

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN**

SKRIPSI



Oleh:

Sari Salsabila

NIM. 18110103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Mei, 2022**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)



Oleh:

Sari Salsabila

NIM. 18110103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Mei, 2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)*

Oleh:

Sari Salsabila

NIM.18110103

**Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan
Oleh Dosen Pembimbing**



Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

NIP. 196511122994032002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**



Muftahid, M.Ag.

NIP. 197501052005011003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN**

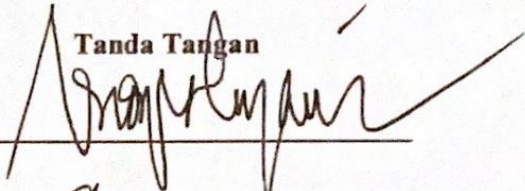
SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Sari Salsabila (18110103)


Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24 Mei 2022 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)

Panitia Ujian


Ketua Sidang
Shidqi Ahyani, M.Ag.
NIP. 198304252018011001

Tanda Tangan
: 

Sekretaris Sidang
Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.
NIP. 196511122994032002

: 

Pembimbing
Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.
NIP. 196511122994032002

: 

Penguji Utama
Prof. Dr. H. Trivo Suprayitno, M.Ag.
NIP. 197004272000031001

: 

Mengesahkan,

Dekan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031002

HALAMAN MOTTO

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ...

...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan...

(QS. Al-Ma'idah: 2)¹

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ: «مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا، نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ. وَمَنْ يَسَّرَ عَلَى مُعْسِرٍ، يَسَّرَ اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. وَمَنْ سَتَرَ مُسْلِمًا سَتَرَهُ اللَّهُ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. وَاللَّهُ فِي عَوْنِ الْعَبْدِ مَا كَانَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَحِيهِ.

رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Dari Abu Hurairah RA., Rasulullah SAW., bersabda: “Barang siapa yang melepaskan satu kesusahan seorang mukmin, pasti Allah akan melepaskan darinya satu kesusahan pada hari kiamat. Barang siapa yang menjadikan mudah urusan orang lain, pasti Allah akan memudahkannya di dunia dan di akhirat. Barang siapa yang menutupi aib seorang muslim, pasti Allah akan menutupi aibnya di dunia dan di akhirat. Allah senantiasa menolong hamba Nya selama hamba Nya itu suka menolong saudaranya.” (HR. Muslim)²

“Banyak orang berumur panjang, namun manfaatnya kurang, banyak orang berumur singkat namun padat manfaatnya.” (KH. Agoes Ali Masyhuri)³

¹ Al-Qur'an, 5: 2

² Lihat juga Kumpulan Hadits Arba'in An Nawawi hadits ke 36

³ TV9 Nusantara, “Kiswah KH. Agoes Ali Masyhuri 27 Mei 2021”, <https://youtu.be/L-U5YRM3m1o>, diakses tanggal 04 April 2022

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sari Salsabila
Lamp. : 14 (Empat belas) Eksemplar

Malang, 12 April 2022

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik kepenulisan dan membaca dari Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Sari Salsabila

NIM : 18110103

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Application* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

NIP. 196511122994032002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 12 April 2022

Yang membuat pernyataan,



Sari Salsabila

NIM. 18110103

ABSTRAK

Salsabila, Sari. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Application* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Hj. Sulalah, M. Ag.

Kata Kunci: Media Pembelajaran SKI, *Website Application*, Hasil Belajar

Media merupakan satu dari sekian komponen pembelajaran yang perannya amat penting demi menunjang keberhasilan belajar. Kekuatan positif dan sinergi yang dimiliki media mampu membawa pembelajaran ke arah yang lebih kreatif, inovatif, dan dinamis. Dengan perannya tersebut, pengembangan dalam pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat perlu untuk menarik minat siswa sehingga lebih antusias dalam proses belajar, jika siswa antusias tentunya akan berdampak pada hasil belajar mereka.

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran SKI ini adalah: (1) menjelaskan pengembangan desain media pembelajaran berbasis *website application*, (2) menjelaskan penerapan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (3) menjelaskan kelayakan dari ahli media dan ahli materi media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI, (4) menjelaskan kualitas media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh *Lee & Owens*. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) desain media pembelajaran berbasis *website application* diberi nama Hikayat yang terdiri dari empat bagian dan dilengkapi berbagai elemen, 2) penerapan media pembelajaran berbasis *website application* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, 3) kelayakan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI dari penilaian ahli media dan ahli materi adalah sangat layak, 4) kualitas media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan dinilai sangat baik.

ABSTRACT

Salsabila, Sari. 2022. Development of Website Application-Based Learning Media to Improve Students Learning Outcomes in SKI Subject at MTsN 4 Pasuruan. Thesis, Islamic Education Department, Faculty of Tarbiya and Teaching Science, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Hj. Sulalah, M. Ag.

Keywords: *Learning Media of SKI, Website Application, Learning Outcomes.*

Media is one of the components of learning that has an important role in supporting learning success. With this role, the development of creating media for learning and the use of learning media is necessary to attract students' interest so that they are more enthusiastic about the learning process. If students are enthusiastic about the learning process, it will certainly impact their learning outcomes. The positive power and synergy of the media can bring learning in a more creative, innovative, and dynamic direction.

This research and development of SKI learning media aim to: (1) explain the development of web application-based learning media design, (2) explain the application of the use of web application-based learning media to improve students learning outcomes, (3) explain the feasibility of the media from the experts of media and the experts of web application-based learning media materials to improve students learning outcomes for SKI subject, (4) explain the quality of website application-based learning media to improve students learning outcomes for SKI subject at MTsN 4 Pasuruan.

This type of research was development research using the ADDIE model developed by Lee & Owens. The ADDIE model consists of five stages: (1) Analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation.

This research shows that: 1) the design of website application-based learning media is named Hikayaat, which consists of four parts and is equipped with various elements, 2) the application of website application-based learning media is proven to be effective in improving students learning outcomes, 3) the feasibility of website application-based learning media to improve students learning outcomes of SKI subject from the assessment of media experts and material experts is very feasible, 4) the quality of website application-based learning media to improve students learning outcomes of SKI subject at MTsN 4 Pasuruan is considered very good.

Translator	Date	Director of Language Center
Norma Noviana	31- 05- 2022	Dr. H. M. Abdul Hamid, MA. CSID. 19730201 1998031007

مستخلص البحث

سلسبيلا، ساري. ٢٠٢٢. تطوير الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٤ باسوروان. البحث الجامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: د. الحاجة سلاله، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الوسائل التعليمية لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية، تطبيقات الويب، نتائج التعلم.

الوسيلة هي من إحدى مكونات التعليم التي دورها مهم جدا من أجل دعم نجاح التعليم. القوة الإيجابية والتأزر للوسيلة التعليمية قادرة على جلب التعليم في اتجاه أكثر إبداعا وابتكارا وديناميكيا. مع هذا الدور، يصبح التطوير في إنشاء واستخدام الوسائل التعليمية ضروريا جدا لجذب الطلاب حتى يكونوا أكثر حماسا في عملية التعليم، إذا كان الطلاب متحمسين، بالتأكيد سيؤثر على نتائجهم التعليمية.

الهدف من البحث والتطوير للوسائل التعليمية في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية هو: (١) شرح تطوير تصميم الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب، (٢) شرح طريقة استخدام الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب لتحسين نتائج تعلم الطلاب، (٣) شرح صلاحية الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب من قبل خبير الوسائل التعليمية وخبير المحتوى لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، (٤) شرح جودة الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٤ باسوروان.

نوع هذا البحث هو البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE الذي طوره لي و أوينس. يتكون نموذج ADDIE من خمس مراحل، وهي: (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) التنفيذ، و (٥) التقييم. أظهرت النتائج ما يلي: (١) تصميم الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب يسمى "حكايات" والذي يتكون من أربعة أجزاء ومجهز بعناصر مختلفة، (٢) أثبت استخدام الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب فعلا لتحسين نتائج تعلم الطلاب، (٣) الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية من تقييم خبير الوسائل التعليمية و خبير المحتوى تكون صالحة، (٤) جودة الوسائل التعليمية على أساس تطبيقات الويب لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٤ باسوروان تكون جيدة جدا.

Penerjemah,	Tanggal	Validasi Kepala PPB,
M.Mubasysyir Munir, MA NIDT:19860513201802011215	31-5-2022	Dr. H. M. Abdul Hamid, MA NIP: 19730201 1998031007

KATA PENGANTAR

Puji syukur hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, selawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Alhamdulillah skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Application* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan” dapat terselesaikan.

Pada penulisan skripsi ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A sebagai Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Mujtahid, M,Ag sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Hj. Sulalah M.Ag sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan meluangkan waktu hingga skripsi terselesaikan
5. Kedua orangtua tercinta dan keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan, baik morel maupun materiel
6. Kakak-kakak, kawan sepersekutuan, dan adik-adikku yang selalu memberikan energi positif serta kehadirannya dalam jatuh bangunnya kehidupan
7. Semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan sangat baik.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat sebaik-baik balasan dari Allah Swt. Disadari penulisan skripsi masih banyak kekurangan, karenanya saya mengharap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan	9
H. Asumsi Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Website Application	17
3. Hasil Belajar	19
4. Sejarah Kebudayaan Islam	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir	39

D. Pertanyaan Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Model Pengembangan.....	41
B. Prosedur Pengembangan	42
1. Analisis	42
2. Desain	43
3. Pengembangan.....	43
4. Implementasi	44
5. Evaluasi	44
C. Desain Uji Coba Produk	45
1. Desain Uji Coba	45
2. Subjek Uji Coba	47
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
4. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	55
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	55
1. Tahap Analisis (<i>analysis</i>)	55
2. Tahap Desain (<i>design</i>).....	58
3. Tahap Pengembangan (<i>development</i>).....	62
4. Tahap Implementasi (<i>implementation</i>).....	65
5. Tahap Evaluasi (<i>evaluation</i>).....	69
B. Hasil Uji Coba Produk	69
C. Revisi Produk.....	73
D. Kajian Produk Akhir	74
E. Keterbatasan Penelitian	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	77
A. Simpulan tentang Produk	77
B. Saran Pemanfaatan Produk	78
1. Bagi Guru	79
2. Bagi Siswa.....	79
3. Bagi Peneliti Selanjutnya	79

4. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Validasi Ahli	44
Tabel 3. 2 Prosedur Penelitian	45
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Wawancara	48
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi	49
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	49
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar	50
Tabel 3. 7 Skala Likert	51
Tabel 3. 8 Skala Guttman.....	52
Tabel 3. 9 Kriteria tingkat kevalidan	53
Tabel 3. 10 Kriteria tingkat kepraktisan.....	54
Tabel 4. 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	56
Tabel 4. 2 Indikator dan Tujuan Pembelajaran	58
Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4. 4 Data Validasi Ahli Media	64
Tabel 4. 5 Data Validasi Ahli Pengguna.....	65
Tabel 4. 6 Tabel Data Angket Respon Siswa.....	68
Tabel 4. 7 Data Pre Test dan Post Test Siswa Kelompok Eksperimen.....	70
Tabel 4. 8 Data Pre Test dan Post Test Siswa Kelompok Kontrol	71
Tabel 4. 9 Interpretasi Hasil Angket Respon Siswa.....	72
Tabel 4. 10 Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran Berbasis Website Application untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Prosedur Pengembangan ADDIE.....	41
Gambar 4. 1	Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Website Application	59
Gambar 4. 2	Media Pembelajaran Hikayaat	61
Gambar 4. 3	Guru Memberikan Penjelasan Awal	66
Gambar 4. 4	Siswa Menggunakan Media Hikayaat.....	67
Gambar 4. 5	Siswa Mengerjakan Tes Hasil Belajar	67

PEDOMAN TRANSLITERASI

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

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= Q
ب	= b	س	= s	ك	= K
ت	= t	ش	= sy	ل	= L
ث	= ts	ص	= sh	م	= M
ج	= j	ض	= dl	ن	= N
ح	= h	ط	= Th	و	= W
خ	= kh	ظ	= Zh	ه	= H
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= Gh	ي	= Y
ر	= r	ف	= F		

B. Vokal Panjang dan Diftong

â (a panjang)	= آ
î (i panjang)	= اِي
û (u panjang)	= أُو
Aw	= أُو
ay	= أَي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berguna agar siswa-siswi aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan Pendidikan Nasional ialah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani rohani, kepribadian yang mantap begitu juga mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.⁴ Jadi pendidikan adalah kunci utama dalam kemajuan sebuah bangsa.

Berbicara tentang pendidikan erat kaitannya dengan lembaga pendidikan salah satunya yaitu madrasah tsanawiyah atau MTs. MTs merupakan satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan dengan kekhasan agama Islam. Seiring berjalannya waktu, model pembelajaran disesuaikan dengan keadaan yang ada seperti sekarang ini *blended learning*. *Blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face*) di kelas dan pembelajaran daring (*online*) untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara

⁴ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003

aktif dan mengurangi jumlah waktu tatap muka (*face to face*) di kelas.⁵ Model ini dirasa lebih fleksibel mengingat kondisi sekarang yang serba tidak pasti.

Salah satu muatan yang dipelajari pada tingkatan madrasah tsanawiyah adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) yang meliputi Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Menurut Peraturan Menteri Agama No. 000912 Tahun 2013, mata pelajaran SKI menekankan pada kemampuan mengambil ibrah atau hikmah pelajaran dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.⁶

Dari keempat mata pelajaran pendidikan agama Islam tersebut, SKI menjadi salah satu pembelajaran yang dinilai kurang dari apa yang diharapkan. Rata-rata hasil belajar satu sampel kelas didapati belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Problematika pembelajaran SKI adalah masa beradaptasi dengan sekolah baru, materi yang banyak, memahami materi, menghafalkan materi, terlambat mencatat, mengingat nama daerah, tahun dan tanggal peristiwa sejarah, motivasi membaca siswa rendah, dan metode mengajar guru.⁷

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Zuhriyah, guru Sejarah Kebudayaan Islam MTsN 4 Pasuruan menunjukkan bahwa siswa-siswi

⁵ Nurliana Nasution, Nizwardi Jalinus, dan Syahril, *Buku Model Blended Learning* (Pekanbaru: Unilak Press, 2019), 30

⁶ Peraturan Menteri Agama No. 912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab

⁷ Kusen, *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Cilacap*, Thesis MA (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019), 107

MTsN 4 Kabupaten Pasuruan masih sangat kurang termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran, padahal berbagai cara telah ditempuh namun masih saja belum ada hasil. Penyebab di antaranya yaitu kesulitan dalam memahami materi pelajaran SKI. Pembelajaran daring seperti di kelas VIII D tahun pelajaran 2021/2022 dilaksanakan dengan guru mengirim file *powerpoint* di *whatsapp* grup kelas kemudian siswa memahami materi secara mandiri. Sedangkan pembelajaran luring dilaksanakan dengan ceramah sambil menyimak LKS (Lembar Kerja Siswa).

Beberapa siswa kelas VIII D menuturkan bahwa pembelajaran SKI kurang menarik perhatian mereka, terkesan agak membosankan, dan banyak sekali tulisan yang harus dihafal sehingga ia kurang bersemangat sehingga nilai hasil belajarnya pun kurang memuaskan. Dari pemaparan mereka, pembelajaran SKI di madrasah dinilai cenderung kurang menggairahkan dan kurang membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan sebatas LKS dan *powerpoint*. Oleh karena itu, pengembangan inovasi produk sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 dibutuhkan sumber dan media belajar yang memadai. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam menyediakan sumber dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sehingga, siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Akan tetapi, menurut salah satu penelitian, permasalahan pembelajaran SKI di antaranya adalah problematika minim fasilitas dan sarana

prasarana seperti media pelajaran, alat pelajaran, perpustakaan, buku dan lain sebagainya, sehingga pembelajaran SKI cenderung seadanya.⁸ Tentu saja berpengaruh pada pemahaman siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Dari pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan, masing-masing siswa memiliki *smartphone* dan terlihat lebih menyukai gadget mereka daripada sesuatu yang berupa lembaran atau buku. Terdapat siswa yang lupa membawa buku LKS miliknya tetapi ingat membawa *smartphone*, siswa yang kurang bersemangat mengeluarkan LKS dari tas, ataupun LKS siswa yang masih mulus tidak pernah dibuka-buka apalagi dibaca. Salah satu media yang bisa diupayakan adalah aplikasi web (*website application*).

Setiap kali guru mengadakan ulangan harian untuk menentukan penilaian hasil belajar. Didapati masih banyak siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) seperti pada bab daulah Abbasiyah membangun peradaban Islam. Setelah ditelaah, mayoritas siswa kurang memahami materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah, untuk itu diperlukan perbaikan dan pengembangan perangkat pembelajaran demi mendorong hasil belajar tinggi atau yang diharapkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, media pembelajaran berbasis *website* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran.⁹ Penelitian lainnya juga membuktikan bahwa pembelajaran yang berbasis *website* dapat membantu

⁸ Abdul Rasyid, *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi*. Scolae, Vol. 1 No. 1 (2018), 24

⁹ Laili Nur Afifah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Tulungagung*, Thesis MA. (IAIN Tulungagung, 2021), 73

siswa dalam mempelajari materi dan lebih termotivasi sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal.¹⁰

Pada umumnya, *website application* dikenal sebatas wadah atau suatu web yang sekedar menampilkan informasi, berita, ajang pengenalan suatu produk atau instansi, berbagi pengalaman, berbisnis dan sebagainya namun peneliti yakin bahwa *website application* dapat juga dimanfaatkan dalam keperluan bidang pendidikan. Selain bertujuan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran, peneliti juga berkeinginan agar para siswa dapat memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang ada untuk hal-hal baik, positif, produktif juga bermanfaat.

Dewasa ini teknologi dan kehidupan adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, kita hidup berdampingan dengannya untuk mempermudah kegiatan sehari-hari. MTsN Wonorejo atau yang sekarang dikenal dengan MTsN 4 Pasuruan menyediakan *wi-fi* gratis bagi siswa-siswinya, ini merupakan sebuah peluang bagi guru untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam kelas seperti halnya mengkreasikan media pembelajaran. Aplikasi web memiliki beberapa kelebihan yaitu mudah digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa harus melakukan instalasi, kompatibel dengan variasi sistem operasi, serta dapat diakses melalui banyak media layaknya *smartphone*, *laptop*, ataupun komputer.¹¹

¹⁰ Kiki Aryaningrum, *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI di SMA Negeri 9 Palembang*. Media Penelitian Pendidikan, Vol. 10 No. 2 (2016), 162

¹¹ Ovan dan Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), 5

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan tentang hal tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti hanya fokus pada hasil belajar yang rendah atau perlu adanya peningkatan dan terobosan suatu media pembelajaran baru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang diharapkan. Dari pemaparan latar belakang, maka judul skripsi dalam pembahasan ini adalah “Pengembangan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mata pelajaran SKI masih diasumsikan sebagai pelajaran yang sulit, membingungkan, dan membosankan terutama di kelas VIII D, salah satunya materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah
2. Mayoritas siswa lebih menyukai pembelajaran yang bermedia gadget
3. Para siswa kurang tertarik dengan pembelajaran berbahan ajar LKS dan *powerpoint*
4. Para siswa membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menyukseskan kegiatan belajar mengajar

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sekaligus mempermudah pembahasan sehingga tujuan

dari penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website application* hanya difokuskan pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah, yaitu pengembangan ilmu pengetahuan, penertiban administrasi pemerintahan, politik dan militer, ekonomi, seni budaya, serta seni sastra.
2. Uji coba produk dilaksanakan di kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan tahun pelajaran 2021/2022
3. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis *website application*
4. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah ADDIE

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis *website application*?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kelayakan dari ahli media dan ahli materi media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI?
4. Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengembangan desain media pembelajaran berbasis *website application*
2. Menjelaskan penerapan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa
3. Menjelaskan kelayakan dari ahli media dan ahli materi media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI
4. Menjelaskan kualitas media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis *website application* materi peradaban emas dinasti abbasiyah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Desain media sesuai dengan rancangan atau *storyboard* yang telah direncanakan sebelumnya
2. Media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *website*
3. Media pembelajaran dapat dijalankan secara langsung di *smartphone*, tablet, laptop dan komputer yang tersambung ke internet

4. Media pembelajaran dapat diakses melalui *hikayaat.web.app*
5. Media pembelajaran yang dilengkapi gambar, animasi, ilustrasi, teks, peta konsep, video pembelajaran, ringkasan materi, flashcard, dan latihan.
6. Media pembelajaran berbasis *website application* dipusatkan dan dikembangkan dari kompetensi dasar sejarah kebudayaan Islam pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah.

G. Manfaat Pengembangan

Secara teoritis penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *website application* untuk mengoptimalkan pembelajaran SKI kelas VIII MTs serta menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun manfaat secara praktis sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa kelas VIII MTs untuk belajar mata pelajaran SKI, memanfaatkan teknologi dan memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, bermakna, dan memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Penelitian dan pengembangan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, menambah wawasan guru tentang *website application*, dan sebagai alat bantu mengajar guru kelas VIII MTs dalam mata pelajaran SKI.

4. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik siswa.

5. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam bidang teknologi, dapat menambah wawasan peneliti tentang *website application*, dan menjadi wadah pengembangan inovasi baru dalam bidang pengetahuan.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *website application* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran SKI yang mudah, gamblang, dan tidak membosankan bagi siswa
2. Media pembelajaran berbasis *website application* ini dapat menarik antusias siswa karena menggunakan kecanggihan teknologi gadget yang mereka sukai
3. Media pembelajaran berbasis *website application* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang diinginkan
4. Dosen pembimbing, ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam, ahli media dan ahli praktisi mempunyai pemahaman yang sama tentang standar media

pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yaitu kata *medius*, bentuk jamaknya adalah *medium* yang dapat diartikan sebagai perantara, jadi segala sesuatu yang bisa dijadikan perantara itu disebut media. Dalam dunia pembelajaran, media dimaknai sebagai alat bantu mengajar. Segala sesuatu yang bisa menyampaikan informasi pembelajaran baik elektronik ataupun non elektronik dinamai media. Singkatnya, media pembelajaran adalah alat atau bisa juga sarana materiel yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dimana nantinya akan membangkitkan dorongan dalam mengikuti pembelajaran.¹²

Setidaknya ada lima komponen yang terkandung dalam pengertian media pembelajaran, jika komponen di bawah ini dikolaborasikan maka akan berdampak pada hasil belajar yang diharapkan atau ditargetkan.¹³

- 1) Sebagai perantara pesan yakni materi dari pembelajaran
- 2) Sebagai sumber pembelajaran

¹² Heri Susanto dan Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi* (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, 2019), 14

¹³ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Tahta Media Grup, 2021), 29

- 3) Alat bantu untuk mendorong belajar siswa
- 4) Alat bantu untuk mencapai hasil belajar yang sempurna
- 5) Alat untuk mendapat atau menaikkan kemampuan

b. Peran dan Kedudukan Media Pembelajaran

Media mempunyai peran dalam mempengaruhi peningkatan mutu pembelajaran, pemanfaatan media yang tepat dan sesuai dapat membantu menaikkan keefektifan pembelajaran dikarenakan mampu menambah wawasan pengetahuan bagi penggunanya sehingga berimplikasi pada pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Begitupun bilamana pemanfaatan media kurang tepat atau tidak sesuai perannya akan menghambat pencapaian pembelajaran. Seperti yang dijelaskan pada pengertian media pembelajaran, kedudukan media pembelajaran sendiri sebagai penyampai, penyalur, atau perantara pembelajaran yang terkonsep dan tepat guna akan menciptakan suatu atmosfer kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.¹⁴

Tiap-tiap media pembelajaran memiliki ciri khas, kelebihan, dan kekurangan masing-masing, untuk itu instruksional penggunaan media perlu direncanakan secara sistematis. Perancangan media yang sesuai peran dan kedudukan dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dalam menggapai tujuan kegiatan belajar mengajar. Elemen media pembelajaran tersusun dari alat perlengkapan keras dan isi dari konten

¹⁴ Heri Susanto, *Media Pembelajaran*, 15

atau pesannya, hendaknya guru berpedoman atau mempunyai landasan dalam memilih macam-macam media yang akan digunakan.¹⁵

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Banyak jalan yang dapat dipakai dalam mengidentifikasi macam-macam media pembelajaran seperti yang diungkapkan Direktorat Tenaga Kependidikan yaitu dengan mengelompokkan wujud media, sifat, kompleksitas, atau pengelompokan terkontrol dari penggunaannya. Umumnya, ada tiga unsur pokok dari suatu media yakni audio, visual, dan gerak.¹⁶ Pada intinya, pengelompokan media pembelajaran tergantung dengan dari sisi mana kita melihatnya, seperti:¹⁷

1) Dilihat dari sifatnya, media terbagi menjadi:

- a) Media audio, merupakan media yang bisa didengar saja atau yang hanya memiliki suara. Contoh: radio dan rekaman suara
- b) Media visual, merupakan media yang bisa dilihat saja, tidak memiliki unsur suara. Contoh: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, media dari bahan yang dicetak, dan lain-lain
- c) Media audiovisual, merupakan media yang bisa didengar memiliki unsur suara dan bisa diliha. Contoh: rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain-lain. Media ketiga ini dipandang lebih baik dan menarik dikarenakan memiliki unsur dari media audio dan media visual

¹⁵ Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 6

¹⁶ Ramen A Purba, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 9

¹⁷ Ramen A Purba, *Pengantar Media*, 9-10

- 2) Dilihat dari jarak jangkauannya, media terbagi menjadi:
 - a) Media yang memiliki kemampuan jangkauan yang luas dan serentak. Contoh: radio dan televisi. Dengan media ini siswa-siswi dapat belajar hal-hal atau kejadian yang bersifat aktual secara bersamaan tanpa harus menggunakan ruangan khusus
 - b) Media yang memiliki kemampuan jangkauan yang terbatas oleh ruang dan waktu. Contoh: film slide, film, video, dan lain-lain
- 3) Dilihat dari jarak trik atau teknik pemakainya, media terbagi menjadi:
 - a) Media yang bisa ditata atau diatur. Contoh: film, slide, film strip, dan transparansi. Media macam ini membutuhkan proyeksi khusus seperti proyektor, *film projector*, dan *overhead projector* (OHP). Tanpa adanya alat proyeksi tersebut media tidak akan berfungsi dengan maksimal
 - b) Media yang tidak bisa ditata atau diatur. Contoh: gambar, foto, lukisan, radio dan lain-lain

d. Kualitas dan Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran, untuk itu diperlukan beberapa pertimbangan mengenai kualitas dan kelayakan dari media. Pertimbangan media yang tepat menjadikan pembelajaran semakin memotivasi dan menarik perhatian siswa akan materi yang akan dipelajari. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin melejit

sehingga menuntut guru untuk tidak terpaku penyampaian pembelajaran secara verbal, namun dengan menginovasi media yang akan digunakan guna mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal.¹⁸

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran agar berkualitas dan layak yaitu dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik atau siswa-siswi, ketersediaan, kualitas teknis, ongkos atau biaya, fleksibilitas, kemampuan penggunaannya, dan alokasi waktu yang ada.¹⁹

Prinsip-prinsip dalam menggunakan media dalam pembelajaran hendaknya memahami beberapa hal di bawah ini:²⁰

- 1) Tidak ada media terbaik untuk semua tujuan
- 2) Media merupakan bagian integral dari sebuah kegiatan pembelajaran
- 3) Seperti apapun media yang akan digunakan, ujung sarannya adalah guna mempermudah siswa-siswi dalam belajar
- 4) Pemanfaatan media dalam suatu kegiatan belajar mengajar tidak hanya sebatas intermeso atau hiburan selingan tetapi memiliki tujuan yang berpadu dengan proses pembelajaran
- 5) Hendaknya pemilihan media sesuai dengan apa yang ada atau objektif

¹⁸ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Tahta Media Grup, 2021), 111

¹⁹ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, 114

²⁰ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, 120-121

- 6) Penggunaan lebih banyak media akan menimbulkan kebingungan siswa-siswi
- 7) Kelebihan dan kekurangan media tidak bisa hanya dilihat dari konkret dan abstraknya saja, banyak faktor-faktor lainnya.

2. Website Application

a. Pengertian Website Application

Aplikasi web atau *website application* adalah sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk dijalankan dalam lingkungan berbasis web, aplikasi ini lebih dari sekedar sekumpulan pengaturan halaman web dengan tautan navigasi. Aplikasi web memungkinkan fungsi pemrosesan informasi jarak jauh dari sebuah browser dan sebagian dijalankan di server web, server aplikasi, dan atau server basis data.²¹

Aplikasi web merupakan pengembangan dari pemrograman HTML, PHP, CSS, dan JS yang memiliki sebuah web server dan *browser* seperti Chrome, Firefox, atau Opera yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi web.²² Web server ialah perangkat lunak yang digunakan untuk menerima permintaan dari pengguna melalui HTTP atau HTTPS kemudian dikembalikan dalam wujud halaman web, contohnya Xampp dan Apache2Triad.²³ Web atau *Website* adalah kumpulan halaman

²¹ Vince Bruno, Audrey Tam, dan James Thom, *Characteristics of Web Applications that Affect Usability: A Review*. Artikel disajikan pada 17th Australasian Computer Human Interaction Conference, tanggal 21-25 November (Australia: Canberra, 2005), 1

²² Nancy Florida Siagian, dkk, *Guru dan Perubahan: Peran Guru di Dunia Pendidikan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia* (Surabaya: Global Aksara Pers, 2021), 46

²³ Ani Oktarini Sari, Ari Abdilah, dan Sunarti, *Web Programming* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), 3

dimana di dalamnya mengandung informasi yang bermanfaat bagi penggunanya berupa susunan data digital, baik berwujud teks, gambar, audio, video, animasi dan lain sebagainya. Website dapat diakses menggunakan *browser* yang tersambung dengan internet.²⁴

Aplikasi web atau *website application* banyak diminati dikarenakan mudah dalam pengimplementasian di berbagai bidang kehidupan, kemudahan akses, dan pangkalan datanya terpusat. Kemudahan akses yang dimiliki oleh aplikasi web merupakan salah satu faktor penting dalam kelancaran suatu kegiatan belajar mengajar mengingat pembelajaran saat ini dilakukan secara daring dan luring.²⁵

b. Karakteristik Website Application

Aplikasi web memiliki beberapa karakteristik, berikut ini adalah karakteristik yang ditinjau dari segi kelebihanannya.²⁶

- 1) Dalam penggunaannya tidak diperlukan sebuah lisensi sebab sudah menjadi tanggungjawab dari penyedia aplikasi web
- 2) Tidak perlu adanya spesifikasi yang tinggi
- 3) Tidak perlu instalasi dan bisa digunakan kapanpun dimanapun
- 4) Bisa digunakan di berbagai macam sistem operasi
- 5) Bisa diakses di berbagai media seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer.

²⁴ Muhammad Ibnu Sa'ad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment* (Jakarta: Gramedia, 2020), 3

²⁵ Nancy Florida Siagian, *Guru dan Perubahan*, 47

²⁶ Ovan dan Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), 5

Karakteristik aplikasi web yang membuatnya lebih unggul dari aplikasi desktop adalah dari segi kemudahan akses, aplikasi web dapat diakses asalkan perangkat *portable* atau media memiliki akses internet. Aplikasi web hanya membutuhkan instalasi tunggal yang terletak pada *hosting* penyedia, perawatan atau perbaikannya pun juga menjadi kewajiban penyedia. Di sisi lain, aplikasi web juga rentan terhadap gangguan keamanan dan memerlukan biaya seperti berlangganan *hosting, domain*, yang mana mengakibatkan aplikasi tidak dapat diakses apabila tidak diperbaharui.²⁷

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat suatu standarisasi atau indikator-indikator tertentu dimana harus dicapai oleh siswa-siswi selaras dengan kompetensi dasar yang ada, kecakapan yang telah ditetapkan dalam tujuan belajar dapat dilihat dari hasil belajar.²⁸ Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa-siswi setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran, proses belajar pasti memiliki suatu tujuan yang diharapkan agar pelaksanaannya terarah dan sistematis.²⁹

²⁷ Aip Suprpto Munari, Muhammad Yusril Helmi Setyawan, dan M. Nurkamal Fauzan, *Panduan Lengkap: Algoritma Haversine Formula pada Sistem Monitoring Mahasiswa Internship Berbasis GPS* (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020), 42

²⁸ Moh. Zaiful Rasyid, Mustajab, dan Aminol Rosyid Abdullah, *Prestasi Belajar* (Batu: Literasi Nusantara, 2019), 11

²⁹ Moh. Zaiful Rasyid, Mustajab, dan Aminol Rosyid Abdullah, *Prestasi Belajar*, 11-12

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa mana penguasaan atau keberhasilan suatu pembelajaran yang dicapai siswa-siswi, hasil belajar dapat berupa bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.³⁰ Tujuan, proses, dan evaluasi adalah keseluruhan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan atau saling berkaitan. Untuk menilai hasil belajar dapat dilakukan dengan evaluasi atau tes yang berlandaskan pada bahan, metode, dan tujuan pembelajaran.³¹

b. Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar

Guru dalam menyajikan kegiatan belajar mengajar yang efektif kepada siswa-siswinya dapat melihat dari pengukuran dan penilaian hasil belajar, hasil belajar sebelumnya dapat dijadikan patokan untuk pembelajaran selanjutnya. Misal diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa sebelumnya kurang memuaskan, maka guru perlu mengadakan sebuah pengembangan dengan langkah-langkah berikut:³²

- 1) Apabila hasil belajar yang kurang memuaskan tersebut terjadi pada sebagian besar bahan uji yang diberikan, maka program pembelajaran harus diperbaiki dan diulangi
- 2) Apabila hasil belajar yang kurang memuaskan tersebut hanya terjadi pada bagian tertentu dari bahan uji yang diberikan, maka guru

³⁰ Moh. Zaiful Rasyid, Mustajab, dan Aminol Rosyid Abdullah, *Prestasi Belajar*, 12

³¹ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 3

³² Zulkifli Matondang dkk, *Evaluasi Hasil Belajar* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), 9-10

memasukkannya ke dalam rencana program pembelajaran selanjutnya

- 3) Apabila hasil belajar yang kurang memuaskan tersebut hanya terjadi pada sebagian besar siswa, maka program pembelajaran harus diulangi
- 4) Apabila hasil belajar yang kurang memuaskan tersebut hanya terjadi pada sebagian kecil siswa, maka guru harus memberikan program remedial kepada siswa-siswa tersebut

Pengukuran dan penilaian hasil belajar sangat penting, guru apabila dapat menyadari dan memanfaatkannya, maka akan tercipta proses pembelajaran yang lebih efektif. Begitu pula bila guru gagal menyadari kekurangan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan tuntutan belajar, maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan yang fatal.³³ Fungsi adanya data dari pengukuran dan penilaian hasil belajar akan membantu guru membedakan mana siswa belum berhasil dan memerlukan bahan-bahan remedial serta mana yang hanya perlu diberi pengayaan.³⁴

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kemampuan seseorang tidak terkecuali guru dan siswa berhubungan dengan intelligent quotient (IQ), emotional quotient (EQ), dan spiritual quotient (SQ) yang ada pada diri masing-masing. Ketiga saling mempengaruhi kemampuan dan hasil belajar.³⁵ Pencapaian tujuan

³³ Zulkifli Matondang dkk, *Evaluasi*, 10-11

³⁴ Zulkifli Matondang dkk, *Evaluasi*, 11

³⁵ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagois* (Parepare: Kaffah Learning Center, 2019), 3-4

pembelajaran dapat dilihat dari indikator hasil belajar yang mana tidak terpisahkan dengan faktor dari dalam (*internal*) dan faktor dari luar (*eksternal*) siswa-siswi.³⁶ Untuk lebih jelasnya yaitu:³⁷

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologis, seperti kondisi fisiologis dan kondisi panca indra
- b) Faktor Psikologis, seperti kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif, minat, dan bakat

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor Lingkungan, lingkungan pendidikan terbagi menjadi tiga bagian:³⁸
 - (1) Pendidikan dalam rumah tangga (informal)
 - (2) Pendidikan sekolah (formal)
 - (3) Pendidikan pada masyarakat (informal)
- b) Faktor Instrumental, seperti kurikulum, program, guru, sarana dan fasilitas

4. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab yaitu *syajaratun* yang artinya pohon, dalam bahasa Indonesia “sejarah” memiliki arti silsilah, asal-usul (keturunan), dan kejadian atau peristiwa yang benar terjadi di

³⁶ Arsyi Mindanda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik: Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar* (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), 36

³⁷ Arsyi Mindanda, *Motivasi*, 36-37

³⁸ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar*, 4

masa lalu. Sejarah dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Arab menjadi *tarikh* atau *sirah*, bila disandingkan dengan kata *'ilm* memiliki pengertian sebagai ilmu yang membahas baik masa, tempat terjadinya, ataupun sebab terjadinya suatu kejadian atau peristiwa.³⁹

Dalam belajar mengajar, sejarah kebudayaan Islam (SKI) hadir sebagai sebuah mata pelajaran. SKI merupakan pelajaran yang mengajarkan tentang perjalanan kehidupan umat Islam dalam memperjuangkan syariat dari satu masa ke masa yang lain, nilai-nilai yang ditanamkan adalah untuk mengukuhkan keyakinan kebenaran agama Islam kepada siswa. Penting bagi guru menelaah dalil, teori, fakta sejarah, hikmah, dan nilai yang ada supaya siswa memahami makna pembelajaran.⁴⁰

b. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam dirumuskan berdasar peristiwa dan periode secara sistematis, dengan ruang lingkup sebagai berikut:⁴¹

- 1) Pada tingkatan Madrasah Ibtidaiyah (MI) mempelajari tentang sejarah Arab pra Islam, sejarah Rasulullah Saw., dan al-Khulafaur Rosyidin

³⁹ Usep Mudani Karim Amrullah dan Abdul Azis, *Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol. 7 No. 1 (2019), 56

⁴⁰ Ossi Marga Ramadhan dan Tarsono, *Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Google Classroom Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa*. JINOP, Vol. 6 No. 2 (2020), 205

⁴¹ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: Razka Pustaka, 2018), 56

- 2) Pada tingkatan Madrasah Tsanawiyah (MTs) mempelajari tentang dinasti atau daulah Umayyah, Abbasiyah dan al-Ayubiyah
- 3) Pada tingkatan Madrasah Aliyah (MA) mempelajari tentang sejarah peradaban Islam di Andalusia, gerakan pembaharuan di dunia Islam, serta perkembangan Islam di Indonesia.

Walaupun terdapat perbedaan pada masing-masing tingkatan, pada dasarnya memiliki kesamaan yakni menekankan ibrah dari kisah masa lalu

c. Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Faktor yang dapat menghambat dan mengganggu pemahaman pelajaran salah satunya adalah metode yang kurang efektif, perlu ditekankan bahwa masing-masing siswa itu unik dan memiliki pribadi yang tidak sama.⁴² Berikut ini adalah metode pembelajaran SKI yang juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lain.⁴³

- 1) Metode ceramah, penyajiannya melalui penuturan (penjelasan lisan), guru menyampaikan atau menceritakan kejadian-kejadian masa lalu kemudian menjelaskan ibrahnya
- 2) Metode tanya-jawab, metode ini akan lebih bernilai aplikasi tinggi apabila pertanyaan bervariasi dan penyajiannya menarik
- 3) Metode diskusi, penyajiannya melalui pemecahan masalah atau analisis

⁴² Aslan dan Suhari, *Pembelajaran*, 83

⁴³ Dwi Muthia Ridha Lubis, dkk. *Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Islamic Education, Vol. 1 No. 2 (2021), 70

- 4) Metode demonstrasi, penyajiannya dengan menampilkan atau memperagakan suatu proses, situasi, benda yang akan dipelajari beserta penjelasan lisan
- 5) Metode timeline, memuat kronologi atau rentetan terjadinya peristiwa

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mempersiapkan bahan atau materi yang akan dipelajari, bahan ajar yang terpadu dan sistematis akan mudah diterima oleh para siswa. Disamping itu, untuk menunjang kegiatan belajar yang lebih variatif, mengena, menambah cakrawala dan mudah dipahami, guru dapat memanfaatkan teknologi seperti membuat *slide* presentasi atau mengenalkan siswa dengan internet untuk mendapatkan bahan ajar tambahan yang berguna dalam pendalaman pemahaman materi SKI.⁴⁴

d. Kemajuan Peradaban dan Kebudayaan Islam Masa Daulah Abbasiyah

Daulah atau Dinasti Abbasiyah adalah pemerintahan Islam yang menggantikan pemerintahan sebelumnya, Daulah Umayyah. Daulah Abbasiyah sangat mengutamakan perkembangan peradaban dan kebudayaan Islam, dibuktikan dari kesuksesan yang dicapai dari ekspansi wilayah hingga pengembangan seni dan ilmu pengetahuan.⁴⁵ Daulah ini berkuasa hampir lima setengah abad, 750-1258 M (132-656 H). Pada masa kejayaannya, daulah ini menjadi pusat dunia meliputi bidang

⁴⁴ Dwi Muthia Ridha Lubis, dkk. *Strategi*, 71

⁴⁵ Muh. Subhan, *Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VIII* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 14

pengembangan ilmu pengetahuan, penertiban administrasi pemerintahan, politik dan militer, sosial, ekonomi, seni budaya, juga seni sastra.⁴⁶

a. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Perkembangan ilmu pengetahuan masa Daulah Abbasiyah tidak lepas dari perhatian besar yang diberikan oleh para khalifahnyanya. Kolaborasi baik tersebut menciptakan para ilmuwan yang mahir di berbagai bidang studi ilmu pengetahuan, seperti kedokteran, filsafat, matematika, astronomi, botani, kimia, dan lain-lain.⁴⁷ Atmosfer keilmuan terasa dari berbagai fasilitas penunjang yang disediakan, contohnya tempat istirahat dan mukim bagi orang yang ingin belajar ilmu pengetahuan, lembaga pendidikan, perpustakaan, dan mendatangkan ulama atau orang yang ahli agama dari bermacam disiplin.⁴⁸ Beberapa faktor yang berpengaruh mengapa ilmu pengetahuan berkembang pesat masa Daulah Abbasiyah adalah berikut.⁴⁹

1) Gerakan penerjemahan berbagai ilmu pengetahuan

Kemajuan pemikiran kaum muslim ini didukung oleh program penerjemahan buku-buku asing, dari bahasa Yunani, Sanskerta, Suriani ke bahasa Arab. Salah satu penerjemah yang terpendang adalah Abdullah bin Muqaffa' yang menerjemahkan buku dari

⁴⁶ Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah Kebudayaan Islam untuk MTs dan yang Sederajat Kelas VIII* (Surakarta: Putra Nugraha), 14

⁴⁷ Muh. Subhan, *Sejarah*, 14-15

⁴⁸ Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah*, 14

⁴⁹ Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah*, 15-16

bahasa Sanskerta ke bahasa Persia kemudian bahasa Arab, bukunya yaitu *Kalilah wa Daminah*.

2) Pendirian Baitul Hikmah

Baitul Hikmah adalah perpustakaan yang menjadi transformasi ilmu pengetahuan dan literatur banyak ilmuwan, di dalamnya terdapat bermacam koleksi buku-buku. Peran Baitul Hikmah pada masa Daulah Abbasiyah sebagai berikut.

- a) Menjadi pusat referensi ilmu pengetahuan agama Islam
- b) Menjadi pusat referensi ilmu pengetahuan umum
- c) Sebagai jalur lalu lintas ilmu pengetahuan antarnegara di belahan dunia

3) Penyusunan buku-buku ilmiah

Program penulisan buku-buku ilmiah diadakan berdasar tiga tingkatan yang memiliki kekhususan sendiri-sendiri.

- a) Tingkatan pertama, tingkatan paling mudah dan rendah. Kegiatannya adalah mencatat gagasan atau percakapan pada halaman kertas asli dan kertas salinannya
- b) Tingkatan kedua, tingkatan pertengahan. Kegiatannya adalah pembukuan gagasan atau ide yang seragam atau sabda-sabda Rasulullah Saw. dalam satu buku
- c) Tingkatan ketiga, tingkatan paling tinggi. Kegiatannya adalah penyusunan yang lebih lumat dari pembukuan, semua yang telah

dicatat dan diatur kemudian disusun ke dalam bagian atau bab tertentu di mana berbeda antara satu dengan lainnya

4) Pembentukan majelis al-Muzakarah

Majelis ini didirikan pada masa pemerintahan khalifah Harun ar-Rasyid, mejelis ini menjadi lembaga yang menelaah persoalan keagamaan yang diselenggarakan istana, masjid, ataupun rumah

5) Pembentukan majelis Munazharat

Majelis ini didirikan pada masa pemerintahan khalifah Abdullah bin al-Ma'mun. Berbeda dengan al-Muzakarah, mejelis Munazharat menjadi lembaga perhimpunan guna membicarakan bermacam ilmu pengetahuan

6) Pembentukan korps ulama

Korps ulama adalah perkumpulan ulama yang didirikan pada masa khalifah al-Ma'mun, menjalankan tugas penerjemahan, pembahasan, serta penyusunan sisa-sisa kebudayaan kuno

b. Penertiban Administrasi Pemerintahan

Beberapa penertiban yang dilakukan Daulah Abbasiyah dalam bidang administrasi pemerintahan sebagai berikut.⁵⁰

1) Mengangkat wazir

Pada masa pemerintahan khalifah Abu Ja'far al-Manshur, untuk pertama kali dan berlangsung hampir 50 tahun jabatan ini dipercayakan pada keluarga Barmak. Wazir berperan membantu

⁵⁰ Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah*, 16-17

khalifah dalam menjalankan roda pemerintahan, dewasa ini wazir adalah sebutan untuk perdana menteri.

2) Membentuk dewan sekretaris negara (*Diwanul Kitabah*)

Adanya dewan ini sejak pemerintahan Daulah Umayyah, terdiri dari lima orang sekretaris yang bertugas mengurus perihal pemerintahan.

- a) Sekretaris persuratan (*Katib ar-Rasail*)
- b) Sekretaris keuangan (*Katib al-Kharraj*)
- c) Sekretaris kehakiman (*Katib al-Qadhi*)
- d) Sekretaris tentara (*Katib al-Jund*)
- e) Sekretaris kepolisian (*Katib asy-Syurthah*)

3) Membentuk departemen

Tugas dari departemen adalah membantu wazir, beberapa departemen yang dibentuk di antaranya.

- a) Departemen urusan pengawasan negara (*Diwanul Zirman*)
- b) Departemen luar negeri (*Diwanul Kharij*)
- c) Departemen pertahanan dan keamanan negara (*Diwanul Jund*)
- d) Departemen pos dan telekomunikasi (*Diwanur Rasail*)
- e) Departemen pekerjaan umum dan tenaga kerja (*Diwanul Akarah*)

4) Mengangkat *Amir* dan *Syekh al-Qaryah*

Amir adalah kepala wilayah atau gubernur, sedangkan *syekh al-Qaryah* adalah kepala desa. Daulah Abbasiyah membagi wilayah

kekuasaannya menjadi beberapa provinsi, dari provinsi kemudian dibagi kembali menjadi beberapa desa.

5) Pembentukan baitul mal

Baitul mal tugasnya mengurus hal-hal berikut.

- a) Perbendaharaan atau kas negara (*Diwanul Khitabah*)
- b) Hasil bumi (*Diwanul Azra 'ah*)
- c) Perlengkapan tentara (*Diwanu Khaza'inus Silah*)

6) Membentuk mahkamah agung

Mahkamah agung terdiri dari tiga bagian yang mengurus perkara yang berbeda.

- a) Al-Qadha, bagian yang mengurus perkara keagamaan
- b) Al-Hisbah, bagian yang mengurus perkara umum baik perdata maupun pidana
- c) An-Nazar fil Mazhalim, bagian yang mengurus perkara antara al-Qadha dan al-Hisbah

c. Politik dan Militer

Beberapa kebijakan politik yang ditempuh Daulah Abbasiyah sebagai berikut.⁵¹

- 1) Para khalifah berasal dari keturunan Arab murni
- 2) Ibu kota negara adalah Bagdad
- 3) Kebebasan berpikir atau berpendapat sebagai bentuk hak asasi manusia diakui sepenuhnya

⁵¹ Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah*, 17-18

- 4) Para menteri keturunan Persia diberi hak penuh dalam menjalankan pemerintahan

Kemiliteran bermacam-macam terdiri dari tentara Arab dan non-Arab, bahkan mayoritas adalah non-Arab. Penduduk Khurasan adalah tentara non-Arab pertama yang tergabung dalam dinas militer karena penduduk ini banyak membantu kelahiran Daulah Abbasiyah.

Kemajuan bidang politik dan militer memiliki dampak:

- 1) Menjadi kuat terhadap desakan bangsa asing yang ingin menginvasi atau menyerbu negeri-negeri Islam
- 2) Dapat mengatasi rongrongan pemberontak internal
- 3) Dapat membantu kaum muslim negeri lain yang menghadapi penjajahan
- 4) Negeri menjadi stabil

d. Sosial

Daulah Abbasiyah terdiri dari berbagai bangsa dan agama, seperti Maghribi (maroko), Mesir, Syam, Arab, Irak, Persia, Sind, dan Turki. Taulid atau indo adalah golongan baru dari perkawinan campuran antarbangsa, utamanya terjadi di kota-kota besar. Sedangkan agama-agamaya antara lain Islam, Kristen, Majusi, Aria, dan Semit. Meskipun heterogen, daulah ini menjunjung persamaan. Pembagian strata atau tingkatan masyarakat tidak tergantung pada suku atau ras tetapi

berdasarkan jabatan. Menurut Jarji Zaidan, terdapat dua kelas besar dalam masyarakat Abbasiyah.⁵²

- 1) Kelas khusus, terdiri dari: khalifah, keluarga khalifah, pembesar negara, bangsawan yang bukan dari Bani Hasyim, petugas-petugas khusus, anggota tentara, dan pembantu istana
- 2) Kelas umum, terdiri dari: seniman dan pujangga, ulama dan fuqaha, saudagar dan pengusaha, juga pekerja dan petani

e. Ekonomi

Khalifah Abu Ja'far Al-Mansyur memiliki sikap yang adil, bijaksana, dan tegas. Pada masanya, daulah ini sudah mengalami kemajuan perkembangan taraf ekonomi sehingga mengantarkannya pada kesuksesan di berbagai bidang.⁵³

Sektor ekonomi yang dikembangkan antara lain perdagangan, perindustrian, dan pertanian.⁵⁴

1) Sektor perdagangan

Beberapa cara yang ditempuh pemerintahan Abbasiyah guna merapikan jalur perdagangan.

- a) Pembangunan jalan sebagai sarana transportasi untuk melancarkan lalu lintas perdagangan
- b) Pembangunan pasar-pasar di berbagai kota

⁵² Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah*, 18

⁵³ Muh. Subhan, *Sejarah*, 18

⁵⁴ Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah*, 19-20

- c) Pembentukan armada laut untuk melindungi pantai dari bajak laut
- d) Pengadaan pameran perdagangan
- e) Pengadaan hubungan dagang dengan negara lain

Dengan beberapa cara itu, lahirlah kota-kota dagang besar, salah satunya Bagdad yang menjadi kota dagang besar kedua di dunia. Kota dagang lainnya seperti Kufah, Basrah, Kairo, Qairawan, dan Madinah. Produk buatan daulah ini berhasil diekspor ke Aceh (Indonesia), India , Indocina, Sri lanka, Tiongkok, menggunakan kapal Islam.

2) Sektor perindustrian

Berikut ini adalah wilayah perindustrian Daulah Abbasiyah beserta komoditas-komoditasnya.

No.	Wilayah Industri	Komoditas Industri
1	Andalusia	Perkapalan, persenjataan, dan industri kulit
2	Bagdad	Gelas, kilang keramik, dan kincir angin
3	Basrah	Sabun dan gelas
4	Damaskus	Kemeja tekstil aneka ragam sutra yang sangat terkenal dengan merek “ad-Damasq”
5	Khuzastan	Tekstil sutra yang bersulam
6	Persia dan Khurasan	Barang tambang dan wol
7	Syam	Keramik dan gelas berwarna indah

Sumber: Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah Kebudayaan Islam untuk MTs dan yang Sederajat Kelas VIII* (Surakarta: Putra Nugraha)

Kekayaan alam dari pertambangan oleh khalifah Abbasiyah dimanfaatkan untuk penghasilan emas, perak, tembaga, seng, serta besi.

3) Sektor pertanian

Pembebasan beban pajak dan keringanan pajak hasil bumi merupakan bukti Daulah Abbasiyah sangat menghargai kaum petaninya. Ratu Zubaidah, istri khalifah Harun ar-Rasyid, mengusulkan pembangunan sebuah bendungan dan terusan untuk mengalirkan air ke ladang yang pada kala itu tengah terjadi kemarau panjang di Makkah dan Madinah. Beberapa cara lain yang ditempuh untuk memajukan sektor pertanian, yaitu:

- a) Pembangunan bendungan dan irigasi, penggalian kanal, dan pembuatan lahan pertanian baru
- b) Penindakan keras terhadap pejabat yang mengganggu para petani

f. Seni Budaya

Salah satu penyebab kemajuan bidang seni budaya adalah terjadinya asimilasi atau pertemuan budaya antara bangsa Arab dengan bangsa-bangsa lain. Kota Bagdad menjadi pusat studi ilmu, seni, dan sastra. Banyak program penerjemahan buku-buku bahasa luar ke dalam bahasa Arab seperti Byzantium, India, Persia, dan Yunani.⁵⁵

⁵⁵ Muh. Subhan, *Sejarah*, 20

Perkembangan seni budaya Daulah Abbasiyah meliputi seni arsitektur dan seni tata kota.⁵⁶

1) Seni arsitektur

Banyak dibangun masjid-masjid pada masa daulah ini yang selain berfungsi sebagai pusat kegiatan kaum muslim juga digunakan sebagai tempat berkumpul dan berdiskusinya para ulama dan ilmuwan mengenai ilmu pengetahuan.

2) Seni tata kota

Pembangunan dan teknik tata kota masa Daulah Abbasiyah memiliki nilai seni tinggi, contohnya kota Bagdad dan kota Samarra.

a) Bagdad

Pada masa pemerintahan al-Manshur, ibu kota Daulah Abbasiyah dipindahkan dari al-Hasyimiyah ke kota yang baru dibangun yaitu Bagdad. Bagdad oleh khalifah Abbasiyah dinamakan sebagai Madinatus Salam atau kota perdamaian, bentuk kota Bagdad sendiri adalah bundar. Ditengah kota terdapat istana khalifah yang dikenal dengan al-Qashr ad-Dzahabi yaitu istana emas, di sebelahnya dibangun juga Masjid Jami' al-Manshur.

b) Samarra

Di kota ini terdapat istana yang indah dan megah, taman bunga, pusat perbelanjaan dan pelayanan publik. Samarra dibangun

⁵⁶ Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah*, 20-22

pada masa pemerintahan al-Mu'tashim Billah kemudian ketika pemerintahan al-Mutawakkil, dibangun Masjid Agung Samarra. Dengan kemajuan seni budaya tentunya memiliki dampak yang besar, antara lain:

- 1) Agama Islam mudah diterima oleh bangsa-bangsa lain
- 2) Kiblat para sarjana dan ilmuwan berbagai bangsa untuk menimba ilmu pengetahuan
- 3) Timbul rasa percaya diri yang tinggi dari kaum muslimin dalam menyebarkan agama Islam
- 4) Budaya Islam menjadi rujukan utama dari berbagai bangsa
- 5) Bahasa Arab menjadi bahasa terdepan di dunia dalam bidang ilmu pengetahuan
- 6) Limpahan tradisi ilmiah umat Islam menjadi inspirasi kebangkitan Eropa dari zaman kegelapan

g. Seni Sastra

Hampir seluruh khalifah Abbasiyah menyukai sastra. Kota Bagdad sebagai pusatnya para penyair dan sastrawan melegenda dengan kisah dari penulis Mubasyir ibnu Fathik yaitu 1001 malam, *alfu lailah wa lailah*.⁵⁷

Beberapa penyair dan sastrawan yang terkenal saat itu.⁵⁸

- 1) Abu Nawas

⁵⁷ Muh. Subhan, *Sejarah*, 22

⁵⁸ Sri Mulyani dan Muhammad Latif, *Sejarah*, 22

- 2) Abu Athiyah
- 3) Abu Tamam
- 4) Al-Buhtury
- 5) Al-Mutanabbi

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan ini:

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Terbit	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Ita Nur'Aini, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vlog untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Malang, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019	Menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis vlog terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran	Pengembangan media pembelajaran, variabel hasil belajar, dan mata pelajaran SKI	Basis media yang diterapkan, lokasi yang berbeda, dan metode penelitian
2.	Umi Nahdhiah, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Materi Pecahan	Menunjukkan bahwa media Articulate Storyline 3 berefek potensial	Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian <i>Research and Development</i>	Media yang digunakan, materi pembelajaran, subjek dan tempat

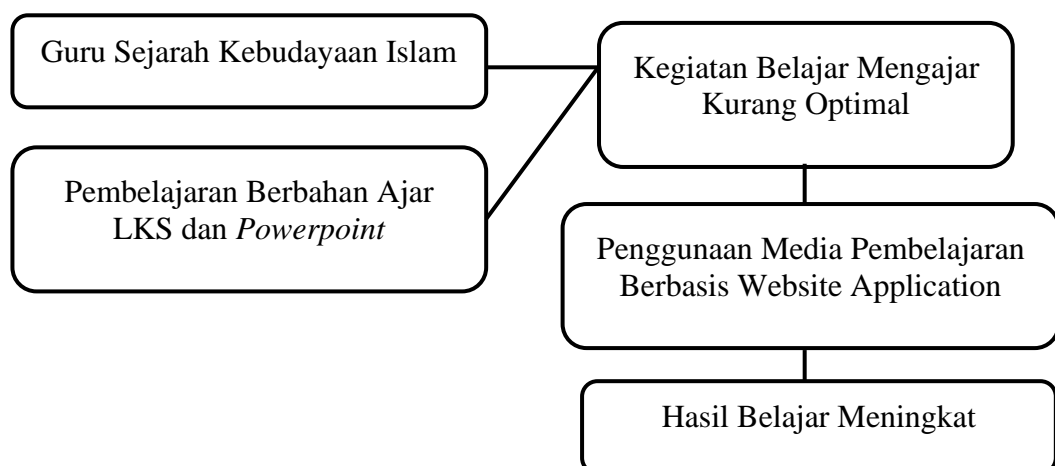
	untuk Siswa Kelas III SD, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2021	dalam pembelajaran dan siswa bisa terbantu untuk belajar secara mandiri	(<i>R&D</i>), dan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)	penelitian yang berbeda
3.	Laili Nur Afifah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Tulungagung, Thesis, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2021	Menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website menarik dan mudah diakses sehingga dapat mempermudah belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa	Metode penelitian yang digunakan, model pengembangan, dan media yang digunakan	Materi pembelajaran, subjek dan tempat penelitian yang berbeda
4.	Nur Ika Amalia, Pengembangan E-Booklet Berbasis Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edmodo pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Laboratorium	Menunjukkan bahan ajar e-booklet berbasis karakter kemandirian dan tanggung jawab melalui aplikasi edmodo pada	Metode penelitian yang digunakan dan model pengembangan	Media yang digunakan, materi pembelajaran, subjek dan tempat penelitian yang berbeda

	Universitas Negeri Malang, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2020	materi bangun datar kelas IV masuk dalam kategori sangat valid dan sanga praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran		
--	--	--	--	--

C. Kerangka Pikir

Selama ini pembelajaran dengan berbahan ajar LKS dan *powerpoint* dirasa kurang menunjukkan hasil optimal yang berimbasi pada hasil belajar siswa, melalui terobosan media pembelajaran berbasis *website application* diharapkan kegiatan belajar mengajar lebih menarik, mudah, gamblang, dan tidak membosankan sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai. Kerangka pikir media pembelajaran berbasis *website application* dapat meningkatkan hasil belajar siswa digambarkan berikut.

Skema 2.1 Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *website application* dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII D di MTsN 4 Pasuruan?
2. Apa saja kendala-kendala dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *website application* di kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan tahun ajaran 2021/2022? Apa saja kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis *website application* dalam mata pelajaran SKI siswa kelas VIII D di MTsN 4 Pasuruan?

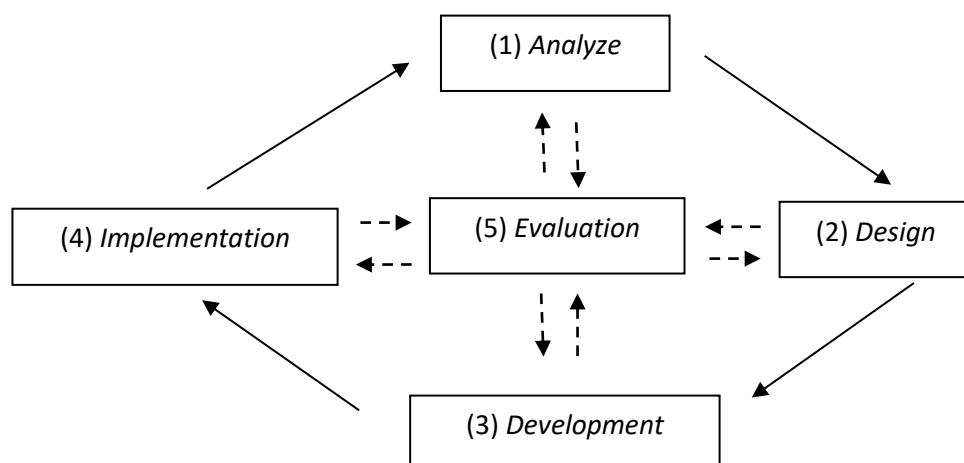
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh *Lee & Owens*. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Pertimbangan pemilihan model ini dikarenakan produk yang akan dihasilkan memenuhi standar yang baik sebab di dalamnya sudah teruji secara empiris mencakup beberapa kali proses pengujian dan revisi, sehingga tidak ada kesalahan atau kekeliruan.⁵⁹ Prosedur pengembangan ADDIE dapat digambarkan pada gambar berikut.

Gambar 3. 1 *Prosedur Pengembangan ADDIE*



⁵⁹ Rahmat Arofah Hadi Cahyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Halaqa, Vol. 3 No. 1 (2019), 36

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan.

1. Analisis

Dalam tahapan ini akan dianalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar, beberapa hal yang akan dilakukan yaitu:

a. Penilaian Kebutuhan (*Need Assessment*)

Penilaian kebutuhan atau *Need Assessment* dilakukan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi yang ada, penilaian kebutuhan dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara yang berfungsi sebagai identifikasi produk seperti apa yang cocok dengan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan siswa. Aspek yang diobservasi ialah proses pembelajaran pada saat mata pelajaran SKI serta wawancara bersama dengan guru kelas dan siswa.

b. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Front-End Analysis dilakukan untuk mengumpulkan teknik atau cara yang dapat digunakan sebagai solusi dari kesenjangan kondisi yang ada.

Front-End Analysis terdiri dari:

1) Analisis pengguna, menganalisis karakteristik dari siswa kelas VIII

D MTsN 4 Pasuruan

- 2) Analisis teknologi, menganalisis teknologi untuk produk pengembangan
- 3) Analisis situasi, menganalisis kondisi sekolah dan fasilitasnya
- 4) Analisis kejadian penting, menganalisis spesifikasi mata pelajaran seperti KI, KD, muatan, dan kelas
- 5) Analisis tujuan, menganalisis tujuan mata pelajaran yang dipilih untuk dijadikan materi pembelajaran
- 6) Analisis media, menyimpulkan analisis-analisis sebelumnya untuk dijadikan sebagai media yang akan dikembangkan.

2. Desain

Tahapan desain merupakan tahap perancangan produk yang akan dibuat, hasil rancangan akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran SKI kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan dan divalidasi kepada validator. Desain atau perancangan dibuat dengan merumuskan tujuan pembelajaran, dimulai dengan pembuatan rencana jadwal penelitian, modifikasi struktur materi agar lebih mudah dipahami, alat evaluasi, penyusunan buku pedoman, instrumen kevalidan dan instrumen kepraktisan.

3. Pengembangan

Tahapan pengembangan dilakukan untuk merealisasikan produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *website application* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna atau praktisi lapangan yaitu guru mata pelajaran SKI kelas VIII D MTsN 4

Pasuruan sebagaimana pada tabel 3.1. Langkah selanjutnya melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator dan pengguna.

Tabel 3. 1 Validasi Ahli

Validasi Ahli	Nama Validasi Ahli
Ahli Materi	M. Imamul Muttaqin, M.Pd.I
Ahli Media	Ahmad Makki Hasan M.Pd
Ahli Pengguna	Zuhriyah M.Pd.I

4. Implementasi

Tahapan implementasi merupakan langkah nyata atau tahap uji coba pengembangan produk kepada subjek uji coba. Subjek uji coba terdiri dari dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek uji coba kelompok eksperimen dilakukan pada sebagian siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan dan sebagiannya lagi sebagai kelompok kontrol. Selain melakukan uji coba, juga dilakukan penyebaran angket respon siswa dan dilakukan analisis terhadap data tersebut.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengukur tingkat kesesuaian produk dengan yang dibutuhkan, dari evaluasi akan diketahui apakah pengembangan produk telah sesuai atautkah perlu adanya revisi. Penilaian tahapan evaluasi dilakukan berdasarkan pada penilaian validasi ahli sesudah uji coba dan umpan balik pengguna, instrumen yang digunakan pada tahap ini berupa angket respons (kuesioner) lalu hasilnya akan dijadikan sebagai standar acuan atau bahan perbaikan.

Dari penjelasan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan, prosedur dapat disimpulkan dengan tabel 3.2

Tabel 3. 2 Prosedur Penelitian

Tahapan	Penjelasan
<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat
<i>Design</i>	Merancang media pembelajaran, menyusun buku pedoman, peta kebutuhan, dan rancangan
<i>Development</i>	Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>website application</i> kemudian divalidasikan
<i>Implementation</i>	Mengujicobakan media pembelajaran berbasis <i>website application</i> dan menyebarkan angket respon siswa
<i>Evaluation</i>	Melakukan evaluasi serta perbaikan media pembelajaran berbasis <i>website application</i>

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Produk pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Produk akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian diuji cobakan kepada ahli pengguna atau praktisi lapangan sebagai calon pengguna.

Berikut ini adalah tiga tahap desain uji coba:

a. Pra Validasi

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, tujuannya ialah untuk mendapat kritik dan saran dari dosen pembimbing terkait kualitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis *website application* sebelum

divalidasi oleh para ahli. Masukan tersebut dimaksudkan agar produk yang dihasilkan lebih baik.

b. Validasi Ahli

Ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna atau praktisi lapangan (guru mata pelajaran SKI kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan) melakukan validasi terhadap media pembelajaran berbasis *website application* untuk mengetahui kekurangan yang masih ada, hasil dari ketiga validasi ahli akan menjadi bahan untuk perbaikan produk. Ahli materi menilai media pembelajaran ditinjau dari tiga komponen kelayakan yaitu aspek materi, pembelajaran, dan kebahasaan. Ahli media menilai media pembelajaran ditinjau dari aspek penyajian dan tampilan. Sedangkan guru mata pelajaran SKI kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan menilai semua komponen kelayakan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar.

c. Uji Coba

Setelah melalui validasi ahli dan perbaikan, dilakukan uji coba terbatas dengan mengambil sampel acak sebanyak tiga siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan yang kemudian dimintai kritik dan saran. Uji coba lapangan atau pada kelas bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berdasarkan penilaian siswa. Pengujian dilaksanakan melalui eksperimen dengan cara membandingkan hasil belajar dari dua kelompok, perbandingan diperoleh dari hasil mengerjakan tes evaluasi berupa *pre test* dan *post test* materi kemajuan peradaban dan

kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah. Sebagian dari jumlah siswa kelas akan menjadi kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberikan *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *website application*. Sedangkan sebagiannya lagi adalah kelompok kontrol dimana tidak diberikan *treatment* layaknya kelompok eksperimen. Media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh validator perlu disempurnakan kembali agar sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan sebagai calon pengguna.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media, ahli praktisi lapangan (guru kelas VIII D mata pelajaran SKI MTsN 4 Pasuruan), dan kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari penelitian ini berupa wawancara, instrumen kevalidan dan kepraktisan berupa kuesioner, tes hasil belajar, serta dokumentasi. Angket atau kuesioner kevalidan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan atau ahli pengguna, sedangkan instrumen kepraktisan diberikan pada siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan sebagai pengguna. Kuesioner disebarakan untuk mengetahui penilaian terhadap produk yang dihasilkan. Berikut ini adalah penjelasannya.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai dasar penelitian melalui percakapan dan tanya jawab dengan guru mata pelajaran SKI dan siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan. Kisi-kisi wawancara guru dan siswa sebagaimana pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Wawancara

Kisi-kisi	Indikator
Wawancara Guru	Jumlah siswa
	Proses pembelajaran
	Kendala dalam kegiatan pembelajaran
	Sumber dan media belajar yang digunakan siswa
	Hasil belajar siswa dalam pelajaran SKI
Wawancara Siswa	Minat pada pembelajaran SKI
	Minat pada media pembelajaran
	Ketersediaan media teknologi

b. Angket

Pengumpulan data melalui angket terdiri dari angket kevalidan, dan kepraktisan. Angket kevalidan dibagikan kepada ahli materi, ahli media, serta ahli pengguna yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran diukur menggunakan skala Likert dengan skor 4, 3, 2, dan 1 kemudian terdapat evaluasi berupa saran sebagai dasar revisi selanjutnya. Sedangkan angket kepraktisan dibagikan kepada siswa dengan jawaban “ya” atau “tidak”, kegunaannya untuk mengetahui respons baik kemudahan atau

kemenarikan produk media pembelajaran berbasis *website application*.

Adapun kisi-kisinya tercantum pada tabel 3.4 dan 3.5

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi

Aspek Penilaian	Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Pengguna
Materi	√		√
Pembelajaran	√		√
Kebahasaan	√		√
Penyajian		√	√
Tampilan		√	√

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa	Indikator
	Kejelasan gambar, animasi, teks, dan video
	Penyajian dan pemahaman terhadap materi
	Suasana pembelajaran
	Tampilan
	Pengaruh terhadap hasil belajar

c. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar atau tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa selama kurun waktu tertentu, jenis tes yang digunakan adalah tes evaluatif berupa *pre test* dan *post test* untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap target materi serta peringkatnya di dalam kelas. Tes evaluatif mengumpulkan data nilai tes materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam pada masa daulah Abbasiyah dengan kisi-kisi pada tabel 3.6 yang

menunjukkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *website application* pada mata pelajaran SKI.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar

Materi	Cakupan	Butir Soal
Kemajuan	Pengembangan ilmu pengetahuan	4
Peradaban dan	Penerbitan administrasi pemerintahan	5
	Politik dan militer	3
Kebudayaan Islam Masa Daulah Abbasiyah	Ekonomi (perdagangan, perindustrian, dan pertanian)	3
	Seni budaya	4
	Seni sastra	1
Jumlah:		20

d. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mempelajari dan menganalisis bahan-bahan tertulis maupun bahan-bahan mengenai situasi juga kondisi dalam proses penelitian pengembangan dilakukan.

4. Teknik Analisis Data

Data yang terdapat pada pengembangan media pembelajaran berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data berupa saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna dianalisis menggunakan teknik kualitatif. Sedangkan hasil dari pengisian instrumen kevalidan dan instrumen kepraktisan dianalisis menggunakan teknik kuantitatif. Data kualitatif mengenai saran dan masukan yang diperoleh dari ketiga ahli

sebagai data tambahan untuk memberi gambaran mengenai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk data hasil tes evaluatif akan dilakukan perbandingan rata-rata dari nilai kelas VIII D sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan, jika nilai rata-rata mengalami peningkatan atau bahkan melebihi KKM dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran berbasis *website application* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, begitu juga sebaliknya.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian pengumpul data kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kriteria skala yang telah ditentukan yaitu skala Likert dan skala Guttman. Skala Likert (*Likert Scale*) digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat, responden diminta untuk melengkapi kuesioner tingkat persetujuannya terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah ditetapkan peneliti.⁶⁰ Terdapat dua bentuk pertanyaan dalam skala Likert, bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif.⁶¹

Tabel 3. 7 Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2

⁶⁰ Hanafiah, Adang Sutredja, dan Iskandar Ahmaddien, *Pengantar Statistika* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2020), 113

⁶¹ Viktor Handrianus Pranatawijaya, dkk. *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. *Jurnal Sains dan Informatika*, Vol. 5 No. 2 (2019), 129

Sangat tidak setuju	1
---------------------	---

Skala Guttman digunakan untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran, skala ini hanya menyediakan dua pilihan jawaban, misalnya ya–tidak, baik–jelek, pernah–belum pernah, dan lain-lain. Data yang dihasilkan adalah data nominal, dimana jawaban positif diberi nilai 1 dan negatif diberi nilai 0.⁶² Pada penelitian pengembangan ini kata yang digunakan yaitu “ya-tidak”. Kemudian perolehan skor total dari jawaban diakumulasi. Berikut ini merupakan tabel skala Guttman.

Tabel 3. 8 Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Data yang didapat dari instrumen validasi kemudian diolah dengan menggunakan rumus validasi di bawah ini.⁶³

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor empirik yang diharapkan

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dalam distribusi skor dan persentase terhadap kriteria skala

⁶² Viktor Handrianus Pranatawijaya, dkk. *Pengembangan*, 129

⁶³ Sa’dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 158

penilaian yang telah ditentukan, persentase kriteria dan tingkat kevalidan hasil penilaian dijabarkan sebagai berikut.⁶⁴

Tabel 3. 9 Kriteria tingkat kevalidan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keputusan Uji
85,01 – 100,00	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup valid	Dapat digunakan, namun perlu di revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan

Pada tabel 3.7 disebutkan tingkat pencapaian, kriteria, dan keputusan uji. Media pembelajaran berbasis *website application* dapat diuji cobakan jika persentase mencapai 70%. Apabila masih di bawah 70%, maka perlu dilakukan revisi besar terhadap produk dengan memperhatikan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna (guru).

Analisis selanjutnya yaitu analisis data angket respons siswa yang dilakukan menggunakan skala Guttman untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran dengan pilihan jawaban tegas “ya-tidak”. Jawaban “ya” mendapat nilai 1, sedangkan jawaban “tidak” mendapat nilai 0. Hasil angket dianalisis menggunakan rumus dari sebagai berikut.⁶⁵

$$P = \frac{xi}{xmax} \times 100\%$$

⁶⁴ Sa’dun Akbar, *Instrumen*, 158

⁶⁵ Yuni Yamasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS. Surabaya, 04 Agustus 2010

Keterangan:

P = Persentase skor

X_i = Jumlah skor yang dipilih

X_{max} = Jumlah skor maksimal

Data hasil analisis di atas kemudian diperoleh kesimpulan mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran, persentase kriteria dan tingkat kepraktisan hasil penilaian dijabarkan sebagai berikut.⁶⁶

Tabel 3. 10 Kriteria tingkat kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keputusan Uji
$76 \leq P \leq 100$	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
$51 \leq P \leq 75$	Praktis	Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
$26 \leq P \leq 50$	Kurang Praktis	Boleh digunakan dengan revisi besar
$0 \leq P \leq 25$	Tidak Praktis	Tidak boleh dipergunakan

Berdasarkan kriteria pada tabel diatas media pembelajaran berbasis *website application* dapat digunakan dalam pembelajaran apabila persentase tingkat kepraktisan mencapai di atas 50%. Apabila tingkat persentase belum mencapai 50%, maka masih perlu dilakukan revisi besar terhadap produk berdasarkan kritik dan saran dari pengguna.

⁶⁶ Yuni Yamasari, *Pengembangan*, 04 Agustus 2010

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh *Lee & Owens* terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (*analysis*)

a. Penilaian Kebutuhan (*Need Assessment*)

Setelah dilakukan wawancara bersama dengan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam MTsN 4 Pasuruan yaitu ustazah Zuhriyah tepatnya pada tanggal 25 Januari 2022, diperoleh data bahwa guru menggunakan Lembar Kerja Siswa atau LKS saat pembelajaran luring (luar jaringan) dan membagikan *powerpoint* dengan pemahaman mandiri saat pembelajaran daring (dalam jaringan).

Dari keduanya, didapati masih kurang dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan. Beberapa permasalahan atau kendala yang sering dihadapi adalah kebutuhan dalam memahami, menganalisa, dan menceritakan karena muatan sejarah, literasi yang kurang, serta siswa yang mudah bosan. Ustazah Zuhriyah juga menuturkan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih sedikit

atau kurang maksimal dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga yang dimiliki guru guna mengembangkan sumber dan media pembelajaran yang inovatif.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang menggunakan LKS dan *powerpoint* dirasa kurang menarik mikarena banyak tulisan, memiliki spasi yang rapat, kurang ilustrasi, serta minim gambar sehingga mudah jemu. Siswa lebih menyukai media belajar yang berbau teknologi, mereka memiliki gadget yang memadai dan ingin menjadikannya bermanfaat pula untuk menambah ilmu pengetahuan.

b. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Kurikulum yang diterapkan di MTsN 4 Pasuruan ini adalah kurikulum 2013, kurikulum ini khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII memuat beberapa kompetensi yang harus dicapai oleh para siswa. Kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KI	Kompetensi Inti	KD	Kompetensi Dasar
1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	3.2	Menganalisis perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli	4.1	Menyusun peristiwa-peristiwa penting dari

	(toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya		proses berdirinya Daulah Abbasiyah
3	Menganalisis dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4.2	Menyajikan hasil analisis tentang perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah
4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori		

Dari analisis di atas, perlu adanya sebuah solusi yang dapat membantu menarik siswa agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Produk yang cocok adalah media pembelajaran berbasis *website application*. Media dibuat dengan desain semenarik mungkin agar siswa tidak mudah bosan. Media disertai gambar, animasi, dan ilustrasi yang memadai, penggunaan huruf ditulis padat dengan jarak yang tidak terlalu rapat disesuaikan dengan kebutuhan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Dengan media ini pula, pembelajaran akan lebih praktis tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Kebutuhan media pembelajaran berbasis *website application* menjadi sangat penting dikarenakan pemahaman siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang untuk mendorong peningkatan hasil belajar sehingga mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

2. Tahap Desain (*design*)

Pada tahapan ini dirumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website application*. Adapun indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran tersaji di tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Indikator dan Tujuan Pembelajaran

	Indikator		Tujuan
3.1.2	Menyimpulkan perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Abbsiyah	1	Siswa mampu memahami perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Abbsiyah dengan benar
4.1.2	Menganalisis perkembangan peradaban Islam masa Daulah Abbsiyah	2	Siswa mampu menganalisa perkembangan peradaban Islam masa Daulah Abbsiyah dengan baik
4.2.1	Menyimpulkan perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah	3	Siswa mampu menceritakan perkembangan peradaban Islam masa Daulah Abbsiyah dengan tepat dan runtut

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, berikutnya adalah merancang produk media pembelajaran berbasis *website application*, rancangan media terinspirasi oleh salah satu aplikasi belajar dalam jaringan

(online) yaitu Ruang Guru. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan Flutter, sedangkan basis data atau *database* memakai Firebase dari Google. Media pembelajaran berbasis *website application* diberi nama Hikayaat oleh peneliti karena penyampaian materi sejarah kebudayaan Islam dilakukan tidak secara langsung melainkan berangsur-angsur, selaras dengan arti *hikayaat* (jamak dari bahasa arab حكاية) yaitu beberapa kisah, cerita, narasi, dan hikayat.

Media Hikayaat dapat diakses melalui web <https://hikayaat.web.app>, dari segi desain terdiri dari empat bagian, yaitu beranda, halaman bab, halaman isi, dan halaman inti. Untuk lebih jelasnya media pembelajaran berbasis *website application* dapat dilihat pada Gambar 4.1. Siswa-siswi hanya perlu mendaftar dengan akun Google mereka, hikayaat pun bisa diakses secara langsung di *smartphone*, tablet, laptop dan komputer yang tersambung ke internet.

Gambar 4. 1 Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Website Application



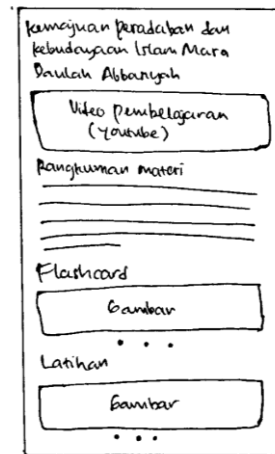
Beranda



Halaman Kelas



Halaman Bab



Halaman Inti

Adapun uraian mengenai garis besar media Hikayaat dijelaskan pada uraian berikut ini:

a. Beranda

Beranda atau halaman utama memuat kelas yang akan dipilih meliputi kelas VII, VIII, dan IX. Desain ikon kelas diintegrasikan dengan gambaran materi yang akan dipelajari pada jenjang tersebut, seperti kelas VIII ikon kelas merupakan siluet dari masjid Agung Samarra mengenalkan materi Daulah Abbasiyah dan siluet dari Shalahuddin Yusuf al-Ayyubi mengenalkan materi Daulah Ayyubiyah.

b. Halaman Kelas

Pada halaman kelas terdapat daftar bab dari jenjang yang dipilih, seperti kelas VIII ada 5 bab dengan spesifikasi bab pertama Daulah Abbasiyah membangun peradaban Islam, bab kedua kejayaan intelektual ilmuwan dan ulama Islam Daulah Abbasiyah, bab ketiga kemajuan peradaban Islam masa Daulah Ayyubiyah, bab keempat pemimpin besar dan kiprah

ilmuwan Islam Daulah Ayyubiyah, terakhir bab kelima yaitu Daulah Mamluk pelanjut kemajuan kebudayaan Islam.

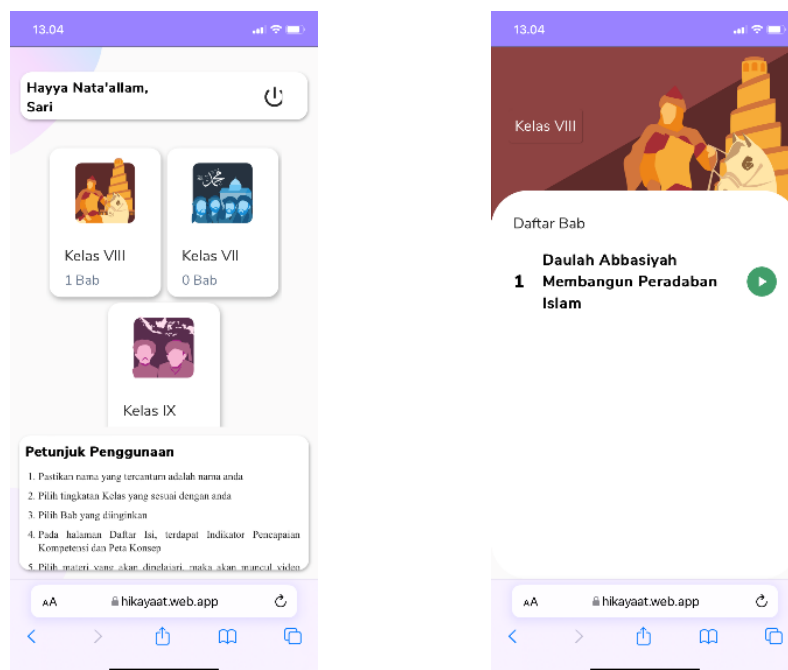
c. Halaman Bab

Halaman bab berisi sub bab atau materi yang akan dipelajari, indikator pencapaian kompetensi (IPK) sebagai penanda pencapaian kompetensi dasar, dan *pop-up* peta konsep atau *mindmap* yang berguna dalam menentukan gambaran umum serta informasi baru.

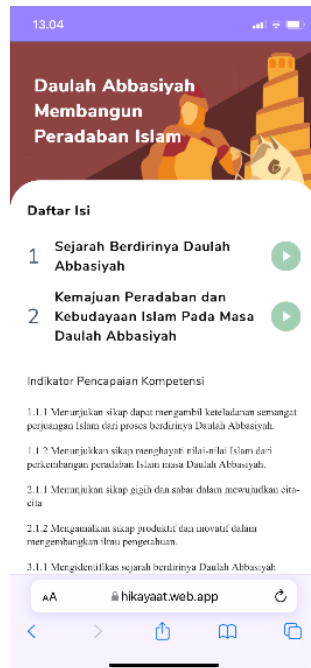
d. Halaman Inti

Halaman inti adalah halaman utama media, di dalamnya ada video pembelajaran, ringkasan materi, *flashcard*, dan latihan yang dipilih dari halaman-halaman sebelumnya. *Flashcard* ada kartu bergambar yang memuat suatu informasi guna mempermudah ingatan, sedangkan latihan berisi contoh pertanyaan dan jawaban seputar materi yang dipelajari.

Gambar 4. 2 Media Pembelajaran Hikayaat



Beranda



Halaman Bab

Halaman Kelas



Halaman Inti

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahapan ketiga ini, produk media pembelajaran berbasis *website application* yang telah dikembangkan atau Hikayaat divalidasikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna. Data yang dihasilkan berupa data kuantitatif yang berasal dari penilaian instrumen serta data kualitatif yang didapat dari saran dan masukan validator.

a. Data Validasi Ahli Materi

Kevalidan media pembelajaran pertama dari ahli materi, penilaian meliputi aspek materi, pembelajaran, dan kebahasaan. Validator materi merupakan seorang yang pakar dalam suatu materi, dalam hal ini adalah materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah termasuk pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam

kelas VIII. Ahli materi adalah M. Imamul Muttaqin, M.Pd.I yang menjabat sebagai dosen pendidikan agama Islam di UIN Malang.

Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Nilai Validasi (%)	Kriteria	Keterangan
1	Materi	11	97,5%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	Pembelajaran	20			
3	Kebahasaan	8			

Nilai validasi dari ahli materi didapatkan dari skor yang dicapai yaitu 39 dibagi dengan skor yang diharapkan yaitu 40 kemudian dikali 100%. Data hasil validasi ahli materi yaitu 97,5% bila dikategorikan pada instrumen perangkat pembelajaran milik Akbar, materi dalam media pembelajaran Hikayaat sangat valid dan dapat langsung digunakan tanpa ada revisi dikarenakan masuk dalam interval 85,01% - 100%. Kesesuaian dengan KI dan KD, ketepatan cakupan materi, ketepatan penggunaan kaidah bahasa yang digunakan, ketepatan pemilihan kosakata dalam materi, kedalaman materi, konsistensi penyajian materi, sistematika dalam penyajian materi, kemudahan memahami materi, kualitas penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis *website application* atau Hikayaat sangat baik, serta memiliki kejelasan materi yang baik.

b. Data Validasi Ahli Media

Kevalidan selanjutnya dari ahli media, validator media adalah Ahmad Makki Hasan, M.Pd yan menjabat sebagai dosen di UIN Malang.

Aspek yang dinilai seputar penyajian dan tampilan media pembelajaran berbasis *website application*.

Tabel 4. 4 Data Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Nilai Validasi (%)	Kriteria	Keterangan
1	Penyajian	22	92,5%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	Tampilan	15			

Nilai validasi dari ahli pengguna didapatkan dari skor yang dicapai yaitu 37 dibagi dengan skor yang diharapkan yaitu 40 kemudian dikali 100%. Data hasil validasi ahli media adalah 92,5% masuk dalam kategori interval 85,01% - 100% yang dapat digunakan tanpa ada revisi. Tampilan media pembelajaran, urutan penyajian, kelengkapan informasi, fleksibilitas penggunaan, pemilihan komponen yang tepat dan menarik, kesesuaian gambar, *flashcard*, video, dengan narasi, serta keserasian warna, teks, gambar, animasi, dan video yang sangat baik. Media pembelajaran Hikayaat ini juga memiliki petunjuk penggunaan, variasi pembelajaran, dan kemudahan penggunaan yang baik.

c. Data Validasi Ahli Pengguna

Kepraktisan media pembelajaran berbasis *website application* atau Hikayaat dinilai oleh ahli pengguna meliputi aspek materi, pembelajaran, kebahasaan, penyajian dan tampilan. Ahli pengguna merupakan guru mata pelajaran SKI kelas VIII D di MTsN 4 Pasuruan, Ibu Zuhriyah, M.Pd.I.

Tabel 4. 5 Data Validasi Ahli Pengguna

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Nilai Validasi (%)	Kriteria	Keterangan
1	Materi	7	92,5%	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2	Pembelajaran	6			
3	Kebahasaan	4			
4	Penyajian	12			
5	Tampilan	8			

Nilai validasi dari ahli pengguna didapatkan dari skor yang dicapai yaitu 37 dibagi dengan skor yang diharapkan yaitu 40 kemudian dikali 100%. Data hasil validasi ahli pengguna kemudian diinterpretasi berdasarkan pada instrumen perangkat pembelajaran milik Akbar maka nilai validasi 92,5% masuk pada tingkat pencapaian interval 85,01% - 100% yang artinya produk baik segi materi dan media sangat valid sehingga dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar tanpa ada revisi. Selain data kuantitatif, validasi juga didukung dengan data kualitatif yang diambil dari kritik dan saran ahli pengguna. Adapun kritik dan saran dari Ibu Zuhriyah yaitu media pembelajaran berbasis *website application* sudah bagus, untuk warna dari *powerpoint* yang ada pada video pembelajaran hendaknya dibuat lebih mencolok agar terlihat lebih segar dan ceria.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahapan ini adalah tahap penerapan produk, tujuannya guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba

terbatas dilakukan bersama tiga siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan, dari hasil pengamatan ketiga siswa cukup positif dan bahkan antusias saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website application*.

Adapun subjek uji coba lapangan merupakan kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan, dengan pengelompokan nomor presensi awal sebagai kelompok kontrol dan nomor presensi terakhir sebagai kelompok eksperimen.

Berikut ini adalah gambaran saat dilakukan tahap implementasi.

Gambar 4. 3 Guru Memberikan Penjelasan Awal



Gambar 4.3 memperlihatkan guru memberikan penjelasan kepada siswa terkait apa itu media pembelajaran berbasis *website application* baik dari segi pengaplikasian maupun kegunaan. Pertama guru menuliskan URL media di papan tulis kemudian siswa mengaksesnya menggunakan *smartphone* masing-masing. Media juga bisa diakses oleh siswa yang berhalangan hadir di kelas, cukup bermodal *smartphone*, tablet, laptop ataupun komputer yang tersambung ke internet.

Gambar 4. 4 Siswa Menggunakan Media Hikayaat



Berdasarkan gambar 4.4, siswa nampak lebih tertarik dan fokus dalam pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran Hikayaat sehingga dapat menyukkseskan kegiatan belajar mengajar.

Gambar 4. 5 Siswa Mengerjakan Tes Hasil Belajar



Gambar di atas memperlihatkan siswa sedang mengerjakan tes hasil belajar mengenai materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah dengan mudah setelah menggunakan media pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil belajar siswa dikatakan meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website application* atau media Hikayaat. Hal ini terlihat dari hasil *post test* yang telah melebihi kriteria

ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 80,3125, yang artinya siswa memahami materi dengan baik.

Setelah mengikuti kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *website application*, kelompok eksperimen dimintai untuk mengisi angket respon siswa sesuai kisi-kisi yang ada dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Tabel 4. 6 Tabel Data Angket Respon Siswa

No. Presensi	Pertanyaan ke-									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
18	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
19	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
20	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
21	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
22	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
23	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
24	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
25	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
26	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
27	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
28	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
29	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
30	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
31	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
32	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

Validasi diperkuat dengan data kualitatif dari kritik dan saran siswa mengenai produk media, kritik dan saran keseluruhan mendapat respon positif yaitu siswa menyukai dan tertarik media pembelajaran berbasis

website application atau Hikayaat. Dengan media ini, siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan mendapatkan lebih banyak pengetahuan sehingga hasil belajar mereka meningkat.

5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahapan terakhir adalah evaluasi, dari sini diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dan layak untuk dipergunakan. Evaluasi berlandaskan pada saran dan masukan tim ahli serta respon siswa sebagai subjek uji coba. Setelah dilakukan revisi maka didapatkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah yang bernama Hikayaat sangat valid menurut ahli materi dan ahli media, menurut pengguna yaitu guru sejarah kebudayaan Islam dan siswa kelas VIII juga sangat praktis, mampu menarik minat, serta membantu mencapai kompetensi yang diharapkan. Sehingga produk media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Hasil Uji Coba Produk

Proses diawali dengan menentukan sampel kemudian mempersiapkan situasi dan kondisi yang ideal serta sarana dan prasarana, didapati uji coba produk dilakukan terhadap siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa. Dalam pelaksanaannya, subjek

uji coba dibagi menjadi dua kelompok. Nomor presensi 1 hingga 16 berperan sebagai kelompok kontrol dan nomor presensi 17 hingga 32 sebagai kelompok eksperimen.

Selanjutnya uji coba dilakukan dengan *pre test*, kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dicapai adalah 70. Kelompok eksperimen akan mendapat *treatment* berupa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website application* atau Hikayaat. Sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa artinya tidak diberi perlakuan atau tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *website application*.

Proses terakhir adalah melakukan *post test*, baik pada kelas kontrol maupun eksperimen. Serangkaian tahapan diakhiri dengan pengumpulan data guna mengetahui hasil *pre test* dan *post test* dari kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan. Berikut adalah pemaparan data *pre test* dan *post test* dari kelas eksperimen.

Tabel 4. 7 Data Pre Test dan Post Test Siswa Kelompok Eksperimen

No.	Nama Siswa	Hasil Pre Test	Hasil Post Test
1	Nabila Nurdiana	15	75
2	Naila Saidah	75	100
3	Nanda Putri Hidayat	30	70
4	Nayla Fitri Amalia	70	90
5	Nur Fadilah	45	90
6	Nur Mazaya Khurin'in	20	90
7	Qorina Aisyah Tjindar Insani	70	90
8	Raisya Fadhilah	50	70
9	Risma Diniarti	45	70

10	Sela Sabrina	55	80
11	Septyan Dwi Ramadhani Putri	25	75
12	Sindi Andayani	45	70
13	Siti Dwi Ilmiah	35	70
14	Siti Nur Qomaria	15	95
15	Wulan Safitri	50	80
16	Zaskia Andes Meylani	25	70
	Jumlah	670	1.285
	Rata-rata	41,875	80,3125

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *website application*, dibuktikan dengan rata-rata hasil *post test* lebih tinggi daripada rata-rata hasil *pre test* dengan nilai 80,3125 dan 41,875. Berbeda dengan kelompok lainnya, berikut ini adalah pemaparan data *pre test* dan *post test* kelompok kontrol.

Tabel 4. 8 Data Pre Test dan Post Test Siswa Kelompok Kontrol

No.	Nama Siswa	Hasil Pre Test	Hasil Post Test
1	Abigiel Khyesa	40	60
2	Alfi Mirza Salsabila	40	50
3	Ambarwati	55	55
4	Asmawati	15	30
5	Bintang Dwita Lestari	35	70
6	Dina Kholida	50	55
7	Endah Laily Mumtazzah	50	80
8	Erin Wahyuni	50	55
9	Ilzamillah	65	80
10	Inasul Cameliatus Solikha	50	50
11	Jihan Nabila Azizah	50	65
12	Kamilatun Najwa	15	65

13	Karimatul Mahmudah	60	75
14	Khoirun Nisa	45	75
15	Lailatul Maghfiroh	50	75
16	Livia Ardilla	60	65
	Jumlah	730	930
	Rata-rata	45,625	58,125

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil *pre test* yang diperoleh siswa kelompok kontrol adalah 45,625 dan rata-rata hasil *post test* adalah 58,125. Terdapat perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah pembelajaran walaupun perbedaannya tidak setinggi pada kelompok eksperimen.

Dari kedua tabel tersebut 4.3 dan 4.4, hasil *post test* kelompok eksperimen menunjukkan nilai lebih baik daripada hasil *post test* kelompok kontrol. Nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat sebanyak 38,4375 dan kelompok kontrol sebanyak 12,5. Adapun selisih dari nilai 80,3125 dan 58,125 adalah 22,1875, jika dipersentasekan menjadi $58\% - 42\% = 16\%$. Sehingga diperoleh kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *website application* mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam mampu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan KKM yang diharapkan.

Tabel 4. 9 Interpretasi Hasil Angket Respon Siswa

No.	Deskriptor	Nilai	Persentase (%)	Nilai Validasi	Kriteria Kepraktisan
1	Kejelasan gambar, animasi, teks, dan video	32	100%	95,7%	Sangat praktis serta dapat

2	Penyajian dan pemahaman terhadap materi	28	87,5%	digunakan tanpa revisi.
3	Suasana pembelajaran	31	97%	
4	Tampilan	30	94%	
5	Pengaruh terhadap hasil belajar	32	100%	





Berdasarkan hasil angket respon siswa yang telah dijabarkan sebelumnya dapat diperoleh kesimpulan bahwasannya sebagian besar jawaban siswa ialah “Ya” dengan nilai validasi 95,7% berada pada interval 76% - 100% yang berarti media pembelajaran berbasis *website application* sangat praktis serta bisa digunakan tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mudah memahami media pembelajaran dan seluruh komponen dalam media pembelajaran jelas, siswa menjadi tertarik dan dapat memahami materi yang disajikan. Media serta kegiatan pembelajaran di dalamnya dapat membangkitkan semangat belajar siswa, tampilannya pun menarik. Media pembelajaran Hikayat ini terbukti dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Revisi Produk

Setelah produk melalui tahapan-tahapan di atas, masukan atau saran-saran dari dosen pembimbing, tim ahli serta pengguna dilakukan revisi yang mana tujuannya agar pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Adapun revisinya sebagai berikut.

Tabel 4. 10 Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran Berbasis Website

Application untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

No.	Sebelum Revisi	Masukan/Saran	Sesudah Revisi
1		<p>Warna <i>powerpoint</i> dalam video pembelajaran hendaknya dibuat lebih mencolok</p>	
2		<p>Di beri keterangan judul media pembelajaran dan diberi tambahan <i>copyright</i> atau sejenisnya yang menghubungkan pada pengembang media</p>	

D. Kajian Produk Akhir

Inovasi dan kreativitas sangat diperlukan dalam memaju kembangkan dunia pendidikan, lebih-lebih sebagai solusi dalam mengatasi tantangan permasalahan-permasalahan yang ada tidak terkecuali pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dari pembelajaran SKI siswa diharapkan mampu mengambil ibrah atau hikmah pelajaran dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, mengembangkan kebudayaan

dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang. Namun realitanya pembelajaran SKI masih kurang mencapai tujuan yang diharapkan.

Zaman yang semakin maju serta teknologi yang semakin berkembang pesat juga harus imbang atau selaras dengan kualitas pendidikan saat ini, dalam mengikuti perkembangan tersebut seyogyanya guru dituntut untuk mampu menggunakan alat dan teknologi yang ada. Hal ini juga agar menciptakan atmosfer pembelajaran yang sesuai harapan dan lebih berkesan, salah satu yang bisa diupayakan adalah dengan mengembangkan kemampuan dan keterampilan komponen penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran.

Sebagai salah satu bentuk pengembangan, produk hasil penelitian pengembangan yang telah divalidasi ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna atau praktisi lapangan, serta uji coba dan direvisi menghasilkan media Pembelajaran SKI materi kemajuan peradaban kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah berbasis *website application* yang bernama Hikayat adalah sebuah hasil pengembangan komponen pembelajaran khusus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media Pembelajaran SKI berbasis *website application* ini merupakan jenis media aplikasi web dimana didalamnya terdapat gambar, animasi, ilustrasi, teks, peta konsep, video pembelajaran, ringkasan materi, *flashcard*, dan latihan. Produk media yang sudah diperbaiki perlu dikaji untuk melihat bentuk akhir produk yang sesuai dengan tinjauan pustaka.

E. Keterbatasan Penelitian

Dari kajian yang telah diuraikan, media pembelajaran berbasis *website application* mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini mempunyai beberapa kelebihan. Media pembelajaran dapat diakses kapanpun dan dimanapun tidak terbatas ruang dan waktu, bisa digunakan di segala gadget atau perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer asal tersambung dengan internet. Tentunya dengan hal tersebut para siswa bisa mengulas kembali materi dengan praktis dan mudah, lebih-lebih bermanfaat untuk kegiatan *blended learning* dengan keterbatasan jam pelajaran. Kelebihan lainnya media pembelajaran Hikayat menggunakan teknologi yang menarik minat siswa untuk fokus belajar dan tampilan atau desain yang digunakan minimalis, banyak gambar, sehingga tidak mudah bosan. Materi yang dipelajari menjadi terasa lebih mudah dipahami, hasil belajar siswa sesuai dengan harapan.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, media pembelajaran berbasis *website application* untuk saat ini masih terfokus materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah, juga mempunyai kekurangan yaitu pengembangan hanya bisa dilakukan di sekolah yang mendukung kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi, sehingga belum tentu cocok untuk diterapkan pada permasalahan di sekolah lainnya serta pada proses pembuatan media pembelajaran dibutuhkan keahlian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan adalah sebagai berikut:

1. Desain dari media pembelajaran berbasis *website application* dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, juga kebutuhan lapangan yang kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta divalidasi oleh ahli materi, media, dan pengguna. Dari proses tersebut, desain media pembelajaran berbasis *website application* diberi nama Hikayaat, adapun fokus materinya pada kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiya. Hikayaat terdiri dari 4 bagian, yaitu beranda, halaman bab, halaman isi, dan halaman inti yang dilengkapi gambar, animasi, ilustrasi, teks, peta konsep, video pembelajaran, ringkasan materi, flashcard, serta latihan.
2. Penerapan media pembelajaran berbasis *website application* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil *pre test* dan *post test*, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat sebanyak 38,4375 sedangkan kelompok kontrol hanya 12,5. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yaitu kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan presensi 17 hingga 32 yang kegiatan belajar

mengajarnya menggunakan media pembelajaran SKI berbasis *website application* atau Hikayaat dengan pembelajaran kelompok kontrol presensi 1 hingga 16 yang tidak menggunakan media Hikayaat.

3. Kelayakan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI dari penilaian ahli media dan ahli materi adalah sangat layak. Dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi meliputi materi, pembelajaran, dan kebahasaan didapati tingkat validitas produk masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 97,5%. Sedangkan dari ahli media didapati tingkat validitas produk masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 92,5% yang meliputi aspek penyajian dan tampilan. Sehingga media pembelajaran pembelajaran berbasis *website application* layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Kualitas media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan dinilai sangat baik. Selaras dengan tingkat kepraktisan produk meliputi materi, pembelajaran, kebahasaan, penyajian dan tampilan masuk dalam kategori sangat praktis dengan nilai 92,5% oleh ahli pengguna. Hal ini diperkuat dengan *feedback* positif siswa serta angket respon siswa yang mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website application* mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang bernama Hikayaat diharapkan

dapat menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs dan yang sederajat, khususnya pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah. Dalam penggunaan dan penyempurnaan media pembelajaran ini maka disarankan:

1. Bagi Guru

- a. Hendaknya guru mempelajari dan memahami isi media pembelajaran berbasis *website application* beserta unsur di dalamnya
- b. Hendaknya guru mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam penggunaan media serta mengalokasikan waktu yang tepat dan ideal agar penggunaan media pembelajaran berbasis *website application* berjalan dengan maksimal
- c. Guru dapat membuat, berpartisipasi, melengkapi atau menyempurnakan media pembelajaran berbasis *website application* pada materi lain

2. Bagi Siswa

- a. Hendaknya siswa mempunyai pengetahuan untuk mengoperasikan *smartphone*, tablet, laptop dan komputer guna memudahkan akses ke media pembelajaran
- b. Hendaknya siswa sudah mempunyai akun Google sebagai syarat mendaftar di media Hikayat

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa masih terbatas, untuk

peneliti selanjutnya dapat mengembangkan materi lain yang lebih luas

- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa diterapkan pada jenjang MTs dan yang sederajat, kedepannya bisa diterapkan untuk jenjang lainnya.

Hikayaat atau produk media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa digunakan sebagai salah satu bahan pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Saat ini media masih terfokus pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah yang meliputi bidang pengembangan ilmu pengetahuan, penertiban administrasi pemerintahan, politik dan militer, sosial, ekonomi, seni budaya, serta seni sastra.

4. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penyebarluasan media pembelajaran berbasis *website application* kepada sasaran yang lebih luas hendaknya memperhatikan hal-hal di antaranya, sebelum menyebarluaskan produk terlebih dahulu dievaluasi dan disesuaikan dengan situasi serta kondisi sasaran yang dituju, seperti tersedianya internet, baik *wi-fi* milik sekolah maupun paket data, adanya *smartphone*, tablet, laptop dan komputer guna mengoperasikan media. Tidak lupa sosialisasi terhadap pihak-pihak yang bersangkutan.

Dalam penelitian dan pengembangan produk media lebih lanjut, subjek penelitian dapat dikembangkan pada subjek yang lebih luas tentunya dengan

memperhatikan keadaan sekitar. Guru sejarah kebudayaan Islam mempunyai pilihan untuk menggunakan media pembelajaran Hikayaat sebagai penunjang pemahaman pembelajaran dan membantu meningkatkan hasil belajar pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Laili Nur. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Tulungagung*, Thesis MA. IAIN Tulungagung, 2021.
- Akbar, Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Amrullah, Usep Mudani Karim dan Abdul Azis. *Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 7 No. 1, 2019.
- Aslan, dan Suhari. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Pontianak: Razka Pustaka, 2018.
- Aryaningrum, Kiki. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI di SMA Negeri 9 Palembang*. *Media Penelitian Pendidikan*, Vol. 10 No. 2, 2016.
- Bruno, Vince, Audrey Tam, dan James Thom. *Characteristics of Web Applications that Affect Usability: A Review*. Artikel disajikan pada 17th Australasian Computer Human Interaction Conference, tanggal 21-25 November. Australia: Canberra, 2005.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hadi. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. *Halaqa*, Vol. 3 No. 1, 2019.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagois*. Parepare: Kaffah Learning Center, 2019.
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

- Hanafiah, Adang Sutedja, dan Iskandar Ahmaddien. *Pengantar Statistika*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2020.
- Hasan, Muhammad dkk. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Grup, 2021.
- Kusen. *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Cilacap*, Thesis MA. Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019.
- Lubis, Dwi Muthia Ridha, dkk. *Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Islamic Education, Vol. 1 No. 2, 2021.
- Matondang, Zulkifli dkk. *Evaluasi Hasil Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Mindanda, Arsyi. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik: Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery, 2018.
- Mulyani, Sri dan Muhammad Latif. *Sejarah Kebudayaan Islam untuk MTs dan yang Sederajat Kelas VIII*. Surakarta: Putra Nugraha.
- Munari, Aip Suprpto, Muhammad Yusril Helmi Setyawan, dan M. Nurkamal Fauzan. *Panduan Lengkap: Algoritma Haversine Formula pada Sistem Monitoring Mahasiswa Internship Berbasis GPS*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- Nasution, Nurliana. Nizwardi Jalinus, dan Syahril. *Buku Model Blended Learning*. Pekanbaru: Unilak Press, 2019.
- Ovan, dan Andika Saputra. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020.
- Peraturan Menteri Agama No. 912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madarasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, dkk. *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. Jurnal Sains dan Informatika, Vol. 5 No. 2, 2019.

- Purba, Ramen A dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Ramadhan, Ossi Marga dan Tarsono. *Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Google Classroom Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa*. JINOP, Vol. 6 No. 2, 2020.
- Rasyid, Abdul. *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi*. Scolae, Vol. 1 No. 1, 2018.
- Rasyid, Moh. Zaiful, Mustajab, dan Aminol Rosyid Abdullah. *Prestasi Belajar*. Batu: Literasi Nusantara, 2019.
- Sa'ad, Muhammad Ibnu. *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: Gramedia, 2020.
- Sari, Ani Oktarini, Ari Abdilah, dan Sunarti. *Web Programming*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.
- Siagian, Nancy Florida dkk. *Guru dan Perubahan: Peran Guru di Dunia Pendidikan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia*. Surabaya: Global Aksara Pers, 2021.
- Subhan, Muh. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VIII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020.
- Susanto, Heri dan Helmi Akmal. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, 2019.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.
- Yamasari, Yuni. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS. Surabaya, 04 Agustus 2010.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551.354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 18110103
Nama : SARI SALSABILA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Hj. SULALAH, M.Ag
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE APPLICATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	2021-11-04	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Revisi Judul	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
2	2021-11-04	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Revisi Judul	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
3	2021-11-18	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi BAB I	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
4	2021-12-07	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi BAB II dan III	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
5	2021-12-09	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Hasil Revisi BAB I, II, III, dan ACC Proposal Skripsi	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
6	2022-01-26	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi Hasil Revisi Seminar Proposal	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
7	2022-01-31	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi Instrumen Validasi Penelitian	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
8	2022-03-04	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi BAB IV	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
9	2022-03-10	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Hasil Revisi Bab IV	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
10	2022-03-17	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi BAB V	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
11	2022-03-24	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Hasil Revisi BAB V	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
12	2022-04-07	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi Keseluruhan BAB I-V	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
13	2022-04-13	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Revisi dan ACC Sidang Skripsi	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang : 11 Mei 2022
Dosen Pembimbing 1

Dr. Hj. SULALAH, M.Ag

Kajur / Kaprodi,

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 44/Un.03.1/TL.00.1/01/2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

13 Januari 2022

Kepada
Yth. Kepala MTsN 4 Pasuruan
di
Pasuruan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Sari Salsabila
NIM : 18110103
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Application untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan
Lama Penelitian : Januari 2022 sampai dengan Maret 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddeмик



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Bukti Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PASURUAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4**

*Jalan Raya No.45 Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan
Telp. (0343)613303 KodePos 67173 Email : mtsnwonorejo@gmail.com*

SURAT KETERANGAN

Nomor: 125/Mts.13.09.04/PP.00.5/04/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. LUQMAN HAKIM, S.Pd
NIP : 196808161999031002
Pangkat /Golongan : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala MTs Negeri 4 Pasuruan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa saudara :

Nama : SARI SALSABILA
NIM : 18110103
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester-Tahun Akademik : Genap-2021/2022
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website
Application untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Mata Pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan**

Telah melaksanakan Penelitian di MTs Negeri 4 Pasuruan mulai bulan Januari 2022 sampai dengan Maret 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pasuruan, 12 April 2022
Kepala Madrasah

Luqman Hakim



Lampiran 4 Instrumen Wawancara Guru

**TRANSKRIP WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN
KELAS VIII D MTSN 4 PASURUAN**

A. Tujuan Wawancara

Untuk mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas serta kendala di dalam mengajar SKI, khususnya materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah

B. Narasumber

Guru mata pelajaran SKI kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan

C. Pelaksanaan Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa/25 Januari 2022

Waktu : 11.40 – 13.20 WIB

Tempat : MTsN 4 Pasuruan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah siswa di kelas VIII D?	Kelas VIII D berjumlah 32, seluruhnya siswi perempuan
2	Bagaimana proses pembelajaran dan karakteristik siswa saat jam pelajaran SKI?	Pembelajaran dilakukan dengan 50-50 artinya sebagian siswa berada di rumah (daring), sebagiannya lagi di madrasah (luring) secara bergantian menurut absen. Proses pembelajaran dimulai dari mempelajari dilanjut dengan pre-test, diterangkan dan tanya jawab, post-test, terakhir penugasan. Karakteristiknya sedikit minat serta perhatian, respon lumayan tetapi belum semua mencapai harapan, kurang lebih begitu
3	Apa saja sumber dan media pembelajaran yang digunakan siswa ketika proses pembelajaran mata pelajaran SKI?	Untuk sumber dan media pembelajaran daring disediakan <i>powerpoint</i> yang dikirim ke <i>whatsapp</i> grup kelas, sedangkan pembelajaran yang di sini (luring) menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa), bagi yang belum punya LKS diberi <i>printout</i> resume
4	Dengan pembelajaran menggunakan LKS dan <i>powerpoint</i> , apakah sudah dirasa	Pemahaman siswa masih kurang, ketika tatap muka dioptimalkan dan dipadukan dengan apa yang disiapkan, karena keadaan yang darurat dan serba terbatas

	cukup untuk memberikan pemahaman kepada siswa?	
5	Apa saja permasalahan atau kendala yang sering muncul ketika proses pembelajaran SKI?	Kendalanya membutuhkan penggambaran karena muatan-muatannya sejarah, diperlukan proyektor, literasi yang kurang, dan siswa mudah bosan
6	Untuk mengatasi hal itu, bagaimana cara yang ibu lakukan?	Cara yang dilakukan pembelajaran dengan kegiatan menempel kertas menggunakan lem, kertas satu berisi soal, kertas dua berisikan jawaban, siswa mencocokkan keduanya
7	Apakah hasil belajar siswa sudah sesuai dengan KKM yang diharapkan?	Hasil belajar siswa masih belum sesuai harapan
8	Apakah ketika proses pembelajaran sering menggunakan sumber dan media belajar yang memanfaatkan teknologi?	Penggunaan teknologi kurang maksimal, memanfaatkan sedikit-sedikit sebagai tambahan referensi
9	Bagaimana proses pembelajaran SKI pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam pada masa daulah Abbasiyah?	Proses pembelajaran seperti tadi, pembelajaran daring menggunakan <i>powerpoint</i> dan luring di madrasah menggunakan LKS
10	Menurut ibu, apakah perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa?	Sangat perlu dikembangkan media demi menunjang kegiatan pembelajaran yang diharapkan

Lampiran 5 Instrumen Wawancara Siswa

**TRANSKRIP WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN
KELAS VIII D MTSN 4 PASURUAN**

A. Tujuan Wawancara

Untuk mengetahui minat siswa dengan SKI, pendapat tentang media pembelajaran, serta kendala dalam mempelajari SKI khususnya pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah

B. Narasumber

Siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan tahun pelajaran 2021/2022

C. Pelaksanaan Wawancara

Hari/Tanggal : Rabu/02 Februari 2022

Waktu : 12.15 – 13.00 WIB

Tempat : MTsN 4 Pasuruan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelajaran SKI menurut kalian?	SKI biasa saja dalam artian pelajarannya lumayan rumit
2	Apakah LKS dan <i>powerpoint</i> yang kalian gunakan dalam pembelajaran SKI cukup menarik minat dalam pembelajaran?	LKS dan <i>powerpoint</i> biasa karena penggambarannya kurang
3	Dengan LKS dan <i>powerpoint</i> , apakah hasil belajar sudah sesuai dengan apa yang kalian harapkan?	Hasil belajar belum sesuai harapan
4	Seperti apa media belajar yang kalian sukai?	Media belajar teknologi
5	Apakah kalian semua memiliki gadget (<i>smartphone</i> , tablet, laptop atau komputer)? Biasanya digunakan untuk apa <i>smartphone</i> yang kalian miliki itu?	Iya punya, <i>smartphone</i> digunakan untuk membaca cerita dan membaca pelajaran yang tidak dimengerti
6	Apakah kalian mau memiliki media belajar yang menggunakan teknologi? sehingga <i>smartphone</i> , tablet, laptop atau komputer kalian bisa lebih bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar	Iya, mau.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE*
***APPLICATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**
MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN

Identitas Responden

Nama : M. Imamul Muttaqin, M.Pd.I
 Jabatan : Dosen
 Instansi Bekerja : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Petunjuk

1. Dimohon Bapak/Ibu membaca dan memahami lembar validasi
2. Dimohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom nilai
3. Dimohon Bapak/Ibu dapat memberikan nilai sesuai petunjuk penilaian di bawah ini
 - Nilai 4 artinya sangat baik
 - Nilai 2 artinya cukup
 - Nilai 3 artinya baik
 - Nilai 1 artinya kurang baik

No.	Butir Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√	
2	Ketepatan cakupan materi				√	
3	Kejelasan materi			√		
4	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa yang digunakan				√	
5	Ketepatan pemilihan kosakata dalam materi				√	
6	Kedalaman materi				√	
7	Konsistensi penyajian materi				√	
8	Sistematika dalam penyajian materi				√	
9	Kemudahan memahami materi				√	
10	Kualitas penyajian materi				√	

Kritik dan Saran

.....

....., 2022

Validator Ahli Materi,

Imamul Muttaqin

 M. Imamul Muttaqin

NIP.

Lampiran 7 Instrumen Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN**

Identitas Responden

Nama : Ahmad Makki Hasan M.Pd
 Jabatan : Dosen
 Instansi Bekerja : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Petunjuk

1. Dimohon Bapak/Ibu membaca dan memahami lembar validasi
2. Dimohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom nilai
3. Dimohon Bapak/Ibu dapat memberikan nilai sesuai petunjuk penilaian di bawah ini
 - Nilai 4 artinya sangat baik
 - Nilai 3 artinya baik
 - Nilai 2 artinya cukup
 - Nilai 1 artinya kurang baik

No.	Butir Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Petunjuk penggunaan			✓		
2	Tampilan media				✓	
3	Urutan penyajian				✓	
4	Kelengkapan informasi				✓	
5	Variasi pembelajaran			✓		
6	Kemudahan penggunaan			✓		
7	Fleksibilitas penggunaan				✓	
8	Pemilihan komponen yang tepat dan menarik				✓	
9	Kesesuaian gambar, <i>flashcard</i> , video, dengan narasi				✓	
10	Keserasian warna, teks, gambar, animasi, dan video				✓	

Kritik dan Saran

Media ini telah melewati tahapan validasi dan review

Malang 2022
 Validator Ahli Media,

Ahmad Makki
 NIP. 198403192019031004

Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Pengguna

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PENGGUNA (PRAKTIISI LAPANGAN)
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE*
APPLICATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN**

Identitas Responden

Nama : Zuhriyah M.Pd.I
Jabatan : Guru mata pelajaran SKI kelas VIII D
Instansi Bekerja : MTsN 4 Pasuruan

Petunjuk

1. Dimohon Bapak/Ibu membaca dan memahami lembar validasi
2. Dimohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom nilai
3. Dimohon Bapak/Ibu dapat memberikan nilai sesuai petunjuk penilaian di bawah ini
 - Nilai 4 artinya sangat baik
 - Nilai 3 artinya baik
 - Nilai 2 artinya cukup
 - Nilai 1 artinya kurang baik

No.	Butir Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓	
2	Ketepatan cakupan materi			✓		
3	Ketepatan pemilihan kosakata dalam materi				✓	
4	Sistematika dalam penyajian materi			✓		
5	Kemudahan memahami materi			✓		
6	Tampilan media				✓	
7	Variasi pembelajaran				✓	
8	Kemudahan penggunaan				✓	
9	Fleksibilitas penggunaan				✓	
10	Pemilihan komponen yang tepat dan menarik				✓	

Kritik dan Saran

Untuk ppt sudah bagus, untuk warna bisa dibuat lebih menarik sehingga terlihat segar dan ceria

Pasuruan, 2022
Validator Ahli Pengguna,

Zuhriyah, S. Agr., M.Pd. I
NIP. 197104082007012016

Lampiran 9 Biodata Tim Ahli

**BIODATA TIM AHLI MATERI, MEDIA, DAN PENGGUNA
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION***

Tim :
 Nama Lengkap : A. Inanul Tahtadin, M.Pd.1
 Jabatan : Dosen Pendidikan Agama Islam
 Instansi Bekerja : UIN Malang
 Riwayat Pendidikan

Lembaga Pendidikan	Tahun	Keterangan
S1 UIN Malang	2015	PAI
S2 UIN Tulung	2015	PAI

Pengalaman Organisasi/Pelatihan/sejenisnya

Organisasi/Pelatihan/sejenisnya	Tahun	Keterangan
Pengajar Intersig	2015/16	di pondok pesantren
		Al Mukhlisin

**BIODATA TIM AHLI MATERI, MEDIA, DAN PENGGUNA
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION***

Tim :
 Nama Lengkap : Ahmad Mubti
 Jabatan : Dekan
 Instansi Bekerja : UIN Malang
 Riwayat Pendidikan : S3 PBA UIN Malang

Lembaga Pendidikan	Tahun	Keterangan
MI NU Katesono	1990	
MTs Zuhri Grogem	1996	
MAK Zuhri 2 Grogem	1999	
S1 PBA UIN Mlg	2002	
S2 PBA UIN Mlg	2007	
S3 PBA UIN Mlg	2017	

Pengalaman Organisasi/Pelatihan/sejenisnya

Organisasi/Pelatihan/sejenisnya	Tahun	Keterangan
LKP2 M UIN Mlg	2006	
Ketua MSMP BA	2016	
Pengurus IMA	2019	
Sebelum dan Lakerdolan	2022	

**BIODATA TIM AHLI MATERI, MEDIA, DAN PENGGUNA
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION***

Tim : Ahli Pengguna
 Nama Lengkap : Zuhriyah, S. Ag., M. Pd. I
 Jabatan : Guru Mata Pelajaran Studi Cerdas Kebudayaan Islam,
 Instansi Bekerja : PAU UBT Wonorejo Kabupaten Ponorogo Provinsi Jawa Timur

Riwayat Pendidikan

Lembaga Pendidikan	Tahun	Keterangan
SDH Wonorejo I	1984	
SMPT I Wonorejo	1987	
MAT Ponorogo	1990	
PAIT Gunung Ampel Surabaya	1997	
Universitas Islam Hegeri Maliki Malang	2016	

Pengalaman Organisasi/Pelatihan/sejenisnya

Organisasi/Pelatihan/sejenisnya	Tahun	Keterangan
Pelatihan dan Penyusunan Bahan Ajar PAI MTS	2009	
Seminar Teknik Membuat Bahan Ajar Berbasis Multimedia dan Web	2009	
Diklat Guru Mapel PAI MTS	2009	
BIMTEK Kurikulum 2013 Penyusunan RPP Mapel SKI	2015	

DK

Lampiran 10 Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION*

A. Identitas Siswa

Nama	: Nayla Fitri Amalia
No. Presensi	: 20
Kelas	: VIII 0 MTsN 9 Pekanbaru

B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda checklist (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan
- Jawablah dengan memilih salah satu pilihan jawaban yang disediakan.

C. Butir Penilaian

No.	Pernyataan	Jawab	
		Ya	Tidak
1	Saya mudah memahami media pembelajaran ini	✓	
2	Seluruh komponen dalam media pembelajaran jelas	✓	
3	Saya tertarik dengan materi yang disajikan	✓	
4	Saya memahami materi yang disajikan	✓	
5	Media pembelajaran membuat saya tertarik belajar	✓	
6	Kegiatan dalam media pembelajaran membuat saya bersemangat belajar	✓	
7	Saya menyukai tampilan media pembelajaran ini	✓	
8	Saya menyukai media pembelajaran Hikayaat	✓	
9	Saya mendapatkan pengetahuan dari media pembelajaran ini	✓	
10	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar saya	✓	

Kritik dan Saran

.....

Lampiran 11 Tes Hasil Belajar Siswa

PRE-TEST
MATERI KEMAJUAN PERADABAN DAN KEBUDAYAAN ISLAM
MASA DAULAH ABBASIYAH

A. Identitas Siswa

Nama : Sidi Nur Qomarah
No. Presensi : 30
Kelas : VIII O MTsN 4 Pekanbaru

B = 3
S = 17

15

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengikuti pembelajaran, kerjakan soal dibawah ini dengan memilih jawaban yang paling benar!

C. Butir Soal

- Berikut bukan termasuk fungsi dari Baitul Hikmah adalah sebagai ...
 A. Tempat jual beli buku
 B. Pusat referensi ilmu pengetahuan agama Islam
 C. Jalur lalu lintas ilmu pengetahuan antarnegara di belahan dunia
 D. Pusat referensi ilmu pengetahuan umum
- Kebijakan pemerintah Dinasti Abbasiyah yang mendukung kegiatan keilmuan dan penelitian melahirkan berbagai kemajuan di bidang ilmu pengetahuan. Berikut ini yang bukan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan adalah ...
 A. Bermunculan ilmuwan muslim dan ulama
 B. Mengadakan penerjemahan buku-buku ke dalam Bahasa Arab
 C. Terciptanya hasil karya berupa kitab dan buku
 D. Wilayah kekuasaan Islam membentang luas
- Pada masa Dinasti Abbasiyah, ilmu agama mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dikarenakan adanya kebebasan berpendapat dan berkembangnya diskusi ilmiah di antara para ulama. Keteladanan mereka yang patut kita tiru adalah ...
 A. Merasa pendapat kita yang paling benar
 B. Meremehkan pendapat orang lain tidak benar
 C. Menghargai pemikiran dan pendapat orang lain
 D. Memberikan kesempatan orang lain untuk berdebat
- Pada masa pemerintahan al-Ma'mun, dibentuk sebuah perkumpulan ulama yang bertugas menerjemahkan, membahas, serta menyusun sisa-sisa kebudayaan kuno. Perkumpulan ini disebut ...
 A. Korps ulama
 B. Majelis al-Muzakarah
 C. Majelis Munazharat
 D. Baitul Hikmah
- Agar semua kebijakan pemerintahan berjalan dengan baik dan lancar, kekhalifahan Dinasti Abbasiyah memperbaharui administrasi pemerintah, sistim politik dan tatanan kemiliteran. Ada beberapa usaha yang dilakukan oleh para khalifah dalam rangka memperbaharui administrasi pemerintahannya berikut ini, kecuali ...
 A. Meningkatkan pelayanan publik
 B. Menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa pemerintahan
 C. Memperkuat sistim koordinasi dan kerja sama lintas sektoral
 D. Membentuk dewan pengawas dan penyelidik kekuasaan
- Dalam pemerintahan Dinasti Abbasiyah, sebagai pemegang otoritas pemerintahan adalah ...
 A. Pejabat negara
 B. Sekretaris negara
 C. Wizarat
 D. Khalifah
- Di bawah ini merupakan salah satu usaha yang dilakukan khalifah Harun al-Rasyid dalam perbaikan administrasi pemerintahan, yaitu ...
 A. Membangun Baitul Hikmah
 B. Memperluas wilayah kekuasaan Islam
 C. Membentuk departemen pertahanan dan keamanan
 D. Perbaikan pengelolaan Baitul Mal untuk kesejahteraan masyarakat

8. Masa Dinasti Abbasiyah dipandang sebagai periode pembinaan dan pembukuan hukum Islam. Kegiatan ini dilakukan secara sungguh-sungguh oleh para ulama fikih. Ibrah yang dapat kita teladani dari usaha tersebut adalah ...
- Bekerja keras untuk mendapatkan sebuah kebanggaan
 - Istiqomah dalam menegakkan dan memajukan agama Islam
 - Mengerahkan seluruh kemampuan demi pendapatan yang maksimal
 - Tekun dan rajin supaya melampaui kesuksesan orang lain
9. Khalifah Abdullah al-Makmun, selain mengembang perpustakaan Baitul Hikmah juga membangun pusat kajian agama, yaitu ...
- Al-Maktabah
 - Majlis Munazharah
 - Majlis Zikir
 - Majlis Ta'lim
10. Gerakan Bani Abbas dipusatkan di Khurasan dengan alasan ...
- Khurasan wilayahnya strategis
 - Khurasan wilayahnya makmur
 - Bani Abbas berasal dari Khurasan
 - Mayoritas pendukung Abbasiyah bermukim di Khurasan
11. Berikut ini yang bukan merupakan kebijakan Abu Ja'far al-Mansur dalam rangka memajukan dinasti Abbasiyah adalah ...
- Pembinaan politik luar negeri
 - Penertiban struktur pemerintahan
 - Pembentukan militer
 - Menaikkan pajak
12. Gaji yang diperoleh tentara berkuda pada masa pemerintahan Abul Abbas as-Saffah setiap bulan sebesar ...
- 10 dirham
 - 40 dirham
 - 80 dirham
 - 160 dirham
13. Di bawah ini industri yang berkembang di wilayah Persia dan Khurasan pada masa Daulah Abbasiyah ialah ...
- Barang tambang
 - Keramik dan gelas
 - Perkapalan
 - Tekstil
14. Produk dagang milik Daulah Abbasiyah berhasil diekspor hingga ke Indonesia melalui daerah ...
- Demak
 - Aceh
 - Malaka
 - Banten
15. Kota Bagdad adalah kota impian yang termasyhur dalam kisah 1001 malam, didirikan oleh ...
- Khalifah Harun Al Rasyid
 - Khalifah Abu Ja'far Al-Mansur
 - Khalifah Al-Mu'tashim
 - Khalifah Al-Amin
16. Salah satu arsitek yang membangun keindahan kota Bagdad adalah ...
- Hajjaj bin Arth
 - Al-Mansur
 - Ibnu Thulun
 - Al-Bahgdadi
17. Bagdad merupakan ibu kota baru bagi Daulah Abbasiyah. Kota ini dibangun di sebelah barat ...
- Laut merah
 - Sungai Nil
 - Sungai Tigris
 - Laut Kaspia
18. Pada masa pemerintahan al-Mutawakkil, dibangun masjid yang berbentuk spiral seperti cangkang siput di sebelah timur sungai Tigris, nama masjid ini adalah ...
- Masjid Agung Samarra
 - Masjid Jami' al-Manshur
 - Masjid Raya ar-Risyafah
 - Masjid Alauddin Kaykobad
19. Pada masa pemerintahan Harun al-Rasyid di Makkah dan Madinah terjadi kemarau panjang yang mengakibatkan rakyat menderita, muncullah usulan untuk dibangun sebuah ...
- Irigasi
 - Armada laut
 - Masjid
 - Bendungan
20. Kota Bagdad merupakan pusatnya para penyair dan sastrawan, kota ini terkenal dengan kisah melegenda yaitu 1001 malam (*Alfu Lailah wa Lailah*) yang ditulis oleh ...
- Abu Nawas
 - Abu Athiyah
 - Abu Taman
 - Mubasyir ibnu Fathik

POST-TEST
MATERI KEMAJUAN PERADABAN DAN KEBUDAYAAN ISLAM
MASA DAULAH ABBASIYAH

A. Identitas Siswa

Nama	: Siti Nur Qomariyah	B = 19
No. Presensi	: 30	S = 1
Kelas	: VIII D MTsN 24 Pekanbaru	

95

B. Petunjuk Pengisian

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website application*, kerjakan soal dibawah ini dengan memilih jawaban yang paling benar!

C. Butir Soal

- Berikut bukan termasuk fungsi dari Baitul Hikmah adalah sebagai ...
 - Tempat jual beli buku
 - Pusat referensi ilmu pengetahuan agama Islam
 - Jalur lalu lintas ilmu pengetahuan antar negara di belahan dunia
 - Pusat referensi ilmu pengetahuan umum
- Kebijakan pemerintah Dinasti Abbasiyah yang mendukung kegiatan keilmuan dan penelitian melahirkan berbagai kemajuan di bidang ilmu pengetahuan. Berikut ini yang bukan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan adalah ...
 - Bermunculan ilmuwan muslim dan ulama
 - Mengadakan penerjemahan buku-buku ke dalam Bahasa Arab
 - Terciptanya hasil karya berupa kitab dan buku
 - Wilayah kekuasaan Islam membentang luas
- Pada masa Dinasti Abbasiyah, ilmu agama mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dikarenakan adanya kebebasan berpendapat dan berkembangnya diskusi ilmiah di antara para ulama. Keteladanan mereka yang patut kita tiru adalah ...
 - Merasa pendapat kita yang paling benar
 - Meremehkan pendapat orang lain tidak benar
 - Menghargai pemikiran dan pendapat orang lain
 - Memberikan kesempatan orang lain untuk berdebat
- Pada masa pemerintahan al-Ma'mun, dibentuk sebuah perkumpulan ulama yang bertugas menerjemahkan, membahas, serta menyusun sisa-sisa kebudayaan kuno. Perkumpulan ini disebut ...
 - Korps ulama
 - Majelis al-Muzakarah
 - Majelis Munazharat
 - Baitul Hikmah
- Agar semua kebijakan pemerintahan berjalan dengan baik dan lancar, kekhalifahan Dinasti Abbasiyah memperbaharui administrasi pemerintah, sistem politik dan tatanan kemiliteran. Ada beberapa usaha yang dilakukan oleh para khalifah dalam rangka memperbaharui administrasi pemerintahannya berikut ini, kecuali ...
 - Meningkatkan pelayanan publik
 - Menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa pemerintahan
 - Memperkuat sistem koordinasi dan kerja sama lintas sektoral
 - Membentuk dewan pengawas dan penyelidik kekuasaan
- Dalam pemerintahan Dinasti Abbasiyah, sebagai pemegang otoritas pemerintahan adalah ...
 - Pejabat negara
 - Sekretaris negara
 - Wizarat
 - Khalifah
- Di bawah ini merupakan salah satu usaha yang dilakukan khalifah Harun al-Rasyid dalam perbaikan administrasi pemerintahan, yaitu ...
 - Membangun Baitul Hikmah
 - Memperluas wilayah kekuasaan Islam
 - Membentuk departemen pertahanan dan keamanan

- D. Perbaikan pengelolaan Baitul Mal untuk kesejahteraan masyarakat
8. Masa Dinasti Abbasiyah dipandang sebagai periode pembinaan dan pembukuan hukum Islam. Kegiatan ini dilakukan secara sungguh-sungguh oleh para ulama fikih. Ibrah yang dapat kita teladani dari usaha tersebut adalah ...
- A. Bekerja keras untuk mendapatkan sebuah kebanggaan
- B. Istiqomah dalam menegakkan dan memajukan agama Islam
- C. Mengerahkan seluruh kemampuan demi pendapatan yang maksimal
- D. Tekun dan rajin supaya melampaui kesuksesan orang lain
9. Khalifah Abdullah al-Makmun, selain mengembang perpustakaan Baitul Hikmah juga membangun pusat kajian agama, yaitu ...
- A. Al-Maktabah
- B. Majlis Munazharah
- C. Majlis Zikir
- D. Majlis Ta'lim
10. Gerakan Bani Abbas dipusatkan di Khurasan dengan alasan ...
- A. Khurasan wilayahnya strategis
- B. Khurasan wilayahnya makmur
- C. Bani Abbas berasal dari Khurasan
- D. Mayoritas pendukung Abbasiyah bermukim di Khurasan
11. Berikut ini yang bukan merupakan kebijakan Abu Ja'far al-Mansur dalam rangka memajukan dinasti Abbasiyah adalah ...
- A. Pembinaan politik luar negeri
- B. Penertiban struktur pemerintahan
- C. Pembentukan militer
- D. Menaikkan pajak
12. Gaji yang diperoleh tentara berkuda pada masa pemerintahan Abul Abbas as-Saffah setiap bulan sebesar ...
- A. 10 dirham
- B. 40 dirham
- C. 80 dirham
- D. 160 dirham
13. Di bawah ini industri yang berkembang di wilayah Persia dan Khurasan pada masa Daulah Abbasiyah ialah ...
- A. Barang tambang
- B. Keramik dan gelas
- C. Perkapalan
- D. Tekstil
14. Produk dagang milik Daulah Abbasiyah berhasil diekspor hingga ke Indonesia melalui daerah ...
- A. Demak
- B. Aceh
- C. Malaka
- D. Banten
15. Kota Bagdad adalah kota impian yang termasyhur dalam kisah 1001 malam, didirikan oleh ...
- A. Khalifah Harun Al Rasyid
- B. Khalifah Abu Ja'far Al-Mansur
- C. Khalifah Al-Mu'tashim
- D. Khalifah Al-Amin
16. Salah satu arsitek yang membangun keindahan kota Baghdad adalah ...
- A. Hajjaj bin Arth
- B. Al-Mansur
- C. Ibnu Thulun
- D. Al-Bahgdadi
17. Bagdad merupakan ibu kota baru bagi Daulah Abbasiyah. Kota ini dibangun di sebelah barat ...
- A. Laut merah
- B. Sungai Nil
- C. Sungai Tigris
- D. Laut Kaspia
18. Pada masa pemerintahan al-Mutawakkil, dibangun masjid yang berbentuk spiral seperti cangkang siput di sebelah timur sungai Tigris, nama masjid ini adalah ...
- A. Masjid Agung Samarra
- B. Masjid Jami' al-Manshur
- C. Masjid Raya ar-Risyafah
- D. Masjid Alauddin Kaykobad
19. Pada masa pemerintahan Harun al-Rasyid di Makkah dan Madinah terjadi kemarau panjang yang mengakibatkan rakyat menderita, muncullah usulan untuk dibangun sebuah ...
- A. Irigasi
- B. Armada laut
- C. Masjid
- D. Bendungan
20. Kota Bagdad merupakan pusatnya para penyair dan sastrawam, kota ini terkenal dengan kisah melegenda yaitu 1001 malam (*Alfu Lailah wa Lailah*) yang ditulis oleh ...
- A. Abu Nawas
- B. Abu Athiyah
- C. Abu Taman
- D. Mubasyir ibnu Fathik

Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian

Kelas VIII D Kelompok Eksperimen



Kelas VIII D Kelompok Kontrol

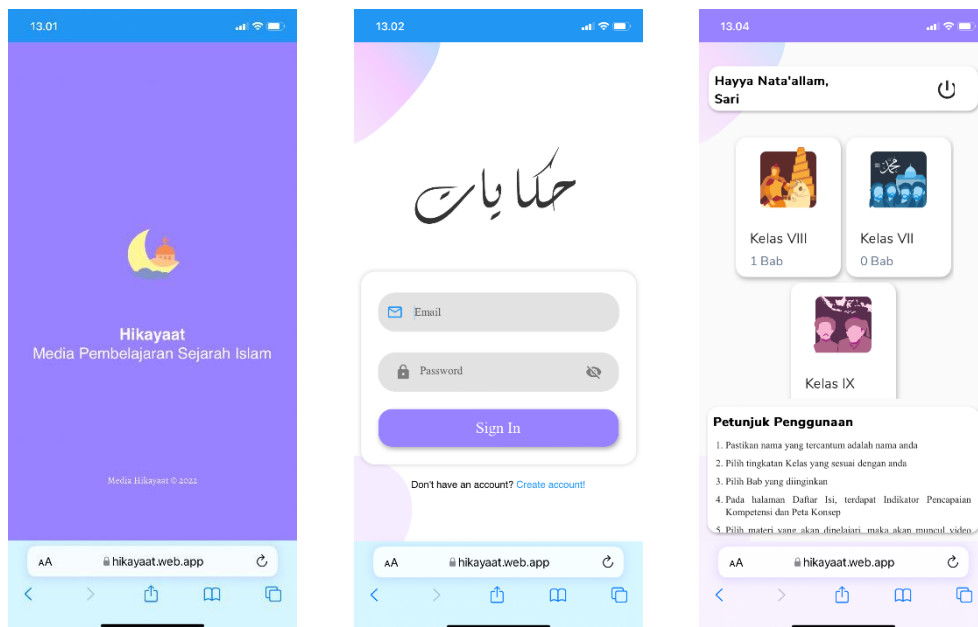


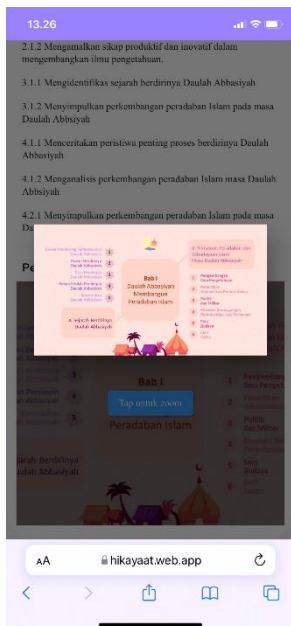
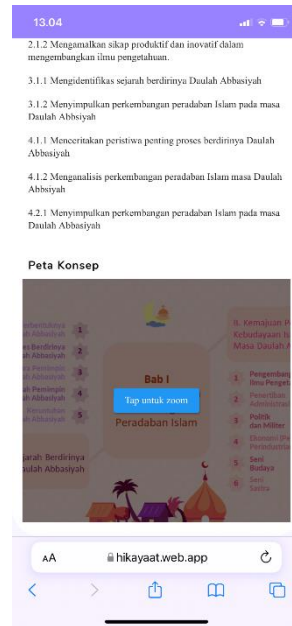
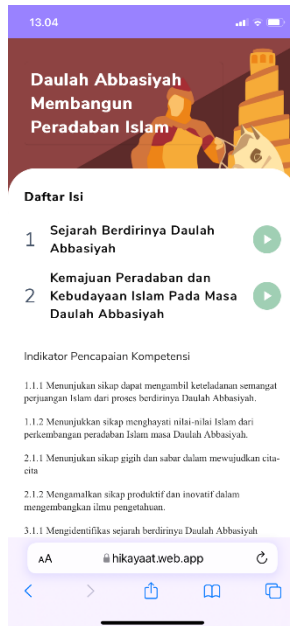
Lampiran 13 Media Pembelajaran Berbasis Website Application untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTsN 4 Pasuruan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE APPLICATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 4 PASURUAN

PRODUK DAN PENERAPANNYA

Media pembelajaran berbasis *website application* diberi nama Hikayaat oleh peneliti karena penyampaian materi sejarah kebudayaan Islam dilakukan tidak secara langsung melainkan berangsur-angsur, selaras dengan arti *hikayaat* (jamak dari bahasa arab حكاية) yaitu beberapa kisah, cerita, narasi, dan hikayat. Media Hikayaat dapat diakses melalui web <https://hikayaat.web.app>, dari segi desain terdiri dari empat bagian, yaitu beranda, halaman bab, halaman isi, dan halaman inti. Siswa-siswi hanya perlu mendaftar dengan akun Google mereka, kemudian masuk pada beranda Hikayaat dan memilih kelas yang ada. Di dalam halaman kelas, terdapat bab, Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), serta peta konsep. Pada halaman inti atau utama terdapat video pembelajaran, ringkasan materi, flashcard, dan latihan sesuai materi yang dipilih.







Aspek Sosial

Sekilas



Daulah Abbasiyah membentuk masyarakat berdasarkan persamaan, pendekatan terhadap kaum Mawali antara lain dengan mengadopsi sistem administrasi dari tradisi setempat (Persia), mengambil beberapa pegawai dan meteri dari bangsa Persia, dan meletakkan ibu kota kerajaan Bagdad yang dikelilingi bangsa dan agama yang berlainan.

Kedaulatan Bani Abbasiyah terdiri atas berbagai suku bangsa, antara lain Maghribi (Maroko), Mesir, Syam, Arab, Irak, Persia, Sindh, dan Turki.

hikayat.frbasesopa.com

04 Aspek Ekonomi



Sektor Perdagangan
Menata alur perdagangan untuk memajukan hasil-hasil industri, lahirlah beberapa kota dengan konsep seperti **Bagdad** produk buatan ekspor ke berbagai negara dengan kapal Islam.

Sektor Perindustrian
Memantapkan sumber kekayaan alam yang berwujud dan **barang** emas, perak, tembaga, besi, dan besi. Menciptakan wilayah-wilayah perindustrian beserta komoditasnya.

Sektor Pertanian
Mengalihkan beban kaum petani, mengawali pembangunan sebuah bendungan.

hikayat.frbasesopa.com

05 Seni Budaya



Seni Arsitektur
Banyak dibangun **mesjid** sebagai pusat kegiatan umat Islam, selain digunakan salat juga berkumpulnya para ulama dan ilmuwan untuk mendiskusikan berbagai ilmu pengetahuan.

Seni Tata Kota
Kota-kota pada masa Daulah Abbasiyah dibangun dengan konsep tata kota yang bernilai seni tinggi, contohnya **Bagdad dan Samarra**.

hikayat.frbasesopa.com

Seni Tata Kota

Bagdad dan Samarra

Bagdad
Pada masa pemerintahan al-Manshur, ibu kota dipindahkan ke Bagdad, Madinah Islam (kota pertamadan), dijuluki sebagai kota **Bumilair** karena dibangun dalam bentuk bundar. Di tengah kota terletak istana khulifah al-Qasr al-Qadhi istana emas. Di sampingnya dibangun pula Masjid Jam' al-Manshur.

Samarra
Dibangun pada masa pemerintahan al-Mu'tashim Billah. Terdapat istana yang indah dan megah, taman bunga, pusat perbelanjaan dan pelayanan publik. Pada masa pemerintahan al-Muwahhid, dibangun Masjid Agung Samarra.

hikayat.frbasesopa.com

06 Seni Sastra



Kota Bagdad merupakan pusat para **penyair dan sastrawan** hampir seluruh khulifah Abbasiyah menyukai sastra. Kota Bagdad terkenal dengan kisah yang melegenda di kalangan umat Islam yaitu cerita tentang **1001 malam** **Alif** (oleh wa laillah) yang ditulis oleh Mubasyir Ibnu Fathik.

hikayat.frbasesopa.com

Alhamdulillah

Bila ada yang ingin dibagikan atau belum dipaparkan, mari kita diskusikan bersama. Setelah mengikuti pembelajaran, silakan mencoba kolom evaluasi.

Daftar Pustaka:

Muh, Subhan, 2020. Sejarah Kebudayaan Islam MFI Kelas VIII. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah

Siti Mulyani dan Muhammad Latif. Sejarah Kebudayaan Islam untuk MFI dan non-Sekulerjef Kelas VIII. Surakarta: Putra Nugraha.

hikayat.frbasesopa.com

Lampiran 14 Biodata Mahasiswa



Nama : Sari Salsabila
NIM : 18110103
Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 24 November 1999
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk : 2018
Alamat : Ds. Lebo, Kab. Sidoarjo, Prov. Jawa Timur
No. Telepon : +62 897-7400-890
Email : sarisalsabilaoke@gmail.com

Malang, 12 April 2022

Sari Salsabila