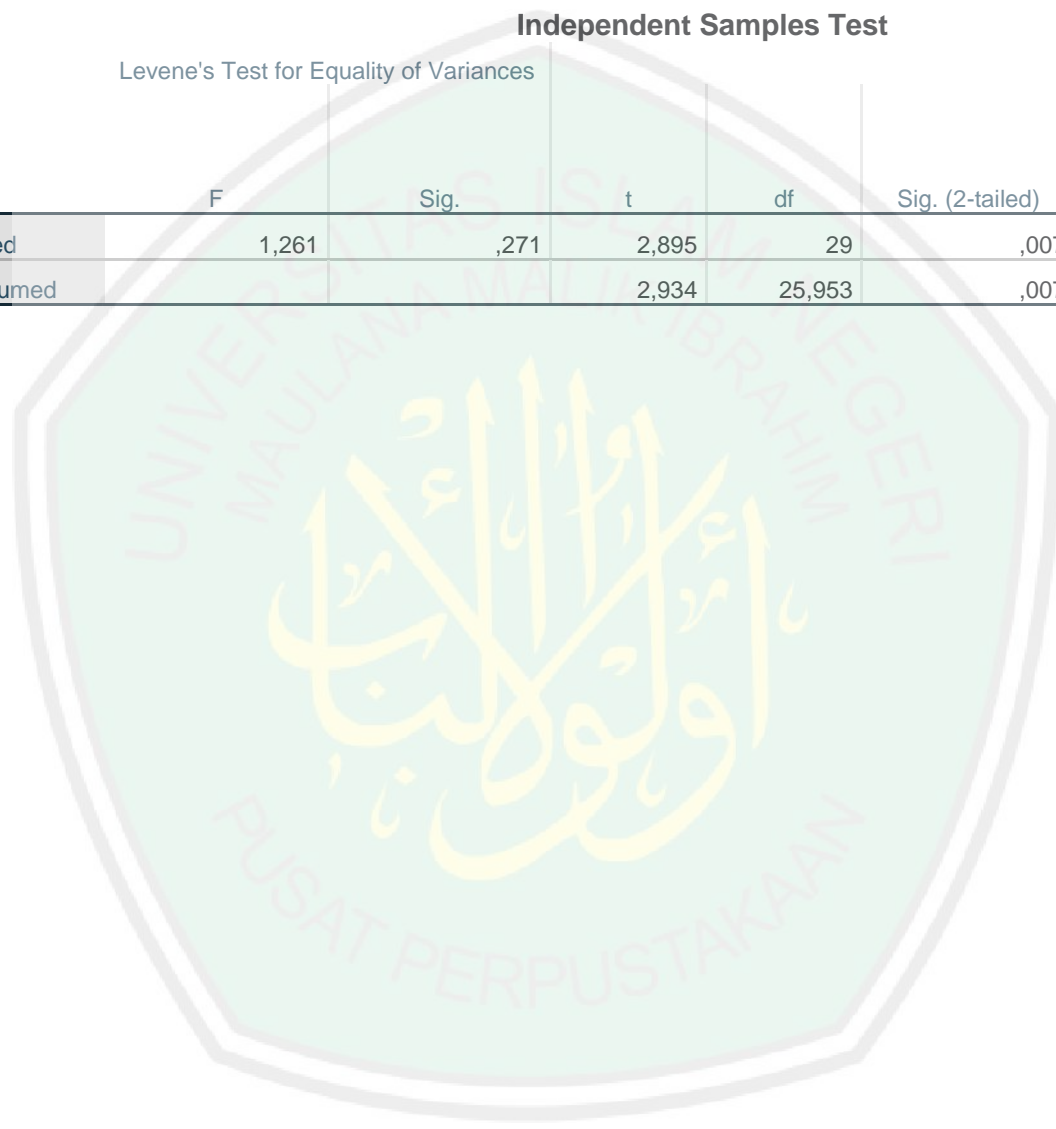
a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1,261	1	29	,271
	Based on Median	,446	1	29	,509
	Based on Median and with adjusted df	,446	1	22,097	,511
	Based on trimmed mean	1,142	1	29	,294

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% Conf. Lower
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1,261	,271	2,895	29	,007	12,479	4,311	3
	Equal variances not assumed			2,934	25,953	,007	12,479	4,253	3







DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Riella Anggun Hidayati
NIM : 18770030
Tempat Tanggal Lahir : Probolinggo, 11 Juli 1995
Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk : 2018
Alamat : Jln Kaliamas, No 345, Kalirejo, Dringu,
Probolinggo
No. Telepon : 085230284701
Email : riellaanggunhidayati@yahoo.com

Jenjang Pendidikan:

Pendidikan Formal

1. TK. Kartini thn. 2000.
2. SDN 1 Kalirejo thn. 2001 s.d. 2007.
3. SMPN 1 Dringu thn. 2007 s.d. 2010.
4. SMAN 4 Probolinggo thn. 2010 s.d. 2013.
5. Strata 1 Pendidikan Guru Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang thn. 2013 s.d 2017

Pendidikan Non Formal

Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA) UIN Mulana Malik Ibrahim Malang thn 2013 s.d 2014.