

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA*  
*INSPIRE* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR` SISWA PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS DARUL  
AMIN JAJAG BANYUWANGI**

**Tesis**

**OLEH:  
DESY MANDASARI  
NIM. 18770047**



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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA*  
*INSPIRE* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS DARUL  
AMIN JAJAG BANYUWANGI**

Tesis

OLEH:

DESY MANDASARI

NIM. 18770047



Dosen Pembimbing :

1. Drs. Bakharuddin Fanani, M.A., Ph.D  
NIP.19630420 200003 1 004
2. Drs. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.Ag  
NIP. 19670816 200312 1 002

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

## Persetujuan Ujian Tesis

Nama : Desy Mandasari  
NIM : 18770047  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Judul Proposal : **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.**

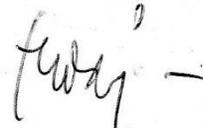
Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, tesis dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan pada sidang tesis.

Pembimbing I



Drs. Bakhrudin Fannani, M.A., Ph.D  
NIP.196304202000031004

Pembimbing II,



Drs. H. M. Hadi Masruri, Lc, M.A.  
NIP. 19670816 200312 1 002

Mengetahui:

Ketua Program Studi

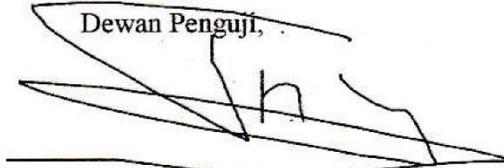


Dr. H. Mohammad Asrori, S.Ag., M.Ag  
NIP. 19691020 200003 1 001

## LEMBAR PENGESAHAN TESIS

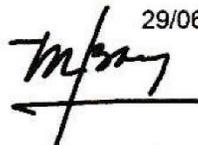
Tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.” ini telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji sidang pada tanggal 07 Januari 2021.

Dewan Penguji,



(H. Triyo Supriyatno, M.Ag., Ph.D)  
NIP. 19700427 200003 1 001

Ketua Penguji

29/06/2021  


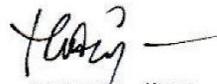
(Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag)  
NIP. 19660825 199403 1 002

Penguji Utama



(Drs. Bakharuddin Fanani, M.A., Ph.D)  
NIP. 19630420 200003 1 004

Anggota



(Drs. H. M. Hadi Masruri, LC, M.A)  
NIP. 19670816 200312 1 002

Anggota

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



  
(Dr. H. M. Ali, M.Pd)  
NIP. 19650403 199803 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desy Mandasari

NIM : 18770047

Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi

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

Malang, 24 Maret 2022

Yang membuat pernyataan,



Desy Mandasari  
NIM. 18770047

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim...**

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, Ku persembahkan tesis ini kepada :

1. Ibunda (Watini) dan Ayahanda (Toha Alm.) tercinta. Kasih sayang, pengorbanan, dorongan moral dan material yang hingga sampai saat ini bisa mengantarkanku menempuh Pendidikan. Tak pernah cukup ku membalas pengorbanan ayah bundaku.
2. Suami dan anakku tercinta, Ahmad Astara Putra dan Akmaluz Zuhair Pratama yang telah memberikan dukungan dan semangat.
3. Adik-adikku, atas support dan juga menjadi penghibur hati.
4. Guru dan dosen yang selama ini telah membimbingku.
5. Seluruh teman-teman kelas M-PAI B angkatan 2018 atas segala ilmu dan supportnya.

Semoga apa yang saya persembahkan bisa menjadi titik balik untuk diri saya sendiri guna mencapai pribadi yang berkualitas dan membanggakan serta berguna bagi nusa, bangsa, agama.

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

**“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (Qs. Asy-Syarah 5 -6).**

**(Depag RI, Tt: 597)**

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan kepada kita semua sehingga dapat menyelesaikan proposal tesis dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi* dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Pihak yang membantu dalam penyelesaian proposal tesis ini sangatlah banyak, untuk itu penulis sampaikan terima kasih yang tak terhingga. Semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlipat ganda, penulis sampaikan dengan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta staf yang telah memberikan kesempatan dan pelayanan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag selaku direktur program pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta segenap jajaran pimpinan pascasarjana.
3. Bapak Dr. H. Muhammad Asrori, M.Ag selaku ketua program studi Magister Pendidikan Agama Islam yang selalu memotivasi, mengoreksi dan melayani dengan sepenuh hati.
4. Bapak Drs. Bakharuddin Fanani, M.A., Ph.D Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.Ag Dosen Pembimbing II atas perhatian, bimbingan dan sarannya untuk kebaikan penulisan tesis ini.
5. Seluruh dosen dan staf Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu selama kuliah dan memberikan kemudahan dalam pelayanan selama proses kuliah.

6. Kedua orang tua saya Bapak Toha Alm. dan Ibu Watini yang senantiasa berdoa demi tercapainya cita-cita dan pendidikan saya sampai detik ini di setiap waktu dengan penuh cinta.
7. Suami saya Ahmad Astara Putra yang senantiasa berjuang, mendukung serta mendoakan saya dengan penuh cinta dan tanggung jawab sehingga bisa sampai pada tahap ini.
8. Seluruh teman-teman MPAI kelas B 2018 yang banyak membantu selama kuliah dari awal hingga akhir perjuangan.
9. Seluruh pihak yang berpartisipasi membantu penulis baik dalam hal moral, spiritual, motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal shaleh yang berguna *Fiddunya wal Akhirat*.

Akhirnya semoga penulisan laporan penelitian ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Malang, 24 Maret 2022

**Desy Mandasari**

NIM. 18770047

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan Transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. (1543 b/LI/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

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	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = i

Vokal (u) panjang = ü

### C. Vokal Difrong

أُو = aw

أَي = ay

أُ = u

إِي = i

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian .....	35
2.1 KD dan Indikator Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.....	38
3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Produk.....	55
3.2 Kriteria Interpretasi Sugiyono.....	67
4.1 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	83
4.2 Ihtisar Data Penilaian dan Review Ahli Media Pembelajaran ..	85
4.3: Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran .....	89
4.4: Ihtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi Pembelajaran.	92
4.5: Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.....	96
4.6: Ihtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran .....	98
4.7: Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan .....	102
4.8: Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Control.....	104
4.9: Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen.....	105
4.10 Tes Normalitas .....	106
4.11 Tes Homogenitas Pre-Test .....	107
4.12 Tes Homogenitas Post-Test.....	107
4.13 Paired Sample Test.....	108
4.14 Paired Sample Statistic.....	109
4.15 Independent Sample Test .....	110

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran SKI.....	38
3.1 Langkah-langkah Pengembangan .....	49
3.2 Prosedur Pengembangan .....	52
3.3 Uji Coba Produk Pengembangan .....	57
4.1 Halaman Cover.....	76
4.2 Halaman Intro.....	76
4.3 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	77
4.4 Halaman Tampilan Menu .....	78
4.5 Halaman Kompetensi .....	78
4.6 Halaman Materi.....	79
4.7 Halaman Evaluasi.....	79
4.8 Halaman Biografi Penyusun.....	80
4.9 Halaman Games .....	81

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : Angket Tanggapan Penilaian Ahli Media

Lampiran 2 : Angket Tanggapan Penilaian Ahli Materi

Lampiran 3 : Angket Tanggapan Penilaian Ahli Pembelajaran/ Guru SKI

Lampiran 4 : Angket Tanggapan Siswa

Lampiran 5 : Soal Pre Test dan Post Test

Lampiran 6: Surat Ijin Penelitian di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.

Lampiran 7 : Foto Dokumentasi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN UJIAN TESIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian .....	9
C. Spesifikasi Produk.....	9
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian .....	13
G. Definisi Operasional.....	19
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>21</b>
A. Media Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2. Macam Media Pembelajaran.....	22
B. Multimedia Interaktif .....	26
1. Pengertian Multimedia Interaktif .....	26

2. Komponen Multimedia .....	27
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia .....	30
C. Lectora Inspire .....	32
1. Pengertian Lectora Inspire .....	32
2. Keunggulan Lectora Inspire.....	33
D. Prestasi Belajar Siswa .....	35
1. Teori Prestasi Belajar .....	35
2. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	38
3. Karakteristik Prestasi Belajar.....	38
4. Indikator Prestasi Belajar .....	41
5. Penilaian Prestasi Belajar.....	43
E. Sejarah Kebudayaan Islam.....	44
F. Kerangka Berfikir.....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	52
C. Uji Coba Produk.....	57
1. Desain Uji Coba .....	57
2. Subjek Coba .....	60
3. Jenis Data .....	60
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	61
5. Teknik Analisis Data.....	65
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>70</b>
A. Penyajian Data .....	70
1. Hasil Studi Pendahuluan .....	70
2. Perencanaan.....	74
3. Pengembangan .....	75
B. Penyajian Data Uji Coba.....	81
1. Uji Ahli Media Pembelajaran.....	81

2. Uji Ahli Materi Pembelajaran .....	87
3. Uji Ahli Pembelajaran .....	94
4. Uji Coba Lapangan .....	100
1. Penyajian Data Uji Coba.....	100
2. Analisis Data .....	102
3. Hasil Pre Test dan Post Test.....	103
C. Analisis Data .....	105
1. Uji Normalitas.....	105
2. Uji Homogenitas .....	106
3. Uji Paired Sample T Test .....	108
4. Independent Sample T Test.....	109
BAB V KAJIAN DAN SARAN .....	111
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	111
B. Kesimpulan .....	117
C. Saran pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	109
DAFTAR PUSTAKA .....	122

## ABSTRAK

Mandasari, Desy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (I) Drs. Bakharuddin Fanani, M.A., Ph.D (II) Drs. H. M, Hadi Masruri, LC, M.A

**Kata Kunci** : Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Lectora Inspire, Sejarah Kebudayaan Islam

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini didasarkan pada realita bahwa belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang dapat merangsang daya ingin tahu dan semangat siswa dalam mempelajari SKI. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dalam segala lini kehidupan, termasuk dunia Pendidikan, diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan lebih efektif, efisien dan menarik serta menyenangkan. Dan salah satu software yang saat ini telah dikembangkan dalam dunia Pendidikan adalah Lectora Inspire.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran SKI bab Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah. (2) Mengetahui efektifitas penggunaan media interaktif *lectora inspire* pada mata pelajaran SKI bab Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang telah diadaptasi menjadi 9 tahap, yaitu (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain oleh ahli, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan terakhir Hasil Akhir Produk.

Validasi media dilaksanakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan. Validasi yang dilakukan ada 3 aspek keahlian yaitu: ahli media, ahli materi, dan guru bidang studi. Hasil validasi media menunjukkan bahwa prosentase ahli media 88,1%, ahli materi 90,7%, ahli pembelajaran atau guru bidang studi 93,05%. Respon siswa terhadap media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan hasil prosentasi 91,94%. Adapun hasil belajar kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebesar 72,83 dan kelas control memiliki rata-nilai sebesar 63,86. Dari hasil analisis Uji T yang dilakukan antara kelas eksperimen dan kelas control diperoleh sig. (2 tailed) sebesar 0,002 artinya  $< 0,005$ , nilai signifikansi berada dibawah 0,05 menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara model pembelajaran yang lama dengan model pembelajaran menggunakan media interaktif Lectora Inspire.

## ABSTRAK

Mandasari, Desy. 2020. *Development of Learning Media Using Lectora Inspire Interactive Multimedia on Islamic Cultural History Subjects at MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi*. Thesis, Master Study Program of Islamic Education, Magister of Islamic State University Maulana Malik Ibrahim Malang, Preceptors: (I) Drs. Bakharuddin Fanani, M.A., Ph.D (II) Drs. H. M, Hadi Masruri, LC, M.A

**Kata Kunci** : Development, Media of Interaktif Learning, Lectora Inspire, History of Islamic Culture

The Development of Learning Media Using Interactive Multimedia Based on Lectora Inspire in Improving Student Achievement in the Subject of Islamic Cultural History (SKI) is based on the reality that there is no interactive learning media that can stimulate students' curiosity and enthusiasm in learning SKI. With the rapid development of technology in all lines of life, including the world of education, it is hoped that it can assist teachers in delivering learning to students more effectively, efficiently and interestingly and fun. And one of the software that has been developed in the world of education is Lectora Inspire.

This study aims to determine: (1) Produce interactive learning media products on the SKI subject in the history of the establishment of the Abbasid Dynasty. (2) Knowing the effectiveness of the use of interactive media lectora inspire in the SKI subject in the history of the establishment of the Abbasid dynasty. This research uses the R&D (Research and Development) development research method which has been adapted into 9 stages, namely (1) Potential Problems, (2) Data Collection and Needs Analysis, (3) Product Design, (4) Design Validation by experts, ( 5) Design Revisions, (6) Product Trials, (7) Product Revisions, (8) Usage Trials, (9) Product Revisions, and finally the Final Product Results.

Media validation is carried out to produce learning media products that are suitable for use. There are 3 aspects of validation of expertise, namely: media experts, material experts, and subject teachers. The results of media validation show that the percentage of media experts is 88.1%, material experts 90.7%, learning experts or subject teachers is 93.05%. Student responses to learning media are stated to be very good with a percentage of 91.94%. The experimental class learning outcomes got an average of 72.83 and the control class had an average value of 63.86. From the results of the T test analysis carried out between the experimental class and the control class, it is obtained sig. (2 tailed) of 0.002 means  $<0.005$ , the significance value is below 0.05, indicating that  $H_0$  is rejected. So it can be concluded that there is a significant difference in the average student learning outcomes between the old learning model and the learning model using Lectora Inspire interactive media

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar merupakan suatu interaksi hubungan timbal balik yang melibatkan siswa dan guru dalam kegiatan edukatif dalam rangka mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan. Interaksi ini merupakan merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan segala sesuatu yang diperlukan guna membantu kepentingan pengajaran.<sup>1</sup>

Guru sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar dituntut untuk memiliki kompetensi untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mengelola kelas secara optimal.<sup>2</sup> Sebagai seseorang yang dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, hendaknya guru mampu menguasai dan menyampaikan bahan pelajaran dengan baik agar siswa dapat memahami serta menyerap materi pelajaran dengan baik. Namun tidak semua materi dapat disampaikan dengan mudah. Terdapat materi-materi atau bahan ajar yang rumit dan kompleks yang sulit untuk didemonstrasikan dan disampaikan dengan kata-kata. Sehingga guru membutuhkan alat bantu untuk membantunya dalam mempermudah proses

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997) h.1

<sup>2</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 1991) h.7

penyampaian pesan atau materi pada siswa. Alat bantu ini dapat diwujudkan dengan menghadirkan media pembelajaran.

Media dalam pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru dengan kata atau kalimat. Keefektifan daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit bisa didapatkan dengan bantuan dari media pembelajaran. Media diakui sebagai alat bantu yang dapat melahirkan umpan balik yang baik bagi peserta didik. Penggunaan dan pengembangan variasi alat bantu atau media diharapkan mampu untuk dapat meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik proses pembelajaran, sehingga menimbulkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.<sup>3</sup>

Dalam Undang-undang No.14 tahun 2005 Pasal 20 b tentang Hak dan Kewajiban Guru dan Dosen menyebutkan bahwa:

“Dalam meningkatkan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: ... b. meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni...”<sup>4</sup>

Undang- undang di atas menunjukkan bahwa seorang guru selain melaksanakan pembelajaran yang bermutu juga berkewajiban untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetesinya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan perkembangan teknologi saat ini.

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* , h.1

<sup>4</sup> UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005 TENTANG GURU DAN DOSEN.

Menurut kutipan dari jurnal yang berjudul “*Classroom innovation: engaging students in interactive multimedia learning*”, bentang alam di bidang pendidikan memang cepat berubah yaitu berorientasi pada IT. Kelahiran Internet, email, ruang obrolan dan FTP adalah ujung tombak pendirian e-Learning institusi, universitas digital dan jarak pusat belajar. Kedatangan digital teknologi telah menjadi anugerah bagi bidang Pendidikan, dan telah memimpin, dalam beberapa tahun terakhir.<sup>5</sup>

Pemanfaatan teknologi sebagai media dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia Pendidikan. Berbagai jenis media digital dikembangkan guna menghadirkan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu media yang tengah banyak dikembangkan oleh dunia Pendidikan saat ini yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif banyak digunakan dan dikembangkan oleh pendidik dan peneliti Pendidikan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Sebelumnya, dalam proses belajar mengajar, satu media (teks) terutama digunakan sebagai media pembelajaran dan presentasi konten pendidikan secara linear. Tetapi dengan multimedia, banyak elemen media dapat digunakan. Bahan ajar dapat disampaikan dalam lingkungan multi-indra menggunakan multimedia elemen seperti teks, grafik, animasi, suara dan video. Proses ini juga mengolah beberapa interaksi

---

<sup>5</sup> Tse-Kian Neo (Ken) and Mai Neo, “Classroom innovation: engaging students in interactive multimedia learning”, *Campus-Wide Information Systems Volume 21 · Number 3 · 2004 · pp. 118-124 q Emerald Group Publishing Limited · ISSN 1065-0741*.

antara siswa dan siswa informasi itu sendiri, membuat proses pembelajaran lebih efektif untuk siswa.<sup>6</sup>

Menurut studi yang dilakukan oleh Linstrom, 1994 menunjukkan bahwa interaktivitas meningkatkan tingkat pemahaman dan retensi audiens sekitar 75 persen, dibandingkan dengan 40 persen menilai dari apa yang mereka lihat dan dengar, dan 20 persen dari apa yang mereka lihat saja.<sup>7</sup>

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan semua aktifitas otak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Para pakar mendefinisikan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari beberapa elemen yang diantaranya teks, warna, grafik, animasi, audio dan video. Selain itu multimedia juga dipandang sebagai suatu upaya pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, interaksi dan komunikasi baik dalam konteks *face to face*, *offline konteks*, maupun *online konteks*. Semua model multimedia ini pada dasarnya terlahir dari sebuah proses yang diperkuat dengan temuan-temuan pada riset sebelumnya.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Tse-Kian Neo (Ken) and Mai Neo, "Classroom innovation: engaging students in interactive multimedia learning", *Campus-Wide Information Systems Volume 21 · Number 3 · 2004 · pp. 118-124 q Emerald Group Publishing Limited · ISSN 1065-0741*.

<sup>7</sup> Tse-Kian Neo (Ken) and Mai Neo, "Classroom innovation: engaging students in interactive multimedia learning", *Campus-Wide Information Systems Volume 21 · Number 3 · 2004 · pp. 118-124 q Emerald Group Publishing Limited · ISSN 1065-0741*.

<sup>8</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2014) h.47-53

Sayangnya pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran masih belum berkembang secara optimal, khususnya pada pembelajaran SKI. Kurang dikuasainya teknologi pengembangan multimedia oleh guru menjadi salah satu kendala yang menjadikan pengembangan multimedia interaktif ini kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari lapangan bahwa pembelajaran PAI khususnya Sejarah Kebudayaan Islam masih sering dinilai sebagai pembelajaran dengan gaya konvensional dan verbal sehingga pembelajaran menjadi statis. Padahal dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.<sup>9</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Euis Sofi ditemukan bahwa pembelajaran SKI menghadapi beberapa kendala, antara lain materi SKI lebih terfokus pada aspek kognitifnya dan minim dalam pembentukan sikap (afektif) dan ketrampilan (psikomotorik). Pendidik juga kurang memberikan motivasi dan menggunakan model pembelajaran yang statis.<sup>10</sup> Hal ini yang juga terjadi di MTS Darul Amin Jajag Banyuwangi.

---

<sup>9</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

<sup>10</sup> Euis Sofi, "Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri", *TANZHIM Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Vol.1 No.1 Tahun 2016* ISSN : 2548-3978

Melalui wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata mata pelajaran SKI, peneliti dapati bahwa pelajaran SKI yang dilakukan di kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi masih menggunakan pengajaran konvensional, metode yang digunakan yaitu metode ceramah serta menggunakan buku teks atau buku tugas siswa sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga masih banyak peserta didik yang kurang dapat menyerap pelajaran dari guru secara optimal.<sup>11</sup> Guru juga mengungkapkan bahwa nilai ulangan harian kelas reguler pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih belum memenuhi standar ketuntasan, dimana lebih dari 50 persen nilai asli ulangan masih di bawah nilai 70.<sup>12</sup>

Selain itu guru juga menyampaikan keluhan tentang kesulitannya dalam menyampaikan materi SKI, karena SKI adalah mata pelajaran sejarah yang berisi cerita-cerita atau peristiwa masa lampau. Sehingga metode yang digunakan sebagian besar adalah metode ceramah, selain itu guru juga hanya memiliki satu buku acuan dalam pembelajaran, yaitu buku paket siswa yang digunakan sesuai kebijakan kepala sekolah. Guru SKI juga jarang menggunakan media dalam pembelajaran terutama media yang berbasis IT. Hal lain yang dikeluhkan guru yaitu apabila mereka harus menghadapi kelas yang mana para siswanya memiliki minat baca yang rendah, maka

---

<sup>11</sup> Berdasarkan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran SKI kelas VIII MTs Darul Amin pada tanggal 25 Mei 2020.

<sup>12</sup> Berdasarkan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran SKI kelas VIII MTs Darul Amin pada tanggal 25 Mei 2020.

guru harus memberikan perlakuan yang lebih besar atau pengajaran yang lebih extra untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa.<sup>13</sup>

Sehubungan dengan hasil temuan tersebut, guru perlu merancang suatu pembelajaran SKI untuk dapat memberikan pengalaman belajar dan membuat proses pembelajaran lebih efektif untuk siswa. Pembelajaran dengan cara yang lebih relevan dengan era di saat ini, yaitu pembelajaran berbasis IT yang menggunakan elemen multimedia seperti teks, grafik, animasi, suara dan video, sebagaimana yang termaktub dalam undang-undang tentang hak dan kewajiban guru, dimana guru berkewajiban untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensinya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>14</sup> Pembelajaran yang dapat mengaktifkan multi-indra peserta didik, mengolah beberapa interaksi antara siswa dan siswa informasi itu sendiri dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran secara lebih efektif. Salah satu cara yang dimaksudkan adalah menggunakan multimedia interaktif, dan salah satu multimedia interaktif yang saat ini telah dikembangkan oleh dunia pendidikan adalah multimedia interaktif *lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan Salah satu multimedia interaktif yang saat ini banyak dikembangkan oleh dunia Pendidikan karena di dalamnya terdapat fitur-fitur media atau multimedia yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, terlebih *Lectora* juga memiliki keunggulan lain yaitu fitur *assessment* dan *games*.

---

<sup>13</sup> Berdasarkan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran SKI kelas VIII Darul Amin pada tanggal 25 Mei 2020.

<sup>14</sup> UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005 TENTANG GURU DAN DOSEN.

*Software Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat berbagai konten, diantaranya yaitu konten website, kursus pelatihan online, konten *e-learning*, game edukatif, dan presentasi interaktif. *Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar yang relatif mudah diterapkan. Karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang canggih.<sup>15</sup> Di dalam *Lectora* terdapat fitur-fitur yang multimedia yang dapat disetting sedemikian rupa.

Selain itu media berbasis *lectora inspire* dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Karena di dalam *lectora* dapat dengan mudah menambahkan animasi, audio, dan video, selain itu dengan menggunakan *lectora inspire* kita dapat membuat dengan mudah soal evaluasi yang bervariasi mulai dari pilihan ganda, benar salah, isian singkat, mencocokkan/menjodohkan, soal tarik dan tempatkan, dan soal penentuan lokasi, selain tersedia banyak bentuk game edukatif yang dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Sehingga diharapkan Media *Lectora* ini mampu mengatasi Permasalahan yang peneliti temui di lapangan yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

---

<sup>15</sup> Sholeh Fasthea, dkk, *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015) h.4

Berdasarkan uraian di atas, maka timbul keinginan penulis untuk mengembangkan sebuah multimedia berbasis Lectora Inspire, dimana peneliti berharap agar media pembelajaran SKI ini dapat menjadi solusi permasalahan di atas. Selain itu pengembangan media diharapkan oleh peneliti dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran SKI secara lebih efektif, sehingga penulis memilih judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi”**.

#### **B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan :

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire dalam meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran SKI bab Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas di VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.

#### **C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran SKI kelas di VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dan softfile yang bisa diunduh pada google class.
2. Tampilan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* berisi daftar menu pendahuluan; SK dan KD; Indikator; profil penulis; materi; dan evaluasi serta game edukatif.
3. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam pembelajaran kelas VIII MTs dengan materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah yang memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kemudahan pengoperasian, dan evaluasi pembelajaran.

#### **D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Adapun kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
  - b. Dapat meningkatkan pengetahuan dan prestasi ranah kognitif siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam
  - c. Siswa dapat belajar mata pelajaran SKI terutama dengan lebih mudah dan menyenangkan.
  - d. Siswa mengalami pembelajaran SKI dengan media yang variatif

## 2. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru SKI di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi untuk dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire dalam meningkatkan motivasi belajar dan kecerdasan intelektual siswa.
- b. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi SKI, sehingga pembelajaran SKI menjadi lebih efektif, efisien dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan, gambaran dan informasi yang kongkret tentang efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbantu Lectora Inspire dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi ranah kognitif siswa pada mata pelajaran SKI.
- b. Memberikan gambaran alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran SKI.

## 4. Bagi Peneliti

- a. Mendapatkan pengalaman lapangan untuk dijadikan bekal dalam mengajar kelak.
- b. Sebagai landasan dalam kajian penelitian lebih lanjut.
- c. Memberi bekal peneliti dalam memilih media pembelajaran yang lebih variative.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Penggunaan multimedia interaktif *lectora inspire* ini diasumsikan oleh penulis dengan keterbantuan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi “Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasuyah”. Adapun asumsi lainnya yaitu :

- a. Pengembangan multimedia interaktif *lectora inspire* ini diasumsikan oleh peneliti sebagai alat bantu media yang dapat menarik motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil siswa sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.
- b. Apabila multimedia interaktif *lectora inspire* yang telah diuji coba terbukti secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa, maka media ini dapat digunakan oleh guru SKI dalam proses pembelajaran.

### **2. Keterbatasan**

Dalam mengembangkan multimedia interaktif *lectora inspire* ini tentu terdapat keterbatasan yaitu:

- a. Pengembangan ini hanya menghasilkan satu macam jenis produk atau media.
- b. Penekanan materi hanya terbatas pada materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.
- c. Objek penelitian terbatas pada uji coba multimedia interaktif *lectora inspire* di kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.

- d. Pengembangan multimedia interaktif *lectora inspire* hanya sampai pada fase uji coba dan revisi saja, tidak sampai produksi massal.

## **F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian**

Orisinalitas penelitian ini dipaparkan agar dapat dilihat keaslian atau bernilai kebaruan dan tidak sama persis dengan penelitian sebelumnya. Berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan dilakukan penelusuran penelitian-penelitian baik dalam bentuk karya ilmiah jurnal maupun tesis yang memiliki keterkaitan dengan pembahasan yang akan diteliti. Penelitian-penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Hamidah Nursidik dan Indah Resti Ayuni Suri. *Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire*. Desimal: Jurnal Matematika, 1 (2), 2018, 237-244 (2018).<sup>16</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbantu software *lectora inspire* dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantu software *lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi yang telah dikembangkan. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah 7 tahap dari 10 tahap metode penelitian dan pengembangan dari Brog and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahap-tahapnya yaitu potensi dan masalah , pengumpulan data, desain produk, validasi, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Instrument

---

<sup>16</sup> Hamidah Nursidik dan Indah Resti Ayuni Suri. *Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire*. Desimal: Jurnal Matematika, 1 (2), 2018, 237-244 (2018).

pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan: Media pembelajaran interaktif berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi kelas X yang dikembangkan dengan Brog and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria baik dengan penilaian rata-rata ahli materi 4,2 dan ahli media 3,5. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi memperoleh kriteria baik dengan nilai rata-rata 4,0167.

2. Yoto, Zulkardi, dan Ketang Wiyono. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan Lectoran Inspire untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)*. JURNAL INOVASI DAN PEMBELAJARAN FISIKA, VOLUME 2, NOMOR 2, NOVEMBER 2015.<sup>17</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif materi Teori Kinetik Gas untuk siswa kelas XI MIA dimana penelitiannya dilaksanakan di SMA Xaverius 3 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan Hanafin & Peck yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan dan implementasi. Pada fase pengembangan dan implementasi digunakan evaluasi formatif Tesmer yang terdiri dari lima tahap: *self evaluation, expert review, one to one evaluation, small group evaluation dan field*

---

<sup>17</sup> Yoto, Zulkardi, dan Ketang Wiyono. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan Lectoran Inspire untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)." *JURNAL INOVASI DAN PEMBELAJARAN FISIKA, VOLUME 2, NOMOR 2, NOVEMBER 2015*.

*test*. Multimedia interaktif yang dihasilkan dinyatakan sangat valid karena para ahli baik ahli materi, ahli desain dan ahli media menyatakan layak uji dengan skor rata-rata 4,86 dengan kategori sangat valid dan dilakukan evaluasi satu-satu untuk merevisi kekurangan yang ada pada prototype I. Multimedia interaktif ini terbukti praktis setelah evaluasi kelompok kecil dilakukan, dan dari angket respon siswa terhadap penggunaan multimedia ini diperoleh rata-rata skor 3,89 dengan kategori praktis. Mengenai dampak potensial penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil uji lapangan. Dari hasil uji lapangan diperoleh data rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pretes adalah 42,0 dengan kategori rendah, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada tahap posttest adalah 80,26 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil review ahli, evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pembelajaran teori kinetik gas berbantuan *lectora inspire* ini terbukti valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. M. Saifuddin Zuhri dan Estin Agisara Rizaleni. *Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X*. *Jurnal Phytagoras*, 5(2):113-119 Oktober 2016 ISSN Cetak: 2301-5314.<sup>18</sup> Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dengan pendekatan kontekstual pada pokok bahasan bangun ruang SMA

---

<sup>18</sup> M. Saifuddin Zuhri dan Estin Agisara Rizaleni. "Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X". *Jurnal Phytagoras*, 5(2):113-119 Oktober 2016 ISSN Cetak: 2301-5314

kelas X yang layak digunakan (valid) dan prestasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan Konstektual pada pokok bahasan bangun ruang SMA kelas X lebih baik daripada prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran konvensional. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Dalam penelitian eksperimen populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMAN 1 Petarukan Kabupaten Batu Malang tahun pelajaran 2014/2015. Dengan teknik “*Simple Random Sampling*” Kelas X.6 sebagai kelas eksperimen, kelas X.3 sebagai kelas Kontrol, kelas X.2 sebagai kelas uji coba A, dan X.1 sebagai kelas uji coba B. Selanjutnya akan dilakukan validasi ahli dan uji coba lapangan terbatas. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi pembelajaran menunjukkan bahwa diperoleh persentase kevalidan ahli media adalah 87,5% dan kevalidan ahli materi pembelajaran adalah 92,5%. Berdasarkan analisis data dari ahli media dan ahli materi pembelajaran dinyatakan dalam kategori media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian uji t satu pihak menunjukkan bahwa melalui uji t diperoleh thitung > ttabel yaitu  $2,6129 > 1,645$ , yang berarti prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada prestasi belajar peserta didik kelas kontrol. Juga ditunjukkan dengan rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, yaitu rata-rata nilai kelas eksperimen 51,68 dan rata-rata nilai kelas kontrol 43,33.

4. Ghian Muhammad Rizqi Firmansyah dan Rusman, *Efektivitas Media Pembelajaran Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Biologi*. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 17 (01) (2019) 80-92.<sup>19</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan peningkatan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire yang dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran presentasi pada mata pelajaran Biologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire lebih tinggi dan signifikan dibanding dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran presentasi dengan berbanduan sumber belajar berupa buku pegangan peserta didik.
5. Ida Faridatul Hasanah, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Batu Malang*. Thesis. Universitas Islam Negeri Batu Malang (2018).<sup>20</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Batu Malang dan untuk mengetahui pengaruh dari media

---

<sup>19</sup> Ghian Muhammad Rizqi Firmansyah dan Rusman, "Efektivitas Media Pembelajaran Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Biologi", *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 17 (01) (2019) 80-92.

<sup>20</sup> Ida Faridatul Hasanah, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Batu Malang*. Thesis. Universitas Islam Negeri Batu Malang (2018).

ini terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Batu Malang adalah baik, siswa menjadi antusias dalam pembelajaran serta dapat menerima proses pembelajaran dengan media ini dengan prosentasi sebesar 48%. Ada pengaruh positif yang signifikan antara pengaruh media terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Nama Peneliti, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Hamidah Nursidik dan Indah Resti Ayuni Suri (2018)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan multimedia interaktif menggunakan <i>lectora inspire</i>.</li> <li>• Menggunakan metode penelitian Borg and Gall.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan multimedia pada materi relasi dan fungsi kelas X.</li> <li>2. Menggunakan 7 tahap dari 10 tahap Borg and Gall yang telah dimodifikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan multimedia materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah</li> <li>2. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi dalam 9 langkah</li> </ol>
2.	Yoto <i>et. al.</i> (2015)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan multimedia interaktif menggunakan <i>lectora inspire</i>.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan model pengembangan Hanafin &amp; Peck</li> <li>2. Mengembangkan multimedia pada materi Teori Kinetik Gas</li> <li>3. Objek Penelitian siswa kelas XI MIA di SMA Xaverius 3 Palembang.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan metode penelitian Borg and Gall.</li> <li>2. Mengembangkan multimedia materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah</li> <li>3. Objek Penelitian Siswa kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi</li> </ol>
3.	M. Saifuddin Zuhri dan Estin Agisara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan multimedia interaktif menggunakan <i>lectora inspire</i>.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan model pengembangan 4D.</li> <li>2. Mengembangkan multimedia pada</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan metode penelitian Borg and Gall.</li> <li>2. Mengembangkan multimedia materi</li> </ol>

	Rizaleni (2016)		pokok bahasan bangun ruang 3. Objek Penelitian SMA kelas XI SMAN 1 Panarukan.	Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah 3. Objek Penelitian Siswa kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi
4.	Ghian Muhammad Rizqi Firmansyah dan Rusman (2019)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan multimedia interaktif lectora inspire.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan penelitian kualitatif Experimen</li> <li>Menggunakan multimedia pada materi Biologi.</li> <li>Subjek Penelitian siswa kelas XI SMAN 1 Cibeber</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan Penelitian Pengembangan</li> <li>Mengembangkan multimedia materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah</li> <li>Objek penelitian di kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi</li> </ol>
5.	Ida Faridatul Hasanah (2018)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan Multimedia interaktif</li> <li>Menggunakan Mata Pelajaran SKI</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan multimedia interaktif berbasis Android.</li> <li>Menggunakan penelitian kualitatif Experimen</li> <li>Objek penelitian siswa kelas XI MAN</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan Multimedia Interaktif berbasis Lectora Inspire</li> <li>Menggunakan Penelitian Pengembangan</li> <li>Objek penelitian di kelas VIII MTs MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi</li> </ol>

## G. Definisi Operasional

Untuk memberikan persepsi yang sama antara pembaca dan peneliti, maka ada beberapa istilah yang ada dalam judul dan fokus penelitian perlu didefinisikan. Terdapat beberapa definisi operasional yang harus dipahami agar memudahkan penelitian, diantaranya yaitu:

### 1. Multimedia Interaktif berbasis Lectora Inspire

Merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol, dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang ia kehendaki selanjutnya. Multimedia ini memiliki perpaduan antara berbagai

media (format *file*) yang berupa *teks*, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan ke public.<sup>21</sup> Dikatakan Multimedia Interaktif yaitu Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan.

2. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu bagian dari cabang pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang didalamnya berisi materi-materi mengenai peristiwa-peristiwa, kejadian-kejadian dan keadaan manusia di masa lampau atau mengulas kisah nyata perilaku dan kejadian penting orang-orang muslim dahulu sehingga muslim pada masa sekarang dapat meneladani segala macam yang baik-baik dalam berperilaku dan menegakkan syarat Islam.
3. Prestasi Belajar siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu prestasi di ranah pengetahuan dan pemahaman siswa.

---

<sup>21</sup> Munir. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. (Bandung: Alfabeta, 2012)

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>22</sup> Sedangkan Heinich (2002) dan Ibrahim (1997) mendefinisikan medium sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi antara pengirim kepada penerima.<sup>23</sup>

Media memiliki pengertian yang sangat luas, sehingga media yang akan dibahas dalam kajian ini adalah media yang hanya digunakan untuk kegiatan pembelajaran atau Pendidikan. Media Pendidikan dalam KBBI disebutkan sebagai alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.<sup>24</sup> Media Pendidikan atau media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna atau pesan yang ingin disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) hlm. 6

<sup>23</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013) hlm. 4

<sup>24</sup> KBBI Online, Media, <https://kbbi.web.id/media>, diakses 21 Januari 2020.

<sup>25</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 9.

Kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting. Ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan bantuan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang diajarkan pun juga dapat disederhanakan dengan adanya bantuan dari media pembelajaran. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan kata-kata atau kalimat tertentu yang sukar untuk diucapkan. Bahkan keabstrakan dari suatu bahan pelajaran dapat dikonkritkan dengan adanya media. Dengan demikian anak didik akan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan guru dalam pembelajaran dengan bantuan media.<sup>26</sup> Selain itu Menurut Musfiqon, media berfungsi dalam membangkitkan motivasi dan minat siswa serta dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.<sup>27</sup>

## 2. Macam Media Pembelajaran

Media Pembelajaran sering diartikan sebagai sumber belajar yang terdiri dari sistem instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Tetapi ia lebih lekat dibenak masyarakat sebagai sistem instruksional berupa peralatan.<sup>28</sup> Media Pembelajaran menurut Seels and Richey (1994) dalam perkembangannya mengikuti arus perkembangan teknologi. Teknologi terdahulu memanfaatkan yang

---

<sup>26</sup> Syaiful Bahri dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm.120.

<sup>27</sup> Aiman Setiono dan Yudha Anggana. (2015). (Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Surabaya). *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Volume 04 Nomer 03*

<sup>28</sup> Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*, ( Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.39.

bekerja atas dasar prinsip mekanistik dalam proses belajar. Kemudian lahir teknologi audio visual yang menggabungkan penemuan mekanistik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi *mikro-processor* yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.<sup>29</sup>

Para Ahli telah banyak melakukan identifikasi jenis-jenis media pembelajaran. Ada yang melihat dari aspek fisik, maupun dari sisi aspek panca indera. Adapun pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

a. Media Pembelajaran dilihat dari aspek bentuk fisik:

1) Media Elektronik

Media ini seperti televisi, film, radio, slide, video, VCD, DVD, LCD, computer, internet, dan lain-lain)

2) Media Non Elektronik

Contoh dari media ini yaitu buku, modul, diktat, media grafis dan alat peraga.

b. Media pembelajaran dilihat dari aspek panca indra

1) Media audio (dengar)

Media ini hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan *casette recorder*.

2) Media visual (melihat) termasuk media grafis.

---

<sup>29</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hlm.31

<sup>30</sup> Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*, hlm.40

Media ini hanya mengandalkan Indra penglihatan. Media visual ini biasanya menampilkan gambar diam seperti *slides* (film bingkai) foto, gambar, lukisan, cetakan, dan sebagainya

3) Media Audio Visual (dengar – melihat)

Media audio visual ini adalah media yang mempunyai unsur dua unsur yaitu unsur suara dan unsur gambar.

c. Media pembelajaran dilihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan

1) Perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana untuk menampilkan pesan.

2) Perangkat Lunak (*software*) sebagai pesan atau informasi.

Klasifikasi diatas dimaksudkan sebagai upaya untuk menyederhanakan kompleksitas dari macam-macam media yang digunakan dalam pembelajaran.

## 1. Prinsip Pemilihan Media

Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya harus memperhatikan beberapa hal agar media yang digunakan dapat memberikah hasil yang efektif. Pemilihan media merupakan hal yang penting dilakukan, dan pemilihan media pembelajaran ini menurut Oemar Hamalik (1989) harus disesuaikan dengan:<sup>31</sup>

- a. Tujuan Pengajaran
- b. Bahan Pelajaran
- c. Metode mengajar
- d. Ketersediaan alat yang dibutuhkan

---

<sup>31</sup> Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*, ( Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.6

- e. Pribadi pengajar
- f. Minat dan kemampuan pembelajar, dan
- g. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Keterkaitan media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode, dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebab media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, namun terkait dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan keempat aspek tersebut. Sehingga pemilihan alat, sarana atau media pembelajaran harus disesuaikan dengan keempat aspek tersebut.<sup>32</sup>

Menurut Cecep dan Bambang kriteria yang patut dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:<sup>33</sup>

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran yaitu media diperuntukkan kelompok besar atau kecil.

---

<sup>32</sup> Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*, ( Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.6

<sup>33</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 86.

- f. Mutu teknis, yaitu pengembangan visual baik gambar atau grafis harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

## **B. Multimedia Interaktif**

### 1. Pengertian Multimedia

Pemanfaatan media saat ini telah menjadi tren baru dalam dunia Pendidikan, yaitu dengan adanya pemanfaatan berbagai media atau yang biasa disebut dengan multimedia. Dinamakan multimedia karena didalamnya terdapat kombinasi dari berbagai media yang telah disebutkan sebelumnya, seperti menggunakan gambar, video, audio, grafis, dan lain sebagainya. Pemanfaatan multimedia juga tidak dapat terlepas dari yang namanya teknologi dan komputer, yang mana perkembangan teknologi komputer serta jaringan internet saat ini telah berkembang sangat pesat, dan dapat sangat membantu dunia pendidikan. Media internet yang sangat berkembang pesat sejatinya mampu membentangkan pengaruh positif dalam pelaksanaan pembelajaran yang diantaranya yaitu dengan adanya program *e-learning*, *e-education*, dan yang lainnya.<sup>34</sup>

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa *teks*, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan ke publik.<sup>35</sup> Sedangkan menurut Wikipedia Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan

---

<sup>34</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 78

<sup>35</sup> Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 2

teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.<sup>36</sup>

Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berjalan berurutan seperti TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki atau diinginkan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh Media ini yaitu pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.<sup>37</sup>

## 2. Komponen Multimedia

Multimedia adalah penggunaan diberbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif. Berikut penjelasan elemen atau komponen multimedia yaitu:<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Wikipedia, *Multimedia*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>, diakses 24 Januari 2020

<sup>37</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran ;Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013) hlm.51

<sup>38</sup> Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, hlm. 20-22

### 1) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi yang berbasis multimedia. Teks adalah bentuk data multimedia yang yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran, serta *style* hurufnya.

### 2) Grafik

Grafik merupakan komponen yang penting dalam multimedia. Grafik disini juga berarti gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat dalam menyajikan informasi, apalagi jika penyajian informasi tersebut berorientasi pada gambar yang berbentuk *visual*.

### 3) Gambar

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Menurut Agnew dan Kellerman gambar adalah gambar dalam bentuk garis, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dalam perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Gambar di sini juga berarti foto. Gambar dapat meringkas data yang lebih kompleks. Gambar dimanfaatkan antara lain untuk membuat basis data yang efektif dan mudah ditampilkan.

#### 4) Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi atau fantasi. Video juga merupakan sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung, dan efektif.

#### 5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafis dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, deaksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan video.

#### 6) Audio ( Suara, Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi tertentu. Audio juga dapat meningkatkan daya ingar serta membantu pengguna yang memiliki keterbatasan penglihatan.

### 7) Interaktifitas.

Elemen isi sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan DVD *Player*, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada maka multimedia tersebut disebut sebagai *Interactive Multimedia*.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

Multimedia sebagai media komunikasi dalam Pendidikan tentunya dapat memberikan banyak manfaat dan memiliki kelebihan serta memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar secara individu maupun kelompok. Selain itu multimedia juga dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan mudah. Pemanfaatan multimedia komputer juga dapat memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>39</sup>

Selain itu Menurut Munir Beberapa kelebihan dan keunggulan penggunaan multimedia dalam penyampaian dan penerima informasi antara lain:<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 78

<sup>40</sup> Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, hlm. 7

1) Lebih komunikatif

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain.

2) Mudah dilakukan perubahan

Dalam multimedia, semua informasi disimpan dalam komputer. Informasi itu bisa diubah ditambahkan, dikembangkan, atau digunakan sesuai dengan kebutuhan.

3) Interaktif

Penggunaan aplikasi interaktif diantaranya untuk presentasi, perekonomian, pendidikan dan lain-lain. Pengguna dapat interaktif sehingga keinginannya langsung bisa terpenuhi. Hal ini tidak bisa dilakukan pada informasi yang disajikan dengan cara lain seperti media cetak.

4) Lebih leluasa menuangkan kreatifitas

Pengembang multimedia atau multimedia designer atau author dapat menuangkan kreatifitasnya supaya informasi dapat lebih komunikatif, estetis dan ekonomis sesuai kebutuhan. Hal ini bisa dilakukan karena perangkat lunak multimedia menyediakan tools serta *programming language* sehingga memungkinkan pembuatan aplikasi yang kreatif.

Namun dibalik kelebihan yang dimiliki oleh multimedia, terdapat pula kekurangan yang dimilikinya yaitu harganya yang relative mahal, sehingga tidak semua sekolah memiliki kemampuan dalam penyediannya.

Selain itu pemanfaatan teknologi computer (dalam hal ini internet) apabila tidak memiliki control yang cukup oleh guru maka dikhawatirkan siswa akan dapat mengakses situs-situs yang tidak mendidik.<sup>41</sup>

### **C. Lectora Inspire**

#### **1. Pengertian Lectora Inspire**

*Software Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation, sebuah perusahaan dari Australia. *Lectora* diproduksi dan dirilis pada tahun 1999 oleh Trivantis Corporation yang didirikan oleh Timothy D. Loudermilk. Pada tahun 2000, setahun setelah *Lectora* diproduksi dan dirilis *Lectora* menjadi software pertama sebagai sistem *authoring AICC* yang bersertifikat di pasar. Pencapaian besar ini kemudian menjadikan *Lectora* semakin mendapatkan kredibilitas dalam industri *e-learning*. Pada tahun-tahun berikutnya Trivantis terus mengembangkan fitur-fitur baru yang mendukung pengembangan produknya sehingga ada berbagai macam versi seperti *Lectora Inspire*, *Lectora Talent Management*, *Lectora Publisher*, *Lectora Online*, *Lectora Mobil* dan *Snap by Lectora*.<sup>42</sup>

*Lectora Inspire* mampu membuat kursus online dengan cepat dan sederhana. Pada tahun 2011, *Lectora* memperoleh lima penghargaan dalam produk

---

<sup>41</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 78

<sup>42</sup> Sholeh Fasthea, dkk., *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015), hlm.4

*E-Learning* inovatif, *Authoring Tool*, *tool* presentasi terbaik, dan teknologi e-learning terbaik sehingga wajar lebih dari 50 perusahaan atau instansi di dunia telah memilih *lectora*.<sup>43</sup>

## 2. Keunggulan *Lectora Inspire*

Sebagai program *Authoring Tool*, *lectora inspire* mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan *software* sejenis lainnya, diantaranya yaitu:<sup>44</sup>

- a. *Lectora* dapat digunakan untuk website, konten e-learning interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
- b. Fitur-fitur yang disediakan *lectora* memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
- c. Keberadaan *Lectora* dapat memudahkan pembuatan media pembelajaran bagi seorang guru dan pengajar.
- d. *Lectora* menyediakan media library yang sangat membantu pengguna.
- e. Konten yang dikembangkan dengan *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable (exe). CD ROM, maupun standar e-learning seperti SCROM Dan AICC.

---

<sup>43</sup> Muhammad Mas'ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta: Pustaka Shonif, 2014) hlm.1

<sup>44</sup> Muhammad Mas'ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, hlm.2

Selain itu kelebihan *lectora* lainnya menurut Sholeh Fasthea yaitu:<sup>45</sup>

- a. *Lectora Inspire* mudah digunakan oleh pengguna termasuk pemula karena *utility system* yang dirancang disajikan pada *display* menu yang mudah untuk dipilih dan diedit sesuai kebutuhan.
- b. Telah dilengkapi berbagai contoh model desain (*Wizard/Themes*) dengan tampilan grafik yang memukau, sehingga user tinggal memilih model yang sesuai dengan keinginan.
- c. Fitur animasi serta editing animasi yang mudah untuk diterapkan dan diaplikasikan baik pada teks maupun objek lainnya.
- d. *Fiture editing* audio serta editing video yang simple untuk digunakan sehingga memudahkan dalam mengembangkan ide-ide kreatif user untuk menciptakan multimedia pembelajaran yang inovatif.
- e. Fitur tombol navigasi yang disediakan dengan berbagai tipe seperti *Button* dan *Menu* sangat mudah diatur untuk menciptakan multimedia pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.
- f. Fitur soal-soal evaluasi yang terdiri dari berbagai model seperti *True or False*, *Multiple Choice*, *Multiple Response*, *Fill in the Blank*, dan sebagainya yang mudah untuk dibuat tanpa harus melakukan pengaturan yang rumit.

---

<sup>45</sup> Sholeh Fasthea, dkk.. *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire* , hlm.5

- g. Fitur *Assesment Result* atau hasil evaluasi yang merupakan fasilitas untuk membuat penilaian terhadap evaluasi siswa, sangat mudah untuk diatur sehingga siswa yang melakukan evaluasi dapat langsung mengetahui berapa nilai yang didapatkan serta lulus tidaknya.
- h. Fitur publikasi dengan berbagai macam tipe baik untuk kebutuhan online maupun *offline*.
- i. Fitur tambahan didalam *lectora* memudahkan pengguna untuk dapat menuangkan ide-ide briliannya dalam membuat konten pelajaran berupa gambar, video, animasi yang unik, kreatif dan inovatif.

Kelebihan-kelebihan diatas menjadikan *lectora inspire* sebagai *software* yang wajib untuk dipelajari dan dikembangkan oleh pendidik pada semua bidang studi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penguasaan *software* tersebut merupakan solusi bagi pendidik yang ingin mengembangkan kompetensinya menjadi pendidik yang profesional masa depan yang cakap dan canggih dalam menguasai teknologi komunikasi dan informasi untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

## **D. Prestasi Belajar**

### **1. Teori Prestasi Belajar**

Prestasi menurut Syaiful Bahri Djamarah adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok

dalam bidang tertentu.<sup>46</sup> Oemar Hamalik berpendapat bahwa prestasi adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada murid setelah dilakukan proses belajar mengajar.<sup>47</sup> Sedangkan Abu Ahmadi berpendapat bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai dalam usaha belajar dan belajar itu sendiri adalah usaha untuk mengadakan situasi dalam proses perkembangan di dalam mencapai tujuan.<sup>48</sup> Prestasi adalah hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik individu maupun kelompok. Sedangkan belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang dipelajari. Belajar merupakan kebutuhan dasar dan ciri khas manusia, dalam proses pembelajaran di sekolah setiap guru mengharapkan agar siswanya memperoleh prestasi belajar yang baik.<sup>49</sup>

Prestasi Belajar menurut Lanawati adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa sesuai dengan instruksional yang menyangkut isi pelajaran dan perilaku yang diharapkan dari siswa.<sup>50</sup> Ngalm Purwanto mengatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil-hasil belajar yang telah diberikan guru kepada murid-murid atau dosen kepada mahasiswa dalam jangka tertentu. Sedangkan Abu Ahmadi menyatakan prestasi belajar

---

<sup>46</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm.21

<sup>47</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung, Alumni, 1986), h. 41

<sup>48</sup> Abu Ahmadi, *Metode Khusus Pengajaran Agama*, (Jakarta: Hida Karya Agung, 1985) hlm.23

<sup>49</sup> Arindi Firdianti, *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV. GRE Publishing, 2018) Hlm.51

<sup>50</sup> Reni Akbar Hawadi, *Akselerasi; AZ Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*, (Jakarta: PT Grasindo) hlm. 168

adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha (belajar) untuk mengadakan perubahan atau mencapai tujuan.<sup>51</sup>

Menurut Nasrun Harahap, prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat pada kurikulum.<sup>52</sup> Sedangkan menurut Bloom prestasi belajar adalah proses belajar yang dialami siswa dan menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, sintesis dan evaluasi.<sup>53</sup> Prestasi siswa dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar mengajar. Prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes.<sup>54</sup>

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar selalu terkait dengan hasil yang dicapai karena suatu usaha atau suatu kegiatan. Dari beberapa pemaparan tentang definisi belajar diatas dapat

---

<sup>51</sup> Sri Habsari, *Bimbingan dan Konseling SMA*, (Jakarta: PT Grasindo) Hlm.75

<sup>52</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994) hlm.21

<sup>53</sup> Reni Akbar Hawadi, *Akselerasi; AZ Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*, (Jakarta: PT Grasindo, 2004) hlm. 168

<sup>54</sup> Hadari Nawawi, *Administrasi Sekolah*, (Jakarta: Galio Indonesia, 1998) hlm.100

difahami bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dari keuletan kerja, baik secara individu maupun kelompok sebagai hasil dari aktivitas belajar.

## **2. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi dalam prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datangnya dari diri siswa berupa faktor fisiologis (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam. Semua faktor tersebut harus berkontribusi sinergik satu sama lain karena mempengaruhi prestasi belajar dan dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.<sup>55</sup>

## **3. Karakteristik Prestasi Belajar**

Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan

---

<sup>55</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007) Hlm.55

tingkahlaku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.<sup>56</sup>

Sebagai interaksi yang bernilai edukatif , maka dalam prestasi belajar harus melalui interaksi belajar yang juga berpengaruh dalam mengoptimalkan prestasi belajar siswa, sehingga prestasi belajar tidak luput dari karakteristik yang bersifat edukatif. Dengan demikian, karakteristik dari prestasi belajar juga menjadi bagian dari karakteristik interaksi belajar yang bernilai edukatif dengan ciri-ciri:<sup>57</sup>

a. Prestasi Belajar Memiliki Tujuan

Tujuan dalam interaksi edukatif adakah untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud interaksi edukatif, sadar akan tujuan dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat perhatian dengan mengarahkannya pada tujuan-tujuan yang dapat menggerakkan pada tujuan belajar berikutnya.

b. Mempunyai Prosedur

Agar dapat mencapai tujuan secara optimal maka dalam interaksi perlu ada prosedur atau langkah-langkah sistematis yang relevan.

c. Adanya Materi yang Telah Ditentukan

---

<sup>56</sup> M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001) hlm.82

<sup>57</sup> Moh. Zaiful Rosyid, Mustajab dan Aminol Rosid Abdullah, *Prestasi Belajar*, ( Malang: Literasi Nusantara, 2019) Hlm.14-16

Penyusunan materi sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Materi tersebut disusun untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang dibuktikan dengan prestasi belajar. Materi belajar harus ditentukan sebelum pembelajaran dimulai, sehingga setelah proses pembelajaran selesai proses evaluasi berjalan dengan baik untuk menentukan pencapaian prestasi belajar peserta didik.

d. Ditandai dengan Aktivitas Anak Didik

Anak didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi edukatif sebagai konsekuensi pesertadidik sebagai sentral dalam pembelajaran. Aktifitas peserta didik dalam hal ini baik secara fisik maupun mental aktif.

e. Pengoptimalan Peran Guru

Sebagai seseorang yang memiliki peran sebagai pembimbing, guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi edukatif yang kondusif. Guru harus siap sebagai mediator dalam segala situasi proses interaksi edukatif, sehingga guru merupakan tokoh yang akan dilihat dan ditiru tingkah lakunya oleh peserta didik.

f. Kedisiplinan

Kedisiplinan dalam pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar optimal, efektif dan efisien, harus sesuai dengan langkah-langkah yang

telah dibuat sebelumnya atau sesuai dengan prosedur yang telah disetujui dan disepakati bersama.

g. Memiliki Batas Waktu

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem berkelas, batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu, kapan tujuan harus sudah tercapai.

h. Evaluasi

Evaluasi harus dilakukan untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Evaluasi disini lebih terhadap kegiatan penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap murid setelah proses pembelajaran berlangsung, evaluasi juga merupakan ujian untuk mengetahui pemahaman materi oleh siswa dan sejauhmana materi tersebut mempengaruhi siswa sehingga guru akan mengetahui pengetahuan, keahlian atau kecerdasan dari masing-masing siswa untuk diperkenankan mengikuti Pendidikan tingkat tertentu.

#### **4. Indikator Prestasi Belajar**

Prestasi belajar yang dimaksudkan ialah hasil (penguasaan) yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui dengan mengadakan proses penilaian atau pengukuran melalui kegiatan evaluasi. Alat evaluasi dalam pengukuran prestasi belajar berupa tes yang telah disusun dengan baik sesuai

dengan standar yang dikehendaki, sehingga hasil evaluasi dapat menggambarkan pencapaian siswa dengan melihat kemampuannya.<sup>58</sup>

Dalam proses belajar mengajar ditentukan standarisasi atau indikator-indikator tertentu sesuai apa yang ingin dicapai oleh pendidik. Indikator tersebut menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan mampu untuk dicapai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, kemampuan yang telah cantumkan dalam tujuan pembelajaran tersebut mencakup tujuan akhir pembelajaran yang harus dicapai siswa yang dapat dilihat dari hasil belajarnya.<sup>59</sup>

Adapun indicator dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam pada materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah yaitu:

Tabel 2.1 KD dan Indikator Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian	
3.1	Memahami Latar belakang berdirinya Dinasti Abbasiyah	3.1.1	Menjelaskan sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah.
		3.1.2	Mengidentifikasi peran tokoh pendiri Dinasti Abbasiyah
		3.1.3	Menyimpulkan perkembangan peradaban Islam pada masa Dinasti Abbasiyah
4.4	Menceritakan silsilah kekhalifahan Dinasti Abbasiyah	4.1.1	Menceritakan silsilah kekhalifahan Dinasti Abbasiyah

<sup>58</sup> Moh. Zaiful Rosyid, Mustajab dan Aminol Rosid Abdullah, *Prestasi Belajar*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019) Hlm.11

<sup>59</sup> Moh. Zaiful Rosyid, Mustajab dan Aminol Rosid Abdullah, *Prestasi Belajar*, Hlm.11

## 5. Penilaian Prestasi Belajar

Penilaian Prestasi belajar siswa dalam penelitian ini yaitu menggunakan Tes. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa baik dalam bentuk lisan (tes lisan), perbuatan (tes tulis), atau dalam perbuatan (tes tindakan). Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan Pendidikan dan pengajaran.<sup>60</sup>

Ulangan dan Ulangan Umum yang dulu disebut THB (Tes Hasil Belajar) dan TPB (Tes Prestasi Belajar) adalah alat ukur yang banyak digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan suatu proses belajar mengajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pengajaran. Sementara itu, istilah evaluasi biasanya dipandang sebagai ujian untuk menilai hasil pembelajaran pada siswa pada akhir jenjang Pendidikan tertentu. Evaluasi atau *assessment* yang menurut Tardif (1989) berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang akan dicapai siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Selain kata evaluasi terdapat kata lain yang relative mashur yaitu tes, ujian atau ulangan.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Cetakan Keempatbelas(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009),hlm.35

<sup>61</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar dengan Pendekatan Baru*, Cetakan ke 13( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007) hlm.141.

## E. Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa Arab disebut *Tarikh* yang menurut bahasa berarti ketentuan masa. Sedangkan menurut istilah berarti keterangan yang telah terjadi dikalangannya pada masa yang telah lampau atau pada masa yang masih ada. Kata *Tarikh* juga dipakai dalam arti perhitungan tahun, seperti keterangan mengenai tahun sebelum dan sesudah masehi. Kemudian yang dimaksud dengan ilmu Tarikh adalah suatu pengetahuan yang gunanya untuk mengetahui keadaan-keadaan atau kejadian-kejadian yang telah lampau maupun yang sedang terjadi di kalangan umat.<sup>62</sup>

Kebudayaan merupakan suatu keadaan harus dipahami dari sebuah peradaban. Secara lengkap peradaban dapat diartikan sebagai keadaan kebudayaan dari suatu kelompok social yang menggambarkan tingkat pencapaian tertentu dalam bidang-bidang kesenian, industry, ilmu pengetahuan, pemerintahan, moral, dan wawasan pemikiran. Tylor mengatakan bahwa kebudayaan itu adalah keseluruhan yang kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, adat dan kemampuan serta kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.<sup>63</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam atau SKI merupakan mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan Islam pada masa Nabi Muhammad hingga Islam di Nusantara.<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> Zuhairini, dkk, Sejarah Pendidikan Islam, ( Jakarta: CV Mita Sarana, 1985) hlm.1

<sup>63</sup> Abdullah Fadjar, *Peradaban dan Pendidikan Islam*, ( Jakarta : PT. Radjawali, 1991) hlm.1

<sup>64</sup> Abudin Nata, *Ilmu Pengetahuan Islam dengan Pendidikan Multidisipliner*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2010) hlm.84

## 1. Kegunaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Secara umum sejarah mengandung kegunaan yang sangat besar bagi kehidupan umat manusia. karena sejarah mengandung atau menyimpan kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme dan melahirkan nilai-nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Sumber utama ajaran Islam (al-Quran) mengandung cukup banyak nilai-nilai kesejarahan yang langsung atau tidak langsung mengandung makna yang besar, pelajaran yang amat tinggi dan pemimpin utama, khususnya bagi umat Islam. Oleh sebab itu kegunaan Sejarah Islam meliputi dua aspek, yaitu kegunaan yang bersifat umum, dan kegunaan yang bersifat akademis.<sup>65</sup>

Yang bersifat umum, sejarah Islam memiliki kegunaan sebagai factor keteladanan. Hal ini sejalan dengan makna yang tersirat dan tersurat dalam firman Allah:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ...

Artinya: Dan sesungguhnya, Rasulullah itu adalah contoh teladan yang baik bagi kamu sekalian. (Qs. Al-Ahzab: 21)

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحِبُّكُمْ اللَّهُ...

---

<sup>65</sup> Zuhairini, dkk, Sejarah Pendidikan Islam, ( Jakarta: CV Mita Sarana, 1985) hlm.5

Artinya: Katakanlah olehmu (Muhammad): Jika kamu cinta kepada Allah, maka hendaklah ikut akan daku, niscaya Allah cinta kepada kamu. (Qs. Al-Imran:31)

وَاتَّبِعُوهُ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ...

Artinya: Dan hendaklah kamu mengikut akan dia (Muhammad) supaya kamu mendapat petunjuk. (Qs. Al-A'raf: 158)

Berdasarkan tiga ayat diatas, maka umat Islam dapat meneladani proses Agama Islam semenjak zaman Rasullullah, zaman sahabat, zaman ulama-ulama besar, dan para pemuka gerakan Kebudayaan Islam.

Munawar Cholil mengungkapkan bahwa sesungguhnya pengetahuan Tarikh itu banyak gunanya. Bagi urusan keduniaan maupun urusan keakhiratan. Barang siapa hafal (mengerti benar) tentang Tarikh, bertambahlah akal pikirannya. Tarikh itu bagi masa adalah cermin. Sesungguhnya Tarikh itu menjadi cermin perbandingan bagi masa yang baru. Tarikh dan ilmu Tarikh itu pokok kemajuan suatu umat, mana kala ada suatu umat yang tidak memperhatikan Tarikh maka tentulah umat itu akan tertinggal, dan mana kala suatu umat bersungguh-sungguh memperhatikan Tarikh dan ilmu Tarikh maka tentulah umat itu maju terkemuka.<sup>66</sup>

Yang Bersifat akademis, kegunaan sejarah dalam bidang akademis yaitu memberikan perbendaharaan perkembangan ilmu pengetahuan (teori dan praktek),

---

<sup>66</sup> Zuhairini, dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, ( Jakarta: CV Mita Sarana, 1985) hlm.5

juga menumbuhkan perspektif baru dalam rangka mencari relevansi Kebudayaan Islam terhadap segala bentuk perubahan dan perkembangan ilmu teknologi. Selain itu kegunaan Studi Kebudayaan Agama Islam diharapkan dapat:<sup>67</sup>

- a. Mengetahui dan memahami pertumbuhan dan perkembangan kebudayaan Agama Islam, sejak zaman lahirnya sampai zaman sekarang.
- b. Mengambil manfaat dari perjalanan kebudayaan Agama Islam, guna memecahkan problematika agama Islam masa kini
- c. Memiliki sikap positif terhadap perubahan

## **2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah Sejarah tentang agama Islam dan kebudayaannya. Secara khusus ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah kelas VIII Semester ganjil meliputi:

- a. Jejak Peradaban Dinasti Abbasiyah
- b. Kegemilangan Peradaban Dinasti Abbasiyah.

Dengan Kompetensi Dasar:

1.3 Memahami perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa penguasa Abbasiyah

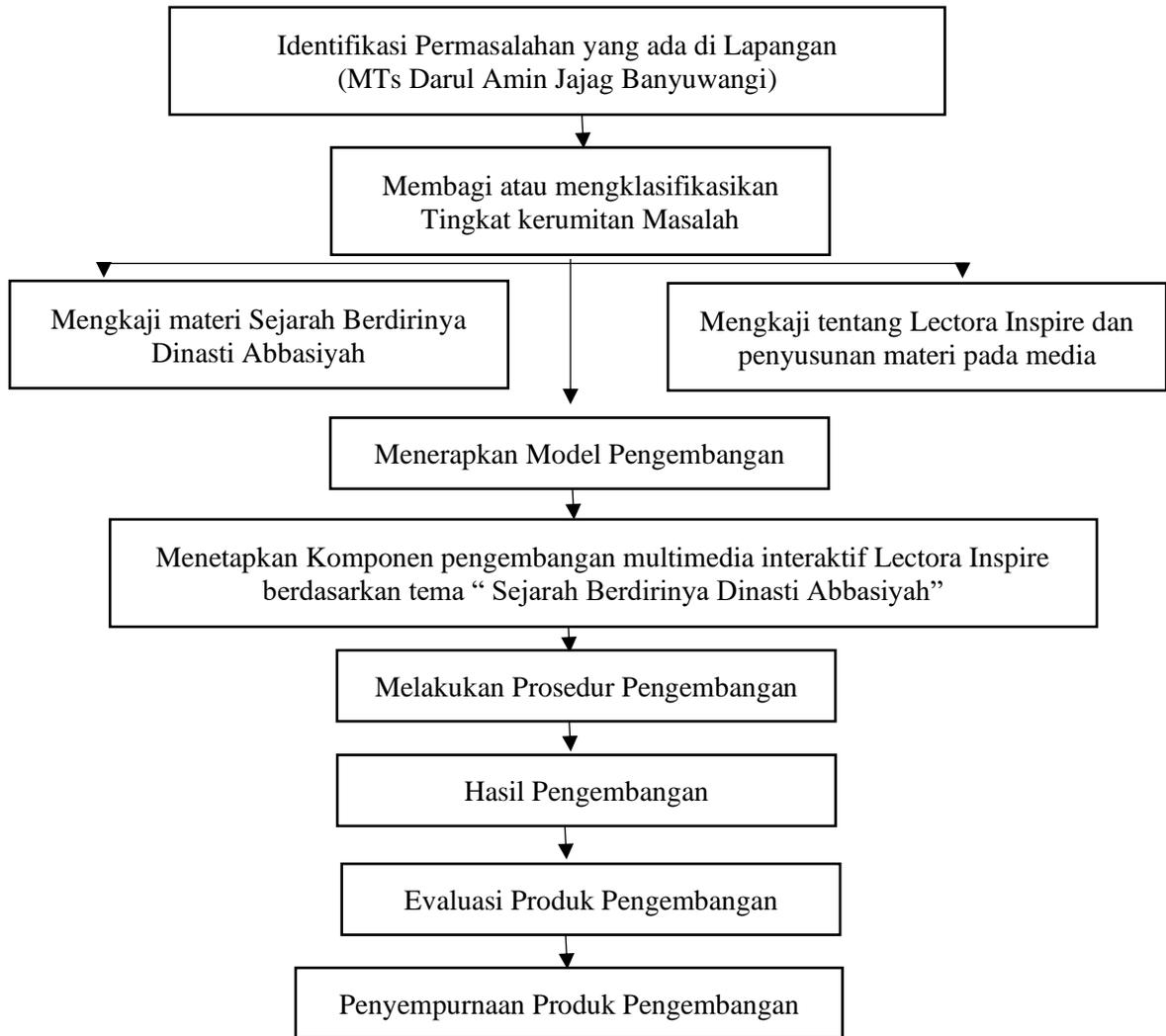
1.4 Memahami ilmuwan muslim Dinasti Abbasiyah dan perannya dalam kemajuan kebudayaan/peradaban Islam.

1.5 Menunjukkan contoh peran para ilmuwan muslim Dinasti Abbasiyah.

---

<sup>67</sup> Zuhairini, dkk, Sejarah Pendidikam Islam, ( Jakarta: CV Mita Sarana, 1985) hlm.6

**F. Kerangka Berfikir Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran SKI**



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran SKI

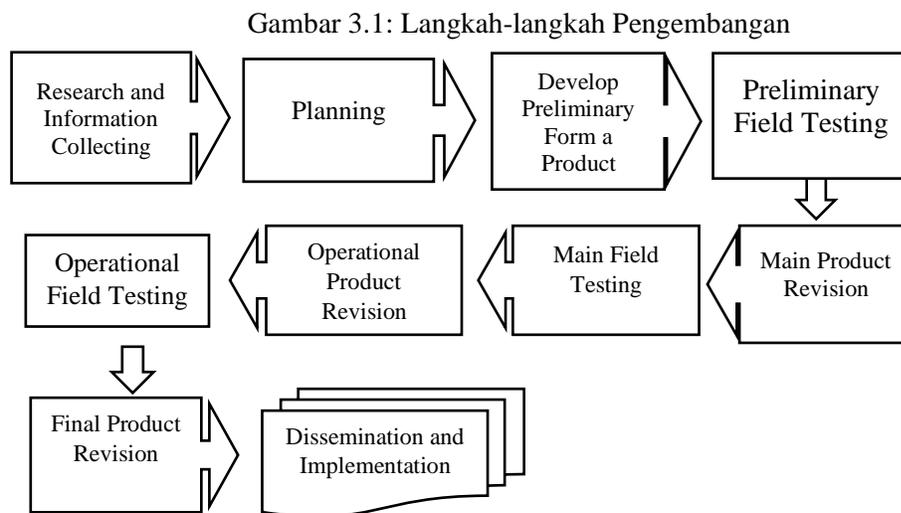
### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan atau dalam Bahasa Inggris biasa disebut dengan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis dan untuk menguji keefektifan dari produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka perlu adanya dilakukan penelitian untuk menguji keefektifan dari produk tersebut.<sup>68</sup>

Adapun langkah-langkah model pengembangan *R & D* model Borg and Gall adalah sebagai berikut:<sup>69</sup>



<sup>68</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Alfabeta : Bandung, 2011) hlm.298

<sup>69</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Alfabeta : Bandung, 2019) hlm.764

Teori pengembangan Borg dan Gall dilakukan dengan 10 langkah-langkah penelitian yaitu:<sup>70</sup>

1. *Research and Information Collecting*

Penelitian dan pengumpulan data informasi meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan terkini.

2. *Planning*

Melakukan perencanaan meliputi pendefinisian ketrampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).

3. *Develop Preliminary Form a Product*

Mengembangkan produk awal meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur atau penyusunan buku pegangan, dan instrument validasi.

4. *Preliminary Field Testing*

Pengujian lapangan awal ini dilakukan pada 6-12 subjek. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuisioner, selanjutnya dianalisis.

5. *Main Product Revision*

Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran dan uji coba.

---

<sup>70</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Alfabeta : Bandung, 2019) hlm.763

6. *Main Field Testing*

Melakukan uji coba lapangan utama dilakukan dengan 30-100 subjek. Data dilakukan dengan kuantitatif tentang performa subjek sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis. Hasil dinilai dengan tujuan penelitian dan dibandingkan dengan data kelompok control bila mungkin.

7. *Operational Product Revision*

Melakukan revisi terhadap produk yang sudah siap dioperasikan, berdasarkan saran-saran dan uji coba produk.

8. *Operational Field Testing*

Melakukan uji coba lapangan dengan 40 sampai 400 subjek. Data wawancara, observasi, dan kuisioner dikumpulkan dan dianalisis.

9. *Final Product Revision*

Revisi produk akhir, berdasarkan saran dan uji lapangan.

10. *Dissemination and Implementation*

Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Membuat laporan mengenai produk pertemuan dan pada jurnal-jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.

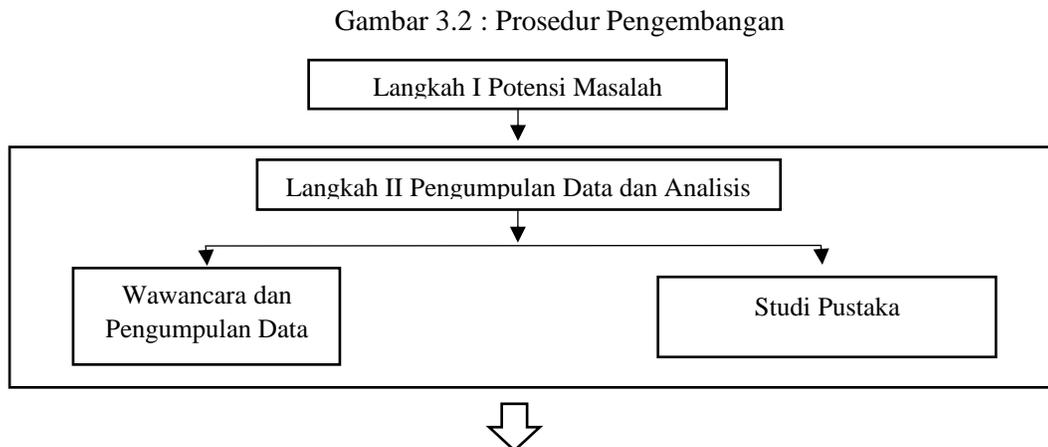
Untuk menghasilkan produk yang baik dan efektif maka harus memenuhi prosedur pengembangan diatas. Namun prosedur penelitian Borg dan Gall ini membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang banyak. Maka menurut Borg dan Gall dalam Ezmir menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi, thesis, dan disertasi

menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian.<sup>71</sup> Sehingga penelitian ini hanya melakukan pengembangan dan penelitian pada uji yang terbatas.

Adapun tahap dan prosedur pada penelitian dan pengembangan ini yaitu:1) Potensi Masalah, 2)Analisi Kebutuhan, 3) Pengumpulan Data, 4) Pengembangan produk, 5) Validasi Produk oleh ahli, 6) Revisi Produk, 7) Uji Coba Produk, 8) Produk Akhir.

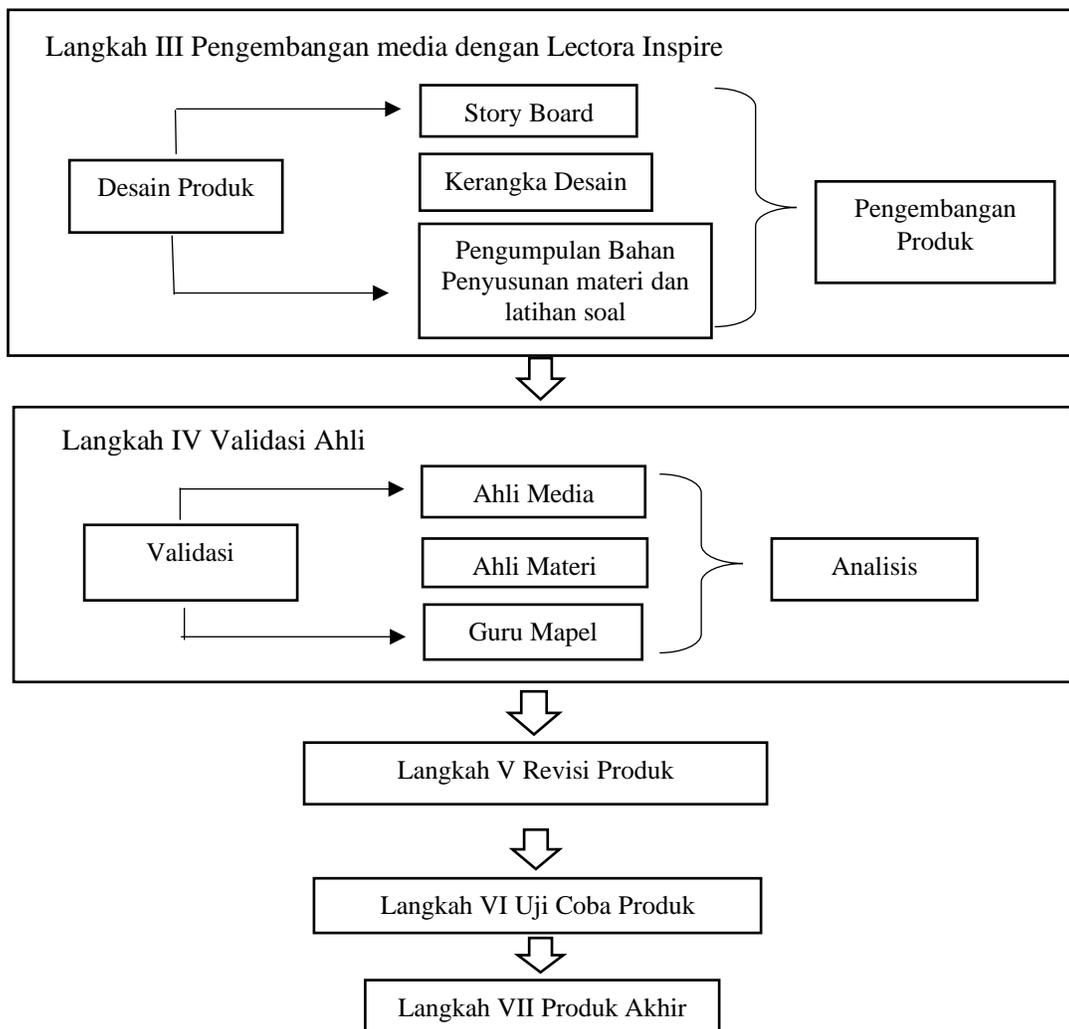
## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran SKI bab Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah pada siswi kelas VIII MTs MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi dapat digambarkan dalam sebuah bagan berikut ini:



---

<sup>71</sup> Ezmir, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hlm. 271



Bagan prosedur pengembangan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Potensi Masalah

Langkah awal dari penelitian pengembangan ini adalah mengenali atau mendapati potensi masalah yang ada dalam pembelajaran SKI. Potensi awal dari masalah yang ditemukan peneliti yaitu siswa kurang maksimal dalam menyerap

materi pelajaran dari guru sehingga berdampak pada hasil belajar siswa dimana hampir lebih dari 50 persen dari nilai Ulangan Harian siswa dibawah nilai 70.

## 2. Analisa Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan pada penelitian ini yaitu studi pustaka yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan mempelajari literatur mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan buku-buku penunjang pembelajaran SKI lainnya, media pembelajaran, kurikulum SKI dan silabus SKI.

Adapun Studi lapangan dilakukan dengan wawancara dan pengumpulan data untuk memperoleh data lapangan tentang hasil belajar siswa, metode dan media apa yang selama ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara guru diperoleh keterangan bahwa guru menggunakan metode ceramah dalam mengajar dan menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran.

## 3. Desain Produk

Desain produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *lectora inspire* untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bab Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah. Langkah pertama peneliti membuat rancangan konsep yang akan dibuat, kemudian peneliti membuat *storyboard* sebagai rancangan awal sebelum membuat media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire*. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan bahan/materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Setelah bahan /materi dan konsep atau rancangan yang telah dibuat dan disiapkan, peneliti mulai membuat media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire*.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Validasi bertujuan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dan untuk mendapatkan penilaian bahwa produk yang dikembangkan layak untuk dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Produk

No	Aspek	Variabel	Indikator
1	Aspek Isi (Materi)	Kesesuaian uraian Materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi 2. Keluasan Materi 3. Kedalaman Materi
		Ketepatan Materi	1. Sumber materi 2. Pokok Bahasan 3. Subpokok Bahasan 4. Contoh 5. Gambar 6. Ilustrasi 7. Konsep atau definisi 8. Sesuai aqidah Islam
		Kelengkapan Penyajian	1. Keruntutan 2. Kekoherenan 3. Kekonsistenan 4. Keseimbangan
2	Aspek Grafis (Media)	Desain Halaman Utama	1. Tata Letak 2. Tipografi Halaman Utama bahan ajar 3. Penggunaan Huruf
		Desain Isi	1. Pencermatan isi bahan ajar 2. Keharmonisan tata letak 3. Daya pemahaman tata letak 4. Tipografi isi bahan ajar 5. Ilustrasi

## 5. Revisi Desain

Revisi desain diperlukan untuk menganalisis bagian-bagian yang kurang kurang baik setelah adanya validasi oleh beberapa ahli. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang disampaikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

## 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah direvisi sudah baik atau belum, apakah sudah sesuai dengan perbaikan dari beberapa ahli. Uji coba produk dilakukan secara mandiri oleh peneliti.

## 7. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih ada pada media dan meneliti bagian-bagian yang masih perlu dilakukan perbaikan.

## 8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian yaitu menguji media yang dikembangkan. Uji coba pemakaian dilakukan di kelas VIII yang terdiri dari satu kelas.

## 9. Revisi Produk dan Hasil Akhir Produk

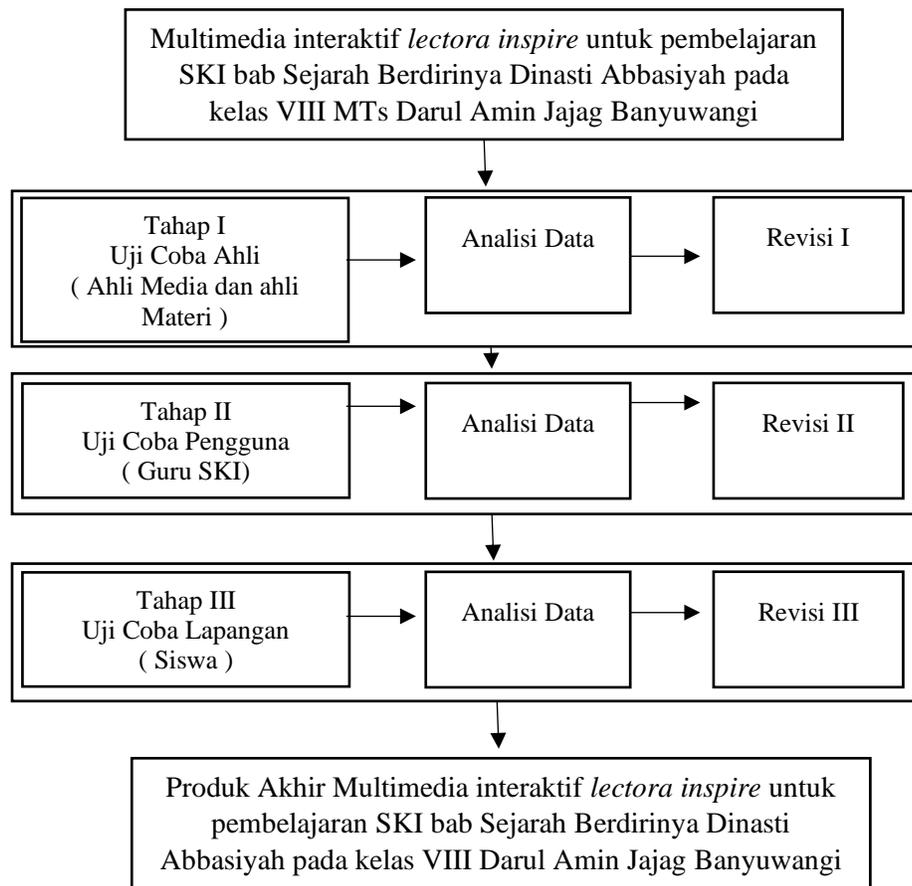
Revisi produk pada tahap ini dilakukan apabila dalam uji coba pemakaian masih terdapat kekurangan dalam media yang dikembangkan. Revisi produk dalam tahap ini dilakukan sesuai penilaian, saran, dan komentar yang diberikan oleh siswa.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan prodek yang dihasilkan. Selain itu kelayakan juga dilakukan untuk melakukan evaluasi awal terhadap produk yang dihasilkan. Hasil uji kelayakan ini akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi atau memperbaiki produk agar produk memiliki kualitas yang cukup. Ada beberapa hal yang diperhatikan dalam uji coba produk ini yaitu: (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrument pengumpulan data, dan (5) Teknik analisis data.

#### 1. Desain Uji Coba

Gambar 3.3 : Uji Coba Produk Pengembangan



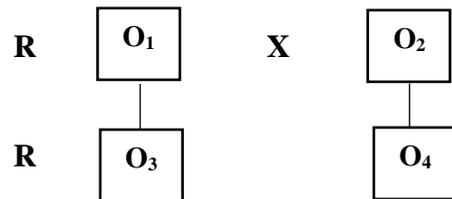
Keterangan reviewer:

- a. Ahli media: untuk menilai aspek tampilan media dan kesesuaiannya terhadap materi ajar dan karakteristik siswa.
- b. Ahli materi : untuk menilai materi pembelajaran di dalam media yang dibuat terkait dengan isi materi dilihat dari aspek Pendidikan dan muatan kontekstual yang terkandung didalamnya.
- c. Praktisi lapangan: untuk menilai isi materi dan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa MTs.

Desain uji coba merupakan tahapan penting untuk menguji apakah produk layak digunakan atau tidak. Sebelum digunakan, media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire perlu divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan pengguna (guru mata pelajaran SKI). Setelah validasi dilakukan diharapkan untuk diketahui apakah materi yang disusun telah memenuhi kaidah-kaidah penyusunan materi dan kaidah pembelajaran oleh ahli materi. Sedangkan validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah layak digunakan berdasarkan aspek pemrograman dan aspek tampilan. Sedangkan uji coba pengguna atau Guru mata pelajaran SKI dilakukan untuk menilai apakah media telah sesuai antara materi pembelajaran dan karakteristik media yang digunakan dengan kebutuhan siswa kelas MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk serta efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dilakukan

dengan analisis skor *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi menggunakan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire. Sehingga uji coba lapangan pada tahap ini menggunakan penelitian eksperimen yaitu dengan membandingkan efektifitas cara kerja lama dengan cara kerja baru. Experiment dilakukan dengan membandingkan kelas sebelum dan sesudah menggunakan system baru atau media baru dengan kelas yang menggunakan sistem lama atau media yang lama. Dalam hal ini terdapat kelompok experiment dan kelompok control. Model uji coba lapangan dapat digambarkan dengan desain berikut:



Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pretest kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = Pretest kelompok Kontrol

X = Perlakuan atau treatment

O<sub>3</sub> = Posttest kelompok eksperimen

O<sub>4</sub> = Posttest kelompok Kontrol

Gambar diatas dapat dijelaskan bahwa O<sub>1</sub> merupakan nilai awal kelompok eksperimen, dan O<sub>3</sub> adalah nilai awal kelompok control. Setelah kemampuan dua kelompok ini seimbang, kelompok eksperimen diberikan

*treatment* berupa penggunaan media Lectora dan kelompok control menggunakan media dan metode lama atau tidak diberikan *treatment* atau perlakuan. Selanjutnya O<sub>2</sub> merupakan hasil kelompok eksperimen setelah diberikan treatment, sedangkan O<sub>4</sub> merupakan hasil kelompok control yang tidak diberikan treatment. Bila hasil kelompok O<sub>2</sub> lebih tinggi dari nilai O<sub>4</sub> maka dapat dikatakan bahwa treatment atau penggunaan media Lectora Inspire lebih efektif dibandingkan media dan metode yang lama yang digunakan oleh kelompok control.<sup>72</sup>

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek penelitian media Lectora Inspire dalam pembelajaran fiqih bab shalat dalam keadaan darurat bagi siswa kelas VIII MTs MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi ini menggunakan subjek sebagai berikut: Ahli Materi, Ahli Media, Guru mata pelajaran SKI kelas VIII, dan siswa kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi yang terdiri 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **3. Jenis Data**

Berdasarkan sifatnya, jenis data pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka dan tertutup yang berupa penilaian produk secara umum dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *lectora*

---

<sup>72</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Alfabeta : Bandung, 2019) hlm.763

*inspire*. Data kuantitatif diperoleh dari perhitungan uji beda atau uji t dari hasil *pre-test* dan *pro-test*.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

##### a. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.<sup>73</sup> Observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana media interaktif Lectora Inspire memberikan motivasi bagi siswa dalam mata pelajaran SKI.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang berjenis observasi non-sistematis. Observasi non-sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrument pengamatan.<sup>74</sup> Pengamatan ini dilakukan oleh pengembang selaku observer. Butir aspek pengamatan berupa pola interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran SKI, motivasi, kemenarikan permainan terhadap respon emosional siswa meliputi: perilaku, keaktifan, motivasi serta konsentrasi siswa dalam pembelajaran menggunakan media *lectora*. Selain itu observasi juga dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data awal dari penelitian.

---

<sup>73</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Alfabeta:Bandung, 2015), Hlm.30.

<sup>74</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010) hlm.200

b. Wawancara

Menurut Subhana dalam Riduwan Wawancara adalah suatu cara mengumpulkan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan apabila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara bebas, yang mana dalam wawancara bebas terjadi tanya jawab bebas antara pewawancara dan responden, tetapi pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman.<sup>75</sup>

Dalam penelitian ini informan mewawancarai responden untuk mengetahui dan memperoleh data dari guru mata pelajaran SKI untuk mengetahui data awal bagi peneliti sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab I tentang latar belakang masalah.

c. Angket atau *questionnaire*

Angket atau *questionnaire* adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.<sup>76</sup> Menurut Sugiyono kuisisioner

---

<sup>75</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Alfabeta:Bandung, 2015), Hlm.29.

<sup>76</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Hlm.25.

atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup yang diberikan kepada responden.<sup>77</sup>

Angket terbuka ialah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Sedangkan Angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda centang atau *checklist*.<sup>78</sup>

Adapun angket dalam penelitian ini disusun dalam bentuk pertanyaan yang meminta responden untuk memberikan jawaban dari pertanyaan tersebut. Sehingga peneliti mendapatkan data dan informasi dari responden. Angket disini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang :

- 1) Penilaian/tanggapan Ahli Media
- 2) Penilaian/tanggapan Ahli Materi
- 3) Penilaian/tanggapan guru bidang studi

---

<sup>77</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Cetakan ke-26), (Bandung :CV Alfabeta,2017) hlm.142

<sup>78</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Hlm.27.

4) Penilaian/tanggapan siswa terhadap media menggunakan *lectora inspire*

d. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>79</sup>

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes (*pre test* dan *post test*). Menggunakan *pre test* dan *post test* bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi ranah kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Lectora, apakah penggunaan media Lectora ini efektif atau tidak digunakan dalam pembelajaran, dimana hasil dapat diketahui dari skor yang didapatkan oleh siswa.

e. Lembar Studi Dokumen

Studi dokumenter yang dilakukan peneliti adalah dengan cara melihat dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian dan data siswa yang berkaitan dengan Penggunaan Multimedia Interaktif berbasis Lectora Inspire dalam meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi ranah kognitif siswa di kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi, alat yang digunakan adalah lembar studi dokumen berbentuk daftar cek yang dilengkapi dengan photo camera.

---

<sup>79</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010) hlm. 193

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, kemudian memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam penelitian kualitatif analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis.<sup>80</sup>

Sedangkan dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable yang diteliti, kemudian melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>81</sup>

Pada penelitian ini, data yang diperoleh adalah berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil Analisa dan tanggapan serta saran dari ahli media, ahli materi , guru mata pelajaran, siswa kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi, hasil observasi dan hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari instrumen pengumpulan data yang dianalisa dengan teknik analisa dan prosentase.

---

<sup>80</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.244

<sup>81</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*), hlm.147

Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang konkret tentang keberhasilan media interaktif *lectora inspire* yang telah dikembangkan. Ada 2 teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Analisis Deskriptif

Pada penelitian ini data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka, penilaian angket terbuka berfungsi untuk menghimpun data yang berhubungan dengan kritik, saran, serta masukan perbaikan dari responden. Sebagaimana pemaparan yang telah dijelaskan, dalam penelitian ini akan diperoleh data yang bersifat kualitatif dan data yang bersifat kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berbentuk kata atau simbol sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka.

Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis secara deskriptif prosentase. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan dari produk pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.

Keefektifan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* dalam pembelajaran SKI Bab Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah pada siswa kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi ini akan diketahui

melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: 1. Review oleh ahli materi, 2. Review oleh ahli media, 3. Uji coba pengguna ( Guru), 4. Uji coba lapangan yaitu siswa kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.

Selanjutnya kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini akan digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan skala. Skala kelayakan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Sugiyono

Kategori	Presentase (%)	Kualifikasi
4	86% - 100%	Sangat Layak
3	76% - 85%	Layak
2	56% - 75%	Cukup Layak
1	≤ 55%	Kurang Layak

Presentase tingkat kelayakan penggunaan media *Lectora Inspire* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- 1) Apabila media yang diujikan mencapai tingkat presentase 86% - 100% maka media tergolong dalam kualifikasi yang sangat layak.
- 2) Apabila media yang diujikan mencapai tingkat presentase 76% - 85% maka media tergolong dalam kualifikasi yang layak.

- 3) Apabila media yang diujikan mencapai tingkat presentase 56% - 75% maka media tergolong dalam kualifikasi yang cukup layak.
- 4) Apabila media yang diujikan mencapai tingkat presentase  $\leq 55\%$  maka media tergolong dalam kualifikasi yang kurang layak.

b. Analisis Uji t

Uji t-test digunakan untuk menguji perbandingan dua rata-rata sampel yang berpasangan.<sup>82</sup> Penelitian ini menggunakan uji beda t-test untuk menguji signifikansi perbedaan dua *mean* yang berasal dari dua distribusi data. Peneliti menggunakan program perhitungan SPSS versi 20 dengan kriteria jika taraf signifikansi  $\leq 0,05$  maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya  $> 0,05$  maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar.

Uji t Paired dan Two Independent Sample (parametik) ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dari nilai pada aspek kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai t hitung, dihiung dengan menggunakan program spss versi 20.

---

<sup>82</sup> Dwi Priyanto, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: Penerbit Andy, 2012) hlm.41

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

$H_0$  : Tidak ada perbedaan signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

$H_a$  : Ada perbedaan signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

Pada bab IV ini, dipaparkan 3 hal pokok yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah A) Penyajian Data, B) Analisis Data, C) Revisi Produk pengembangan. Ketiganya disajikan berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli pembelajaran, dan uji lapangan.

#### **A. Penyajian Data**

##### **1. Hasil Studi Pendahuluan**

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

##### **a. Kondisi Pembelajaran SKI di kelas VIII MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi**

Pembelajaran SKI pada kelas VIII Darul Amin dilaksanakan satu kali pertemuan setiap minggunya. Pelajaran berlangsung selama 2x30 menit setiap

pertemuan. Sebelum pembelajaran dimulai, guru memberikan motivasi kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Namun pembelajaran SKI dikelas masih dominan menggunakan buku LKS sebagai buku pedoman pembelajaran dan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung dalam kelas banyak ditemukan siswa yang tidak konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru bahkan mengantuk karena pembelajaran yang diberikan terkesan monoton. Selain itu, gaya belajar yang monoton juga membuat siswa kurang antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Metode ceramah di kelas yang cenderung dilakukan oleh guru, tidak terdapat ilustrasi yang membantu siswa dalam memahami materi sehingga membuat siswa sulit untuk memahami dan mengingat materi. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan mudah dalam menerima materi yang disampaikan.

#### **b. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah serta observasi yang dilakukan peneliti dapat diartikan bahwa MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi memiliki ketersediaan Media Pembelajaran yang cukup memadai. Selain buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang menjadi acuan dan rujukan guru-guru dalam mengajar juga tersedia media pembelajaran elektronik berupa LCD, proyektor, dan lab komputer yang mana fasilitas ini

disediakan dan disarankan untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk kepentingan pembelajaran oleh kepala sekolah.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap kepala sekolah mendapati bahwa sebenarnya MTs Aarul Amin telah memiliki fasilitas media elektronik guna menunjang keefektifan pembelajaran, bahkan mengajurkan guru-guru agar dapat memanfaatkan media elektronik semaksimal mungkin untuk kepentingan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran ini dimaksudkan agar peserta didik dapat terdorong minat, motivasi, inspirasi dan semangat belajarnya. Namun Banyak guru yang enggan menggunakan media elektornik dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata Pelajaran SKI kelas VIII di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi beliau mengungkapkan bahwa sebenarnya sekolah memang telah memiliki fasilitas media pembelajaran eletronik dalam menunjang proses belajar mengajar namun beliau tidak memiliki cukup waktu untuk dapat membuat media pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas lebih banyak berkutat pada metode ceramah dan menggunakan buku LKS sebagai buku acuan dan media pembelajaran karena dinilai lebih praktis dan tidak membutuhkan persiapan pembelajaran yang banyak seperti menggunakan media pembelajaran elektronik. Namun memiliki konsekuensi bahwa siswa akan mudah bosan dalam menerima pelajaran karena siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif.

Dengan demikian, perlu kiranya terdapat inovasi pembelajaran SKI ini dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis media elektronik yang selain dapat memudahkan guru dalam mengajar pembelajaran SKI yang lebih inovatif namun juga dapat merangsang minat, motivasi, inspirasi dan semangat belajar siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

#### **c. Pemilihan Sekolah**

Peneliti memilih sekolah MTs Darul Amin sebagai tempat penelitian karena peneliti menemukan permasalahan pembelajaran sebagaimana yang telah diungkap pada pembahasan sebelumnya. Dari hasil wawancara dengan guru SKI kelas VIII peneliti dapati bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang berada dibawah nilai KKM, hal ini disebabkan karena antusiasme siswa yang kurang dalam mengikuti pelajaran SKI.

Selain itu dari hasil wawancara dan observasi, peneliti dapati bahwa MTs Darul Amn jajag Banyuwangi telah memiliki fasilitas media pembelajaran elektronik dan memandai, namun belum dapat dimanfaatkan secara optimal demi keberlangsungan proses belajar mengajar. Sehingga dengan ketersediaan fasilitas ini dapat menunjang berlangsungnya penelitian pengembangan yang akan peneliti lakukan.

#### **d. Pemilihan Materi**

Materi yang dipilih dalam pengembangan media interaktif ini yaitu Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah. Materi dipilih berdasarkan hasil

diskusi dengan guru mata pelajaran. Guru mengungkapkan bahwa materi ini sering kurang dapat dipahami siswa dengan baik dan kurang diminati oleh siswa. Selain itu Materi ini juga dipilih karena sejarah berdirinya sebuah dinasti besar dalam Islam memiliki ibrah atau pelajaran yang penting untuk dipelajari. Karena dalam sejarah berdirinya sebuah dinasti yang besar ini terdapat pelajaran bahwa proses berdirinya tidak terjadi dalam sekejap, terdapat banyak perjuangan yang dilakukan didalamnya serta proses yang Panjang serta strategi yang terorganisir sehingga tercipta sebuah dinasti besar yang nantinya akan membawa kejayaan dunia Islam pada peradaban dunia.

## **2. Perencanaan**

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pemilihan sekolah, dan pemilihan materi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan penelitian dan pengembangan produk pembelajaran berbasis Lectora Inspire dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan sumber belajar yang berkenaan dengan Sejarah Kebudayaan Islam dengan sub Materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah sebagai pedoman materi pada saat penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. Sumber belajar diperoleh dari Buku cetak, LKS, dan buku-buku sejarah Islam yang relevan serta internet.
- b. Memilah dan memilih materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah dari berbagai sumber belajara agar relevan dan akurat.

- c. Membuat catatan materi SKI yang akan digunakan dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire . catatan diwujudkan dalam peta konsep Materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.
- d. Merancang desain/layout untuk tampilan materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah yang sesuai dengan perkembangan dan karakter siswa sekolah menengah pertama (SMP / MTs).
- e. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan Media Lectora.
- f. Menyiapkan bahan dan keperluan tugas proyek dan evaluasi berupa *pre test* dan *post test*.
- g. Angket yang dibuat dan divalidasi oleh 3 validator ahli yaitu ahli media , ahli materi, dan ahli pengguna (Guru Mata Pelajaran SKI).

### **3. Pengembangan**

Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah adalah sebagai berikut:

a. Cover



(Gambar 4.1: Halaman Cover)

Halaman Cover pada media pembelajaran bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire untuk siswa MTs kelas VIII pada tema “Sejarah Berdirinya Dinasti Bani Abbasiyah”. Halaman ini dilengkapi beberapa tombol yaitu tombol “Mulai” untuk masuk pada halaman intro, tombol menu untuk ke menu utama, tombol petunjuk penggunaan dan tombol exit/keluar.

b. Intro



(Gambar 4.2: Halaman Intro)

Halaman intro berisi animasi bergerak yang mengeluarkan suara sebagai pengenalan materi, dimana materi yang dipelajari saat ini adalah sejarah berdirinya dinasti abbasiyah, dimana pada materi ini terdapat kompetensi, materi, evaluasi biografi pengusun dan games, serta tombol mulai untuk mulai masuk pada menu utama dan tombol petunjuk penggunaan.

### c. Petunjuk Penggunaan



(Gambar 4.3: Halaman Petunjuk Penggunaan)

### d. Tampilan Menu

Menu utama berisi menu-menu utama yang terdapat di dalam media, dimana tiap menu dilengkapi tombol-tombol yang menghubungkan tombol pada menu-menu pilihan seperti kompetensi, materi, evaluasi, biografi penyusun dan *games*.



(Gambar 4.4: Halaman Tampilan Menu)

## 1) Kompetensi

(Gambar 4.5: Halaman Kompetensi)

Halaman kompetensi berisi penjelasan tentang kompetensi yang akan ingin dicapai pada pembelajaran. Halaman ini berisi penjabaran mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator.

## 2) Materi



(Gambar 4.6: Halaman Materi)

Sebelum memasuki sub bab materi, di awal materi disajikan peta konsep sub bab materi yang akan dipelajari. Adapun sub bab materi yang akan dipelajari adalah keruntuhan dinasti Umayyah, berdirinya Dinasti Abbasiyah, tokoh yang berjasa dalam pembentukan Dinasti Abbasiyah, nama-nama khalifah Dinasti Abbasiyah.

## 3) Evaluasi





(Gambar 4.7: Halaman Evaluasi)

Pada halaman evaluasi, siswa disajikan dengan latihan soal, dan siswa dapat langsung menjawab pertanyaan pada soal dan dapat langsung melihat skor yang didapat dari jawaban yang diisikan.

#### 4) Biografi Penyusun



(Gambar 4.8: Halaman Biografi Penyusun)

Biografi penyusun berisi sekilas profil dari pengembang media pembelajaran ini, antara lain berisi nama, tempat tanggal lahir, kontak serta alamat.

## 5) Games



(Gambar 4.9: Halaman Games)

Halaman *games* berisi permainan-permainan dengan tampilan visual yang menarik dimana pada game edukasi ini disajikan dengan pertanyaan-pertanyaan pada materi yang telah dipelajari.

### B. Penyajian Data Uji Coba

#### 1. Uji Ahli Media Pembelajaran

##### a) Penyajian Data Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

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

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				SKOR
		4	3	2	1	
A. Penampilan Desain Media Lectora Inspire						
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)		√			3
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	√				4
3.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)		√			3
4.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)	√				4
5.	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi		√			3
6.	Desain Media Lectora Inspire menarik	√				4
B. Kemudahan Pemakaian						
7.	Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire mudah dioperasikan	√				4
8.	Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire disajikan secara sistematis	√				4
C. Konsistensi						
9.	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten dengan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	√				4
10.	Menggunakan tata letak yang konsisten		√			3
D. Format Media Lectora						
11.	Format halaman mudah digunakan pengguna		√			3
12.	Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna	√				4
13.	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami		√			3
E. Navigasi						

14.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	√				4
15.	Fungsi navigasi masuk dan keluar efektif	√				4
16.	Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif digunakan	√				4
<b>E.</b>	<b>Animasi</b>					
17.	Animasi sesuai dengan materi		√			3
18.	Fungsi animasi efektif		√			3
19.	Animasi menarik minat		√			3
	<b>JUMLAH</b>					<b>67</b>

(Tabel 4.1: Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran)

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

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

Maka dapat dipaparkan dari hasil penelitian ahli media pembelajaran SKI terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire kelas VIII MTs pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah sebagai berikut:

1. Ketepatan ukuran huruf dapat terbaca dengan baik.
2. Ketepatan pemilihan jenis huruf dapat terbaca dengan sangat baik
3. Komposisi warna tulisan terhadap warna latar(background) sudah tepat
4. Narasi yang ditampilkan mudah dipahami

5. Keefektifan gambar untuk memperjelas materi sudah sesuai
6. Desain Media Lectora Inspire menarik
7. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire mudah dioperasikan
8. Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire disajikan secara sistematis
9. Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten dengan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah
10. Menggunakan tata letak yang konsisten
11. Format halaman mudah digunakan pengguna
12. Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna
13. Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami
14. Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan
15. Fungsi navigasi masuk dan keluar efektif
16. Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif digunakan
17. Animasi sesuai dengan materi
18. Fungsi animasi efektif
19. Animasi menarik minat

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati semua komponen produk, maka ahli media pembelajaran memberikan beberapa komentar, saran dan kritik sebagai berikut:

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Perbaiki Halaman pada page 11	Jangan memberikan teks terlalu padat seperti pada page 11, kalimat dipersingkat, dan jika memang perlu untuk dicantumkan dan disampaikan maka halaman dapat dibagi menjadi dua dari halaman tidak terlalu padat.
2.	Tambahkan <i>Audio Expalation</i>	Untuk K.D 4 pada sub bab silsilah khalifah sebaiknya ditambah audio explanation supaya lebih jelas dan menarik.

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

#### b) Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian ahli media terhadap Pengembangan Multimedia interaktif Lectora Inspire yang dikembangkan, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket yang disediakan berupa 19 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 4 kategori penilaian, maka skor ideal yang diperoleh yaitu 76.

$$\text{Presentase} = \frac{67}{76} \times 100\% = 88,1 \%$$

Berdasarkan hasil prosentasi di atas, apabila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka pengembangan ini berada pada kualifikasi “ Sangat Layak” dengan skala nilai antara 86% - 100%, sehingga produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun ada beberapa poin yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

### **c) Revisi Produk**

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan dari ahli media pembelajaran, media yang dikembangkan berada pada kualifikasi yang “Sangat Layak” sehingga produk pengembangan dapat digunakan tanpa perlu revisi atau perbaikan. Namun saran dan komentar yang disampaikan oleh ahli media pada angket pertanyaan terbuka, akan pengembang wujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk media pembelajaran Lectora Inspire ini dapat dihasilkan dengan sebaik-baiknya.

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

- 1) Pada halaman 11 sebaiknya jangan memberikan teks terlalu padat, persingkat atau bagi halaman menjadi 2.
- 2) Pada K.D 4 pada sub bab silsilah khalifah sebaiknya ditambah *audio explanation* supaya lebih jelas dan menarik.

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

- 1) Memperbaiki tata letak teks dan gambar sehingga teks tidak terkesan terlalu penuh
- 2) Menambah *audio explanation* pada K.D 4 pada sub bab silsilah khalifah.

## 2. Uji Ahli Materi Pembelajaran

### a) Penyajian Data Uji Coba Ahli Materi Pembelajaran

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

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian				SKOR
		4	3	2	1	
A. Penyajian Tema SKI						
1.	Sistematika penyajian dan keruntutan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	√				4
2.	Pengembangan konsep tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	√				4
3.	Kelengkapan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	√				4
4.	Kesesuaian dengan perkembangan kognitif Siswa.	√				4
B. Kurikulum						

5.	Isi materi dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan silabus		√			3
6.	Materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire relevan dengan tujuan pembelajaran		√			3
7.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire dengan kompetensi yang diharapkan	√				4
8.	Ketepatan materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire dengan kompetensi dasar	√				4
9.	Kebenaran isi materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire dengan berpedoman pada kompetensi inti	√				4
10.	Media pembelajaran Lectora Inspire memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi		√			3
11.	Media pembelajaran Lectora Inspire memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi		√			3
C.	Kualitas Materi					
12.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	√				4
13.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire	√				4

14.	Materi pada media pembelajaran Lectora Inspire diuraikan secara runtut	√				4
15.	Materi dalam media pembelajaran Media pembelajaran Lectora Inspire mudah dipahami	√				4
16.	Media pembelajaran Lectora Inspire pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah kontekstual dengan pembelajaran		√			3
17.	Kesesuaian animasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran Lectora Inspire dengan materi		√			3
D.	Evaluasi					
18.	Kesesuaian evaluasi soal dalam media pembelajaran Lectora Inspire dengan materi		√			3
19.	Penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan kemampuan belajar siswa	√				4
	<b>JUMLAH</b>					<b>69</b>

(Tabel 4.3: Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran)

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

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

4) Sangat Baik, Sangat tepat, Sangat jelas, Sangat menarik, Sangat mudah.

Maka dapat dipaparkan dari hasil penelitian ahli media pembelajaran SKI terhadap produk media pembelajaran Interaktif Lectora Inspire kelas VIII MTs pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah sebagai berikut:

- a) Sistematika penyajian dan keruntutan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah sangat baik.
- b) Pengembangan konsep tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah sangat baik.
- c) Kelengkapan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah
- d) Kesesuaian dengan perkembangan kognitif Siswa sangat baik.
- e) Isi materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan silabus.
- f) Materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire relevan dengan tujuan pembelajaran.
- g) Kesesuaian materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire dengan kompetensi yang diharapkan sangat baik.
- h) Ketepatan materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire dengan kompetensi dasar sangat baik.
- i) Kebenaran isi materi dalam media Pembelajaran Lectora Inspire dengan berpedoman pada kompetensi inti.
- j) Media pembelajaran Lectora Inspire memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi.

- k) Media pembelajaran Lectora Inspire memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi.
- l) Kelengkapan materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.
- m) Materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire lengkap.
- n) Materi pada media pembelajaran Lectora Inspire diuraikan secara runtut.
- o) Materi dalam media pembelajaran Lectora Inspire mudah dipahami.
- p) Media pembelajaran Lectora Inspire pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah kontekstual dengan pembelajaran .
- q) Kesesuaian animasi yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire dengan materi
- r) Evaluasi soal dalam media pembelajaran Lectora Inspire dengan materi sangat sesuai.
- s) Penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan kemampuan belajar siswa..

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati semua komponen produk, maka ahli media pembelajaran memberikan beberapa komentar, saran dan kritik sebagai berikut:

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Sebaiknya tidak perlu terlalu Panjang menjelaskan Dinasti Umayyah karena materi berfokus pada dinasti Abbasiyah	Dikurangi penjabaran Panjang tentang Dinasti Umayyah
2.	Sebaiknya bagan silsilah bani Abbasiyah diletakkan pada lembar sebelumnya baru penjelasan dan penjabaran.	Dibenahi tata letaknya

(Tabel 4.4: Ihtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi Pembelajaran)

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran akan dijadikan landasan untuk merevisi penyempurnaan komponen media pembelajaran interaktif Lectora Inspire.

#### **b) Analisis Data**

Berdasarkan hasil penelitian ahli media terhadap pengembangan multimedia interaktif Lectora Inspire yang dikembangkan, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket yang disediakan berupa 19 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 4 kategori penilaian, maka skor ideal yang diperoleh yaitu 76.

$$\text{Presentase} = \frac{69}{76} \times 100\% = 90,7 \%$$

Berdasarkan hasil prosentasi diatas, apabila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaarkan sebelumnya maka pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan skala nilai antara 86% - 100%, sehingga produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun ada beberapa poin yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

### **c) Revisi Produk**

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan dari ahli materi pembelajaran, media yang dikembangkan berada pada kualifikasi yang “Sangat Layak” sehingga produk pengembangan dapat digunakan tanpa perlu revisi atau perbaikan. Namun saran dan komentar yang disampaikan oleh ahli media pada angket pertanyaan terbuka, akan pengembang wujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk media pembelajaran Lectora Inpire ini dapat dihasilkan dengan sebaik-baiknya.

Revisi pada tabel 4.4 terkait ihtisar data penilaian materi pelajaran disajikan sebagai berikut:

- 1) Dikurangi penjabaran Panjang tentang Dinasti Umayyah karena materi berfokus pada dinasti Abbasiyah
- 2) Sebaiknya bagan silsilah bani Abbasiyah diletakkan pada lembar sebelumnya baru penjelasan dan penjabaran.

Adapun revisi yang dilakukan oleh peneliti dalam merespon tanggapan ahli materi yaitu dengan:

- 1) Mengurangi penjabaran Panjang tentang Dinasti Umayyah dan lebih berfokus pada dinasti Abbasiyah
- 2) Memperbaiki tata letak penjabaran materi dengan meletakkan bagan silsilah bani Umayyah pada lembar sebelumnya baru penjelasan dan penjabaran.

### 3. Uji Ahli Pembelajaran

#### a) Penyajian Data Uji Coba Ahli Pembelajaran

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

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

6.	Kejelasan tugas dan latihan		√			3
7.	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran		√			3
8.	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap		√			3
9.	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	√				4
10.	Kesistematisan komponen media pembelajaran ini	√				4
11.	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	√				4
	<b>B. Kemanfaatan</b>					
12.	Penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire membantu proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	√				4
13.	Penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	√				4
14.	Penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	√				4
15.	Media Pembelajaran Lectora Inspire ini dapat digunakan dengan mudah		√			3
16.	Penggunaan Lectora Inspire sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa.	√				4
17.	Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire ini memberikan fokus perhatian siswa untuk belajar	√				4

18.	Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI	√				4
	JUMLAH					67

(Tabel 4.5: Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran)

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

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

Maka dapat dipaparkan dari hasil penelitian ahli media pembelajaran SKI terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire kelas VIII MTs pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini efektif dan efisien digunakan pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.
- 2) Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.
- 3) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca.
- 4) Kejelasan tujuan pembelajaran sangat baik.

- 5) Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran baik.
- 6) Kejelasan tugas dan latihan baik.
- 7) Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 8) Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap. .
- 9) Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami.
- 10) Kesistematiskan komponen media pembelajaran ini sangat baik.
- 11) Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis.
- 12) Penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire sangat membantu proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- 13) Penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
- 14) Penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar.
- 15) Media pembelajaran Lectora Inspire ini dapat digunakan dengan mudah .
- 16) Penggunaan Lectora Inspire sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa.
- 17) Media pembelajaran Interaktif Lectora Inspire ini memberikan focus perhatian siswa untuk belajar .
- 18) Media pembelajaran Interaktif Lectora Inspire dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI.

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati semua komponen produk, maka ahli media pembelajaran memberikan beberapa komentar, saran dan kritik sebagai berikut:

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Animasi yang perempuan diusahakan yang menutup aurat	Sebaiknya memilih animasi yang menutup aurat untuk animasi perempuan atau diedit supaya terlihat sopan dan tertutup aurat.

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

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

#### **b) Analisis Data**

Berdasarkan hasil penelitian ahli media terhadap Pengembangan Multimedia interaktif Lectora Inspire yang dikembangkan, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket yang disediakan berupa 18 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 4 kategori penilaian, maka skor ideal yang diperoleh yaitu 72

$$\text{Presentase} = \frac{67}{72} \times 100\% = 93,05 \%$$

Berdasarkan hasil prosentasi di atas, apabila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaarkan sebelumnya maka pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan skala nilai antara 86% - 100%, sehingga produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun ada beberapa poin yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

### **c) Revisi Produk**

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan dari ahli materi pembelajaran, media yang dikembangkan berada pada kualifikasi yang “Sangat Layak” sehingga produk pengembangan dapat digunakan tanpa perlu revisi atau perbaikan. Namun saran dan komentar yang disampaikan oleh ahli pembelajaran pada angket pertanyaan terbuka, akan pengembang wujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk media pembelajaran Lectora Inpire ini dapat dihasilkan dengan sebaik-baiknya.

Revisi pada tabel 4.6 terkait ihtisar data penilaian materi pelajaran yaitu sebaiknya memilih animasi yang menutup aurat untuk animasi perempuan atau diedit supaya terlihat sopan dan tertutup aurat.

Adapun revisi yang dilakukan oleh peneliti dalam merespon tanggapan ahli materi yaitu dengan mengedit animasi perempuan supaya terlihat sopan dan tertutup aurat dari animasi tersebut.

#### 4. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di MTs Darul Amin Jajag Kec. Gambiran Kab. Banyuwangi pada kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Peneliti menggantikan guru SKI dengan membagikan aplikasi yang telah peneliti buat yang telah dipasang pada setiap computer pada lab. Computer.

##### 1) Penyajian Data Uji Coba

Respon Siswa terhadap media pembelajaran berbasis Lectora ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yakni menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Total}} \times 100\%$$

No.	Kriteria Penilaian	Skor yang diberikan oleh Responden	Jumlah
A. Media Pembelajaran			
1.	Meteri pembelajaran Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah menarik bagi saya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 ,11 ,12 ,13 ,14 ,15 , 16, 17, 18, 19 , 20, 21, 22, 23	82
		4, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 2, 4, 4, 4, 4, 4, 3	
2.	Materi dalam media pembelajaran dapat saya pahami dengan jelas	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 ,11 ,12 ,13 ,14 ,15 , 16, 17, 18, 19 , 20, 21, 22, 23	83
		4, 3, 2, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3	
3.	Materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah lengkap,	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 ,11 ,12 ,13 ,14 ,15 , 16, 17, 18, 19 , 20, 21, 22, 23	77
		3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3	
4.		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 ,11 ,12 ,13 ,14 ,15 , 16, 17, 18, 19 , 20, 21, 22, 23	

	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah saya pahami,	4, 2, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4	74
5.	Terdapat evaluasi dalam pembelajaran,	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 2, 2, 4, 3, 3, 4, 3, 3	77
6.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media mudah saya baca,	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		3, 3, 4, 4, 3, 2, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4	79
7.	Komposisi warna pada media Lectora sudah sesuai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		4, 4, 3, 3, 2, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 2, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 4	77
8.	Animasi dalam media Lectora sudah sesuai dengan materi pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 4	81
9.	Animasi yang digunakan mempermudah saya dalam memahami materi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		4, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 3	78
10.	Gambar dan animasi dalam media jelas,	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		4, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 2, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4	81
11.	Tampilan dalam media menarik bagi saya,	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 2, 4, 3, 4	79
12.	Saya merasa terbantu dalam memahami	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	

	materi dengan media Lectora Inspire,	3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 2, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 2, 4	79
13.	Game edukatif pada Lectora Inspire menarik dan menyenangkan bagi saya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 2, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 4	81
14.	Fungsi tombol ke pilihan materi mudah digunakan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 2, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4	82
15.	Penggunaan media pembelajaran berbasis Lectora mempermudah saya dalam belajar.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
		4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 4	83
	<b>JUMLAH</b>		1193

(Tabel 4.7: Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan)

## 2) Analisis Data

Berdasarkan data pada tabel di atas yang dilakukan kepada 23 siswa kelas VIII A MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi, maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Prosentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran Lectora Inspire pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{1193}{(4 \times 15) \times 23} \times 100\% = \frac{1193}{1380} \times 100\% = 86,44\%$$

Dari analisis di atas besarnya rata-rata prosentase yang didapat dari angket yang diberikan pada siswa dari hasil uji coba lapangan yaitu sebesar 86,44%. Jumlah ini berada diantara Dan jika dikonversikan dengan tabel konversi skala prosentase

tingkat pencapaian 86,44% berada diantara nilai 86% - 100% memiliki kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi.

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

### 3) Hasil Pre-Test dan Post-Test

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

Adapun tabel nilai *pre-test* dan *post-test* kelas control pada tema “ Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah” dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>	Kategori
1.	Alhurriyatus Sholihah	45	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
2.	Amir Mubarak	55	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
3.	Dian Hafidhotul Muthoharo	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
4.	Dini Eka Agustin	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
5.	Fatma Fauziah	60	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
6.	Fauzan Angga Pratama	45	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas

7.	Galuh Sulastri Rizki Nirmala	70	Tuntas	75	Tuntas
8.	Haazim Fiqri	65	Tidak Tuntas	70	Tuntas
9.	Imelda Patricia Putri	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
10.	M. Arju Fillah Ridhonu	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
11.	M. Irfan Maulana	75	Tuntas	85	Tuntas
12.	M. Khoirul Anwar	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
13.	Manda Nurma Naila	45	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
14.	M. Furqon Syaifu Misbah	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
15.	M. Putra Mahendra	70	Tuntas	75	Tuntas
16.	Nanang Malik Azizy	75	Tuntas	80	Tuntas
17.	Nur Sujuyana	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
18.	Salsabila Bilqit Rahmadani	45	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
19.	Sarah Eriska Dwi Setiani	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
20.	Vina Dwi Ariyanti	55	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
21.	Virdatul Jannah	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
22.	Zaskia Monica Nurma Arvari	55	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas

( Tabel 4.8: Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Control )

Adapun tabel nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen pada tema “ Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah” dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Nama Siswi	<i>Pre-Test</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>	Kategori
1.	Ahmad Syifak Ainun Nazim	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
2.	Badril Huda	55	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
3.	Bela Safira	70	Tuntas	85	Tuntas
4.	Dita Ayu Lestari	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
5.	Durotun Nafisah	50	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
6.	Feri Ramadani	45	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
7.	Fina Naila Sa’adah	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas

8.	Hidayah Bunga Titis	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
9.	Imelda Aulia Mariska	70	Tuntas	85	Tuntas
10.	Khusniyah	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas
11.	Krisna Aprilia Nur Aura Dewi	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
12.	M. Raka Alif Humam Lauzah	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
13.	M. Davi Dion Indrawan	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
14.	M. Faizul Mubarak	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas
15.	Rahma Amalia Rizki	40	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
16.	Rizky Fahrizal Umami	45	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
17.	Salsabila	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
18.	Shelta Savika Aini	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
19.	Situ Nurjanah	75	Tuntas	90	Tuntas
20.	Susi Imelia	70	Tidak Tuntas	85	Tuntas
21.	Tantowi Yahya	55	Tuntas	70	Tuntas
22.	Wafiq Nur Azizah	60	Tuntas	75	Tuntas
23.	Wawan Habibulla Fahmi	50	Tuntas	65	Tidak Tuntas

( Tabel 4.9: Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen )

### C. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data *pre-test* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 20 menggunakan rumus statistic Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika harga signifikansi hitung  $> 0,05$  maka disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas. Jika nilai probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Jika nilai probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	PRE_KONT	.173	22	.084	.931	22	.130
	POST_KONT	.134	22	.200*	.951	22	.332
	PRE_EKS	.118	23	.200*	.951	23	.306
	POST_EKS	.175	23	.066	.921	23	.070

Tabel 4.10 Tes Normalitas

Berdasarkan tabel diatas, untuk seluruh data kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk*  $> 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal.

Nilai Pre-Test kelas control 0,84 yang artinya  $> 0,05$  maka populasi berdistribusi normal, sementara nilai Pre-Test kelas eksperimen adalah 0,20 yang artinya  $> 0,05$  maka populasi berdistribusi normal. Nilai Post-Test kelas control 0,20 yang berarti  $> 0,05$  dan Nilai Post-Test kelas eksperimen 0,66 yang berarti juga  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai *Sig. Based on Mean*  $> 0,05$  atau dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama. Dan dikatakan tidak homogen apabila nilai *Sig. Based on Mean*  $> 0,05$  maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

a. *Pre-Test*

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	Based on Mean	.061	1	43	.806
	Based on Median	.089	1	43	.767
Hasil_Belajar	Based on Median and with adjusted df	.089	1	42.948	.767
	Based on trimmed mean	.071	1	43	.792

Tabel 4.11 Tes Homogenitas Pre-Test

Berdasarkan tabel diatas didapattkann nilai *Sig. Based on Mean* 0,806 yang artinya  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas *pre-test* Kontrol dan kelas *pre-test* Eksperimen adalah sama atau homogen.

b. *Post-Test*

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	Based on Mean	1.214	1	43	.277
	Based on Median	.980	1	43	.328
Hasil_Belajar	Based on Median and with adjusted df	.980	1	42.932	.328
	Based on trimmed mean	1.287	1	43	.263

Tabel 4.12 Tes Homogenitas Post-Test

Berdasarkan tabel diatas didapattkann nilai *Sig. Based on Mean* 0,277 yang artinya  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas *post-test* kontrol dan kelas *post-test* eksperimen adalah sama atau homogen.

### 3. Uji T

#### a. Uji Paired Sample T Test

Uji Paired Sample T Test atau disebut juga dengan uji dua sampel yang berpasangan, digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata (mean) dari dua sampel yang berpasangan. Kegunaan Uji Paired Sample T Test adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Lectora Inspire dengan hasil belajar siswa. Uji Paired Sample T Test dilakukan terhadap 2 kelompok data: 1) kelompok *pre-test* kelas eksperimen dipasangkan dengan *post-test* eksperimen, 2) Data *pre-test* kelas control dipasangkan dengan *post-test* kelas eksperimen.

Uji Paired Sample T Test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *pre-test* dan *pos-test* siswa dari kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan uji hipotesis *pre-test* dan *pos-test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	PRE_KONT - POST_KONT	-7.955	2.952	.629	-9.263	-6.646	-12.641	21	.000
Pair 2	PRE_EKS - POST_EKS	-16.522	5.316	1.108	-18.821	-14.223	-14.905	22	.000

Tabel 4.13 Paired Sample Test

1. Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig.(2 tailed) sebesar 0,000 yang artinya  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas control dengan *post-test* kelas control.

2. Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai sig.(2 tailed) sebesar 0,000 yang artinya  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas eksperimen.

Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pre-test*) media pembelajaran *lectora inspire* dan setelah dilakukan (*post-test*) media pembelajaran *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah berdirinya Dinasti abbasiah.

Untuk melihat lebih jelas rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah dilakukan media pembelajaran *lectora inspire* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_KONT	55.91	22	10.193	2.173
	POST_KONT	63.86	22	9.872	2.105
Pair 2	PRE_EKS	56.30	23	10.468	2.183
	POST_EKS	72.83	23	7.952	1.658

Tabel 4.14 Paired Sample Statistic

#### b. Independent Sample T-Test

Independent Sample T-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang tidak berpasangan. Uji ini dipakai untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diterapkan guru menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* dengan pembelajaran konvensional sebelumnya. Uji ini dilakukan terhadap data *post-test* Kelas eksperimen dengan data *post-test* kelas kontrol.

Uji independent T Test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *post-test* siswa dari kelompok eksperimen dan *post-test* siswa dari kelompok control. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	1.214	.277	-3.361	43	.002	-8.962	2.667	-14.340	-3.585
	Equal variances not assumed			-3.345	40.329	.002	-8.962	2.679	-14.376	-3.548

Tabel 4.15 Independent Sample Test

Berdasarkan tabel di atas diperoleh sig. (2 tailed) sebesar 0,002 artinya  $< 0,005$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model pembelajaran yang lama dengan model pembelajaran menggunakan media interaktif Lectora Inspire.

Untuk lebih jelasnya mengenai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Post_Kont	22	63.86	9.872	2.105
	Post_Eks	23	72.83	7.952	1.658

Tabel 4.15 Group Sample Statistic

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa *mean* atau selisih *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire dimana kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 63,86 dan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai sebesar 72,83.

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

Pada bab terakhir ini, akan dibahas mengenai kajian produk pengembangan yang telah direvisi, saran pemanfaatan produk, diseminasi (penyebaran produk), dan pengembangan prosuk lebih lanjut.

#### **A. Kajian Produk yang telah Direvisi**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran Lectora Inspire ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap. Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 8 tahap dari 10 tahap karena keterbatasan waktu dan biaya dalam penelitian pengembangan ini. Adapun delapan tahap tersebut adalah 1) Tahap penelitian dan pengumpulan potensi awal, 2) tahap perencanaan, 3) Tahap pengembangan produk, 4) tahap validasi ahli, 5) tahap Revisi Produk, 6) tahap Uji Coba Lapangan 7) tahap revisi produk II, 8) tahap diseminasi dan implementasi. Adapun pembahasannya adalah sebagai berikut:

##### **a. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal**

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di sekolah terutama pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau SKI. Peneliti menemukan bahwa guru SKI memiliki kesulitan dalam menyampaikan pelajaran agar dapat dengan baik

diserap oleh siswa. Pada wawancara yang peneliti lakukan dengan guru SKI, guru SKI juga tidak pernah memanfaatkan media dalam pembelajaran SKI padahal sekolah telah memiliki fasilitas multimedia yang sangat mendukung bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Guru hanya mengandalkan buku paket dan LKS saat mengajar dan hanya menggunakan metode ceramah. Guru juga mengeluhkan bahwa nilai Ulangan Harian kelas reguler pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih belum memenuhi standar ketuntasan, dimana lebih dari 50 persen nilai asli ulangan masih di bawah nilai 70. Pelajaran SKI sangat kurang diminati oleh siswa karena gaya belajar yang monoton sehingga hasil belajarnya pun kurang memuaskan. Dari sini peneliti ingin memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire.

b. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data sebagai sumber dalam pembuatan media interaktif Lectora Inspire. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan informasi dan mempelajari literatur mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan buku-buku penunjang pembelajaran SKI lainnya, media pembelajaran, kurikulum SKI dan silabus SKI.

c. Tahap pengembangan format produk awal

Tahap ini merupakan tahap desain media. Peneliti membuat rancangan konsep yang akan dibuat, kemudian peneliti membuat *storyboard* sebagai rancangan

awal sebelum membuat media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire*. Selanjutnya, peneliti mulai menuangkan bahan atau materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Setelah bahan atau materi serta konsep atau rancangan yang telah dibuat dan disiapkan, peneliti mulai membuat media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire*.

d. Tahap uji coba validator

Tahap ini adalah tahap validasi desain oleh ahli. Terdapat tiga ahli yang akan menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk menilai pada masing-masing aspek, serta memberikan saran pada lembar validasi yang disediakan.

e. Tahap revisi produk

Langkah selanjutnya adalah perbaikan desain oleh peneliti. Revisi desain diperlukan untuk menganalisis bagian-bagian yang kurang kurang baik, setelah adanya validasi oleh beberapa ahli. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang disampaikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran.

f. Tahap Uji coba Lapangan

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan penilaian dan saran dari ahli, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan, yaitu uji coba produk di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.

g. Tahap Revisi Produk II

Tahap ini merupakan tahap perbaikan media oleh peneliti apabila didalam media masih terdapat kekurangan ketika media telah diuji cobakan dilapangan.

## **2. Kevalidan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran**

### **a. Ahli Media**

Hasil validasi desain media ini dilakukan oleh Bapak Riza Faishol, S.Kom, M.Pd yang merupakan seorang dosen media pembelajaran yang telah 5 tahun mengajar media pembelajaran. Dari penilaian Ahli media, media pembelajaran Lectora Inspire yang telah dikembangkan ini memiliki kategori “Sangat Layak”. Total skor yang diperoleh dari ahli media yaitu sebesar 88,1%. Adapun saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media yaitu a) Pada halaman 11 sebaiknya jangan memebrikan teks terlalu padat, persingkat atau bagi halaman menjadi 2, b) Pada K.D 4 pada sub bab silsilah khalifah sebaiknya ditambah audio explanation supaya lebih jelas dan menarik.

### **b. Ahli Materi**

Validasi materi pembelajaran di lakukan oleh bu Al Muftiyah, M.Pd.I, beliau merupakan dosen Sejarah Kebudayaan Islam dan telah mengajar SKI selama 6 tahun. Dari penilaian ahli materi, materi yang termuat dalam media pembelajaran Lectora Inspire ini mendapat skor kategori yang “Sangat Layak”, dimana total skor yang didapat yaitu sebesar 90,7 %. Adapun saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi yaitu: a) Kurangi penjabaran Panjang tentang

Dinasti Umayyah karena materi berfokus pada dinasti Abbasiyah, b) Sebaiknya bagan silsilah bani Umayyah diletakkan pada lembar sebelumnya baru penjelasan dan penjabaran.

**c. Ahli Pembelajaran atau Guru Mata Pelajaran SKI**

Validasi ahli pembelajaran yaitu validasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran SKI, penilaian ahli pembelajaran dilakukan oleh bapak Muhammad Imam Taufiq, beliau merupakan guru mata Pelajaran SKI dan telah mengajar Sejarah Kebudayaan Islam selama 5 tahun. Adapun penilaian dari ahli pembelajaran, media yang dikembangkan mendapatkan skor prosentase sebesar 93,05 % sehingga media berada pada kualifikasi kategori yang “Sangat Layak”. Adapun saran perbaikan yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu Sebaiknya media menggunakan dan memilih memilih animasi yang menutup aurat untuk animasi perempuan atau diedit supaya terlihat sopan dan tertutup aurat.

Aspek Penilaian	Jumlah Item Pertanyaan	Total Skor	Presentase	Kriteria
Ahli Media	19	67	88,1 %	Sangat Layak
Ahli Materi	19	69	90,7 %	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	18	67	93,05 %	Sangat Layak

Himpunan data dari seluruh validator ( ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan nilai yang “ Sangat Layak” maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran SKI. Pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi alternatif dan membantu

guru dalam menangani permasalahan pembelajaran di kelas. Sehingga dapat memberikan suasana belajar baru bagi siswa yang menarik dan menyenangkan serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uji coba lapangan menunjukkan adanya kelebihan dan kekurangan dari media berbasis Lectora Inspire ini, adapun kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

a.. Kelebihan

Dari segi desain media ini memiliki tampilan visual yang menarik, Media pembelajaran dengan Lectora ini sangat praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Cara penyimpanan yang mudah dan dapat dibuka di computer atau laptop tanpa harus memiliki aplikasi Lectora. Guru atau siswa cukup mengcopy file exe. Media Lectora dan file bisa dipaste atau ditransfer ke PC mana saja karena aplikasi dijalankan secara offline. Selain itu tampilan dan animasi serta game interaktif yang menarik membuat media ini diminati oleh para siswa. Media ini juga mudah digunakan oleh siswa tanpa perlu pelatihan terlebih dahulu, cukup membuka dan menekan tombol yang disajikan.

Dari segi materi media pembelajaran ini telah sesuai dengan SK dan KD yang telah ada sehingga materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dari segi pembelajaran media ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arif S, Sudirman media pembelajaran berguna memperjelas hal yang bersifat verbal,

dan mampu mengatasi sikap pasif pada anak didik. Selaik ini media pembelajaran ini juga mampu menjadi sumber alternative belajar pada zaman teknologi ini, dengan adanya media teknologi ini siswa mampu belajar secara mandiri maupun berkelompok.

#### b. Kekurangan

Dari segi pengembangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire ini membutuhkan ketrampilan dalam menggunakan aplikasi, sehingga guru harus terlebih dahulu mempelajari cara pembuatan media dengan Lectora ini.

Selain itu penggunaan media Lectora dalam pembelajaran juga memiliki kekurangan lainnya yaitu sekolah atau kelas harus memiliki fasilitas IT yang memadai seperti perangkat computer dan LCD.

Dan aplikasi ini hanya dapat dibuka dan dipelajari lewat PC seperti komputer atau laptop sehingga apabila murid ingin mempelajari materi, maka ia harus memiliki perangkat komputer atau laptop di rumahnya sehingga tentu saja siswa yang kurang mampu ataupun siswa yang tidak memiliki perangkat komputer tidak dapat menggunakannya.

### **B. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap sasaran media pembelajaran Lectora Inspire pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas VIII di Mts Darul Amin Jajag Banyuwangi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran interaktif Lectora Inspire ini adalah Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian ini hanya menggunakan 8 langkah penelitian yaitu: 1) Tahap penelitian dan pengumpulan potensi awal, 2) tahap perencanaan, 3) Tahap pengembangan produk, 4) tahap validasi ahli, 5) tahap Revisi Produk, 6) tahap uji coba lapangan 7) tahap revisi produk II, 8) tahap diseminasi dan implementasi.
2. Berdasarkan validasi ahli media, media yang dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli media memperoleh prosentase sebesar 88,1%. Yang artinya media ini sangat layak untuk digunakan. Ahli materi memperoleh hasil prosentase sebesar 90,7 % yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran mendapatkan skor 93,05 % yang berarti media yang dikembangkan juga memiliki kualifikasi yang sangat baik dari ahli pembelajaran. Berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan kepada 23 siswa kelas VIII A memperoleh respon yang sangat baik dengan rata-rata prosentase sebesar 91,94 % yang berarti media ini mendapat kategori sangat layak untuk digunakan. Adapun hasil belajar kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebesar 72,83 dan kelas control memiliki rata-nilai sebesar 63,86. Dari hasil analisis Uji T yang

dilakukan antara kelas eksperien dan kelas control diperoleh sig. (2 tailed) sebesar 0,002 artinya  $< 0,005$ , nilai signifikansi berada dibawah 0,05 menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara model pembelajaran yang lama dengan model pembelajaran menggunakan media interaktif Lectora Inspire.

### **C. Saran Penfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Supaya produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Lectra Inspire ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran terkait, diantaranya:

#### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Lectora Inspire adalah sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang terdapat di dalam media pembelajaran dengan seksama, sehingga faham penggunaan penggunaan media.
- b. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber referensi lain yang terkait sebagai tambahan referensi pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
- c. Kepada pihak sekolah khususnya guru mata pelajaran SKI agar dapat memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif lectora inspire pada

pembelajaran di kelas, karena penggunaan media lectora menurut penelitian efektif digunakan dalam pembelajaran SKI kelas VIII di MTs Darul Amin Jajag Banyuwangi.

- d. Pemanfaatan media ini sebaiknya tidak digunakan sebagai satu-satunya sumber belajar.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Produk pengembangan media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat disebarluaskan atau digunakan disemua kelas yang bersangkutan, atau bahkan di madrasah-madrasah lain setingkat Mts, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

## **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang lain.
- b. Bagi Penelitian Lebih Lanjut agar dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran interaktif Lectora Inspire variabel yang berbeda.

- c. Untuk peneliti selanjutnya agar lebih berinovasi dalam mengembangkan atau memperbaharui media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan membuat variasi desain media yang lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik dalam memperhatikan materi yang ada pada media.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu.1985. *Metode Khusus Pengajaran Agama* Jakarta: Hida Karya Agung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni.2014. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran; Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri.1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ezmir. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadjar, Abdullah. 1991. *Peradaban dan Pendidikan Islam*. Jakarta : PT. Radjawali.
- Fasthea, Sholeh, dkk. 2015. *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Firdianti, Arindi. 2018. *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. GRE Publishing.
- Ghian Muhammad, Rizqi Firmansyah dan Rusman, “Efektivitas Media Pembelajaran Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Biologi”, *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 17 (01) (2019) 80-92.
- Habsari, Sri . *Bimbingan dan Konseling SMA*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hasanah, Ida Faridatul . Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa

kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Batu Malang. Thesis. Universitas Islam Negeri Batu Malang (2018).

Hawadi, Reni Akbar. 2004. *Akselerasi; AZ Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: PT Grasindo.

KBBI Online. *Media*. <https://kbbi.web.id/media>, diakses 21 Januari 2020.

Kustandi, Cecep dan Sudjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Mas'ud, Muhammad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nata, Abudin. 2010. *Ilmu Pengetahuan Islam dengan Pendidikan Multidisipliner*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.

Nawawi, Hadari. 1998. *Administrasi Sekolah*. Jakarta: Galio Indonesia.

Nursidik, Hamidah dan Ayuni, Indah Resti. *Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire*. Desimal: Jurnal Matematika, 1 (2), 2018, 237-244 (2018).

Priyanto, Dwi. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*,. Yogyakarta: Penerbit Andy.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Purwanto, M. Ngalim. 2001. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta:Bandung.

Rosyid, Moh. Zaiful, Mustajab dan Aminol Rosid Abdullah. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.

Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar dengan Pendekatan Baru*, Cetakan ke 13. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cetakan Keempatbelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sadiman, Arief dkk. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setiono, Aiman dan Anggana, Yudha. 2015. (Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Surabaya). *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Volume 04 Nomer 03*.
- Sofi, Euis “Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negri”, *TANZHIM Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Vol.1 No.1 Tahun 2016 ISSN : 2548-3978*
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Cetakan ke-26), Bandung :CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta : Bandung.
- Tse-Kian Neo (Ken) and Mai Neo, “Classroom innovation: engaging students in interactive multimedia learning”, *Campus-Wide Information Systems Volume 21 · Number 3 · 2004 · pp. 118-124 q Emerald Group Publishing Limited · ISSN 1065-0741*.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003  
TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005  
TENTANG GURU DAN DOSEN.
- Usman, Moh. Uzer. 1991. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Wikipedia. *Multimedia*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>, diakses 24 Januari 2020.
- Yoto, Zulkardi, dan Wiyono, Ketang. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan Lectoran Inspire untuk Siswa

Sekolah Menengah Atas (SMA).” *JURNAL INOVASI DAN PEMBELAJARAN FISIKA, VOLUME 2, NOMOR 2, NOVEMBER 2015.*

Zuhri, M. Saifuddin dan Rizaleni, Estin Agisara. “Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X”. *Jurnal Phytagoras, 5(2):113-119 Oktober 2016 ISSN Cetak: 2301-5314*

Zuhairini, dkk.1985. *Sejarah Pendidikam Islam*. Jakarta: CV Mita Saran

# **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

### A. Pengantar

Dalam rangka penulisan Thesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag kec. Gambiran Kab. Banyuwangi.

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

### B. Petunjuk Penggunaan Angket

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca petunjuk Pengisian berikut ini.

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

### C. Identitas Penguji

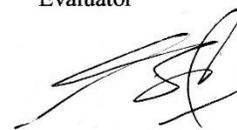
Nama Lengkap : Riza Faishol, S.Kom., M.Pd.  
Jabatan : Dosen / Asisten Ahli  
Instansi : Institut Agama Islam Ibrahimy Banyuwangi  
Pangkat/Golongan : -  
Pendidikan Terakhir : Magister Teknologi Pembelajaran  
Bidang Keahlian : Teknologi Pembelajaran  
Masa Kerja dalam Bidang tersebut : 5 tahun

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
<b>A. Penampilan Desain Media Lectora Inspire</b>					
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)		✓		
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	✓			
3.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)		✓		
4.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)	✓			
5.	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi		✓		
6.	Desain Media Lectora Inspire menarik	✓			
<b>B. Kemudahan Pemakaian</b>					
7.	Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire mudah dioperasikan	✓			
8.	Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire disajikan secara sistematis	✓			
<b>C. Konsistensi</b>					
9.	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten dengan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	✓			
10.	Menggunakan tata letak yang konsisten		✓		
<b>D. Format Media Lectora</b>					
11.	Format halaman mudah digunakan pengguna		✓		
12.	Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna	✓			
13.	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami		✓		
<b>E. Navigasi</b>					
14.	Navigasi untuk mengakses halam yang disajikan efektif digunakan	✓			
15.	Fungsi navigasi masuk dan keluar efektif	✓			
16.	Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif digunakan	✓			
<b>E. Animasi</b>					
17.	Animasi sesuai dengan materi		✓		

18.	Fungsi animasi efektif		✓		
19.	Animasi menarik minat		✓		

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	page "	- materi pada halaman " terlalu padat, kalimat diper- singkat atau dibagi 2 slide - sebaiknya teks dibuatkan background
2.	KD - 4.	- Tambahkan audio explanation untuk K.D. 4. (silalah khalifah).

Evaluator



Riza Faichol, S.Kom., M.Pd.

## INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MATERI

### A. Pengantar

Dalam rangka penulisan Thesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag kec. Gambiran Kab. Banyuwangi.

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

### B. Petunjuk Penggunaan Angket

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca petunjuk Pengisian berikut ini.

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

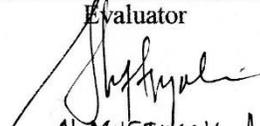
### C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : AL MUFTIYAH, M.pd.1  
Jabatan : DOSEN  
Instansi : IAI IBRAHIMY GEMTERIG - BANYUWANGI  
Pangkat/Golongan : PERATA MUDA  
Pendidikan Terakhir : S-2  
Bidang Keahlian : SKI  
Masa Kerja dalam Bidang tersebut : 6 TH

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Penyajian Tema SKI					
1.	Sistematika penyajian dan keruntutan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	✓			
2.	Pengembangan konsep tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	✓			
3.	Kelengkapan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	✓			
4.	Kesesuaian dengan perkembangan kognitif Siswa.	✓			
B. Kurikulum					
5.	Isi materi dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan silabus		✓		
6.	Materi dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire relevan dengan tujuan pembelajaran		✓		
7.	Kesesuaian materi dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire dengan kompetensi yang diharapkan	✓			
8.	Ketepatan materi dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire dengan kompetensi dasar	✓			
9.	Kebenaran isi materi dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire dengan berpedoman pada kompetensi inti	✓			
10.	Media Pembelajaran Lectora Inspire memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi		✓		
11.	Media Pembelajaran Lectora Inspire memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi		✓		
C. Kualitas Materi					
12.	Kelengkapan materi dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	✓			
13.	Kelengkapan materi dalam pembelajaran Media Pembelajaran Lectora Inspire	✓			
14.	Materi pada Media Pembelajaran Lectora Inspire diuraikan secara runtut	✓			
15.	Materi dalam Media Pembelajaran Media Pembelajaran Lectora Inspire mudah dipahami	✓			

16.	Media Pembelajaran Lectora Inspire pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah kontekstual dengan pembelajaran		✓		
17.	Kesesuaian animasi yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire dengan materi		✓		
D.	Evaluasi				
18.	Kesesuaian evaluasi soal dalam Media Pembelajaran Lectora Inspire dengan materi	✓	✓		
19.	Penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire sesuai dengan kemampuan belajar siswa	✓			

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Tidak perlu terlalu panjang menjelaskan tentang Dinasti Umayyah	
2.	Sebaiknya silsilah bani Abbas yg lebih panjang di letakkan di depan, Baru penjelasan	

Evaluator  
  
 ALMUFTIYAH. M. Pd. 1

**INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH PENGGUNA ( GURU MATA PELAJARAN)**

**D. Pengantar**

Dalam rangka penulisan Thesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Saya melakukan penelitian yang Berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag kec. Gambiran Kab. Banyuwangi.

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

**E. Petunjuk Penggunaan Angket**

Sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca petunjuk Pengisian berikut ini.

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

**F. Identitas Penguji**

Nama Lengkap	: MUHAMMAD IMAM TALIFIK
Jabatan	: GURU SEI
Instansi	: MTs DARUL AMIEN
Pangkat/Golongan	: -
Pendidikan Terakhir	: S1
Masa Kerja dalam Bidang tersebut	: 5 th

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
<b>A. Media Pembelajaran</b>					
1.	Media pembelajaran ini efektif dan efisien digunakan pada tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.	✓			
2.	Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep tema Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.	✓			
3.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca		✓		
4.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓			
5.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	✓			
6.	Kejelasan tugas dan latihan		✓		
7.	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran		✓		
8.	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap		✓		
9.	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	✓			
10.	Kesistematian komponen media pembelajaran ini	✓			
11.	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	✓			
<b>B. Kemanfaatan</b>					
12.	Penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire membantu proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	✓			
13.	Penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	✓			
14.	Penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	✓			
15.	Media Pembelajaran Lectora Inspire ini dapat digunakan dengan mudah		✓		

16.	Pengunaan Lectora Inspire sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa.	✓			
17.	Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire ini memberikan focus perhatian siswa untuk belajar	✓			
18.	Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI	✓			

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Animasi yang perempuan disalahkan yang menutup aurat.	Sebaiknya memilih animasi yang menutup aurat untuk animasi perempuan atau diedit supaya terlihat sopan dan menutup aurat.

Evaluator

  
 M. Imam Taufik, S.Pd

## INSTRUMEN UJI KELAYAKAN UNTUK SISWA

### A. Pengantar

Dalam rangka penulisan Thesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Saya melakukan penelitian yang Berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Amin Jajag kec. Gambiran Kab. Banyuwangi.

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

### B. Petunjuk Penggunaan Angket

Sebelum mengisi angket silahkan adik-adik membaca petunjuk Pengisian berikut ini.

1. Cermatilah keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian adik-adik.
2. Pedoman Penilaian  
4 = Sangat Baik  
3 = Baik  
2 = Kurang Baik  
1 = Sangat Kurang Baik
3. Selain memberikan skor, mohon adik-adik juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

### C. Identitas

Nama Responden  
Kelas/No. Absen

: Ahmad Syifak Anum Nazim  
: 1

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1.	Meteri pembelajaran Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah.menarik bagi saya	✓			

2.	Materi dalam media pembelajaran dapat saya pahami dengan jelas	✓			
3.	Materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah lengkap,		✓		
4.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah saya pahami,	✓			
5.	Terdapat evaluasi dalam pembelajaran,	✓			
6.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media mudah saya baca,		✓		
7.	Komposisi warna pada media Lectora sudah sesuai	✓			
8.	Animasi dalam media Lectora sudah sesuai dengan materi pembelajaran		✓		
9.	Animasi yang digunakan mempermudah saya dalam memahami materi	✓			
10.	Gambar dan animasi dalam media jelas,	✓			
11.	Tampilan dalam media menarik bagi saya,		✓		
12.	Saya merasa terbantu dalam memahami materi dengan media Lectora Inspire,		✓		
13.	Game edukatif pada Lectora Inspire menarik dan menyenangkan bagi saya	✓			
14.	Fungsi tombol ke pilihan materi mudah digunakan	✓			
15.	Penggunaan media pembelajaran berbasis Lectora mempermudah saya dalam belajar.	✓			

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

Evaluator

*Muhammad*

Nama : M. Faizol Mubarak  
No. Absen : 19

SOAL PRE TEST SKI

**Jawablah Pertanyaan Di Bawah ini dengan Tepat!**

- 65
1. Dinasti Abbasiyah adalah sebuah dinasti yang memiliki kekuasaan dengan rentang waktu yang panjang, yakni berlangsung selama ... Abad
    - a. 4,5
    - b. 5,5
    - c. 6,5
    - d. 7,5
  2. Dinasti Abbasiyah adalah dinasti yang berkuasa dalam rentang waktu yang panjang dan membawa dunia Islam mengalami kejayaan terutama di bidang peradaban dan kebudayaan Islam. Mengapa dinasti ini disebut sebagai dinasti Abbasiyah?
    - a. Karena pendirinya adalah keturunan Abbas bin Abdul Mutallib
    - b. Karena pendirinya adalah Abbas bin Abdul Mutallib
    - c. Karena khalifah pertamanya adalah Abu Abbas As- Safah
    - d. Karena khalifah pertamanya Abbas bin Abdul Mutallib
  3. Pada Masa kejayaan Dinasti Abbasiyah kota manakah yang disebut sebagai pusat Peradaban Dunia?
    - a. Kufah
    - b. Khuraasan
    - c. Baghdad
    - d. Hamimah
  4. Berdirinya dinasti Abbasiyah merupakan Akhir dan keruntuhan dari dinasti sebelumnya yaitu dinasti...
    - a. Ayyubiyah
    - b. Fathimiyah
    - c. Umayyah
    - d. Hasyimiyah
  5. Dibawah ini manakah yang bukan merupakan sebab runtuhnya dinasti Bani Umayyah?
    - a. Kekhalifahan yang lemah
    - b. Perebutan Kekuasaan
    - c. Ketidakpuasan suku Mawali
    - d. Ketidakpuasan Suku Arab
  6. Siapakah keturunan Bani Abbas yang pertama kali menunjukkan ambisi politik untuk menggulingkan kekuasaan Bani Umayyah?
    - a. Ali bin Muhammad
    - b. Ibrahim bin Ali
    - c. Abu Abbas As Saffah
    - d. Abbas bin Abdul Mutallib
  7. Panglima Dinasi Abbasiyah yang sangat berjasa dalam usaha mengalahkan Dinasti Umayyah adalah...
    - a. Ali bin Abdullah
    - b. Abu Jafar Al Mansyur
    - c. Abu Abbas As-Safah
    - d. Abu Muslim Al-Khurasani

8. (a) Abu Abbas As Saffah  
 (b) Abdul Mutallib  
 (c) Muhammad bin Ali  
 (d) Abbas bin Abdul Mutallib  
 (e) Ali bin Abdullah  
 Dari tokoh diatas manakah yang merupakan tokoh yang berperan penting dalam berdirinya Dinasti Abbasiyah?  
 a. a, b, c  
 b. a, c, e  
 c, d, e  
 d. a, c, d
9. Jumlah Propagandis yang dikirim ke berbagai daerah untuk memperluas pengaruh Dinasti Abbasiyah adalah...  
 a. 11 orang  
 12 orang  
 c. 13 orang  
 d. 14 orang
10. Berikut ini yang tidak termasuk periode Daulah Abbasiyah yaitu...  
 a. Pengaruh Persia Pertama  
 b. Pengaruh Persia kedua  
 c. Pengaruh Turki Pertama  
 Pengaruh Mesir

**Isilah pertanyaan berikut ini dengan benar!**

- 30
1. Jelaskan 3 sebab yang menjadi faktor kemunduran Bani Umayyah!
  2. Sebutkan 3 khalifah Dinasti Abbasiyah yang membawa Dinasti Abbasiyah pada zaman kejayaan/keemasan!
  3. Ceritakan bagaimana proses terbentuknya Dinasti Abbasiyah!
  4. Apa yang disebut dengan mawali?
  5. Berapa lama Daulah Abbasiyah berkuasa? Jelaskan!
1. Perebutan kekuasaan, pertentangan suku mawali, pertentangan Syiah
  2. Abu Abbas As Saffah, Al-Mansyur.
  3. Dinasti Abbasiyah terbentuk setelah runtuhnya Bani Umayyah
  4. Kelompok muslim Non Arab yg selalu dianggap sebagai masyarakat kelas 2 oleh Bani Umayyah.
  5. 5,5 Abad.

Nama : M. Faisol Mubarak  
No. Absen : 1A

SOAL POST TEST SKI

Jawablah Pertanyaan Di Bawah ini dengan Tepat!

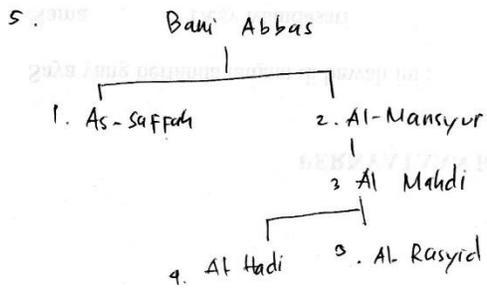
- 80
1. Dinasti Bani Abbasiyah berkuasa selama hampir 5,5 abad, yaitu rentang tahun...
    - a. 720 - 1238 M
    - b. 750 - 1258 M
    - c. 760 - 1268 M
    - d. 740 - 1240 M
  2. Siapakah khalifah pertama dinasti Abbasiyah?
    - a. Al Abbas bin Abdul Mutallib
    - b. Abdullah bin Abbas
    - c. Abu Abbas As Safah
    - d. Abu Muslim Al-Khurasani
  3. Berdasarkan pola pemerintahan dan pola politik itu para sejarawan biasanya membagi masa pemerintahan Bani Abbas menjadi lima periode, periode pertama disebut...
    - a. Pengaruh Persia Pertama
    - b. Pengaruh Turki Pertama
    - c. Pengaruh Baghdad Pertama
    - d. Pengaruh Iraq Pertama
  4. (a) Humaymah  
(b) Mesir  
(c) Kufah  
(d) Baghdad  
(e) Khurasan  
Dari kota diatas, manakah yang menjadi pusat gerakan dalam memperluas pengaruh Abbasiyah pada masa pemerintahan Muhammad bin Ali?
    - a. a, b, c
    - b. a, c, d
    - c. a, c, e
    - d. c, d, e
  5. Gerakan Muhammad bin Ali mendapat dukungan dari kelompok Islam non Arab yang selalu dianggap sebagai masyarakat kelas dua oleh Bani Umayyah. Kelompok ini adalah...
    - a. Kelompok Abbasiyah
    - b. Kelompok Umayyah
    - c. Kelompok Khawarij
    - d. Kelompok Mawali
  6. Abu Muslim Al-Khurasani ketika ditunjuk menjadi panglima perang di Khurasan oleh Ibrahim Al Imam dan juga berhasil mengumpulkan berbagai mana golongan pendukung pada waktu itu padahal beliau masih berumur ...
    - a. 19
    - b. 21
    - c. 22
    - d. 25
  7. Dari data dibawah ini manakah yang bukan menjadi sebab runtuhnya bani Umayyah?
    - a. Kekecewaan ulama terhadap penguasa
    - b. Gaya hidup mewah keluarga Dinasti
    - c. Sisa-sisa kaum syiah dan khawarij yang terus menjadi gerakan oposisi
    - d. Pertentangan suku Arab Barat dan Timur mencapai puncaknya

- 8. Manakah dibawah ini yang menjadi kota pergerakan dalam memperluas gerakan Dinasti Abbasiyah pada masa pemerintahan Muhammad bin Ali?
  - a. Humaimah
  - b. Kufah
  - c. Khurasan
  - d. Mesir
- 9. Setelah Muhamad bin Ali wafat maka kepemimpinan diserahkan kepada putranya yang bernama...
  - a. Ibrahim bin Muhammad
  - b. Ali bin Muhammad
  - c. Abdullah bin Muhammad
  - d. Abdullah bin Ali
- 10. Mengapa dalam pergerakannya Muhammad bin Ali tidak menggunakan nama Bani Abbas, melainkan menggunakan nama Bani Hasyim?
  - a. Untuk menghindari perpecahan dengan kelompok Syiah
  - b. Untuk mengecoh bani Umayyah
  - c. Untuk menghindari perpecahan dengan kelompok Mawali
  - d. Untuk mendapat simpati dari orang Arab

**Isilah pertanyaan berikut ini dengan benar!**

1. Sebutkan 3 keturunan Bani Abbas yang berjasa dalam pembentukan Dinasti Abbasiyah!
  2. Sebutkan kelompok-kelompok oposisi yang merasa tidak puas dengan pemerintahan Bani Umayyah!
  3. Terangkan proses berdirinya Dinasti Abbasiyah!
  4. Sebutkan 3 kota yang menjadi pusat kegiatan dalam mendirikan Dinasti Bani Abbasiyah! Jelaskan!
  5. Gambarkan silsilah 5 khalifah Dinasti Abbasiyah!
1. Muhammad bin Ali, Ibrahim bin Muhammad, Abdullah bin Muhammad (Abu Abbas As-Saffah)
2. Kelompok mawali, kelompok khawarij, kelompok syiah,
3. Berdirinya Dinasti Abbasiyah setelah runtuhnya Bani Umayyah ketika pasukan Abbas bin Abdul Mutalib di bantu pasukan Abu Muslim Al-Khurasani menang dalam pertempuran melawan pasukan marwan. kekalahan ini menjadi akhir kekuasaan Dinasti Umayyah sekaligus berdirinya Abbasiyah. Setelah perjuangan panjang yang dipelopori oleh Ali bin Abdullah yaitu keturunan Bani Abbas yang pertamakali menunjukkan ambisi politiknya.

4. Humaymah, kufah, khurasan





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

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-129/Ps/HM.01/6/2020

22 Juli 2020

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MTs Darul Amin, Jajag Kec. Gambiran Kab. Banyuwangi

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 : Desy Mandasari  
NIM : 18770030  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Pembimbing : 1. Dr. H.Bakhruddin Fannani, M.A  
2. Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc, M.A  
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Darul Amin, Jajag Kec. Gambiran Kab. Banyuwangi

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

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Direktur,  
  
Umi Sumbulah

