

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII DI MTs AN-NUR BULULAWANG**

SKRIPSI

Oleh:

Elsa May Wijaya

12110110



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2016**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII DI MTs AN-NUR BULULAWANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I)*

Oleh:

Elsa May Wijaya

12110110



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII DI MTS AN-NUR BULULAWANG**

SKRIPSI

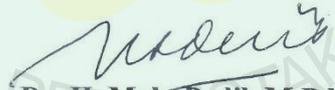
Oleh:

Elsa May Wijaya

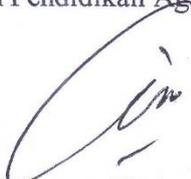
NIM. 12110110

Telah Disetujui pada Tanggal, 10 Juni 2016

Dosen Pembimbing


Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 19651205 199403 1 003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


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

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII DI MTs AN-NUR BULULAWANG**

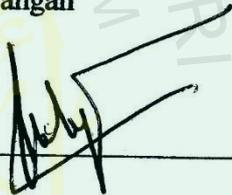
SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Elsa May Wijaya (12110110)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24 Juni 2016 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

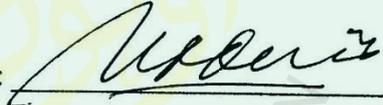
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Dr. H. Mulyono, MA
NIP. 19660626 200501 1 003

: 

Sekretaris Sidang
Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 19651205 199403 1 003

: 

Pembimbing
Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 19651205 199403 1 003

: 

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

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Orangtua tercinta..

Kakak dan Saudara-saudara yang lainnya..

Semua guru dan dosen..

Teman-teman UIN Maliki '12 khususnya PAI '12

dan

Almamater UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



HALAMAN MOTO

وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٧﴾

*Dan tidak dapat mengambil pelajaran
melainkan orang yang berakal (QS. Ali-Imran:7)*



Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Elsa May Wijaya

Malang, 10 Juni 2016

Lamp. : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Elsa May Wijaya

NIM : 12110110

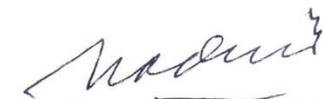
Jurusa : PAI

Judul Skripsi : *Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs An-Nur Bululawang*

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.

NIP. 19651205 199403 1 003

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, 10 Juni 2016



Elsa May Wijaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. karena atas berkat rahmat-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs An-Nur Bululawang” dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Karena beliauulah yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju jalan yang terang benderang yaitu Addinul Islam.

Adanya kebahagiaan dan kebanggan tersendiri bagi penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih serta penghargaan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesainya karya ilmiah ini. Diantaranya:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Marno, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.
5. Bapak dan Ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar di bangku perkuliahan
6. Ibu Isti'anah Abubakar, M.Ag dan Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan Bahan Ajar serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan Bahan Ajar.
7. Bapak Drs. H. Achmad Dhofiri selaku Kepala MTs An-Nur yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian

8. Bapak Moh. Yahdi Arif selaku guru mata pelajaran SKI, Bapak Sahro'i serta guru-guru dan karyawan MTs An-Nur yang membantu penulis dalam melakukan penelitian dari awal sampai akhir pelaksanaan.
9. Seluruh siswi MTs An-Nur Bululawang yang turut membantu jalannya penelitian.
10. Semua teman-teman PAI angkatan 2012 yang telah berjuang bersama.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis yakin bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari semua pihak, maka penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, mohon maaf bila terdapat kesalahan dalam kata-kata, maupun penulisan skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi yang membacanya dan kepada lembaga pendidikan untuk generasi masa depan yang lebih baik.

Malang, 10 Juni 2016

Elsa May Wijaya

12110110

HALAMAN 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 | = | <u>h</u> | ط | = | th | و | = | w |
| خ | = | kh | ظ | = | zh | ه | = | h |
| د | = | d | ع | = | ' | ء | = | , |
| ذ | = | dz | غ | = | gh | ي | = | y |
| ر | = | r | ف | = | f | | | |

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. 1 Originilitas Penelitian | 8 |
| Tabel 3. 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase | 40 |
| Tabel 4. 1 Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII | 42 |
| Tabel 4. 2 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Media, Ahli Pembelajaran..... | 54 |
| Tabel 4. 3 Tabel Penskoran Uji Coba Bahan Ajar oleh Pengguna | 54 |
| Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi | 55 |
| Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Terhadap Materi | 56 |
| Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Desain Media..... | 57 |
| Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Ahli Desain Media..... | 58 |
| Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi SKI..... | 58 |
| Tabel 4. 9 Kritik dan saran ahli pembelajaran SKI..... | 59 |
| Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Bahan Ajar | 60 |
| Tabel 4. 11 Hasil Pre-test dan Post-test | 62 |
| Tabel 4. 12 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi | 73 |
| Tabel 4. 13 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media | 74 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3. 1 ADDIE menurut Reiser | 32 |
| Gambar 3. 2 Desain Eksperimen (<i>before-after</i>). | 37 |
| Gambar 4. 1 Diagram Alir Perancangan Bahan Ajar | 46 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Intro | 48 |
| Gambar 4. 3 Tampilan Menu | 49 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Petunjuk Penggunaan | 49 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Kompetensi | 50 |
| Gambar 4. 6 Tampilan Menu Materi | 51 |
| Gambar 4. 7 Tampilan Sub Menu Materi | 51 |
| Gambar 4. 8 Tampilan Soal Latihan | 52 |
| Gambar 4. 9 Tampilan Referensi | 52 |
| Gambar 4. 10 Tampilan Profil Pengembang | 53 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Bukti Konsultasi
- Lampiran II : Surat Izin Penelitian
- Lampiran III : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran IV : Identitas Subyek Validator Ahli
- Lampiran V : Penilaian Ahli Materi
- Lampiran VI : Penilaian Ahli Desain Media
- Lampiran VII : Penilaian Ahli Pembelajaran SKI
- Lampiran VIII : Hasil Uji Lapangan
- Lampiran IX : Hasil *Pre-Test* dan *Post Test*
- Lampiran X : Nama-nama Siswa Kelas VII G MTs An-Nur Bululawang
- Lampiran XI : Dokumentasi Pembelajaran
- Lampiran XII : Biodata Mahasiswa

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTO | v |
| NOTA DINAS PEMBIMBING..... | vi |
| SURAT PERNYATAAN | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| HALAMAN TRANSLITERASI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| DAFTAR ISI..... | xiv |
| ABSTRAK | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan Pengembangan..... | 6 |
| D. Manfaat Pengembangan..... | 6 |
| E. Asumsi Pengembangan..... | 6 |
| F. Ruang Lingkup Pengembangan | 7 |
| G. Spesifikasi Produk | 7 |
| H. Originalitas Penelitian..... | 8 |
| I. Definisi Operasional | 9 |
| J. Sistematika Pembahasan..... | 12 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 14 |
| A. Pengembangan Bahan Ajar..... | 14 |
| 1. Pengertian Pengembangan..... | 14 |
| 2. Pengertian Bahan Ajar..... | 14 |

| | |
|--|-----------|
| 3. Karakteristik Bahan Ajar | 15 |
| 4. Jenis Bahan Ajar | 16 |
| B. Multimedia Interaktif | 17 |
| C. Sejarah..... | 20 |
| 1. Pengertian Sejarah | 20 |
| 2. Fungsi Belajar Sejarah | 21 |
| D. Sejarah Kebudayaan Islam..... | 23 |
| 1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam | 23 |
| 2. Karakteristik SKI..... | 25 |
| 3. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran SKI..... | 25 |
| E. Hasil Belajar..... | 26 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 31 |
| A. Jenis Penelitian..... | 31 |
| B. Model Pengembangan..... | 31 |
| C. Prosedur Pengembangan..... | 32 |
| 1. <i>Analysis</i> (analisis) | 32 |
| 2. <i>Design</i> (perancangan) | 33 |
| 3. <i>Development</i> (pengembangan) | 34 |
| 4. <i>Implementation</i> (implementasi) | 35 |
| 5. <i>Evaluation</i> (evaluasi) | 35 |
| D. Uji Coba Produk | 36 |
| 1. Desain Uji Coba..... | 36 |
| 2. Subyek Uji Coba..... | 37 |
| 3. Jenis Data..... | 37 |
| 4. Instrumen Pengumpulan Data..... | 38 |
| 5. Teknik Analisis Data | 39 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN..... | 42 |
| A. Penyajian Data Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif..... | 42 |
| 1. <i>Analysis</i> | 42 |
| 2. <i>Design</i> | 45 |
| 3. <i>Development</i> | 46 |
| 4. <i>Implementation</i> | 59 |

| | |
|--|-----------|
| 5. Evaluation | 60 |
| B. Analisa Data..... | 62 |
| 1. Analisa Pengembangan Produk | 62 |
| 2. Analisa Data Validasi Ahli Materi SKI..... | 63 |
| 3. Analisa Data Validasi Ahli Desain Media..... | 64 |
| 4. Analisa Data Validasi Ahli Pembelajaran SKI..... | 66 |
| 5. Analisis Data Uji Coba Lapangan | 67 |
| 6. Analisis Hasil Penggunaan Bahan Ajar | 69 |
| C. Revisi Produk..... | 71 |
| 1. Revisi Produk oleh Ahli Materi | 72 |
| 2. Revisi Produk oleh Ahli Desain Media | 72 |
| 3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran | 74 |
| BAB V PENUTUP | 75 |
| A. Kajian Produk yang Telah Direvisi..... | 75 |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk | 77 |
| DAFTAR RUJUKAN | 79 |

ABSTRAK

Wijaya, Elsa May. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs An-Nur Bululawang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

SKI merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam sebagai upaya untuk membentuk karakter siswa. Sebagai mata pelajaran penting, maka proses pembelajaran SKI harus berjalan dengan baik, dan menyenangkan salah satunya dengan pemilihan bahan ajar yang tepat. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dapat memanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran SKI pada materi Khalifah Umar bin Abdul Aziz dengan program *Adobe Flash Professional CC 2015* yang dikemas dalam bentuk CD interaktif, dan untuk mengetahui dampak penggunaannya terhadap hasil belajar siswa di MTs An-Nur Bululawang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan tahapan yakni (1) *Analysis* meliputi menganalisis kurikulum, siswa dan materi pembelajaran. (2) *Design* meliputi perencanaan dan penyusunan garis besar materi (3) Pengembangan bahan ajar dalam bentuk multimedia dengan program *Adobe Flash Professional CC 2015* dan validasi ahli terhadap bahan ajar (4) *implementation* yaitu uji coba bahan ajar untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan (5) *Evaluation* yaitu mengevaluasi pelaksanaan penggunaan bahan ajar dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria valid dengan presentase hasil uji coba oleh ahli materi 72,5%, ahli desain media 90%, ahli pembelajaran 80% dan hasil uji coba lapangan 89,5%. Hasil belajar siswa rata-rata nilai *pre-test* adalah 65 dan nilai *post-test* adalah 81,9. Pada *uji-t* manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil *t-hitung* > *t-tabel* yaitu $10,92 > 2,06$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII MTs An-Nur Bululawang. Dengan demikian, bahan ajar berbasis multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran SKI.

Kata Kunci: *pengembangan, bahan ajar, multimedia, multimedia interaktif, SKI, kelas VII MTs*

ABSTRACT

Wijaya, Elsa May. 2016. *The development of Teaching Material SKI Based Interactive Multimedia to Improve Learning Outcomes of Students of Class VII MTs An-Nur Bululawang*. Skripsi, Islamic Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teaching Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Adviser: Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

History of Islamic Culture (SKI) is one of the important subjects in the curriculum of Islamic Education, in an attempt to shape the character of the students. As important subject, the learning process should go well and enjoyable, one of them with the selection of appropriate teaching materials. Along with the development of science and technology, teachers can utilize to develop teaching materials as needed.

This research aims to develop teaching materials based interactive multimedia on subject History of Islamic Culture (SKI) on the material Calip Umar bin Abdul Aziz with the program *Adobe Flash Professional CC 2015* which is packaged in an interactive CD, and to determine the impact of use the teaching materials for learning outcomes of students in MTs An-Nur Bululawang.

The type of research is research and development (R&D), with ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), with phases namely (1) *Analysis*, including analysis of the curriculum, students and learning material (2) *Design*, includes the planning and preparation of the outline of the material (3) *Development* of teaching materials in the form of multimedia with the program *Adobe Flash Professional CC 2015* and validation expert (4) *Implementation* that is testing the teaching materials to determine the level of the attractiveness and last (5) *Evaluation* is to evaluate the implementation of the use of teaching materials to the achievement of learning objectives.

The result of the research development of teaching materials SKI based interactive multimedia has a valid criteria with percentage of trial result by subject matter experts to 72.5%, by design media experts to 90%, by learning experts to 80% and the result of implementation 89.5%. The results of students's average score was 65 pre-test and post-test score was 81.9. In manual *t-test* with significance level of 0.05, the results obtained $t\text{-count} > t\text{-table}$ is $10.92 > 2.06$, which means that H_0 is rejected and H_a accepted, so there is a significant difference to the teaching materials developed. From the results obtained show that the products developed can affect learning outcomes of students of class VII MTs An-Nur Bululawang. Thus, interactive multimedia-based teaching materials suitable for use in learning of SKI.

Keywords: *development, teaching material, multimedia, interactive multimedia, SKI, history of Islamic culture, class VII MTs*

مستخلص البحث

ويجاء، إلسا مايو. ٢٠١٦. تطوير المواد التعليمية سيرة الثقافة الإسلامية بالوسائط المتعددة التفاعلية لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الفصل السابع من المدرسة المتوسطة الإسلامية النور بولولوانج، خطة البحث، في قسم التربية الإسلامية، كلية العلوم التربية و التعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. إشراف: الدكتور محمد فضل الحاج الماجستير.

سيرة الثقافة الإسلامية هي واحدة من الموضوعات الهامة في منهج التربية الإسلامية في محاولة لتشكيل شخصية الطلاب. كما الموضوعات المهمة، يجب أن العملية التعليمية سيرة الثقافة الإسلامية، واحد لطيف مع اختيار المواد التعليمية المناسبة. جنبا إلى جنب مع تطور العلم والتكنولوجيا، ويمكن للمعلمين الاستفادة لتطوير مواد التدريس حسب الحاجة. يهدف هذا البحث إلى تطوير المواد التعليمية سيرة الثقافة الإسلامية بالوسائط المتعددة التفاعلية لتحسين نتائج تعلم الطلاب على المواد الخليفة عمر بن عبد العزيز مع برنامج يتم حزم *Adobe Flash Professional CC 2015* في شكل قرص مدمج، وتحديد تأثير هذا الاستخدام على النتائج التعليمية للطلاب لمعرفة العوامل لإستعمال عن تعلم الطلاب في المدرسة الإسلامية الحكومية النور بولولوانج.

النوع من البحوث في تطوير البحث أو بحثية من جهات مانحة والتطوي (R & D)، مع نموذج (ADDIE تحليل، تصميم، تطوير، تنفيذ، والتقييم) مع مراحل وهي (١) ويشمل تحليل تحليل المناهج الدراسية، والمواد التعليمية للطلاب التعلم (٢) ويشمل تصميم وتخطيط وإعداد مخطط، (٣) تطوير المواد التعليمية المواد في شكل الوسائط المتعددة مع برنامج *Adobe Flash Professional CC 2015* والمصادقة خبير من المواد التعليمية، (٤) التنفيذ التي يتم اختبار المواد التعليمية لتحديد مستوى جاذبية، (٥) والتقييم هو تقييم تنفيذ استخدام المواد التعليمية لتحقيق أهداف التعلم.

نتائج البحث والتطوير من المواد التعليمية التفاعلية المتعددة الوسائط معايير صالحة القائم على سيرة الثقافة الإسلامية مع نسبة مئوية من نتائج التجارب التي كتبها 72.5% الخبراء المسألة، تصميم وسائل الاعلام الخبراء 90%، و 80% خبراء التعلم ونتائج التجارب الميدانية من 89.5%. وكانت نتائج متوسط درجة الطلاب كانت 65 قبل الاختبار وبعد اختبار

درجة 81.9. في اليدوي اختبار جداول مع مستوى الدلالة 0.05 النتائج التي تم التوصل ر العدتي الجدول $10.92 > 2.06$ ، مما يعني أنه هو مرفوض وقبلت ها، لذلك ليس هناك فرق كبير في المواد التعليمية المتقدمة. من النتائج التي تم الحصول عليها تظهر أن المنتجات المتقدمة يمكن أن تؤثر على تطوير المواد التعليمية سيرة الثقافة الإسلامية بالوسائط المتعددة التفاعلية لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الفصل السابع من المدرسة المتوسطة الإسلامية النور بولولاوانج. وهكذا، التفاعلية مواد تعليمية مؤهلة للاستخدام في تعلم سيرة الثقافة الإسلامية الوسائط المتعددة المعتمد.

كلمات البحث: تطوير المواد التعليمية، والوسائط المتعددة، والوسائط المتعددة التفاعلية، سيرة الثقافة الإسلامية، الفصل السابع في المدرسة الإسلامية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat vital bagi pembentukan karakter sebuah peradaban dan kemajuan yang mengiringinya. Tanpa pendidikan, sebuah bangsa atau masyarakat tidak akan pernah mendapatkan kemajuan. Disamping itu, pendidikan adalah wahana untuk mencetak generasi muda yang sangat penting bagi masa depan negeri ini.¹ Pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang salah satunya adalah agar siswa mampu mengamalkan nilai-nilai yang mereka dapatkan dalam proses pendidikan, sehingga menjadi pemikir yang baik sekaligus pengamal ajaran Islam yang mampu berdialog dengan perkembangan kemajuan zaman.²

SKI merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada dalam kurikulum PAI yang diberikan kepada siswa-siswa di MI, MTs, dan MA. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan siswa untuk mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan

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

² Ahmad Munjin Nasih, dan Lilik Nur Kholida, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Isla*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm 8

lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini dan masa yang akan datang.³

وَكُلًّا نَّقْصُ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُنَبِّئُ بِهِ ۚ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ
وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَىٰ لِلْمُؤْمِنِينَ ١٢٠

“Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman”⁴

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, sejarah sebagai sebuah disiplin ilmu menunjukkan fungsinya yang sejajar dengan disiplin-disiplin lain bagi kehidupan umat manusia kini dan mendatang. Kecenderungan demikian akan semakin nyata, apabila sejarah bukan hanya sebatas kisah biasa, melainkan di dalamnya terkandung eksplanasi kritis dan kedalaman pengetahuan tentang “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa-peristiwa masa lampau terjadi.⁵

Dalam pendidikan, proses pembelajaran sangat penting. Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu guru dan anak didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu keadaan dimana guru dapat membuat anak didik

³Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*, hlm. 35

⁴QS. Hud 120

⁵Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), hlm. 10

belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang ada dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka.⁶

Sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, maka proses pembelajaran SKI harus berjalan dengan baik. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk mampu membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI. Pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Ironisnya, sejarah masih asing dan dirasa tidak perlu dipelajari. Kebosanan, ketidakberuntungan, kejenuhan merupakan hal-hal yang sangat identik dengan materi sejarah.⁷ Dengan begitu, pemilihan metode, strategi dan model belajar penting untuk diperhatikan. Selain itu, penggunaan bahan ajar juga dibutuhkan karena bahan ajar merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran sebagai suatu komponen yang akan dikaji, diajarkan dan dijadikan materi oleh siswa serta sebagai pedoman untuk mempelajarinya. Tanpa bahan ajar, pembelajaran tidak menghasilkan apa-apa.

Bahan ajar sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencaai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi

⁶*Ibid*, hlm 19

⁷ Isti' anah Abubakar, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan

dengan segala kompleksitasnya.⁸ Bahan ajar dapat didesain dalam berbagai macam format baik cetak maupun non-cetak. Bahan ajar yang akan digunakan diserahkan kepada guru sebagai pengelola kelas dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya berupaya membuat pembelajaran menarik salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan belajar agar mampu menarik minat siswa untuk mempelajarinya maupun membuat siswa membelajarkan diri sendiri.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap pendidikan, pendaaygunaan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi), sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi informasi, merupakan salah satu kemajuan teknologi yang bisa diterapkan dan dijadikan acuan dalam mengembangkan pengetahuan. TIK (teknologi informasi) berkembang dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Peran teknologi informasi sudah merambah ke segala bidang kehidupan, terlebih lagi dalam bidang pendidikan.⁹ Pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia. Akan tetapi yang sering terjadi di lapangan, proses belajar mengajar biasanya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, *white board*, buku-buku, diktat, dll.

⁸Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm.1

⁹ Gede Tuning Somara P, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* volume 1, no 2 Juli 2013

Penggunaan alat bantu konvensional ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MTs An-Nur Bululawang diketahui bahwa proses pembelajaran SKI masih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran konvensional dan penggunaan bahan ajar hanya bahan ajar cetak sedangkan fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD dan lab komputer belum dimaksimalkan untuk proses belajar SKI.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas VII di MTs An-Nur Bululawang yang dibatasi pada mata pelajaran SKI pada pokok bahasan *Khalifah Umar bin Abdul Aziz* dan mengambil judul **“Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs An-Nur Bululawang”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif?
2. Bagaimana kevalidan dan kemenarikan pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif?
3. Bagaimanakah keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs An-Nur Bululawang?

¹⁰ Munir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 9

C. Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif.
2. Mengetahui kevalidan dan kemenarikan pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs An-Nur Bululawang.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar ini terdapat dua manfaat yakni manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dari pengembangan bahan ajar ini adalah untuk pengembangan ilmu SKI. Sedangkan manfaat praktis yang dapat diperoleh adalah dapat memberikan manfaat:

1. Bagi siswa, sebagai bahan pembelajaran yang mendukung siswa sehingga dapat menumbuhkan minat serta motivasi untuk mempelajari dan meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI.
2. Bagi guru, sebagai bahan yang membantu guru dalam kegiatan pembelajaran SKI.
3. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman baru untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang dibutuhkan dan masukan untuk mengembangkan bahan ajar selanjutnya.

E. Asumsi Pengembangan

1. Bahan ajar multimedia interaktif digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang membantu guru dalam proses pembelajaran.

2. Bahan ajar berupa multimedia interaktif membantu siswa untuk belajar mandiri dan lebih menyenangkan.
3. Bahan ajar multimedia interaktif dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup pengembangan pada penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran SKI dengan multimedia interaktif program *Adobe Flash Professional CC 2015* pada siswa kelas VII MTs An-Nur Bululawang dengan pokok bahasan tentang khalifah Umar bin Abdul Aziz.

G. Spesifikasi Produk

1. Pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran SKI ini menggunakan program *Adobe Flash Professional CC 2015* dan menghasilkan produk berupa CD (*Compact Disk*) sebagai bahan ajar yang pada mata pelajaran SKI.
2. Materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar mata pelajaran SKI kelas VII adalah materi tentang khalifah Umar bin Abdul Aziz.
3. Bahan ajar multimedia interaktif memuat unsur teks, gambar, audio dan video.
4. Bahan ajar multimedia interaktif SKI juga dilengkapi dengan soal latihan yang dapat digunakan mengukur pemahaman siswa dalam belajar.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian sebelumnya, peneliti mengkaji beberapa skripsi yang berhubungan dan disertakan pula persamaan dan perbedaannya. Salah satu diantaranya adalah pengembangan multimedial interaktif pada mata pelajaran SKI oleh Yayang Mega Bulan yang dilakukan pada siswa kelas VII di SMPN 4 Malang. Dalam penelitiannya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, maka diperoleh tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 80%, ahli desain media 95% dan ahli pembelajaran 87,5%. Dalam penelitian tersebut juga dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel berikut, antara lain:

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

| No | Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun | Persamaan | Perbedaan | Originilitas Penelitian |
|----|---|-------------------------|------------------------------------|-------------------------|
| 1. | Ilza Ma'azi Azizah. <i>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Rangka manusia Kelas IV MIN Cengkok Ngronggot Nganjuk, Skripsi. 2013</i> | Pengembangan Bahan Ajar | Mata Pelajaran IPA siswa MI | Mata Pelajaran SKI |
| 2. | Yayang Mega Bulan Sabit. <i>Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi SKI Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar</i> | Mata Pelajaran SKI | Pengembangan Multimedia Interaktif | Pengembangan Bahan Ajar |

| | | | | |
|----|--|-------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| | <i>Kelas VII SMPN 4 Malang. Skripsi. 2015</i> | | | |
| 3. | <i>Latifatul Jannah, Pengembangan Bahan Ajar IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri Pongok 04 Blitar, Skripsi. 2013</i> | Pengembangan Bahan Ajar | Mata Pelajaran IPA siswa MI | Mata Pelajaran SKI |
| 4. | <i>Dyah Listiyani. Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Desktop Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII MTsN Punung-Pacitan. 2015</i> | Mata Pelajaran SKI | Pengembangan Media | Pengembangan Bahan Ajar |

I. Definisi Operasional

Upaya untuk menghindari kesalahan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, maka beberapa hal yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara atau perbuatan mengembangkan.¹¹ Penelitian ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak ditujukan untuk menguji teori melainkan menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

Dalam penelitian ini pengembangan difokuskan pada pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif kelas VII MTs An-Nur Bululawang.

2. Bahan Ajar

Bahan Ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencaai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.¹²

Pada dasarnya berisi tentang pengetahuan, nilai, sikap, tindakan dan ketrampilan yang berisi pesan, informasi, ilustrasi berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses, terkait dengan pokok bahasan tertentu yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar yang dikemas dalam multimedia interaktif dan dapat digunakan untuk siswa belajar secara mandiri ataupun dengan bantuan guru.

3. SKI

Menurut Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*, dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu

¹²Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm.1

pelajaran pokok dalam kurikulum PAI yang diberikan pada siswa-siswa MI, MTs, atau MA.

4. Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar, dan teks.¹³ Pendapat lain menyatakan bahwa multimedia adalah teknologi atau alat yang digunakan untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual.¹⁴

5. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan media yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung sehingga terdapat suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar.¹⁵

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

¹³ Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya, 2013), hlm. 1

¹⁴ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 4

¹⁵ Herry Wijayanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs3 Professional Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras* (Skripsi: Prodi Pendidikan Matematika, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013). hlm 11

7. *Adobe Flash Proffesional CC 2015*

Adobe Flash Proffesional CC 2015 adalah program untuk membuat animasi yang dilengkapi dengan beberapa macam fasilitas untuk membuat animasi, media interaktif, dan lain-lain.

J. **Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang ada dalam penelitian ada beberapa bab yang pada masing-masing bab terbagi menjadi beberapa sub bab.

Bab I, merupakan pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originilitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab II, adalah kajian teori yang berisi mengenai kerangka acuan dari konsep, prinsip ataupun teori yang digunakan dan menjelaskan model produk yang akan dikembangkan.

Bab III, berisi pokok bahasan pada metode penelitian dan pengembangan diantaranya adalah jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, prosedur penelitian.

Bab IV, merupakan deskripsi hasil pengembangan yang menguraikan hasil-hasil penelitian pengembangan bahan ajar. Diantaranya adalah penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

Bab V, penutup yang berisi tentang kajian produk yang telah direvisi dan kesimpulan mengenai hasil penelitian pengembangan serta saran.

Daftar rujukan merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit, tahun terbit dan sebagainya yang disusun berdasarkan abjad. Daftar rujukan berfungsi untuk memberikan acuan sumber bagi pembaca yang ingin meneruskan kajian atau pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Bahan Ajar

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara atau perbuatan mengembangkan.¹⁶

Dalam bidang teknologi dan pembelajaran, pengembangan memiliki arti yang lebih khusus sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.¹⁷

2. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.¹⁸ Bahan Ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencaai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.¹⁹ Bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu menunjang proses pembelajaran.

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia

¹⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010) hlm.197

¹⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 172

¹⁹ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm.1

Pada dasarnya berisi tentang pengetahuan, nilai, sikap, tindakan dan ketrampilan yang berisi pesan, informasi, ilustrasi berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses terkait dengan pokok bahasan tertentu yang akan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga ranah kompetensi tertuang dalam sebuah bahan ajar.

Bahan ajar akan lahir dari sebuah rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dalam menulis bahan ajar, guru membutuhkan banyak sumber seperti buku referensi yang bisa didapatkan di toko buku maupun buku elektronik, surat kabar, majalah, dan juga hasil diskusi seminar yang diikuti. Kemampuan menulis dan mengembangkan bahan ide-ide pokok pikiran dari sebuah bahan ajar akan melatih guru berpikir komprehensif atas kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.

3. Karakteristik Bahan Ajar

Sesuai dengan pedoman penulisan modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Guruan Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Mengengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2013, bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive* dan *user friendly*.²⁰

Ika Lestari dalam bukunya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi”, menjelaskan pengertian dari karakteristik bahan ajar *self instruction* berarti bahwa bahan ajar dapat membuat siswa mampu

²⁰ Ika Lestari, *Ibid*, hlm. 2

membelajarkan diri sendiri, *self contained* artinya seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh,²¹ *stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain, *adaptive* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, selanjutnya *user friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai keinginan.

4. Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beragam jenis, ada yang cetak maupun noncetak. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain berupa *handout*, buku modul, brosur, dan lembar kerja siswa (LKS). Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, piringan hitam dan *compact disc audio*. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti *video compact discs* dan film. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disc* (CD) multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).²²

²¹*Ibid*,

²²*Ibid*, hlm. 5-6

B. Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia sebagai user atau pengguna produk dan komputer sebagai software dalam format file tertentu yang biasanya dalam bentuk CD.²³

Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis media yakni audio, video, grafis dan sebagainya yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung dan terdapat suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar.²⁴

Beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, diantaranya:²⁵

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

²³ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 110

²⁴ Herry Wijayanto, *Op. Cit*, hlm. 11

²⁵ *Ibid*, hlm. 113

2. Pendidikan akan dituntut untuk kreatif iovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan..
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Dalam penggunaan media, maka diharapkan media dapat difungsikan sebagai sarana untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Informasi yang terdapat pada media harus dapat melibatkan siswa baik dalam benak ataupun mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi.²⁶ Media juga harus mampu memenuhi kebutuhan individu siswa karena karakteristik mereka berbeda antara satu dengan yang lainnya.

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

Mengutip pendapat Sudjana dan Rivai dalam buku karangan Cecep dan Bambang, dinyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam prose belajar siswa adalah sebagai berikut:

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

Multimedia dibagi menjadi dua yakni multimedia linear dan multimedia Interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya adalah TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah pembelajaran

interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.²⁷ Manfaat dari penggunaan multimedia secara umum adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

C. Sejarah

1. Pengertian Sejarah

Istilah *history* (sejarah) diambil dari kata *historia* dalam bahasa Yunani berarti informasi atau penelitian yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran. Sejarah pada masa itu hanya berisi tentang “manusia-kisah” kisah tentang usaha-usahanya dalam memenuhi kebutuhan untuk menciptakan kehidupan yang tertib dan teratur, kecintaan akan kemerdekaan serta kehausannya akan keindahan dan pengetahuan.²⁸

Kata Sejarah diadopsi dari bahasa Arab yaitu *syajarah* yang berarti pohon kehidupan. Maksudnya segala hal mengenai kehidupan memiliki “pohon” yakni masa lalu itu sendiri. Sebagai pohon, sejarah adalah awal dari segalanya yang menjadi realita masa kini. Singkatnya, masa kini adalah produk atau warisan masa lalu. Hal ini berorelasi dengan arti kata *syajarah* sebagai keturunan dan asal-usul. *Syajarah* sering dikaitkan pula dengan makna kata silsilah (juga dari bahasa Arab) yang berarti urutan,

²⁷ Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2010) hlm. 51

²⁸ S K. Kochhar, *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm.1

seri, hubungan dan daftar keturunan. Terminologi Arab lainnya yang menunjuk pada makna kata itu ialah *ta'rikh* (dari kata *arkh* yang artinya rekaman suatu peristiwa tertentu pada waktu tertentu) berarti buku tahunan, kronik, perhitungan tahun, buku riwayat, tanggal dan pencatatan tanggal.²⁹

Mengacu pada beberapa pengertian sejarah, dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah bidang kajian yang memahami manusia dan tindakannya yang selalu berubah dalam ruang dan waktu sejarahnya.

2. Fungsi Belajar Sejarah

Perspektif tentang fungsi mempelajari sejarah tidak mudah disamakan antara yang belajar sejarah dengan mereka yang tidak memahami sejarah. Secara umum, fungsi atau guna sejarah dapat dibagi menjadi empat yaitu guna edukatif (pendidikan), inspiratif (wawasan), interaktif (dialog) dan rekreatif (kesenangan).³⁰

a. Edukatif

Dalam konteks edukatif, fungsi sejarah penting dikemukakan di sini satu kalimat klasik, “sejarah adalah guru kehidupan”. Sebagai guru berarti sejarah berguna memberikan arahan bagi kita dalam melakoni kehidupan kekinian. Pengetahuan terhadap sejarah dapat menjadi

²⁹ Abd Rahmad Hamid dan Muhammad Saleh Madjid, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Ombak, 2014) hlm. 3-4

³⁰ *Ibid*, hlm.73

petunjuk dalam bertindak, sehingga tidak terjebak pada persoalan yang sama.

Sejarah sebagai ilmu mempunyai peran yang tidak kalah penting dengan ilmu-ilmu yang lainnya dalam memberikan kontribusi tentang kebermaknaan dari sebuah kehidupan. Dalam konteks ini, sejarah adalah guru kehidupan sehingga melalui sejarah, rona kehidupan sejarah dihadirkan kembali agar dapat dipahami oleh generasi sekarang sehingga menjadi keteladanan dan inspirasi.

b. Inspiratif

Sejarah dalam arti kisah adalah upaya menghadirkan kembali kejadian masa lalu dalam kehidupan sekarang. Dengan demikian belajar sejarah berarti berupaya untuk membangun kembali masa lalu dalam bentuk cerita sejarah.

Tanpa belajar sejarah, kita tidak akan mampu memahami keadaan sekarang sebab apa yang ada sekarang adalah hasil atau proses yang telah terjadi pada masa lalu sehingga tanpa pengetahuan sejarah, kita tidak mampu menginterpretasikan tentang sesuatu yang akan terjadi di masa mendatang.

Berpikir historis memudahkan kita dalam memetakan masa depan dan sekaligus mengajarkan masa lalu.

c. Interaktif

Sejarah menurut Edward Hellet Carr adalah sebuah dialog yang tidak berkesudahan. Dialog antara sejarawan dengan masa lalu hanya bisa

dilakukan dengan menggunakan sumber sejarah. Dengan demikian, proses berdialog dengan masa lalu bagi orang yang belajar sejarah membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam membuka lembaran-lembaran dan ingatan kolektif tentang informasi terkait dengan kejadian masa lalu.³¹

Sejarah dipahami sebagai sebuah dialog yang tidak pernah berhenti selama masih ditemukannya sumber-sumber sejarah yang akurat.

d. **Rekreatif**

Belajar sejarah adalah cara untuk mengetahui masa lalu. Karena itu, orang yang belajar sejarah biasa disebut sebagai wisatawan profesional di dalam dunia lampau.

Abdullah menyatakan bahwa mengetahui sejarah, suatu generasi dapat merumuskan masa depannya karena hanyalah orang yang mampu mengontrol masa lalunya yang akan menguasai masa depan. Sebab masa depan adalah skenario yang disusun berdasarkan pemahaman (imajinasi) atas masa lampau.³²

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam

Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diawali dengan memahami sisi etimologi dan terminologinya untuk memperoleh kata kunci yang bisa dijadikan landasan dalam mengembangkan pemahaman

³¹ *Ibid*, hlm. 77

³² *Ibid*, hlm. 80

yang ada. SKI terdiri dari tiga kata yang sangat sarat makna yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam.³³ Ketiga kata ini masih dapat dipetakan lagi menjadi beberapa aspek seperti sejarah kebudayaan, sejarah Islam, kebudayaan Islam, sejarah kebudayaan Islam.

Pengertian yang lebih komprehensif tentang sejarah adalah “kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia”. Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita merupakan sejarah dalam pengertiannya secara subyektif, karena peristiwa masa lalu itu menjadi pengetahuan manusia, sedangkan sejarah peristiwa merupakan sejarah obyektif, sebab peristiwa masa lampau itu sebagai kenyataan yang masih di luar pengetahuan manusia. Lapangan sejarah meliputi segala pengalaman manusia dan lukisan sejarah merupakan pengungkapan fakta mengenai apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana sesuatu telah terjadi.³⁴

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.³⁵

³³ Isti'anah Abubakar, *Op. Cit*, hlm. 3

³⁴ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011) hlm. 1

³⁵Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013, *Ibid*, hlm.34

2. Karakteristik SKI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/ hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.³⁶

3. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran SKI

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

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

³⁶*Ibid*, hlm. 35

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (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.³⁷

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”.³⁸ Pengertian hasil (product)

³⁷ *Ibid*, hlm. 44

³⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2011), hlm. 44

menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik).³⁹

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.⁴⁰

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut penjelasan mengenai ketiga aspek tersebut.

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, mencakup enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Aspek afektif

Aspek afektif berkenaan dengan sikap, mencakup lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, pembentukan pola hidup.

³⁹ Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi 2004), hlm. 53

⁴⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.

3) Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada tujuh aspek yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan, kreativitas.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.⁴¹

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi meliputi:⁴²

1) Faktor Internal.

- a) Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b) Faktor psikologis, yang dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologi meliputi

⁴¹ Rusman, *Ibid*, hlm. 23

⁴² *Ibid*, hlm. 124

inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, kognitif dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih sefar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

b) Faktor Instrumental

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

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Dalam penelitian ini, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal), yaitu faktor instrumental. Faktor instrumental dalam hal ini berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan siswa selama proses

pembelajaran. Bahan ajar diharapkan sebisa mungkin mampu mendukung proses pencapaian tujuan belajar dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga akan membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini masuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴³ Metode ini merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian yang lainnya karena pada penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji teori melainkan untuk menciptakan produk yang nantinya dapat digunakan pada proses pembelajaran.

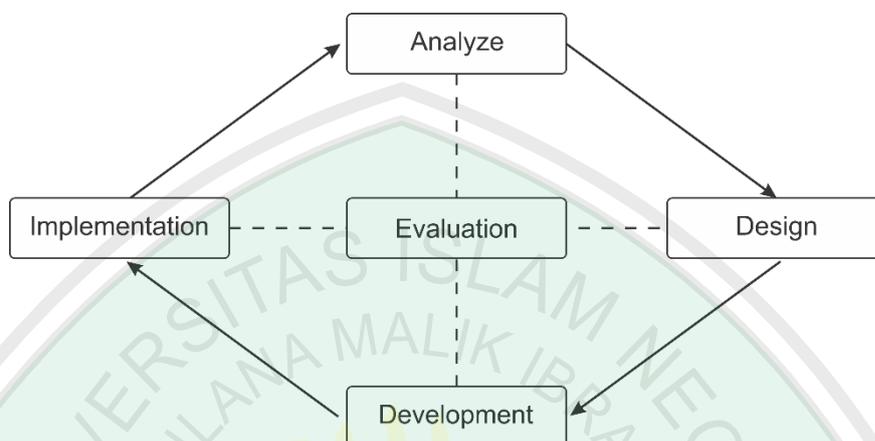
B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah dengan ADDIE model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.⁴⁴ Langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang digunakan pada model ini adalah berupa *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (mengembangkan), *implementation* (menerapkan) and *evaluation* (mengevaluasi).

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 297

⁴⁴ Made Tegeh dan Made Kirna. "Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan *addie model*", *Undiksha*, jurnal tidak diterbitkan, hlm. 16

Model ini merupakan model yang sangat umum yang biasanya digunakan oleh para developer sistem dalam membangun sebuah sistem.⁴⁵



Gambar 3. 1 ADDIE menurut Reiser

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model ADDIE ini memiliki lima tahap yang masing-masing tahap dikembangkan lagi lebih rinci antara lain:

1. *Analysis* (analisis)

Tahap ini adalah tahap pertama yakni analisis. Kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan bahan ajar baru. Pengembangan bahan ajar baru diawali oleh adanya masalah dalam pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena bahan ajar dalam pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb.

⁴⁵ Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya, 2013), hlm. 5

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan bahan ajar baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan bahan ajar baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan masalah pembelajaran yang dihadapi, fasilitas yang mendukung dan kemampuan guru untuk menerapkan bahan ajar. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis bahan ajar baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila bahan ajar tersebut diterapkan.

Pada tahap ini, media menentukan sasaran pengguna media, apa yang harus dipelajari, pengetahuan-pengetahuan sebagai prasyarat yang harus dimiliki, berapa lama durasi waktu efektif yang diperlukan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.⁴⁶

2. *Design* (perancangan)

Dalam perancangan model pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil

⁴⁶ *Ibid*

belajar. Rancangan bahan ajar ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

Pada tahap ini ditetapkan tujuan apa yang ingin dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pelajaran yang akan diterapkan serta penetapan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media.⁴⁷

3. *Development* (pengembangan)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan bahan ajar baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan bahan ajar baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan bahan ajar baru tersebut seperti media dan materi pelajaran.

Pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahap desain. Yang perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah penerapan sistem yang akan digunakan serta memperhatikan kembali prinsip 4 kriteria media yang telah disebutkan sebelumnya. Yaitu kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan.⁴⁸

⁴⁷ *Ibid*

⁴⁸ *Ibid*

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model baru yang dikembangkan yakni bahan ajar multimedia interaktif. Setelah diterapkan kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan berikutnya.

Media pembelajaran yang telah dibuat perlu disosialisasikan kepada peserta didik, jika dianggap perlu CD interaktif media pembelajaran didukung dengan buku petunjuk penggunaan atau manual sebagai panduan awal dalam menggunakan media.⁴⁹

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi pembelajaran. Ada dua evaluasi dalam tahap ini yaitu evaluasi dalam rangka memperoleh umpan balik dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indikator pembelajaran. Evaluasi juga harus memberikan hasil pencapaian nilai dari masing-masing peserta didik sebagai parameter keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat.⁵⁰

⁴⁹ *Ibid*

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 6

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna bahan ajar. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh bahan ajar baru tersebut.

D. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk.

1. Desain Uji Coba

Produk berupa bahan ajar multimedia interaktif sebagai hasil dari pengembangan diuji tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan bahan ajar pembelajaran diketahui melalui kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni validasi ahli isi bidang studi, validasi oleh ahli desain media, validasi oleh ahli pembelajaran, dan uji coba lapangan.

Validasi dilakukan dengan menghitung angket dengan skala *likert* dan memperhatikan saran komentar yang diberikan oleh para ahli. Sedangkan uji

lapangan dilakukan dengan desain eksperimen (*before after*), dengan membandingkan sebelum dan sesudah treatment.⁵¹



Gambar 3. 2 Desain Eksperimen (*before-after*).

O₁ Nilai sebelum treatment dan O₂ Nilai sesudah treatment

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan bahan ajar SKI kelas VII pokok bahasan tentang khalifah Umar bin Abdul Aziz adalah ahli isi bidang studi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran dan untuk uji coba lapangan adalah 26 siswa kelas VII-G di MTs An-Nur Bululawang.

3. Jenis Data

Data yang diungkapkan dalam tahap hasil uji coba ini adalah:

- 1) Ketepatan isi/materi dalam pengembangan bahan ajar diperoleh dari ahli isi mata pelajaran SKI.
- 2) Ketepatan desain media pembelajaran yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran.
- 3) Kesesuaian dan kemenarikan penggunaan bahan ajar berbasis pada mata pelajaran SKI diperoleh dari guru SKI di MTs An-Nur Bululawang.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 415

- 4) Keefektifan penggunaan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran diperoleh dari sasaran siswa uji coba.

Jenis data yang berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket dengan pertanyaan-pertanyaan yang berstruktur yang berisi penilaian mengenai produk bahan ajar SKI. Sedangkan kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kritik dan saran serta perbaikan melalui wawancara.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman wawancara dan angket serta tes perolehan hasil belajar.

Metode wawancara digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui masalah atau kendala yang dirasakan guru mata pelajaran SKI pada saat mengajar. Hasil dari wawancara dengan guru digunakan sebagai informasi penting bagi peneliti yang nanti akan digunakan untuk pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan.

Instrument angket digunakan untuk mengumpulkan data untuk proses uji coba ahli isi bidang studi, ahli desain media, ahli pembelajaran SKI, dan uji lapangan yang selanjutnya digunakan untuk revisi. Angket yang dibutuhkan adalah angket penilaian atau tanggapan ahli isi bahan ajar SKI, ahli desain media, ahli pembelajaran SKI MTs An-Nur Bululawang dan angket melalui uji coba lapangan.

Jenis angket yang digunakan berupa angket tertutup yaitu angket yang sudah disediakan jawaban sehingga responden tinggal memilih dan angket terbuka untuk memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk bahan ajar.

5. Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data hasil pengembangan, maka perlu digunakan tiga analisis data yaitu analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis hasil tes.

a) Analisis Data Kualitatif

Pada tahap uji coba, data yang dikumpulkan diperoleh dari angket tertutup dan terbuka. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, hasil observasi, serta saran dan komentar oleh validator dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap pengumpulan data sebagai bahan revisi produk bahan ajar yang dihasilkan.

b) Analisis Data Kuantitatif

Data yang diperoleh dari proses pengembangan bahan ajar multimedia interaktif SKI kelas VII MTs kemudian dianalisis secara deskriptif dan selanjutnya digunakan untuk menentukan ketepatan, keefektifan dan kemenarikan suatu produk yang telah dikembangkan. Data hasil validasi ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran serta angket respon siswa dianalisis untuk mengetahui kelayakan bahan ajar. Untuk menganalisis digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

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

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

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dan diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut table kualifikasi penilaian:⁵²

Tabel 3. 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

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

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari 60-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika

⁵² Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2005, hlm.

kriteria tidak valid maka perlu dilakukan reivisi sampai mencapai kriteria valid.

c) Analisis Hasil Tes

Hasil tes diperoleh dari tes awal dan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni siswa MTs kelas VII sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif. Selanjutnya untuk memeperkuat data maka dilakukan analisis *t-test*.

Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05%. Untuk menganalisis, menggunakan *pre-tes dan post-test one group design* (desain 2), maka rumusnya adalah:⁵³

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

Keterangan:

t = uji-T

Md = Mean dari perbedaan pre-tes dan post-tes ($x_2 - x_1$)

xd = deviasi masing-masing subjek ($d - Md$)

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

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan $N - 1$

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 300

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal yang terkait dengan data penelitian diantaranya adalah (a) Penyajian Data Pengembangan Produk, (b) Analisa Data dan (c) Revisi Produk.

A. Penyajian Data Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif

Pada pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE, maka yang dilakukan adalah:

1. Analisis

a. Analisis Kompetensi Pembelajaran

Analisis kompetensi pembelajaran adalah yang pertama dilakukan dalam pengembangan model ADDIE. Dalam hal ini, dilakukan analisis Permenag nomor 000912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab. Kompetensi yang perlu dianalisis adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Tabel 4. 1 Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII

| KOMPETENSI INTI (KI) | KOMPETENSI DASAR (KD) |
|--|---|
| 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya | 1.3. Merespon keshalihan dan kesederhanaan Umar bin Abdul Aziz merupakan cerminan akhlak Rasulullah SAW |
| 2. Menghargai dan menghayati | 2.4. Menghargai kesederhanaan |

| | |
|---|---|
| <p>perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</p> | <p>dan kesalihan Umar bin Abdul Aziz dalam kehidupan sehari-hari.</p> |
| <p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> | <p>3.5. Memahami sikap dan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.</p> |
| <p>4. Mencoba, mengolah dan menyaji 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 semua dalam sudut pandang/teori.</p> | <p>4.3. Menceritakan kisah tentang kehidupan Umar bin Abdul Azis dalam kehidupan sehari-hari.</p> |

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik diperlukan untuk perencanaan dan pengembangan bahan ajar, yang meliputi minat, sikap dan motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir sehingga diketahui seperti apa peserta didik dalam proses pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui wawancara dengan guru SKI dan observasi. Dalam wawancara yang dilakukan dengan guru SKI

diperoleh hasil bahwa dalam menerima pelajaran kadang siswa mengalami kejenuhan dengan adanya beberapa yang mengantuk. Namun, siswa adalah siswa yang daya pikirnya berada pada posisi tengah. Dalam artian mereka yang nilai belajar tinggi adalah siswa yang memang pandai, namun siswa yang hasil belajarnya kurang mencapai KKM, bukan berarti tidak pandai, namun keterbatasan waktu dan metode yang digunakan bisa mempengaruhi cara belajar dan gaya belajar siswa.

c. Analisis Bahan Ajar

Bahan ajar yang telah digunakan perlu dianalisis dan kemudian dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik. Dari hasil analisis bahan ajar yang digunakan di MTs adalah bahan ajar cetak berupa LKS dan buku pegangan sehingga dalam hal ini, penggunaan bahan ajar multimedia interaktif masih belum digunakan. Berdasarkan wawancara dan pengamatan, penggunaan bahan ajar berbasis multimedia bisa diterapkan karena tersedianya fasilitas lab komputer dan LCD untuk bahan ajar jenis multimedia interaktif.

d. Merumuskan Tujuan

Bahan ajar dikembangkan tentunya dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang ada di lapangan, dan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Tujuan dari pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran SKI adalah untuk membuat siswa yang kurang bersemangat menjadi lebih semangat karena

penggunaan bahan ajar ini mengajak siswa untuk belajar mandiri. Selain itu dengan bahan ajar berbasis multimedia, siswa dapat memilih sendiri sub materi yang ingin dipelajari tanpa hanya mendengarkan guru di kelas. Pengembangan bahan ajar juga memiliki tujuan agar fasilitas yang ada di sekolah dapat digunakan sebagai pendukung bahan ajar.

2. Design

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah analisis kebutuhan adalah melakukan desain atau perancangan untuk mengembangkan produk. Desain atau perancangan produk dilakukan dengan beberapa proses yaitu:

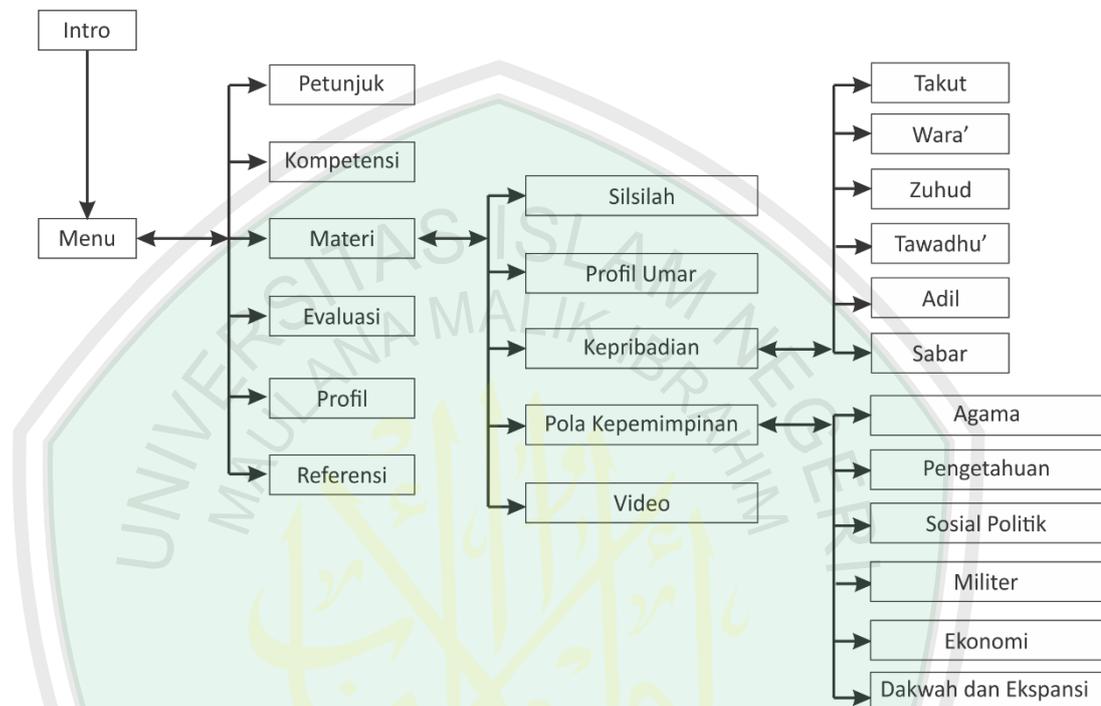
a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator serta bahan ajar yang lainnya. Pengumpulan data berupa materi dapat dilihat pada lampiran. Setelah data berupa materi terkumpul, maka yang selanjutnya dilakukan adalah membuat *flowchart* atau diagram alir.

b. Membuat Rancangan

Pada tahap ini, setelah dilakukannya pengumpulan data maka yang dilakukan adalah membuat rancangan yang berkaitan dengan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang akan digunakan. Membuat rancangan untuk dikembangkan menjadi bahan ajar multimedia interaktif, maka ada beberapa komponen yang perlu dicantumkan

dalam bahan ajar agar tersusun secara rapi, sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 4. 1 Diagram Alir Perancangan Bahan Ajar

3. Development

Tahap selanjutnya pada model pengembangan ADDIE adalah pengembangan rancangan dan melakukan validasi oleh para ahli terhadap produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif.

a. Pengembangan Rancangan Menggunakan Program *Adobe Flash Professional CC 2015*

Pengembangan rancangan rancangan desain bahan ajar yang telah dibuat ke dalam bentuk multimedia interaktif, yakni dengan program *Adobe Flash Professional CC 2015* sebagai berikut:

a. Halaman Depan

Pada halaman depan atau intro terdiri dari judul bahan ajar, kelas, dan pokok bahasan yang dikembangkan yakni tentang “Dinasti Bani Umayyah, khalifah Umar bin Abdul Aziz”. Tampilan dan warna disesuaikan dengan karakteristik siswa MTs. Hal ini dimaksudkan agar siswa memiliki keinginan dan ketertarikan untuk belajar.



Gambar 4. 2 Tampilan Intro

b. Halaman Menu

Pada halaman menu, terdiri dari judul materi atau pokok bahasan dan beberapa pilihan menu diantaranya adalah 1) petunjuk, 2) kompetensi, 3) materi, 4) evaluasi, 5) referensi dan 6) profil pengembang. Pada tampilan pilihan menu, tampilan dibuat menarik dan disesuaikan dengan materi yang akan disajikan.



Gambar 4. 3 Tampilan Menu

c. Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan multimedia interaktif dimaksudkan agar pengguna (siswa) tidak kesulitan untuk megoperasikan bahan ajar multimedia interaktif.



Gambar 4. 4 Tampilan Petunjuk Penggunaan

d. Halaman Kompetensi

Halaman kompetensi pada bahan ajar dibuat dengan maksud untuk menunjukkan pada pengguna tentang kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan Indikator yang berpacu pada Permenag nomor 000912 tahun 2013 tentang Kutrikulum 2013.

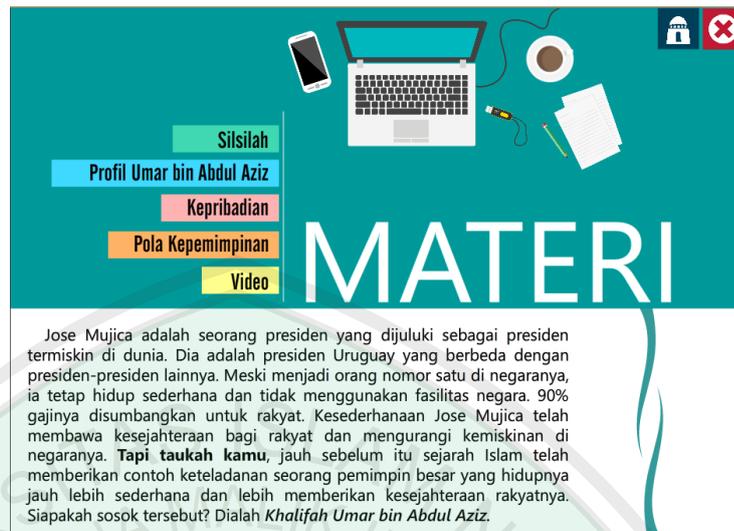


Gambar 4. 5 Tampilan Kompetensi

e. Halaman Menu Materi

Menu materi terdiri dari beberapa pilihan menu untuk masuk pada pembahasan materi yang mana pada bahan ajar ini terdiri dari

- 1) Silsilah kekhalifahan Dinasti Umayyah,
- 2) Profil Umar bin Abdul Aziz,
- 3) Kepribadian Umar bin Abdul Aziz,
- 4) Pola kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dan
- 5) Video tentang khalifah Umar bin Abdul Aziz.



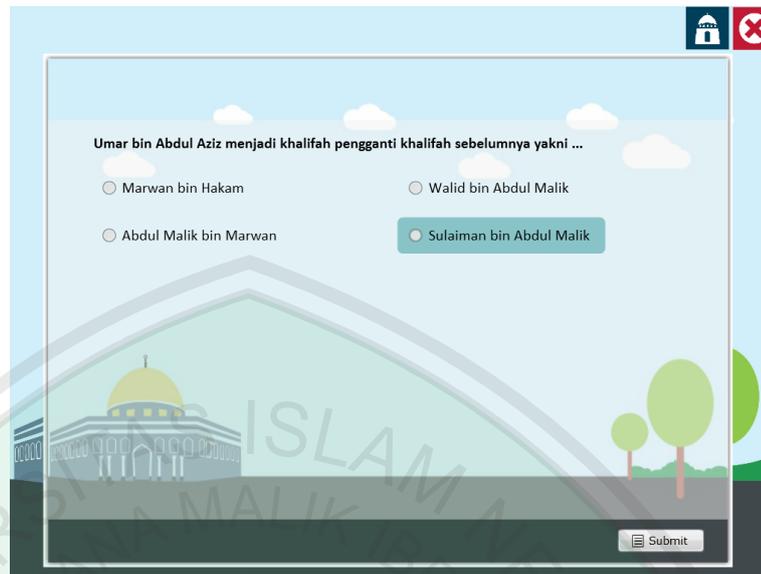
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Materi



Gambar 4. 7 Tampilan Sub Menu Materi

f. Halaman Evaluasi

Halaman ini berisi latihan soal yang dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada bahan ajar.



Gambar 4. 8 Tampilan Soal Latihan

g. Halaman Referensi

Referensi pada bahan ajar disajikan untuk mengetahui sumber yang digunakan oleh pengembang dalam mengembangkan bahan ajar.



Gambar 4. 9 Tampilan Referensi

h. Halaman Profil

Profil pada bahan ajar bertujuan untuk mengenalkan kepada pengguna mengenai identitas pengembang bahan ajar.



Gambar 4. 10 Tampilan Profil Pengembang

b. Validasi Produk

Penyajian data validasi produk dilakukan dalam empat tahapan. Yang pertama validasi dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai ahli materi pada pembelajaran SKI. Selanjutnya tahap kedua, dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Arab (PBA) sebagai ahli desain media. Tahap ketiga, validasi dilakukan oleh guru mata pelajaran SKI kelas VII MTS An-Nur Bululawang sebagai ahli pembelajaran. Dan terakhir tahap keempat diperoleh hasil validasi terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan pada uji coba bahan ajar oleh siswa kelas VII G MTs An-Nur Bululawang

sebanyak 26 koresponden. Identitas subyek validasi bahan ajar ini selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Data yang diperoleh terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif yang berasal dari angket yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data kuantitatif berasal dari penilaian angket dengan skala *likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan dan komentar atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian validator pada tiap item penilaian. Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4. 2 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Media, Ahli Pembelajaran

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

Tabel 4. 3 Tabel Penskoran Uji Coba Bahan Ajar oleh Pengguna

| Jawaban | Skor |
|---------|------|
| a | 4 |
| b | 3 |
| c | 2 |
| d | 1 |

Penyajian data dari analisis penilaian berupa angket dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran SKI adalah berupa bahan ajar multimedia interaktif. Paparan

deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.4, 4.5, 4.6

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh pada validasi materi berpacu pada pedoman bahan ajar oleh BSNP yang kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan bahan ajar multimedia interaktif. Pada instrumen angket ahli materi yang disajikan, ada beberapa aspek penilaian meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian dan bahasa. Data diperoleh dari angket dengan skala *likert*.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

| No | PERTANYAAN | x | xi | P (%) | Tingkat kevalidan | Ket. |
|----|---|---|----|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar dengan indikator | 3 | 4 | 100 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Kesesuaian indikator dengan kompetensi (KI, KD) | 3 | 4 | 100 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Kemenerikan materi pada bahan ajar | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Keakuratan materi | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Keruntutan penyajian materi | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Ketepatan soal latihan pada bahan ajar | 3 | 4 | 50 | Cukup Valid | Revisi |
| 7 | Kelengkapan penyajian materi pada bahan ajar | 2 | 4 | 50 | Kurang Valid | Revisi |
| 8 | Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|----------------------------|-----------|-----------|--|--|---------------------|
| | perkembangan peserta didik | | | | | |
| JUMLAH | | 29 | 40 | | | Tidak Revisi |

b) Data Kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang diperoleh dari kritik maupun saran oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Terhadap Materi

| Nama Subjek Ahli Materi | Kritik dan Saran |
|--------------------------------|---|
| Istianah Abubakar, M.Ag | a. Memperjelas isi dari bahan ajar dengan lebih mempertegas lagi konteks isi b. Analisis kesederhanaan Umar bin Abdul Aziz berdasarkan karakteristik |

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa aspek dari bahan ajar yang perlu direvisi sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas, dalam perbaikan bahan ajar ini memerlukan 2 kali revisian. Validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 25 April 2016 oleh Ibu Istianah Abubakar, M.Ag.

2) Hasil Validasi Ahli Desain Media

a) Data Kuantitatif

Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media terhadap produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif SKI kelas VII materi

khalifah Umar bin Abdul Aziz yang ditunjukkan pada tabel 4.6 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Desain Media

| NO | PERTANYAAN | x | xi | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|---------------|---|-----------|-----------|-------|-------------------|---------------------|
| 1 | Desain menarik dan sesuai dengan isi materi. | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Jenis huruf yang digunakan tepat dan menarik | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Ukuran huruf yang digunakan tepat | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Penggunaan variasi warna sesuai dan memperjelas fungsi (bahan ajar) | 4 | 4 | 100 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 5 | <i>Backsound</i> mendukung bahan ajar | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Gambar pada bahan ajar sesuai dengan materi yang disajikan. | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Gambar yang digunakan menarik minat siswa. | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Animasi yang disajikan pada bahan ajar menarik | 4 | 4 | 100 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Bahan ajar menarik secara keseluruhan | 4 | 4 | 100 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| JUMLAH | | 36 | 40 | | | Tidak Revisi |

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran pada produk bahan ajar dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Ahli Desain Media

| Nama Subjek Ahli Materi | Kritik dan Saran |
|-------------------------|--|
| Ahmad Makki Hasan, M.Pd | a. Tampilan awal diganti b. Background pada bagian evaluasi terkesan terpisah dengan latar belakang c. Pada bagian video tidak bisa menampilkan menu untuk mengoperasikan yang lainnya |

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, dinyatakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu direvisi sebagai bahan pertimbangan kelayakan produk sebelum digunakan serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas. Dalam perbaikan bahan ajar ini memerlukan satu kali revisi. Validasi ahli desain media ini dilakukan pada tanggal 27 April 2016 oleh Bapak Ahmad Makki Hasan.

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan bahan ajar yang diserahkan kepada ahli pembelajaran bidang studi SKI adalah berupa bahan ajar multimedia interaktif. Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran bidang studi SKI ditunjukkan melalui instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.8, 4.9

a) Paparan Data Kuantitatif

Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi SKI

| NO | PERTANYAAN | x | xi | P (%) | Tingkat kevalidan | Ket. |
|----|---|---|----|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan bahan ajar | 3 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------|-----|-------------|---------------------|
| 2 | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar | 3 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Kesesuaian Kompetensi Inti dengan Indikator | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Kesesuaian Indikator dengan Kompetensi Dasar | 4 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Kejelasan paparan materi | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Kesesuaian soal latihan pada bahan ajar dengan materi yang disajikan | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat pemahaman siswa. | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| JUMLAH | | 32 | 40 | | | Tidak Revisi |

b) Data Kualitatif

Tabel 4. 9 Kritik dan saran ahli pembelajaran SKI

| Nama Subjek Ahli Materi | Kritik dan Saran |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| Moh. Yahdi Arief | a. Bahan ajar yang digunakan menarik |

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran oleh ahli pembelajaran SKI, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif sudah baik.

4. Implementation

Implementasi adalah tahapan yang dilakukan setelah mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar yang telah dikembangkan dan mendapat persetujuan dari validator ahli dapat digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan pengembangan. *Implementation* adalah tahap dimana bahan ajar yang telah dikembangkan untuk digunakan di lapangan pada proses pembelajaran. Selain dilakukan uji coba lapangan, maka kemenarikan bahan ajar juga perlu diketahui.

Bahan ajar digunakan di kelas VII G MTs An-Nur Bululawang dan dengan 26 siswa. Angket tingkat kemenarikan bahan ajar yang diberikan kepada siswa dapat dilihat pada lampiran. Berikut merupakan hasil uji coba bahan ajar untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Bahan Ajar

| No | Nomer soal | | | | | | | | | | Σx | Σxi |
|----|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------------|-------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 36 | 40 |
| 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 39 | 40 |
| 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 35 | 40 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 35 | 40 |
| 6 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 34 | 40 |
| 7 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 33 | 40 |
| 8 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 40 |
| 9 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 34 | 40 |
| 10 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 35 | 40 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 39 | 40 |
| 12 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 36 | 40 |
| 13 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 37 | 40 |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 37 | 40 |

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------------|------|
| 15 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 33 | 40 |
| 16 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 35 | 40 |
| 17 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 36 | 40 |
| 18 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 37 | 40 |
| 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 35 | 40 |
| 20 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| 21 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 34 | 40 |
| 22 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 36 | 40 |
| 23 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 38 | 40 |
| 24 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| 25 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 34 | 40 |
| 26 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 36 | 40 |
| Σx | 94 | 97 | 91 | 91 | 91 | 95 | 96 | 93 | 95 | 88 | 931 | 1040 |
| Σxi | 104 | 104 | 104 | 104 | 104 | 104 | 104 | 104 | 104 | 104 | 1040 | |
| P (%) | 90,4 | 93,3 | 87,5 | 87,5 | 87,5 | 91,3 | 92,3 | 89,4 | 91,3 | 84,6 | 89,5 | 100 |

Dari data yang diperoleh, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari kemenarikan bahan ajar sebesar 89,5% dan berada pada kriteria valid.

5. Evaluation

Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi hal-hal yang terkait dengan pengembangan bahan ajar multimedia interaktif. Produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan selanjutnya dilakukan revisi terhadap bahan ajar sesuai dengan hasil evaluasi kebutuhan yakni untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang disajikan pada bahan ajar. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui umpan balik tentang keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi bahan ajar yang telah dibuat.

Setelah bahan ajar dinilai oleh validator untuk diketahui kelayakannya, maka langkah selanjutnya adalah uji lapangan. Dengan menggunakan bahan

ajar di kelas dan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan bahan ajar yakni peningkatan hasil belajar, maka dilakukan *post-test*, dan kemudian dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum menggunakan bahan ajar yakni berupa *pre-test*. Untuk hasilnya ada pada tabel berikut:

Tabel 4. 11 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

| No | NAMA | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|-----------|-----------------------|-----------------|------------------|
| 1 | Adinda Ni'matus Zuho | 40 | 70 |
| 2 | Andini Aprilia | 80 | 90 |
| 3 | Anggun Eva Ardita P | 60 | 80 |
| 4 | Arie Fanny Mahdiyatus | 70 | 80 |
| 5 | Arizah Hurul A | 50 | 70 |
| 6 | Elis Sa'adatun M | 50 | 70 |
| 7 | Fatma Nur Azizah | 40 | 70 |
| 8 | Farhatun Nisa' Ali | 70 | 80 |
| 9 | Fika Syevia N | 60 | 80 |
| 10 | Fima Karimatuz Z | 50 | 70 |
| 11 | Isrotul Islamiah | 70 | 90 |
| 12 | Jumrotul Munawarah | 60 | 80 |
| 13 | Khilwa Habibatul K | 50 | 80 |
| 14 | Khimayatul Fitri W | 80 | 100 |
| 15 | Luluk Maulidiya | 60 | 80 |
| 16 | Nadzivatuz Zahra | 70 | 80 |
| 17 | Nafa Musafi Kumala | 60 | 90 |
| 18 | Ni'matus Soima | 80 | 90 |
| 19 | Ning Atik Zuhrotus S | 80 | 90 |
| 20 | Putih Bunga Cita | 80 | 90 |
| 21 | Revi Mariska Putri | 70 | 80 |
| 22 | Salma Ainun Nabila | 80 | 100 |
| 23 | Salsabila Al-Fani | 70 | 80 |
| 24 | Tsalza Salsabila | 70 | 80 |
| 25 | Ulfa Dewi Handayani | 60 | 80 |
| 26 | Waridatul Maulida R | 80 | 80 |
| jumlah | | 1690 | 2130 |
| rata-rata | | 65 | 81,92 |

Berdasarkan tabel 4.13 dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* siswa berbeda. Hasil perolehan nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 65 dan *post-test* 81,92. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih baik dari nilai *pre-test*, sehingga ada perbedaan yang cukup signifikan dalam penggunaan bahan ajar multimedia interaktif.

B. Analisa Data

1. Analisa Pengembangan Produk

Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya bahan ajar berbasis multimedia.

Proses pengembangan bahan ajar multimedia SKI terdiri dari lima tahapan yang berpacu pada model pengembangan ADDIE yakni: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

Tujuan dari pengembangan bahan ajar multimedia interaktif adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena pada pengembangan bahan ajar multimedia interaktif, siswa berupaya untuk belajar aktif dan menyenangkan dengan mengoperasikan sendiri bahan ajar pada komputer, sehingga siswa tidak pasif dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar dikembangkan dengan menggunakan program *Adobe Flash Professional CC 2015* dikarenakan program ini mudah digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif. Materi yang disajikan pada bahan

ajar dikembangkan berdasarkan Permenag nomor 000912 tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab. Dalam penyusunan materi, ada beberapa sumber yang dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan bahan ajar. Selaian animasi dan audio, bahan ajar multimedia interaktif dilengkapi dengan video dengan harapan agar pembelajaran lebih menyenangkan, dan soal latihan yang membantu siswa untuk mengukur kemampuan.

2. Analisa Data Validasi Ahli Materi SKI

Bedasarkan penetapan kriteria kelayakan bahan ajar yang ditujukan kepada validator, maka dijelaskan:

- a. Skor 1 untuk penilaian tidak baik.
- b. Skor 2 untuk penilaian kurang baik.
- c. Skor 3 untuk penilaian baik.
- d. Skor 4 untuk penilaian sangat baik.

Paparan hasil validasi ahli materi SKI tentang produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif SKI kelas VII MTs adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian antara materi yang disajikan dengan indikator cukup jelas dan sesuai.
- b. Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar cukup sesuai.
- c. Materi pada bahan ajar cukup menarik
- d. Keakuratan materi pada bahan ajar baik

- e. Keruntutan penyajian materi baik dan cukup jelas.
- f. Ketepatan soal latihan pada bahan ajar tepat dan baik
- g. Kelengkapan penyajian materi pada bahan ajar masih kurang.
- h. Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar baik dan cukup sesuai.
- i. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar baik.
- j. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan peserta didik cukup sesuai.

Data angket yang diperoleh dari ahli materi SKI dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

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

$$P = \frac{29}{40} \times 100\%$$

$$= 72,5 \%$$

Berdasarkan perolehan hasil di atas, menunjukkan bahwa presentase kelayakan bahan ajar sebesar 72,5%, berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu revisi.

3. Analisa Data Validasi Ahli Desain Media

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan bahan ajar yang ditujukan kepada ahli desain media, dapat dijelaskan:

- a. Skor 1 untuk penilaian tidak baik

- b. Skor 2 untuk penilaian kurang baik
- c. Skor 3 untuk penilaian baik
- d. Skor 4 untuk penilaian sangat baik

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli media pembelajaran pada bahan ajar SKI:

- a. Desain menarik dan sangat sesuai dengan isi materi
- b. Jenis huruf yang digunakan sangat tepat dan menarik
- c. Ukuran huruf yang digunakan tepat
- d. Penggunaan variasi warna sangat sesuai
- e. *Background* yang digunakan mendukung bahan ajar
- f. Gambar pada bahan ajar sesuai dengan materi yang disajikan
- g. Gambar yang digunakan menarik minat siswa
- h. Animasi yang disajikan pada bahan ajar sangat menarik minat siswa
- i. Tata letak gambar pada bahan ajar sangat menarik
- j. Bahan ajar sangat mudah dioperasikan
- k. Bahan ajar sangat menarik secara keseluruhan

Data dari angket tanggapan ahli desain dan media pembelajaran diperoleh presentase tingkat kevalidan sebagai berikut:

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

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

$$= 90\%$$

Berdasarkan perolehan hasil diatas, menunjukkan bahwa presentase kelayakan bahan ajar sebesar 90%, berada pada kualifikasi sangat valid sehingga bahan ajar layak diuji coba tanpa adanya revisi.

4. Analisa Data Validasi Ahli Pembelajaran SKI

Bedasarkan penetapan kriteria kelayakan bahan ajar yang ditujukan kepada validator, dapat dijelaskan:

- a. Skor 1 untuk penilaian tidak baik
- b. Skor 2 untuk penilaian kurang baik
- c. Skor 3 untuk penilaian baik
- d. Skor 4 untuk penilaian sangat baik

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli media pembelajaran pada bahan ajar SKI:

- a. Kesesuaian rumusan topik pada bahan ajar baik
- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar baik
- c. Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator sangat baik
- d. Keseuaian indikator dengan kompetensi dasar sangat baik
- e. Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran baik
- f. Kejelasan paparan materi sangat baik
- g. Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi pada siswa baik
- h. Kesesuaian latihan soal dengan materi yang disjikan baik
- i. Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan pada bahan ajar dengan tingkat pemahaman siswa sangat baik

j. Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa

Data dari angket tanggapan ahli desain dan media pembelajaran diperoleh presentase tingkat kevalidan sebagai berikut:

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

$$P = \frac{32}{40} \times 100\% \\ = 80\%$$

Berdasarkan perolehan hasil diatas, menunjukkan bahwa presentase kelayakan bahan ajar sebesar 80%, berada pada kualifikasi valid dan tidak perlu revisi.

5. Analisis Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data uji coba produk bahan aja pada setiap komponen sebagaimana data yang telah dianalisis secara kuantitatif, maka diperoleh:

- a. Bahan ajar SKI memudahkan dapat memudahkan siswa belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 90,4%
- b. Bahan ajar SKI dapat memberikan semangat siswa dalam belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 93,3%
- c. Bahan ajar SKI memudahkan siswa untuk memahami pelajaran. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 87,5%
- d. Soal latihan pada bahan ajar SKI mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 87,5%

- e. Jenis huruf dan ukuran huruf yang terapat dalam bahan ajar SKI mudah dibaca. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 87,5%
- f. Siswa tidak menemukan kata-kata sulit selama menggunakan bahan ajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 91,3%
- g. Petunjuk yang terdapat pada bahan ajar mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 92,3%
- h. Bahasa yang digunakan pada bahan ajar mudah dipahami 89,4%
- i. Evaluasi pada bahan ajar SKI mudah 91,3%
- j. Selama menggunakan bahan ajar, siswa tidak memerlukan bantuan orang lain seperti guru, teman dan lainnya. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 84,6%

Hasil angket diperoleh dari hasil uji coba produk oleh siswa sebanyak 26 kemudian diitung untuk mengetahui presentase tingkat kevalidan sebagai berikut:

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

$$P = \frac{931}{1040} \times 100\%$$

$$= 89,5\%$$

Berdasarkan perolehan hasil perhitungan diatas, diperoleh presentase sebesar 89,5%.

6. Analisis Hasil Penggunaan Bahan Ajar

Produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif yang telah layak digunakan kemudian digunakan di lapangan dalam pembelajaran. Produk yang diuji cobakan ke siswa dengan jumlah koresponden sebanyak 26 koresponden. Paparan data yang diperoleh dari hasil uji lapangan diperoleh dari *pre-test* adalah 65 dan *post-test* adalah 81,92 yang dilihat dari rata-rata.

Untuk lebih memperkuat hasil analisa, maka dilakukan dengan membuat hipotesis,

Ha : terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif SKI

Ho : tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif.

Setelah hipotesis, maka dilakukan perhitungan untuk mencari *t-hitung* dan membandingkan antara *t-hitung* dan *t-tabel*. Jika *t-hitung* lebih kecil dari *t-tabel* ($t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$) maka Ho diterima dan Ha ditolak, namun apabila *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel* ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Menentukan *t-tabel*, yang dilihat dari daftar tabel dengan signifikan 0,05 atau α 5% adalah 2,060

Berikut adalah perhitungan data untuk mencari *t-hitung* dan kemudian membandingkan dengan *t-tabel*:

| No | NAMA | Pre-test | Post-test | Gain (d) | xd (d-Md) | x ² d |
|---------------|----------------------|----------|-----------|----------|-----------|------------------|
| 1 | Adinda Ni'matus Z | 40 | 70 | 30 | 13,08 | 171,0864 |
| 2 | Andini Aprilia | 80 | 90 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 3 | Anggun Eva Ardita | 60 | 80 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 4 | Arie Fanny M | 70 | 80 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 5 | Arizah Hurul A | 50 | 70 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 6 | Elis Sa'adatun M | 50 | 70 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 7 | Fatma Nur Azizah | 40 | 70 | 30 | 13,08 | 171,0864 |
| 8 | Farhatun Nisa' Ali | 70 | 80 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 9 | Fika Syevia N | 60 | 80 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 10 | Fima Karimatuz Z | 50 | 70 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 11 | Isrotul Islamiah | 70 | 90 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 12 | Jumrotul Munawarah | 60 | 80 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 13 | Khilwa Habibatul K | 50 | 80 | 30 | 13,08 | 171,0864 |
| 14 | Khimayatul Fitri W | 80 | 100 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 15 | Luluk Maulidiya | 60 | 80 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 16 | Nadzivatuz Zahra | 70 | 80 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 17 | Nafa Musafi Kumala | 60 | 90 | 30 | 13,08 | 171,0864 |
| 18 | Ni'matus Soima | 80 | 90 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 19 | Ning Atik Zuhrotus S | 80 | 90 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 20 | Putih Bunga Cita | 80 | 90 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 21 | Revi Mariska Putri | 70 | 80 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 22 | Salma Ainun Nabila | 80 | 100 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 23 | Salsabila Al-Fani | 70 | 80 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 24 | Tsalza Salsabila | 70 | 80 | 10 | -6,92 | 47,8864 |
| 25 | Ulfa Dewi Handayani | 60 | 80 | 20 | 3,08 | 9,4864 |
| 26 | Waridatul Maulida R | 80 | 80 | 0 | -16,92 | 286,2864 |
| Jumlah | | 1690 | 2130 | 440 | 0,08 | 1553,846 |

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

$$N = 26$$

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{440}{26} = 16,92$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{16,92}{\sqrt{\frac{1553,8}{26(26-1)}}} \\
 &= \frac{16,92}{\sqrt{\frac{1553,8}{650}}} \\
 &= \frac{16,92}{\sqrt{2,391}} \\
 &= \frac{16,92}{1,546} \\
 &= \mathbf{10,92}
 \end{aligned}$$

Dari hasil perolehan data, diperkuat juga dengan analisis *t-test* yang menunjukkan bahwa *t-hitung* = 10,92 dan lebih besar dari *t-tabel* = 2,060. Hasil perhitungan dengan analisis *t-test* dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan bahan ajar multimedia interaktif SKI dan ditarik kesimpulan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada materi SKI.

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli maka diperoleh masukan dan perlu perbaikan untuk bahan ajar yang akan dikembangkan.

1. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli materi pada tabel 4.5 dapat diketahui pada penjelasan berikut:

- a. Mempertegas lagi konteks isi pada bahan ajar
- b. Menambahkan aspek-aspek pada materi kepribadian

Tabel 4. 12 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi

| No | Poin yang Direvisi | Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|----|--|----------------|----------------|
| 1. | Analisis kesederhanaan Umar bin Abdul Aziz berdasarkan karakteristik | | |
| 2. | Memperjelas isi bahan ajar dengan mempertegas konten isi | | |

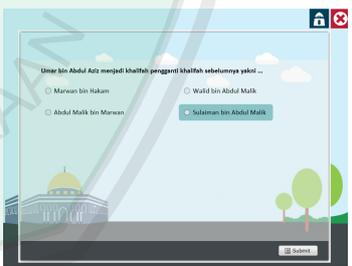
Semua data yang diperoleh dari hasil validasi dijadikan sebagai bahan untuk revisi sehingga akan berguna untuk penyempurnaan produk dan dapat diuji cobakan di lapangan.

2. Revisi Produk oleh Ahli Desain Media

Revisi pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berdasarkan dari kritik dan saran oleh ahli desain media adalah sebagai berikut:

- a. Frame atau page evaluasi terkesan terpisah antara flash dan quiz creator dan perlu menghilangkan border pada quiz dan menu quiz
- b. Pada frame page video, tidak ada tombol navigasi untuk kembali ke menu atau close ketika full screen, sehingga perlu menambahkan tombol navigasi.
- c. Tambahkan variasi soal yang lain lebih dari dua kelompok latihan
- d. Interface atau intro berikan yang memotivasi dan membuat penasaran

Tabel 4. 13 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media

| No | Poin yang direvisi | Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|----|--|---|---|
| 1. | Tampilan awal diganti |  |  |
| 2. | Background pada bagian evaluasi diperbaiki. |  |  |
| 3. | Tampilan setelah masuk menu video tidak dapat menampilkan menu yang lainnya. |  |  |

Data yang diperoleh dari hasil validasi dijadikan sebagai bahan untuk revisi sehingga akan berguna untuk penyempurnaan produk dan dapat diuji cobakan di lapangan.

3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Hasil penilaian atau tanggapan oleh ahli pembelajaran berupa kritik dan saran menunjukkan bahwa bahan ajar sudah baik sehingga produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif tidak perlu direvisi.



BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan beberapa hal terkait dengan hasil pengembangan bahan ajar multimedia interaktif yakni (1) kajian produk yang telah direvisi dan (2) saran pemanfaatan, saran diseminasi serta saran pengembangan produk.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan proses pengembangan bahan ajar dan hasil validasi serta uji coba lapangan, dapat dipaparkan bahwa pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII MTs dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE, yang pertama adalah *analysis* (analisis) yakni dengan menganalisis kebutuhan, kompetensi dan analisis karakteristik siswa. Kedua adalah *desain* (perancangan) yakni pengumpulan data berupa materi dan pembuatan *flowchart* atau diagram alir sebagai rancangan sebelum dikembangkan. Ketiga adalah *development* (pengembangan) yakni setelah *prototype* bahan ajar selesai dikembangkan dengan program *Adobe Flash Professional CC 2015*, maka dilakukan validasi yang mencakup ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran SKI. Hasil validasi menghasilkan berbagai masukan melalui angket terbuka maupun wawancara langsung. Selanjutnya berdasarkan masukan-masukan yang diberikan, dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk bahan ajar. Keempat adalah *implementation* (implementasi) yakni menerapkan bahan ajar di lapangan dengan jumlah 26

siswa dan mengetahui tingkat kemenarikan bahan ajar. Terakhir *evaluation* (evaluasi) adalah mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tingkat kevalidan bahan ajar multimedia interaktif yang diperoleh dari validasi oleh ahli materi sebanyak 72,5%, ahli desain media sebanyak 90% dan ahli pembelajaran diperoleh 80%. Sedangkan tingkat kemenarikan bahan ajar diperoleh sebanyak 89,5%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan maka pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif dinyatakan valid.

Sesuai dengan tujuan pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka penggunaan bahan ajar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-G MTs An-Nur Bululawang dibuktikan dengan perolehan hasil rata-rata *pre-test* 65 dan *post-test* 81,9 dan dengan diterimanya hipotesis alternatif dengan perhitungan *t-tabel* lebih besar dari *t-hitung* yakni $10.92 > 2,060$. Penggunaan bahan ajar secara interaktif dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks dan grafik.

Kelemahan bahan ajar multimedia interaktif ini adalah penggunaannya harus didukung oleh komputer atau laptop yang telah diinstal oleh *Adobe Flash Professional CC 2015* atau program lain yang bisa digunakan untuk membuka. Sedangkan kelebihan bahan ajar ini adalah terdapat berbagai macam komponen yaitu gambar, suara, video, teks sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membelajarkan dirinya sendiri dan membantu guru dalam KBM.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk

1. Saran Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar multimedia interaktif SKI materi khalifah Umar bin Abdul Aziz kelas VII disarankan hal-hal berikut

- a. Bahan ajar multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menggunakan kurikulum tersebut.
- b. Bahan ajar multimedia interaktif ini merupakan salah satu bahan ajar tambahan yang diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran sehingga dibutuhkan pula bahan ajar dalam bentuk lain yang saling mendukung.

2. Saran Diseminasi Produk

Pengembangan bahan ajar multinedia interaktif SKI ini tidak melakukan tahap diseminasi produk, namun apabila dikehendaki, maka disarankan untuk digunakan di seluruh MTs kelas VII yang menggunakan materi SKI sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3. Saran Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan, maka untuk pengembangan lebih lanjut, dan pengoptimalan penggunaan bahan ajar, maka perlu dilakukan:

- a. Produk pengembangan bahan ajar yang telah diuji kelayakan oleh validator juga membutuhkan revisi kecil yang kemudian telah

dilakukan oleh pengembang, namun untuk kualitas bahan ajar yang lebih baik hendaknya dilakukan revisi lebih lanjut.

- b. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada satu pokok bahasan yakni mengenai khalifah Umar bin Abdul Aziz pada materi Dinasti Umayyah sehingga untuk pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan cara mengembangkan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran SKI dan menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran, siswa maupun yang lainnya.
- c. Disarankan kepada guru MTs khususnya guru mata pelajaran SKI untuk mencoba mengembangkan produk bahan ajar multimedia interaktif sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Dudung. 2011. *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Abubakar, Isti'anah. "Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah", artikel, tidak dipublikasikan
- Al-Quranulkarim Miracle The Reference. Bandung: Sygma Publishing
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azizah, Ilza Ma'azi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Rangka manusia Kelas IV MIN Cengkong Ngronggot Nganjuk*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. tidak diterbitkan
- Munir, Abdullah. 2010. *Menjadi Kepala Sekolah Efektif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, Eka Mustika. 2013. *Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II MIN MODEL KAMAL*. Skripsi

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tidak diterbitkan.

Jafariyan, Rasul. 2006. *Sejarah Khilafah 11 H – 35 H*. Jakarta: Al-Huda, 2006

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Kementrian Agama Republik Indonesia.2014. *Buku Siswa SKI Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Agama

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia

Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata

Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Mulyanta dan Marlon Leong. 2013. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya

Munir. 2013. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Nasih, Ahmad Munjin, dkk. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama

P, Gede Tuning Somara. 2013. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*.

JANAPATI volume 1 no 2

Peraturan Menteri Agama RI no. 912, 2013, *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*. tidak diterbitkan

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta

S, Winkel W. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Tegeh, Made dan Made Kirna. *Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*, Undiksha, jurnal tidak diterbitkan

Widadiyah, Qorina. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing Pokok Bahasan Gaya dan Perubahannya Kelas V SDI Al-Ma'arif 01 Singosari Malang*, Skripsi: Prodi PGMI, UIN Maulana Malik Ibrahim. tidak diterbitkan

Wijayanto, Herry. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs3 Professional Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras*, Skripsi: Prodi Pendidikan Matematika, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. tidak diterbitkan

<http://farikriki.blog.com/2013/02/27/5/> , diakses pada 4 November 2015

Lampiran I :



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website: www.ftk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI

Nama : Elsa May Wijaya
NIM : 12110110
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia
Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII
di MTs An-Nur Bululawang

| No | Tgl/Bln/Thn Konsultasi | Materi Konsultasi | Tanda tangan |
|----|------------------------|--|--------------|
| 1 | 26 November 2015 | Proposal dan Pengajuan Bab I, II dan III | |
| 2 | 14 Desember 2015 | Revisi Bab I, II dan III | |
| 3 | 20 April 2016 | Konsultasi Angket | |
| 4 | 16 Mei 2016 | Konsultasi Bab IV dan V | |
| 5 | 27 Mei 2016 | Revisi Bab IV dan V | |
| 6 | 8 Juni 2016 | Konsultasi Skripsi keseluruhan | |
| 7 | 10 Juni 2016 | ACC Skripsi | |

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

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

Lampiran II :



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1176/2016
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

20 April 2016

Kepada
Yth. MTs An-Nur Bululawang Malang
di
Malang

Assalamu'alaikumWr. 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 : Elsa May Wijaya
NIM : 12110110
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2015/2016
Judul Skripsi : **Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs An-Nur Bululawang**

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

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

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip

Lampiran III :



MADRASAH TSANAWIYAH "AN-NUR "

TERAKREDITASI A

SK NOMOR: 115/BAP-SM/TU/XII/2013

NSM: 121235070014 NPSN: 20581206

Jl. Diponegoro IV Bululawang 65171 Telp. (0341)833244

e-mail: mts.anur.bl@gmail.com

KABUPATEN MALANG

SURAT REKOMENDASI

Nomor: 068 /S.K / MTs / AN / V / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah (MTs) AN-NUR Bululawang Kecamatan Bululawang Kabupaten Malang Propinsi Jawa Timur, memberi ijin kepada:

Nama : Elsa May Wijaya
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 12110110
Program Studi/Jurusan : PAI
Fakultas/Universitas : FITK Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat Kampus : Jalan Gajayana No.50, Kecamatan Lowokwaru, Jawa Timur
Telepon: (0341) 552398

Telah diijinkan untuk melaksanakan penelitian di kelas VII MTs. AN-NUR Bululawang dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs. AN-NUR Bululawang**" mulai tanggal 19 April 2016 sampai dengan 03 Mei 2016.

Demikian surat rekomendasi kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Mei 2016

Kepala MTs. AN-NUR Bululawang

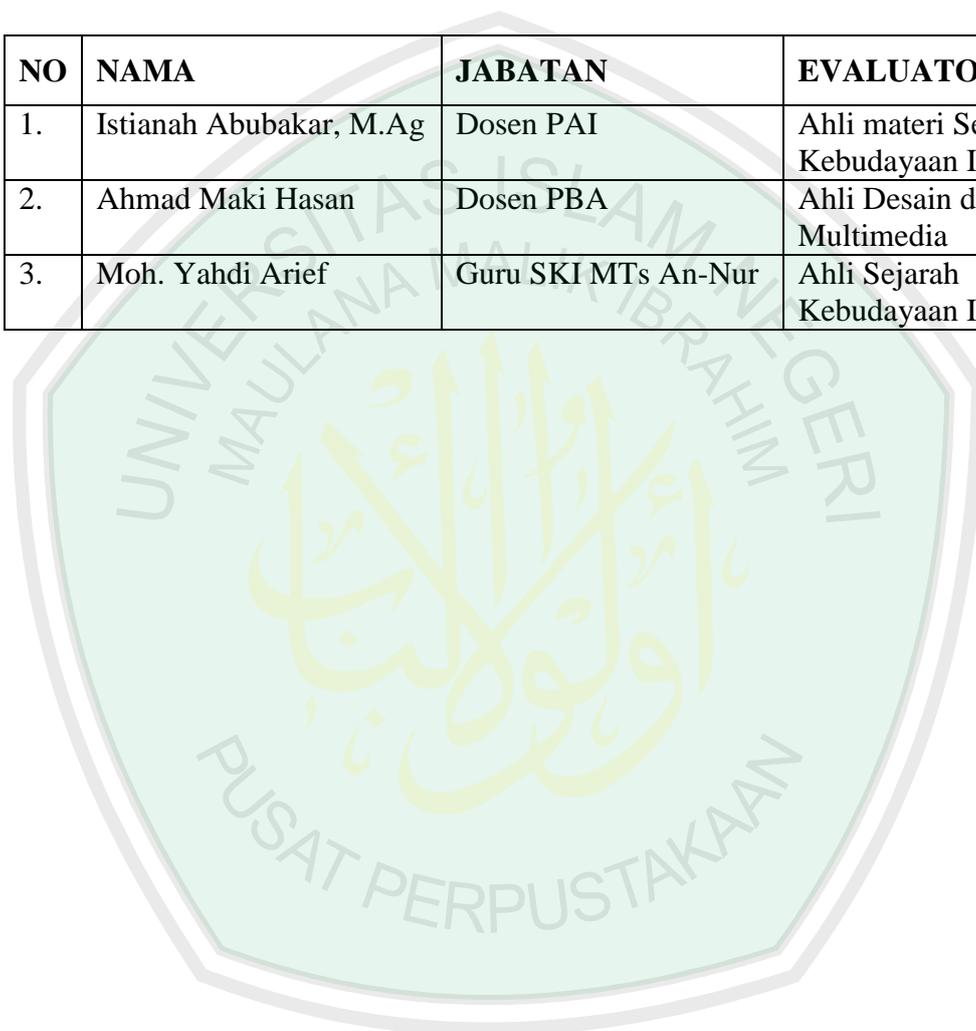


Drs. H. ACHMAD DHOFIRI

Lampiran IV :

IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI

| NO | NAMA | JABATAN | EVALUATOR |
|-----------|-------------------------|---------------------|---|
| 1. | Istianah Abubakar, M.Ag | Dosen PAI | Ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam |
| 2. | Ahmad Maki Hasan | Dosen PBA | Ahli Desain dan Multimedia |
| 3. | Moh. Yahdi Arief | Guru SKI MTs An-Nur | Ahli Sejarah Kebudayaan Islam |



FORMAT PENILAIAN ISI MATERI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Bahan Ajar : Khalifah Umar bin Abdul Aziz
Penyusun : Elsa May Wijaya

A. Pengantar

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar SKI kelas VII tentang *Khalifah Umar bin Abdul Aziz*, peneliti bermaksud mengadakan validasi media untuk bahan ajar yang telah dikembangkan. Untuk itu, saya memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi angket ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Nama : Iskandar AB
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S2
Alamat : Gedung Rektorat Blok EG
Jln. Tirta Mujo Rt 009/ Rw. 004 Lantingsari

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

2. Kriteria penilaian:

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

C. Kriteria-kriteria Angket

| NO | PERTANYAAN | KETERANGAN | | | |
|---------------|--|------------|---|----|----|
| | | SB | B | KB | TB |
| 1 | Kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar dengan indikator | | ✓ | | |
| 2 | Kesesuaian indikator dengan kompetensi (KI, KD) | | ✓ | | |
| 3 | Kemenaarikan materi pada bahan ajar | | ✓ | | |
| 4 | Keakuratan materi | | ✓ | | |
| 5 | Keruntutan penyajian materi | | ✓ | | |
| 6 | Ketepatan soal latihan pada bahan ajar | | ✓ | | |
| 7 | Kelengkapan penyajian materi pada bahan ajar | | | ✓ | |
| 8 | Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar | | ✓ | | |
| 9 | Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar | | ✓ | | |
| 10 | Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan peserta didik | | ✓ | | |
| JUMLAH | | | | | |

Berdasarkan penilain di atas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Saran:

Malang, 26-05-2016

Validator,


Iskahan AB
NIP.

Lampiran VI :

FORMAT PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Bahan Ajar : Khalifah Umar bin Abdul Aziz
Penyusun : Elsa May Wijaya

A. Pengantar

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar SKI kelas VII tentang *Khalifah Umar bin Abdul Aziz*, peneliti bermaksud mengadakan validasi media untuk bahan ajar yang telah dikembangkan. Untuk itu, saya memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi angket ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Nama : Almasri Makti Hafid
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim - Malang
Pendidikan : S2 PBA
Alamat : Singasari - Kab. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

2. Kriteria penilaian:

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---------|-------------|------|
| SB | Sangat baik | 4 |
| B | Baik | 3 |
| K | Kurang Baik | 2 |
| TB | Tidak Baik | 1 |

C. Kriteria-kriteria Angket

| NO | PERTANYAAN | KETERANGAN | | | |
|---------------|---|------------|---|----|----|
| | | SB | B | KB | TB |
| 1 | Desain menarik dan sesuai dengan isi materi. | ✓ | | | |
| 2 | Jenis huruf yang digunakan tepat dan menarik | ✓ | | | |
| 3 | Ukuran huruf yang digunakan tepat | | ✓ | | |
| 4 | Penggunaan variasi warna sesuai dan memperjelas fungsi (bahan ajar) | ✓ | | | |
| 5 | <i>Backsward</i> mendukung bahan ajar | | ✓ | | |
| 6 | Gambar pada bahan ajar sesuai dengan materi yang disajikan. | | ✓ | | |
| 7 | Gambar yang digunakan menarik minat siswa. | | ✓ | | |
| 8 | Animasi yang disajikan pada bahan ajar menarik | ✓ | | | |
| 9 | Kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar | ✓ | | | |
| 10 | Bahan ajar menarik secara keseluruhan | ✓ | | | |
| JUMLAH | | | | | |

D. Komentor dan Saran

Media ini telah dilakukan perubahan dan revisi
serta telah melewati tahapan Validasi, oleh sebab itu
media ini layak diuji coba untuk pengguna
tapi adanya revisi & perubahan lagi.
semoga lancar & sukses.

Malang, 27 April 2016
Validator.


Ahmad Makti H.
NIP. .

Lampiran VII :

**FORMAT PENILAIAN AHLI PELAJARAN UNTUK GURU BIDANG STUDI
SKI KELAS VII MTs**

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Bahan Ajar : Khalifah Umar bin Abdul Aziz
Penyusun : Elsa May Wijaya

A. Pengantar

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar SKI kelas VII tentang *Khalifah Umar bin Abdul Aziz*, saya memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi angket ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan produk serta sebagai pengukuran bahan ajar sehingga layak digunakan. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Nama : MOH. YAHDI ARIF
Instansi : MTs. ANKUR- BULULAWANG.
Pendidikan : S1
Alamat : JL. DIPONEGORO V BLL.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

2. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

C. Kriteria-kriteria Angket

| NO | PERTANYAAN | KETERANGAN | | | |
|---------------|--|------------|---|----|-----|
| | | SB | B | TB | STB |
| 1 | Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan bahan ajar | | ✓ | | |
| 2 | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar | | ✓ | | |
| 3 | Kesesuaian Kompetensi Inti dengan Indikator | ✓ | | | |
| 4 | Kesesuaian Indikator dengan Kompetensi Dasar | ✓ | | | |
| 5 | Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran | | ✓ | | |
| 6 | Kejelasan paparan materi | ✓ | | | |
| 7 | Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa | | ✓ | | |
| 8 | Kesesuaian latihan soal dengan pada bahan ajar materi yang disajikan | | ✓ | | |
| 9 | Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat pemahaman siswa | ✓ | | | |
| 10 | Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa | | ✓ | | |
| JUMLAH | | | | | |

D. Komentar dan Saran

Bahan ajar menarik dan bisa
di uji cobakan untuk penelitian.

Malang,

Validator.

Moh. YAHDI ARIP

NIP.

Lampiran VIII :

FORMAT PENILAIAN BAHAN AJAR UNTUK SISWA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Bahan Ajar : Khalifah Umar bin Abdul Aziz
Penyusun : Elsa May Wijaya

A. Pengantar

Selain buku pelajaran yang sudah dikenal sebelumnya, masih ada lagi bahan ajar penunjang pembelajaran yang bisa digunakan sebagai bahan ajar baik di sekolah maupun di rumah. Bahan ajar dapat membantuk adik-adik belajar secara mandiri. Setelah ini adik akan diberi contoh bahan ajar secara langsung.

Berkaitan dengan pengembangan bahan ajar SKI kelas VII tentang Khalifah Umar bin Abdul Aziz, peneliti bermaksud mengadakan pengecekan bahan ajar SKI yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Untuk itu mohon kesediaan mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai bahan ajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar sebagaimana yang telah dirancang. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan sebagai penyempurnaan bahan ajar, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas ketersediaan adik-adik.

Nama : Khilwa Habibatul K
Kelas : VII G
Sekolah : MTS ANNUR BULULAWANG

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu membaca atau mempelajari bahan ajar yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

1. Apakah bahan ajar SKI dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
2. Apakah penggunaan bahan ajar SKI dapat memberi semangat dalam belajar?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Seikit memberi semangat
 - c. Kurang memberi semangat
 - d. Tidak memberi semangat
3. Apakah adik merasa mudah memahami pelajaran yang ada dalam bahan ajar SKI ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Sulit
4. Menurut adik, bagaimana soal-soal pada bahan ajar SKI ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Sulit

5. Bagaimanakan jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam bahan ajar SKI ini?
- a. Sangat mudah dibaca
 - b. Mudah dibaca
 - c. Kurang mudah dibaca
 - d. Sulit dibaca
6. Selama belajar dengan bahan ajar SKI ini, apakah adik menemui kata-kata yang sulit?
- a. Tidak menemukan
 - b. Sedikit menemukan
 - c. Jarang menemukan
 - d. Sering menemukan
7. Bagaimana petunjuk yang terdapat pada bahan ajar SKI ini?
- a. Sangat mudah
 - b. Sedikit mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Tidak mudah
8. Apakah bahasa yang digunakan dalam bahan ajar SKI ini bisa dipahami?
- a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami
9. Setelah membaca soal-soal, bagaimana soal-soalnya?
- a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Tidak mudah dipahami
 - d. Sangat tidak mudah
10. Selama menggunakan bahan ajar SKI ini apakah adik-adik memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru?
- a. Tidak memerlukan bantuan
 - b. Kadang-kadang memerlukan bantuan
 - c. Sering memerlukan bantuan
 - d. Sangat memerlukan bantuan

Lampiran IX :

Soal Evaluasi Pre Test
UJI KOMPETENSI SISWA

Nama : Fita Syevaton Madzilah

Kelas : 7^C

Sekolah : MTs Al-Furqan

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

- Khalifah yang paling adil pada masa Dinasti Umayyah adalah ...
a. Muawiyah bin Abu Sufyan
b. Abdul Malik bin Mawan
c. Sulaiman bin Abdul Malik
d. Umar bin Abdul Aziz
- Sikap Umar bin Abdul Aziz setelah menjadi khalifah Dinasti Umayyah adalah ...
a. Hidup mewah
b. Hidup sederhana
c. Mengumpulkan kekayaan
d. Bersikap sombong
- Tempat kelahiran khalifah Umar bin Abdul Aziz adalah ...
a. Syiria
b. Makkah
c. Madinah
d. Damaskus
- Umar bin Abdul Aziz menjadi khalifah pengganti dari khalifah sebelumnya yakni ...
a. Marwan bin Hakam
b. Walid bin Abdul Malik
c. Sulaiman bin Abdul Malik
d. Abdul Malik bin Marwan
- Salah satu jasa dan usaha yang dilakukan Umar Bin Abdul Aziz dalam masa kekhalfahannya adalah ...
a. Kodifikasi Al-Quran
b. Kodifikasi Hadits
c. Penetapan kalender hijriah
d. Pembentukan angkatan laut
- Umar bin Abdul Aziz sangat berhati-hati dalam menggunakan fasilitas Negara untuk kepentingan pribadi. Sikap ini disebut dengan...
a. Qanash
b. Sabar
c. Adil
d. Wara'
- Ulama yang diperintahkan oleh khalifah Umar bin Abdul Aziz untuk membukukan hadis adalah ...
a. Ibn Syihab az-Zuhri
b. Sa'id bin Jubair
c. Sibawayh
d. Al-Aswad bin Yazid
- Dalam bidang ekonomi, kebijakan yang dilakukan oleh Umar bin Abdul Aziz, *kecuali* ...
a. Mengurangi beban pajak
b. Menyantuni fakir miskin dan anak yatim
c. Membelanjakan kas Negara untuk urusan pribadinya
d. Mengambil kembali harta yang disalahgunakan oleh keluarga khalifah ke *Baitul Mal*
- Beberapa sikap yang dimiliki oleh Umar bin Abdul Aziz, *kecuali* ...
a. Tawadu'
b. Takut memimpin
c. Bijaksana
d. Adil
- Diantara kepribadian Umar bin Abdul Aziz yang menarik dan berbeda dengan khalifah yang lain, *kecuali* ...
a. Adil
b. Tawadhu'
c. Sabar
d. Aniaya

Soal Evaluasi Post Test
UJI KOMPETENSI SISWA

Nama : Nisa Syena N
Kelas : 7b
Sekolah : MTs .ATI .TAR Balaokang

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Dinasti Umayyah mencapai puncak kejayaan pada masa ...
 - a. Muawiyah bin Abu Sufyan
 - b. Abdul Malik bin Marwan
 - c. Sulaiman bin Abdul Malik
 - d. Umar bin Abdul Aziz
2. Umar bin Abdul Aziz menjadi khalifah pengganti dari khalifah sebelumnya yakni ...
 - a. Marwan bin Hakam
 - b. Walid bin Abdul Malik
 - c. Sulaiman bin Abdul Malik
 - d. Abdul Malik bin Marwan
3. Sikap Umar bin Abdul Aziz setelah menjadi khalifah Dinasti Umayyah adalah ...
 - a. Hidup mewah
 - b. Hidup sederhana
 - c. Mengumpulkan kekayaan
 - d. Bersikap sombong
4. Salah satu jasa dan usaha yang dilakukan Umar bin Abdul Aziz dalam masa kekhalifahannya adalah ...
 - a. Kodifikasi Al-Quran
 - b. Kodifikasi Hadits
 - c. Penetapan kalender hijriah
 - d. Pembentukan angkatan laut
5. Umar bin Abdul Aziz sangat berhati-hati dalam menggunakan fasilitas Negara untuk kepentingan pribadi. Sikap ini disebut dengan ...
 - a. Qanaah
 - b. Sabar
 - c. Adil
 - d. Wara'
6. Khalifah Umar bin Abdul Aziz memerintahkan untuk membukukan hadis kepada ulama yang bernama ...
 - a. Ibn Syihab az-Zuhri
 - b. Sa'id bin Jubair
 - c. Sibawayh
 - d. Al-Aswad bin Yazid
7. Beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh Umar bin Abdul Aziz adalah berikut, *kecuali* ...
 - a. Gaya hidup sederhana
 - b. Bersikap sewenang-wenang
 - c. Merasa takut pada Allah
 - d. Memperhatikan rakyat
8. Dalam bidang ekonomi, kebijakan yang dilakukan oleh Umar bin Abdul Aziz, *kecuali* ...
 - a. Mengurangi beban pajak
 - b. Menyantuni fakir miskin dan anak yatim
 - c. Membelanjakan kas Negara untuk urusan pribadinya
 - d. Mengambil kembali harta yang disalahgunakan oleh keluarga khalifah ke *Baitul Mal*
9. Pada masa kekhalifahan Umar bin Abdul Aziz, rakyat hidup sejahtera dan tidak ada pemberontakan. Hal ini dikarenakan Umar bin Abdul Aziz memimpin dengan ...
 - a. Tamak
 - b. Adil
 - c. Kikir
 - d. Aniaya
10. Salah satu kebijakan yang dilakukan oleh Umar bin Abdul Aziz pada bidang pendidikan adalah ...
 - a. Melakukan terjemah
 - b. Meluaskan wilayah
 - c. Menyebarakan dakwah
 - d. Memberi sedekah

Lampiran X :

NAMA-NAMA SISWA KELAS VII G MTs AN-NUR BULULAWANG

- 1 Adinda Ni'matus Z
- 2 Andini Aprilia
- 3 Anggun Eva Ardita
- 4 Arie Fanny M
- 5 Arizah Hurul A
- 6 Elis Sa'adatun M
- 7 Fatma Nur Azizah
- 8 Farhatun Nisa' Ali
- 9 Fika Syevia N
- 10 Fima Karimatuz Z
- 11 Isrotul Islamiah
- 12 Jumrotul Munawarah
- 13 Khilwa Habibatul K
- 14 Khimayatul Fitri W
- 15 Luluk Maulidiya
- 16 Nadzivatuz Zahra
- 17 Nafa Musafi Kumala
- 18 Ni'matus Soima
- 19 Ning Atik Zuhrotus S
- 20 Putih Bunga Cita
- 21 Revi Mariska Putri
- 22 Salma Ainun Nabila
- 23 Salsabila Al-Fani
- 24 Tsalza Salsabila
- 25 Ulfa Dewi Handayani
- 26 Waridatul Maulida R

Lampiran XI :

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN



Lampiran XII :

BIODATA MAHASISWA

Nama : Elsa May Wijaya
NIM : 12110110
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 7 Mei 1993
Fak./Jur./Prog. Studi : FITK / PAI
Tahun Masuk : 2012
Alamat Rumah : Sidomulyo 3 Bululawang - Malang
No. Tlp Rumah/Hp : 085646489908
Email : elsaamay@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SDN Wandanpuro 3
SMP Negeri 1 Bululawang
SMK Negeri 4 Malang

