

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
AUTOPLAY PADA MATERI SKI DENGAN PENDEKATAN
SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KELAS VII SMPN 4 MALANG**

SKRIPSI

oleh:

YAYANG MEGA BULAN SABIT

NIM 11110146



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

MEI, 2015

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
AUTOPLAY PADA MATERI SKI DENGAN PENDEKATAN
SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KELAS VII SMPN 4 MALANG**

SKRIPSI

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

**Diajukan oleh:
YAYANG MEGA BULAN SABIT**



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

MEI, 2015

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY*
PADA MATERI SKI DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VII SMPN 4 MALANG.**

SKRIPSI

OLEH:

**YAYANG MEGA BULAN SABIT
11110146**

Telah Disetujui Pada Tanggal: 18 Mei 2015

Dosen Pembimbing

**Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak.
NIP. 196903032000031 002**

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

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

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY*
PADA MATERI SKI DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VII SMPN 4 MALANG.

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Yayang Mega Bulan Sabit (11110146)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 7 Juli 2015 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. Marno, M.Ag NIP. 197208222002121001	: _____
Sekretaris Sidang Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak. NIP. 196903032000031 002	: _____
Pembimbing Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak. NIP. 196903032000031 002	: _____
Penguji Utama Dr. H. M. Samsul Hady, M,Ag NIP. 19660825 199403 1 002	: _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah wasyukurillah atas nikmat dan karunia yang telah diberikan Allah Swt, saya persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang terkasih dan tersayang:

Ayahanda Nur Tohari dan Ibunda Sutinah tercinta, semangat dan motivator terbesar dalam hidup saya yang tidak pernah jemu mendoakan, mensupport dan menyayangi saya. Terima kasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai sekarang, tidak pernah cukup saya membalas cinta pada Ayahanda dan Ibunda.

Adik-adikku tersayang Bayu M. Nor dan Ragil Dela Rahmani yang telah memberikan perhatian dan canda tawanya selama ini, menghibur penulis dikala duka dan selalu ada dikala bahagia dan juga seluruh keluarga besar di kota Malang dan Kediri yang merupakan bagian terpenting dalam memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan karya kecil ini.

Serta untuk guru-guru dan teman-teman seperjuangan di tanah perantauan, terima kasih telah berbagi pengalaman dan memberikan pelajaran berarti dalam hidup saya.

MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ

كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا ﴿١٠٩﴾

Katakanlah: Sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)" {Al-Kahfi: 109}.¹

“Hari ini waktunya beramal tanpa perhitungan. Sedang di akhirat nanti waktunya perhitungan & tak ada lagi amal perbuatan”

--Ali bin Abi Thalib--

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-‘Alim Al-Qur’an dan Terjemahannya*. (Bandung: Al-Mizan Publishing House, 2009), hlm. 305

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Yayang Mega Bulan Sabit
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 18 Mei 2015

Kepada Yth.
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 teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Yayang Mega Bulan Sabit
NIM : 11110146
Juruan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi SKI Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMPN 4 Malang.*

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk ujian

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak.
NIP. 196903032000031 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana 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, 18 Mei 2015

Yayang Mega Bulan Sabit
NIM. 11110146

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi SKI Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMPN 4 Malang”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh manusia yaitu al-Dinul Islam yang kita harapkan syafa’atnya di dunia dan di akhirat.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya saran, arahan, bimbingan, serta do’a dan bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, 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. H. Marno, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.

4. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya hingga Skripsi ini selesai.
5. Dr. Abdul Malik Karim Amrullah dan Umamah, M.Pd, yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan Media Pembelajaran serta berkenan memberikan saran dan kritik dalam penyempurnaan Media Pembelajaran.
6. Bapak dan Ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
7. Drs. Gunarso, M.Si, selaku Kepala SMP Negeri 4 Malang beserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Endah Yulianti, S.Ag, selaku guru bidang studi PAI kelas VII F SMP Negeri 4 Malang, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai selesai.
9. Seluruh siswa/i kelas VII SMP Negeri 4 Malang yang turut membantu jalannya program penelitian ini.
10. Keluarga dan kedua orang tuaku tercinta, Bapak Nur Tohari dan Mama Sutinah yang selalu mendo'akan dengan tulus senantiasa memberi motivasi dan dukungan moril dan materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di UIN MALIKI Malang. Tidak lupa kepada adik tersayang Bayu M. Nor dan Ragil Delah Rahmani yang telah memberikan semangat dan motivasi bagi penulis.

11. Semua teman-teman PAI angkatan 20011-2012 yang selalu memberikan pelajaran dan banyak pengalaman yang berharga.
12. Sahabat-sahabat terbaik DANGER, USA 34, BTC dan ukhti-ukhti cantik PP Khaira Ummah terima kasih atas doa, semangat, kebersamaan, dan kenangan indah selama ini.
13. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna Fiddunya Wal Akhirat.

Penulis berharap semoga apa yang penulis laporkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aamin.

Malang, 18 Mei 2015
Penulis

Yayang Mega Bulan Sabit
NIM 11110146

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Tingkat Kevalidan.....	56
Tabel 4.1	Hasil Analisis Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran pada Materi SKI kelas VII.....	67
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Ahli Materi Mata Pelajaran PAI atas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik Kelas VII	82
Tabel 4.3	Kritik dan Saran Ahli Materi atas Media Pembelajaran.....	83
Tabel 4.4	Revisi Media Pembelajaran berdasarkan Validasi Ahli Materi ...	84
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Ahli Desain atas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik Kelas VII.....	85
Tabel 4.6	Kritik dan Saran Ahli Desain atas Media Pembelajaran	86
Tabel 4.7	Revisi Media Pembelajaran berdasarkan Validasi Ahli Desain Media.....	87
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Guru Bidang Studi PAI atas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik Kelas VII	88
Tabel 4.9	Tabel 4.9 Kritik dan Saran Guru Bidang Studi PAI atas Media Pembelajaran	89
Tabel 4.10	Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan <i>Pre-test</i> dan <i>Post test</i>	90
Tabel 5.1	Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI	33
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	48
Gambar 3.2 Desain Eksperimen (<i>Before-After</i>)	59
Gambar 4.1 Format Tampilan Menu Utama	69
Gambar 4.2 Halaman Awal (intro) Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	71
Gambar 4.3 Halaman Menu	71
Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Tombol	72
Gambar 4.5 Halaman Kompetensi Inti	73
Gambar 4.6 Halaman Kompetensi Dasar	73
Gambar 4.7 Halaman Sub Materi	74
Gambar 4.8 Halaman Contoh Gambar pada Media	74
Gambar 4.9 Halaman Materi	74
Gambar 4.10 Halaman Video	75
Gambar 4.11 Halaman Referensi Materi	75
Gambar 4.12 Halaman Latihan Soal Pilhan Ganda	76
Gambar 4.13 Halaman Latihan Soal Benar-Salah	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III : Bukti Konsultasi
- Lampiran IV : Identitas Subyek Validator Ahli
- Lampiran V : Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi Mata Pelajaran PAI
- Lampiran VI : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain Media
- Lampiran VII : Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran PAI
- Lampiran VIII : Soal Pre-test
- Lampiran IX : Soal Post-test
- Lampiran X : Lembar Kerja Peserta Didik
- Lampiran XI : Tabel Uji T
- Lampiran XII : Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8

F. Pentingnya Pengembangan	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
H. Definisi Istilah	10
I. Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Aplikasi <i>Autoplay</i>	20
3. Pendekatan Saintifik	24
4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	33
5. Hasil Belajar.....	36
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Pendekatan Pengembangan	44
B. Model Desain Pengembangan	46
C. Prosedur Pengembangan	48
D. Validasi Produk	52
E. Uji Coba Produk	58
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik	62
B. Penyajian Data Validasi	80
C. Hasil Uji Lapangan	90

BAB V PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik	94
B. Hasil Validasi Pengembangan Produk	96
C. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> dengan Pendekatan Saintifik Materi SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar	106

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	107
B. Saran	111

DAFTAR RUJUKAN	xxii
-----------------------------	-------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	xxv
--------------------------------	------------

ABSTRAK

Sabit, Yayang Mega Bulan. 2015. **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi SKI Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMPN 4 Malang.** Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak.

Penyelenggaraan Pendidikan Agama Islam pada materi Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah masih penuh dengan tantangan dan kendala. Dalam penyampaianya sering kali seorang pendidik hanya menggunakan metode-metode konvensional yang membosankan, serta tidak ada alat atau media pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik dan telah teruji kevalidannya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menjelaskan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII, (2) menjelaskan tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik, (3) menjelaskan pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar pada materi SKI kelas VII SMPN 4 Malang,

Untuk mencapai tujuan di atas, digunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*R & D*) dengan model ADDIE yang memiliki lima langkah dalam prosedur pengembangannya. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Malang dengan mengambil kelas VII F yang berjumlah 26 siswa. Subyek penilaian validasi produk terbatas pada tiga ahli, yakni ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Teknik untuk menganalisis data dengan cara sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik terdiri dari halaman awal, menu utama, petunjuk pemakaian media, KI/ KD dan Indikator, materi pembahasan dan profil penyusun media; (2) tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari ahli pembelajaran guru bidang studi sebesar 87,5%, dari ahli materi mendapat nilai 80% dan dari ahli desain media mendapat nilai 95% yang berarti multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI valid dan tidak revisi; (3) Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMPN 4 Malang terbukti memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Multimedia interaktif, Autoplay, Sejarah Kebudayaan Islam, Pendekatan Saintifik, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Sabit, Yayang Mega Bulan. 2015. **Development of Interactive Multimedia Based Autoplay On SKI Material With Scientific Approach To Improve Learning Outcomes Class VII SMPN 4 Malang**. Thesis, Department of Islamic Education. Faculty of Tarbiya and Teaching Science. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim. Thesis Supervisor: Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak.

Implementation of Islamic Education in Cultural History Islamic material in school is still full of challenges and constraints. In its delivery often an educator using only conventional methods are boring, and no tool or media that can support learners to understand the subject matter. To overcome these obstacles can teachers use instructional media that have good quality and have been tested kevalidannya, so as to improve student learning outcomes.

The purpose of this study was to: (1) describes the process of developing an interactive multimedia based Autoplay on SKI material with scientific approaches to improve learning outcomes of class VII, (2) explain the level of validity of interactive multimedia based Autoplay on SKI material with scientific approach, (3) explain the effect of the use of interactive multimedia based Autoplay on SKI material with scientific approaches to improving learning outcomes in SKI material class VII SMPN 4 Malang,

To achieve the above objectives, the approach used research and development (R & D) with ADDIE model which has five steps in the procedure development. This study was conducted in SMPN 4 Malang by taking a class VII F totaling 26 students. Subjects assessment product validation limited to three experts, namely materials experts, media design experts and learning experts. Techniques to analyze the data by means of samples given initial test and final test in addition to treatment.

The results showed that, (1) the process of development and an assessment of interactive multimedia based Autoplay on SKI material with scientific approach consists of the start page, the main menu, user guide media, KI / KD and indicators, discussion materials and constituent profile media; (2) the level of validity interactive multimedia based Autoplay on SKI material with scientific approach to get a good assessment of qualification, because based on the results of the validation study values obtained from expert teachers of 87.5%, of the expert material gets 80% and the value of design experts media gets the value of 95%, which means interactive multimedia based Autoplay on SKI material with scientific approach valid and no revision; (3) Interactive Multimedia based Autoplay on SKI material with scientific approach to class VII SMPN 4 Malang shown to have an effect in improving student learning outcomes.

Keywords: Interactive multimedia, Autoplay, History of Islamic Culture, Scientific Approach, Results Learning.

مستخلص البحث

سايبت, ييانج ميحا بولان . 2015 م. تطوير وسائل التعليمية الالكترونية باستخدام Autoplay في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية بالمدخل saintifik لترقية نتائج الدراسة في الفصل السابع من مدرسة المتوسطة الحكومية 4مالانج. البحث الجامعي. قسم تعليم دين الإسلامية. لكلية علوم التربية و التعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : الدكتور وحيد مورني الماجستير.

تنفيذ التربية الإسلامية في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية في المدارس مملوءة بالتحديات والمعوقات.. في تسليم في مادة التاريخ و الحضارة قد يستخدم المدرس المناهج التقليدية المللة فحسب. وعدم الأدوات أو وسائل التعليم التي تستطيع أن تدعم التلاميذ على فهم مادة الدراسة. ليحلل هذه المشكلة، يستطيع المدرس أن يستخدم وسائل التعليم التي تملك الجودة الجيدة حتى تستطيع أن ترقى نتائج الدراسة لدى التلاميذ.

أهداف هذا البحث هي: (1) التوضيح عن عملية تطوير وسائل التعليمية الالكترونية الفعالة باستخدام Autoplay في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية بالمدخل saintifik لترقية نتائج الدراسة في الفصل السابع (2) التوضيح عن مستوى الضبط في تطوير وسائل التعليمية الالكترونية الفعالة باستخدام Autoplay في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية بالمدخل saintifik (3) التوضيح عن عملية تطوير وسائل التعليمية الالكترونية الفعالة باستخدام Autoplay في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية بالمدخل saintifik لترقية نتائج الدراسة في الفصل السابع من مدرسة المتوسطة الحكومية 4مالانج.

أما المنهج المستخدم لتحقيق الأهداف السابقة هو منهج البحث التطويري بنموذج ADDIE التي لديها خمس خطوات في عملية تطويره. وقد جرى هذا البحث في مدرسة المتوسطة الحكومية 4مالانج وعينته مأخوذ من الفصل السابع ف الذي يبلغ مجموعه 26 تلميذا. التحقق من صحة المواد المنتج تقتصر على ثلاثة خبراء، وهي خبراء المواد وخبراء التصميم ووسائل الإعلام وخبراء التعلم. تقنيات. لتحليل البيانات عن طريق إعطاء عينات الاختبار القبلي والبعدى بالإضافة إلى العلاج.

نتائج البحث تدل علي أن 1) عملية تطوير وسائل التعليمية الالكترونية الفعالة باستخدام Autoplay في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية بالمدخل saintifik تتكون من صفحة البداية، القائمة الرئيسية، ووسائل الإعلام دليل المستخدم، KI / KD والمؤشرات، و مواد مناقشة و صورة ذاتية من عملية تكوين سائل الاعلام، 2) مستوى الضبط لوسائل التعليمية الالكترونية الفعالة باستخدام Autoplay في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية بالمدخل saintifik حصول على تقييم جيد من المؤهل، لأنه بناء على نتائج القيم الدراسة المصادقة التي تم الحصول عليها من المعلمين الخبراء من 87،5%، من المواد خبير يحصل على 80% والقيمة من خبراء التصميم وسائل الإعلام يحصل على قيمة 95%، وهو ما يعني وسائل التعليمية الالكترونية الفعالة باستخدام Autoplay في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية بالمدخل saintifik صحيح وليس التعديل، 3) لوسائل التعليمية الالكترونية الفعالة باستخدام Autoplay في مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية بالمدخل saintifik لها التأثير لرقية نتائج الدراسة في الفصل السابع من مدرسة المتواصلة الحكومية 4مالانج.

الكلمات الأساسية : وسائل التعليمية الالكترونية باستخدام Autoplay، مادة التاريخ و الحضارة الإسلامية، المدخل saintifik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki akhlak terpuji. Akhlak terpuji mencakup norma, etika, dan budi pekerti sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spritual mencakup pemahaman, penghayatan, keyakinan dalam memeluk agama, penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan pribadi ataupun sosial kemasyarakatan.

Sedangkan Zakiah Daradjat merumuskan bahwa Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:¹

- (a) Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar setelah selesai dari pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*). (b) pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran Islam. (c) Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dai pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam

¹ Zakiah Daradjat, et. Al, *Ilmu Pendid* 1 *'slam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), Cet. Ke-2, hlm. 28.

yang telah diyakini menyeluruh, serta menjadikan keselamatan hidup di dunia maupun di akhirat.

Di dalam mata pelajaran PAI sendiri, terdapat materi tentang Tarikh/ Sejarah Kebudayaan Islam, di samping beberapa materi-materi lain yaitu Akidah (Keimanan) Akhlak, Qur'an Hadis dan Fiqh. Oleh karena itu, SKI di SMP tidak menjadi mata pelajaran tersendiri, melainkan masuk dalam mata pelajaran PAI.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Nomor 23 tahun 2006, Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Sejarah Kebudayaan Islam di SMP adalah: "Memahami dan meneladani sejarah Nabi Muhammad dan para shahabat serta menceritakan sejarah masuk dan berkembangnya Islam di nusantara"²

Tujuan dan manfaat pokok dari pembelajaran SKI adalah menjadikan peristiwa masa lalu yang telah terjadi sebagai *uswah hasanah* dan dapat diambil *'ibrahnya*. Tujuan dan manfaat tersebut dapat tercapai apabila pembelajaran SKI tidak hanya sebagai proses *transformation of knowledge* (transformasi pengetahuan) mengenai kejadian masa lalu, tetapi juga merupakan proses *transformation of value* (transformasi nilai-nilai) yang perlu diambil ibrah yang terdapat di dalamnya dan juga dapat dijadikan sebagai suri teladan yang baik bagi peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian ummat. Dengan mempelajari sejarah, generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu. Dari proses itu dapat diambil banyak pelajaran,

² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Nomor 23 tahun 2006, Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Sejarah Kebudayaan Islam di SMP.

sisi-sisi mana yang perlu dikembangkan dan sisi-sisi mana yang tidak perlu dikembangkan. Keteladan dari tokoh-tokoh/ pelaku sejarah inilah yang ingin ditransformasikan kepada generasi muda, disamping nilai informasi sejarah penting lainnya.³ Oleh sebab itu materi sejarah dipandang sangat penting bagi pengembangan kepribadian suatu bangsa. Namun dalam realitasnya sering kurang disadari, sehingga mata pelajaran sejarah kurang diminati.

Pada hakikatnya, pembelajaran SKI bukan sekedar menghafal kejadian atau peristiwa tentang perkembangan Islam dimasa lalu, namun hal yang lebih utama adalah mengkaitkan berbagai data itu dengan permasalahan dimasa sekarang.

Namun dalam realitanya materi SKI sering dipandang sebelah mata sebagai materi pelengkap dari matapelajaran PAI, sehingga materi ini kurang diminati. Dalam penyampaiannya pun sering kali seorang pendidik hanya menggunakan metode-metode konvensional yang membosankan, tidak menarik dan tidak interaktif seperti ceramah dan tanya jawab serta tidak ada alat/ media pembelajaran yang dapat menunjang siswa untuk memahami materi sejarah.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pengajaran atau pembelajaran adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien. Disamping masalah lainnya yang juga sering didapati adalah kurangnya perhatian guru agama terhadap variasi penggunaan metode mengajar dan upaya peningkatan mutu pengajaran secara

³ Inayati, *Problematika Pengajaran Sejarah*, (laura-yuficom.blogspot.com diakses tanggal 10-01-2015 pukul 14:13 WIB)

baik.⁴ Oleh karena itu perlu adanya metode dan media yang bervariasi, seperti simulasi atau demonstrasi serta penggunaan alat atau media pembelajaran.

Tidak bisa dipungkiri bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Menurut Daryanto “ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.”⁵

Berdasarkan teori di atas, maka penulis beryakinan bahwa salah satu upaya agar pembelajaran itu dapat berhasil, maka langkah yang harus diambil oleh seorang pendidik adalah meyakini bahwa pengaruh media pembelajaran sangat besar dalam rangka meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

Sehubungan dengan itu, dalam kurikulum 2013 yang sedang diterapkan saat ini, juga menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student oriented*). Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan dari pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, sumber/media lainnya); dari pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains).⁶

Bapak Untung, selaku guru pengampu mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 4 Malang mengemukakan pada saat wawancara yang dilakukan peneliti, bahwa

⁴ Mizan dan Aniez, *Pembelajaran Fiqih*, (perkuliahan.com/makalah-pembelajaran-fiqih/ diakses tanggal 06-03-2015 pukul 22:47 WIB)

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 13

⁶ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Bab I Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013

dalam penyampaian mata pelajaran PAI pada materi SKI di kelas VII, beliau belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dikarenakan Bapak Untung baru berada di tahun pertama sebagai guru yang mengajarkan mata pelajaran PAI pada kelas VII Seni. Sebelumnya beliau mengajar mata pelajaran PAI di kelas IX. Pada saat menyampaikan materi SKI di kelas IX, Bapak Untung lebih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok.

Kesulitan lain yang dialami Bapak Untung dalam menyampaikan materi SKI pada kelas VII Seni adalah ketika harus mengintegrasikan antara materi SKI dengan berbagai macam kesenian. Baik itu seni rupa, seni gerak, seni musik, seni sastra dan seni teater atau drama. Hal ini dikarenakan peserta didik yang berada di kelas ini merupakan peserta didik yang memiliki basis kesenian. Karakter peserta didik dalam kelas seni cenderung lebih aktif dari pada peserta didik yang berada di kelas reguler. Peserta didik dilatih untuk berani menunjukkan dan mengapresiasi bakat seni yang ada di dalam dirinya.⁷

Melihat kondisi demikian, penulis sadar bahwa sebagai seorang calon pendidik tidak akan berdiam diri dalam melihat permasalahan tersebut. Peneliti di sini akan mencoba mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan saintifik menggunakan *software* perangkat komputer *Autoplay* yang bertujuan agar pengajaran lebih menarik dan interaktif serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

⁷ Wawancara dengan Bapak Untung, Guru pengampu Mata Pelajaran PAI Kelas VII, Hari Kamis, 16 Oktober 2014, Pukul 09:13 WIB

Bedasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar kelas VII SMPN 4 Malang*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini, maka terdapat beberapa rumusan masalah guna membatasi lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII SMPN 4 Malang?
2. Bagaimana tingkat kevalidan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII SMPN 4 Malang
3. Apakah ada pengaruh dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII SMPN 4 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan produk berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII SMPN 4 Malang
2. Untuk menjelaskan tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII SMPN 4 Malang
3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII SMPN 4 Malang

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kegunaan dan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi peserta didik

Memungkinkan peserta didik dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya, dapat menumbuhkan motivasi belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru atau peneliti

Sebagai alat atau wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang telah ada dengan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik.

3. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasi potensi yang dimiliki peserta didik secara maksimal, dapat membentuk siswa yang berintelektual tinggi serta berprestasi dan berakhlak mulia.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang dimodifikasi dan dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 melalui pendekatan saintifik dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif pada materi SKI dengan pendekatan saintifik dikembangkan menggunakan aplikasi *Autoplay* yang terdapat pada perangkat komputer.
2. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* terdiri atas materi pembelajaran, video animasi, soal latihan, musik dan gambar-gambar yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran disajikan lebih interaktif di mana diperlukannya keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media ajar ini.
3. Sedangkan spesifikasi wujud fisik produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*).
4. Materi dalam media pembelajaran adalah mata pelajaran PAI materi SKI subpokok sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Makkah dan

Madinah Sekolah Menengah Pertama kelas VII dengan pendekatan saintifik kurikulum 2013.

F. Pentingnya Pengembangan dan Manfaatnya

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Salah satu upayanya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang baik, efektif dan efisien. Dalam dunia pendidikan, kehadiran media pembelajaran sudah dirasa banyak membantu tugas dan tanggung jawab pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar yang menggunakan media pembelajaranpun akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan di luar pengalamannya sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran juga dapat dijadikan salah satu alternatif untuk menggantikan atau sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran konvensional.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah antara lain:

- a. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* mata pelajaran PAI pada materi SKI dengan pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang memuat beberapa kegiatan dan latihan-latihan dapat memotivasi peserta didik.

- c. Komposisi media pembelajaran untuk anak adalah 70% gambar dan 30% tulisan karena aspek visual mendukung aspek verbal pada peserta didik.
 - d. Belum tersedianya multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran PAI khususnya materi SKI dengan pendekatan saintifik.
- 2) Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya yaitu:

- a. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik ini hanya dipergunakan oleh guru mata pelajaran PAI.
- b. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik hanya dipergunakan oleh siswa kelas VII SMP/MTs pada materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah mata pelajaran PAI materi SKI.
- c. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik ini hanya berisi tentang materi pokok sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah.

H. Definisi Istilah

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi istilah, antara lain:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari beberapa media yang digunakan secara berencana dan sistematis yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses-proses selanjutnya.

2. *Autoplay*

Autoplay Media Studio adalah salah satu *software* yang biasa digunakan untuk membuat multimedia interaktif pada program komputer yang dapat menyalurkan dan menampilkan pesan atau informasi yang terdiri dari materi pelajaran berupa teks, gambar, suara, video dan latihan soal.

3. Pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang terdiri dari kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan materi pelajaran pada kurikulum 2013.

4. Hasil Belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah dilakukan tes pada akhir pembelajaran.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini rencananya akan disusun dalam enam bab yaitu bab I sampai dengan bab VI, daftar pustaka dan disertai dengan lampiran-lampiran.

Bab I yaitu Pendahuluan yang berisi: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan (e) proyeksi spesifikasi produk yang dikembangkan, (f) pentingnya pengembangan dan

manfaatnya, (g) asumsi dan keterbatasan, (h) definisi istilah dan (i) dan sistematika penulisan.

Bab II yaitu Kajian Pustaka, yang di dalamnya berisi: (a) kajian terdahulu dan (b) kajian teori. Dalam kajian teori memuat beberapa topik antara lain 1) multimedia interaktif, 2) aplikasi *Autoplay*, 3) pendekatan saintifik, 4) Sejarah Kebudayaan Islam, dan 5) hasil belajar,

Bab III yaitu Metode Pengembangan yang berisi, (a) pendekatan pengembangan, (b) model desain pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) validasi produk, dan (e) uji coba produk.

Bab IV yaitu Hasil Pengembangan dan Analisa Data yang memaparkan 3 hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah: (a) proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik, (b) penyajian data validasi dan (d) hasil uji lapangan.

Bab V yaitu Pembahasan, yang di dalamnya berisi (a) proses pengembangan produk, (b) validitas pengembangan produk, dan (c) pengaruh multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik dalam meningkatkan hasil belajar.

Bab VI yaitu Penutup, bab ini berisi tentang, (a) kesimpulan hasil pengembangan dan (b) saran.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya yang ditempatkan pada bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Daftar pustaka berfungsi untuk memberikan arah bagi

para pembaca karya tulis yang ingin meneruskan kajian atau untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.

Dan yang terakhir yaitu lampiran yang berisi dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses pengembangan media pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pra-research dengan melakukan survey skripsi, thesis dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini, dan juga telaah pustaka dari berbagai buku, yaitu sebagai berikut:

1. *Pengembangan bahan ajar berbasis Autoplay pada mata pelajaran IPS materipokok sumber daya alam kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung oleh Lutfiatuz Zahro' jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2014.*
2. *Pengembangan media pembelajaran interaktif akidah akhlak dengan menggunakan macromedia flash kelas VIII di MTs.N Tumpang oleh Alien Amaliyah jurusan Pendidikan Agama Islam pada tahun 2013.*
3. *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan tata surya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Imami Kepanjen Malang oleh Alinatul Khusna jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2014.*

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang ditulis oleh ketiga peneliti di atas, sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah lokasi penelitian termaksud masing-masing dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisis

kebutuhan yang telah diinginkan oleh sekolah masing-masing peneliti dan obyek media pembelajaran yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian masing-masing.

Selain memiliki persamaan, beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu dalam hal subjek penelitian, mata pelajaran, kelas, pendekatan yang digunakan dalam proses belajar dan bentuk pengembangan multimedia. Dengan demikian penelitian terdahulu tersebut merupakan acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran terutama multimedia interaktif berbasis *Autoplay* dengan pendekatan saintifik yang disesuaikan dengan konsep mata pelajaran PAI dan karakteristik peserta didik di lokasi penelitian.

B. Kajian Teori

1. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.¹ Menurut Dr. Oemar Hamalik dalam bukunya *Media Pendidikan*, menyebutkan bahwa multimedia adalah seperangkat media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional.²

¹ Azhar Arsyad, M. A, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), hlm. 169

² Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989), hlm. 187

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang relative konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar dan pembelajaran adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat merubah perilaku siswa.³

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif diartikan sebagai program pembelajaran yang berbasis multimedia dengan menggunakan perangkat computer untuk menyampaikan materi-materi secara verbal yang sangat sulit yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan memudahkan siswa mencapai kompetensi belajar yang telah ditetapkan. Katakarakteristik program media pembelajaran interaktif yang pokok adalah:

- 1) Bersifat fleksibel
- 2) Digunakan sesuai dengan kecepatan belajar individu
- 3) Bersifat kaya isi
- 4) Bersifat interaktif
- 5) Disesuaikan dengan kebutuhan individu

³ Moh. Fathur Rozzi, *Penggunaan Multimedia melalui Program Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah-Akhlak kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar*, 2013, Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Program Strata Satu Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Program media pembelajaran interaktif akan mendorong siswa untuk bertindak sebagai berikut:

- 1) Dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing
- 2) Belajar dari tutor yang benar-benar sabar
- 3) Dapat menikmati waktu belajar tanpa harus mengganggu privasinya
- 4) Belajar ketika kebutuhan muncul atau benar-benar ada kebutuhan
- 5) Belajar sesuai dengan kemajuannya

Menurut Richard Mayer, manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif akan memberikan keuntungan bagi siswa dan guru. Keuntungan bagi siswa, yaitu: (1) pembelajaran individu cenderung menurunkan jumlah waktu untuk mempelajari sesuatu, atau menghemat waktu dan siswa lebih serius memusatkan perhatiannya sehingga ada waktu yang lebih banyak untuk mengerjakan tugas; (2) siswa dapat ikut berperan serta dalam strategi pembelajaran yang tidak mungkin dilakukan dalam situasi pembelajaran tradisional; (3) penggunaan multimedia menjadi metode alternative untuk mempelajari ketrampilan tertentu dan dapat membantu siswa yang tidak mampu mencapai sukses dengan metode lain; (4) kecenderungan siswa bergantung kepada guru akan berkurang; (5) keterampilan belajar lebih terfokus dan dikembangkan.⁴

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia, pembelajaran akan lebih menarik. Untuk itu seorang guru

⁴ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 5

diharapkan memiliki kreatifitas dalam menggunakan multimedia dan mengkombinasikan media yang ada sehingga dapat mengajar dengan menggunakan media yang tepat dan efektif untuk menghidupkan suasana kelasnya.

b. Multimedia dalam Pendidikan

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran mengandung manfaat atau nilai tertentu, yaitu:⁵

- 1) Multimedia dapat membantu siswa mempelajari bahan pelajaran yang luas, yang memuat berbagai konsep, fakta, prinsip, sikap ketrampilan, disamping banyak macam ragamnya juga sangat bervariasi, sehingga memerlukan berbagai media untuk menyampaikannya.
- 2) Multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif, serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari.
- 3) Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses instruksional suatu bidang studi, yang didukung secara multidisipliner, masing-masing itu mengandung banyak bahan yang harus dipelajari.
- 4) Multimedia turut meningkatkan kepuasan dan keberhasilan sesuai dengan keinginan masing-masing guru. Guru yang baik ingin agar siswanya merasa puas dan berhasil, dan dianggap multimedia dapat memenuhi keinginan tersebut.

⁵ *Ibid.*, hlm. 189-190

- 5) Multimedia membantu siswa yang umumnya berkecenderungan mempelajari banyak hal dan sekaligus mendalaminya. Belajar ‘banyak’ dan ‘mendalam’ merupakan ciri belajar berhasil.
 - 6) Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses instruksional untuk memenuhi tuntutan kurikulum, yang senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan IPTEK serta dinamika masyarakat.
- c. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu⁶:

- 1) Memiliki kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya
- 2) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media.
- 3) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

Tentunya kriteria di atas masih dapat ditambahkan lagi dengan nilai-nilai positif lain dari media pembelajaran. Kriteria tersebut setidaknya tidaknya menjadi pedoman dan acuan dasar yang selama ini digunakan

⁶ Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm. 3

dalam merancang dan membangun sebuah media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif. Setelah menetapkan kriteria untuk pembuatan media pembelajaran, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan oleh calon penyusun media pembelajaran adalah merancang desain media. Dalam mendesain sebuah media pembelajaran, yang perlu didesain terlebih dahulu adalah kandungan materi pembelajaran. Alasan utama adalah materi pembelajaran sebenarnya inti dari keseluruhan media yang ingin dibangun.⁷

Teknologi multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar dengan dikemasnya program-program pendidikan dalam media berbasis TIK. Multimedia memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D secara efisien dan efektif dengan kurikulum pembelajaran yang dirancang secara sistematis, komunikatif, dan interaktif sepanjang proses pembelajaran. Dalam pendidikan, multimedia tetap berfungsi sebagai alat, metode, dan pendekatan yang digunakan untuk menjalin komunikasi antara guru dengan pelajar selama proses belajar-mengajar.

2. Aplikasi *Autoplay*

a. Pengertian *Autoplay*

Autoplay Media Studio merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara profesional. Hampir semua pelajar maupun pengusaha pernah dan bahkan sering melakukan presentasi, dan

⁷ Mulyanta dan Marlon Leong, *Op. cit.*, hlm. 4

dapat dipastikan program yang biasanya dipakai adalah *Microsoft Power Point*, karena aplikasi perkantoran tersebut sudah sangat familiar di semua kalangan. Akan tetapi dalam *Microsoft Power Point*, template yang disediakan sedikit dan kurang menarik, apalagi jika kurang mahir dalam bidang mendesain template. Dengan *Autoplay Media Studio* dapat membuat presentasi yang profesional.⁸

Autoplay Media Studio memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan sedikit intuisi dan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini. Software ini telah dipakai oleh banyak developer software professional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan masih banyak software-software lainnya. Dengan penggabungan gambar, musik, video, flash dan lain-lain dapat dilakukan dengan semudah drag-n-drop. Adapun objek yang disediakan dan dapat digunakan serta digabungkan dalam merancang sebuah media audio visual dengan *software* ini antara lain:

- 1) Objek gambar
- 2) Objek button (tombol)
- 3) Objek audio (musik, efek suara dll)
- 4) Objek verbal (tulisan)
- 5) *Slide show*
- 6) Video

⁸ Masruri dan Java Kreativiti, *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*, (Jakarta: Elex Media Komputindo), hlm. 5

- 7) Proyek video tutorial
- 8) Objek flash
- 9) File PDF
- 10) Objek web dan hyperlink

b. Fungsi *Autoplay*

Autoplay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Dengan aplikasi ini kita dapat membuat tampilan autorun presentation yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, power point, Ms.Exel, Ms.Word, flash dan berbagai macam file lainnya.⁹

Dengan *Autoplay* kita dapat membuat bermacam karya diantaranya:

- 1) Membuat presentasi
- 2) Membuat aplikasi
- 3) Membuat media pembelajaran
- 4) Membuat konten video

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Autoplay*

Kelebihan Program Aplikasi *Autoplay*

- 1) Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
- 2) Auto Play Media Studio 8 dirancang untuk membuat mengembangkan aplikasi profesional semudah mungkin, bahkan

⁹ IAIN Tulungagung, *BAB II Pdf*, (repo.iain-tulungagung.ac.id diakses tanggal 18-11-2014 pukul 06:00 WIB)

tanpa pengalaman pemrograman sebelumnya. dengan cara Drag dan drop konten Anda ke halaman dan kemudian klik dua kali untuk mengedit.

- 3) Ada hampir dua puluh jenis objek interaktif untuk memilih dari tombol, video, web / HTML, Flash, QuickTime, PDF, checkbox, tombol radio, mengedit bidang, rich text, slide, data grid, bar menu dan kontrol pohon.¹⁰
- 4) Dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
- 5) Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet
- 6) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung di buat *Autoplay* secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya

Kekurangan dari program aplikasi *Autoplay*

- 1) Tampilan Slide yang membosankan
- 2) Menu untuk pembuatan animasi kurang lengkap
- 3) Terkadang crash atau eror

¹⁰ MTs Falakhiyah, *Autoplay Media Studio 8*, (mtsfalakhiyah.wordpress.com diakses tanggal 18-11-2014 pukul 05:40 WIB)

3. Pendekatan Saintifik

a. Pengertian Pendekatan Saintifik (ilmiah)

Menurut Sudarmawan, pendekatan *scientific*, bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah.¹¹

Pendidikan pembelajaran ilmiah menekankan pada pentingnya kolaborasi dan kerja sama di antara peserta didik dalam menyelesaikan setiap permasalahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru sedapat mungkin menciptakan pembelajaran selain dengan tetap mengacu pada Standar Proses di mana pembelajarannya diciptakan suasana yang memuat Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi, juga dengan mengedepankan kondisi peserta didik yang berperilaku ilmiah dengan bersama-sama diajak mengamati, menanya, merumuskan, menyimpulkan dan mengomunikasikan, sehingga peserta didik akan dapat dengan benar menguasai materi yang dipelajari dengan baik.¹²

b. Esensi Pendekatan Saintifik

Kegiatan pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Oleh karena itu, Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan dan

¹¹ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.194

¹² *Ibid.*

pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) ketimbang penalaran deduktif (*deductive reasoning*).¹³

c. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Ilmiah

Kegiatan pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah, ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘mengapa’. Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘bagaimana’. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘apa’. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*)

¹³ *Ibid.*, hlm.196

dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran.¹⁴

1) Mengamati

Kegiatan mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi, peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.¹⁵

Praktik observasi dalam pembelajaran hanya akan efektif jika peserta didik dan guru melengkapi diri dengan alat-alat pencatatan dan alat-alat lain, seperti : a) *tape recorder*, untuk merekam pembicaraan; b) kamera, untuk merekam objek atau kegiatan secara visual; c) film atau *video*, untuk merekam kegiatan objek atau secara audio-visual; dan d) alat-alat lain sesuai dengan keperluan. Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan,

¹⁴*Ibid.*, hlm. 210-211

¹⁵*Ibid.*, hlm. 212

melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.¹⁶

2) Menanya

Guru harus mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, ketrampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.¹⁷ Fungsi bertanya dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik adalah sebagai berikut:

- a) Membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topik pembelajaran.
- b) Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri.
- c) Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan rancangan untuk mencari solusinya.
- d) Menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan sikap, ketrampilan, dan pemahamannya atas substansi pembelajaran yang diberikan.

¹⁶*Ibid.*, hlm. 214

¹⁷*Ibid.*, hlm. 215

- e) Membangkitkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, mengajukan pertanyaan, dan memberi jawaban secara logis, sistematis, dan menggunakan bahasa yang baik benar.
 - f) Mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, berargumen, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menarik kesimpulan.
 - g) Membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan, memperkaya kosakata, serta mengembangkan toleransi sosial dalam hidup berkelompok.
 - h) Membiasakan peserta didik berpikir spontan dan cepat, serta sigap dalam merespons persoalan yang tiba-tiba muncul.
 - i) Melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain¹⁸
- Tingkat pertanyaan yang baik adalah:
- (1) Singkat dan jelas
 - (2) Mengispirasi jawaban
 - (3) Memiliki fokus
 - (4) Bersifat probing atau divergen
 - (5) Bersifat validatif atau penguatan
 - (6) Memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir ulang
 - (7) Merangsang peningkatan tuntutan kemampuan kognitif
 - (8) Merangsang proses interaksi

¹⁸*Ibid.*, hlm. 216

3) Menalar

Esensi menalar adalah salah satu istilah dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, walaupun penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat.¹⁹

Istilah menalar di sini merupakan padanan dari *associating*, bukan merupakan terjemahan dari *reasoning*, meski istilah ini juga bermakna menalar atau penalaran. Oleh karena itu, istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi pada pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia. Proses itu dikenal sebagai

¹⁹*Ibid.*, hlm. 223

asosiasi atau menalar. Menurut teori asosiasi, proses pembelajaran akan berhasil secara efektif jika terjadi interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didik. pola interaksi itu dilakukan melalui stimulus dan respon (S-R). Teori ini dikembangkan berdasarkan hasil eksperimen Thorndike, yang kemudian dikenal dengan teori asosiasi. Jadi, prinsip dasar proses pembelajaran yang dianut oleh Thorndike adalah asosiasi, yang juga dikenal dengan teori Stimulus-Respon (S-R).²⁰

Telah dijelaskan di muka, terdapat dua cara menalar, yaitu penalaran induktif dan penalaran deduktif. Penalaran induktif merupakan cara menalar dengan menarik kesimpulan dari fenomena atau atribut-atribut khusus untuk hal-hal yang bersifat umum. Jadi, menalar secara induktif adalah proses penarikan kesimpulan dari kasus-kasus yang bersifat nyata secara individual atau spesifik menjadi simpulan yang bersifat umum. Kegiatan menalar secara induktif lebih banyak berpijak pada observasi indrawi atau pengalaman empirik.²¹

4) Mencoba

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan. Aktivitas pembelajaran yang nyata ini adalah: a) menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar

²⁰*Ibid.*, hlm. 224

²¹*Ibid.*, hlm. 228

menurut tuntutan kurikulum; b) mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan; c) mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya; d) melakukan dan mengamati percobaan; e) mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data; f) menarik kesimpulan atas hasil percobaan; dan g) membuat laporan dan mengomunikasikan hasil percobaan.²²

Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan eksperimen atau mencoba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Ketiga tahapan eksperimen atau mencoba tersebut dijelaskan seperti berikut ini.

a) Persiapan

- (1) Menetapkan tujuan eksperimen
- (2) Mempersiapkan alat atau bahan
- (3) Mempersiapkan tempat eksperimen sesuai dengan jumlah peserta didik serta alat atau bahan yang tersedia. Di sini guru perlu menimbang apakah peserta didik akan melaksanakan eksperimen atau mencoba secara serentak atau dibagi menjadi beberapa kelompok secara paralel atau bergiliran.
- (4) Mempertimbangkan masalah keamanan dan kesehatan agar dapat memperkecil atau menghindari risiko yang mungkin timbul.

²²*Ibid.*, hlm. 231

(5) Memberikan penjelasan mengenai apa yang harus diperhatikan dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan peserta didik, termasuk hal-hal yang dilarang atau membahayakan.

b) Pelaksanaan

(1) Selama proses eksperimen atau mencoba, guru ikut membimbing dan mengamati proses percobaan. Di sini guru harus memberikan dorongan dan bantuan terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik agar kegiatan itu berhasil dengan baik.

(2) Selama proses eksperimen atau mencoba, guru hendaknya memperhatikan situasi secara keseluruhan, termasuk membantu mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang akan menghambat kegiatan pembelajaran.

c) Tindak lanjut

(1) Peserta didik mengumpulkan laporan hasil eksperimen guru.

(2) Guru memeriksa hasil eksperimen peserta didik.

(3) Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik atas hasil eksperimen.

(4) Guru dan peserta didik mendiskusikan masalah-masalah yang ditemukan selama eksperimen.

(5) Guru dan peserta didik memeriksa dan menyimpan kembali segala bahan dan alat yang digunakan.

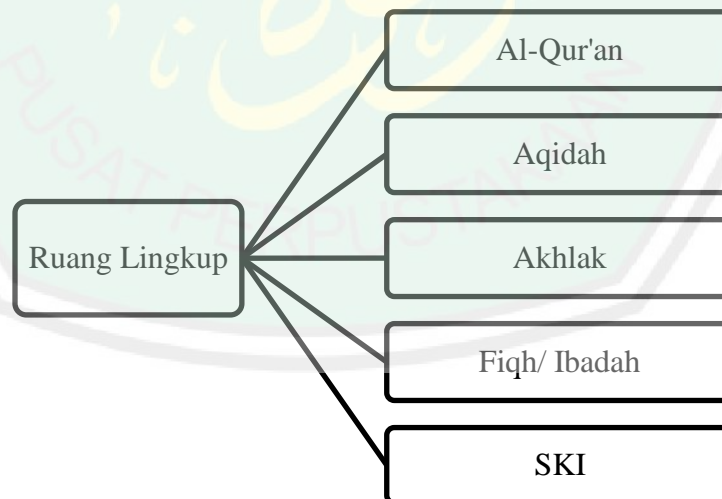
5) Mengomunikasikan

Pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik dapat mengomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama dalam kelompok dan atau secara individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama. Kegiatan mengomunikasikan ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar peserta didik mengetahui secara benar apakah jawaban yang telah dikerjakan sudah benar atau ada yang harus diperbaiki. Hal ini dapat diarahkan pada kegiatan konfirmasi sebagaimana pada Standar Proses.²³

4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

a. Pengertian Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama secara keseluruhan terbagai dalam empat cakupan sebagaimana gambar diagram berikut:



Gambar 2.1 Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI

²³*Ibid.*, hlm. 234

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah.²⁴

b. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam

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 SMP/ MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:²⁵

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam

²⁴ Kementerian Agama RI Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam Direktorat Pendidikan Agama Islam, *Modul Pengembangan Pendidikan Agama Islam pada Sekolah*, (Jakarta, 2010), hlm. 34

²⁵ *Ibid.*, hlm. 44

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.

c. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah meliputi:²⁶

- 1) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Mekkah
- 2) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah
- 3) Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin
- 4) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah

²⁶ *Ibid.*, hlm. 46

- 5) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah
- 6) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah
- 7) Memahami perkembangan Islam di Indonesia

d. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/ hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.²⁷

5. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yaitu sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Sedangkan evaluasi merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian, pengukuran dan perbandingan hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama evaluasi selain untuk mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan juga symbol. Apabila tujuan utama dari evaluasi hasil

²⁷ *Ibid.*, hlm. 35

belajar ini sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditujukan untuk berbagai keperluan.²⁸

Hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini;

- 1) Untuk diagnosis dan pengembangan, penggunaan hasil belajar dijadikan sebagai alat mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Untuk seleksi, hasil belajar yang diperoleh oleh siswa seringkali dijadikan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa ketika naik pada jenjang pendidikan selanjutnya.
- 3) Untuk kenaikan kelas, dari hasil belajar yang diperoleh siswa akan dapat diketahui apakah siswa dapat naik kelas, apakah hasil belajar dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau di atas standar KKM.
- 4) Untuk penempatan, hasil belajar siswa digunakan untuk menentukan kelas siswa sesuai dengan kemampuan mereka dan potensi yang dimiliki, hal ini dilakukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara lebih optimal.²⁹

200 ²⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.

²⁹ *Ibid.*, hlm. 201

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Bloom, bahwa hasil belajar ditujukan dengan adanya perubahan 3 aspek yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

1) Ranah kognitif

Kemampuan ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penelitian.

2) Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor meliputi ketrampilan motorik (gerak).³⁰

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) *Faktor internal*, yakni faktor dari dalam siswa seperti keadaan/kondisi jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologis) siswa.

³⁰Wayan Nurkencana dan P.P.N Sumartana, *Evaluasi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1990), hlm. 34

a) Aspek Jasmani atau Fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Uzer dan Lilis mengatakan bahwa termasuk dalam faktor jasmaniah yaitu panca indra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku.³¹

b) Faktor Rohani atau Psikologis

(1) Intelegensi

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Tingkat Kecerdasan atau intelegensi siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa. Ini artinya, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seseorang siswa maka semakin kecil pula peluangnya untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi.³²

(2) Sikap

Sifat adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*response*

³¹ Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1993), hlm. 10

³² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 147

tedency) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif ataupun negatif.³³

Di dalam diri siswa harus ada sikap yang positif (menerima) kepada teman ataupun kepada gurunya. Karena siswa yang sikapnya negatif (menolak) kepada teman atau gurunya maka tidak akan punya kemauan untuk belajar, sebaiknya siswa yang sikapnya positif akan digerakkan oleh sikapnya yang positif itu untuk belajar.

(3) Bakat

Bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat juga diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan. Sehubungan dengan hal tersebut, bakat akan memengaruhi tinggi-rendahnya prestasi atau hasil belajar bidang-bidang studi tertentu.³⁴

(4) Minat

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Misalnya seorang siswa yang menaruh minat besar pada pelajaran

³³ *Ibid.*, hlm. 149

³⁴ *Ibid.*, hlm. 151

matematika akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.³⁵

(5) Motivasi

McDonald memberikan sebuah definisi tentang motivasi sebagai suatu perubahan tenaga di dalam diri/ pribadi seorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.³⁶ Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donal tersebut, maka terdapat tiga ciri motivasi yaitu motivasi mengawali terjadinya perubahan energy dalam diri, ditandai dengan munculnya *feeling*, didahului dengan rangsangan karena adanya tujuan. Dapat disimpulkan secara sederhana bahwa motivasi yaitu kondisi psikologis seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Sesuai dengan pendapat Ernes R. Hilgard bahwa motivasi adalah suatu keadaan dalam diri individu yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.³⁷ Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak

³⁵ *Ibid.*, hlm. 151

³⁶ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 203

³⁷ Yasir Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga* (Jakarta: Visi Media, 2011), hlm. 8

memiliki motivasi dalam belajar tidak akan melakukan aktivitas belajar dengan benar. Dalam kegiatan belajar, motivasi ialah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan yang ada dapat tercapai.³⁸

2) *Faktor eksternal*, yaitu faktor dari luar siswa, seperti keadaan/kondisi lingkungan di sekitar siswa. Seperti halnya faktor internal, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni:

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang dapat memberi contoh dengan sikap dan prilaku yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar, misalnya rajin membaca dan berdiskusi, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa.³⁹

b) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.⁴⁰

³⁸ *Ibid.*, hlm. 21

³⁹ Muhibbin Syah, *op.cit.*, hlm. 153

⁴⁰ Muhibbin Syah, *op.cit.*, hlm. 154

3) *Faktor pendekatan belajar*

Pendekatan belajar, dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. faktor pendekatan belajar berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pembelajaran siswa. Seorang siswa yang terbiasa mengaplikasikan pendekatan belajar *deep* (memaksimalkan pemahaman dengan berpikir, banyak membaca dan diskusi) misalnya, mungkin sekali berpeluang untuk meraih prestasi belajar yang bermutu daripada siswa yang menggunakan pendekatan belajar *surface* (menghindari kegagalan tetapi tidak belajar keras) atau *reproductive* (menghafal, meniru).⁴¹

Caroll berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu:⁴²

- a) Bakat belajar
- b) Waktu yang tersegia untuk belajar
- c) Waktu yang diperlukan siswa untuk menjawab pelajaran
- d) Kualitas pengajaran
- e) Kemampuan individu

⁴¹ Muhibbin Syah, *op.cit.*, hlm. 155

⁴² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Surakarta: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 41

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Pendekatan Pengembangan

Pendekatan pengembangan dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik yang menggunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat. Oleh sebab itu penelitian ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan.

Sugiyono mendefinisikan *Research and Development* sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).¹ Begitu pula menurut Seels & Richey, “penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal,”² Arifin memberikan penjelasan lebih detail tentang penelitian dan pengembangan, menurutnya

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar (*basic*

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.297

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 195

research) dan penelitian terapan (*applied research*). Kesenjangan ini dapat di atasi dengan penelitian dan pengembangan. Suatu produk yang baik yang akan dihasilkan apakah itu perangkat keras atau perangkat lunak, memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. karakteristik tersebut merupakan perpaduan dari sejumlah konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur berkenaan dengan sesuatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.³

Sedangkan pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.⁴

Sedangkan Nusa Pura menjelaskan Research and Development (R & D) adalah sebagai berikut:

Research and Development (R & D) merupakan jenis penelitian yang memiliki ciri dan tujuan yang spesifik. Cirinya adalah R&D merupakan penelitian yang *mixed method*, dan bersifat multi dan atau interdisiplin. Tujuannya adalah inovasi, mencaritemkan kebaruan, efektivitas, produktivitas dan kualitas. R&D merupakan penelitian yang dilaksanakan secara bertahap berkelanjutan, terstruktur dan terukur. Ada tahapan panjang yang mesti dilaksanakan dan dilalui untuk merumuskan, dan menguji serta menyebarluaskan temuan-temuan baru. R&D memang dimaksudkan untuk keperluan praktis yang memiliki kegunaan langsung dan operasional, karena itu R&D fokus pada masalah, tantangan, tuntutan, potensi dan kebutuhan nyata masyarakat, dunia bisnis, industri, pendidikan, dan permintaan pasar.⁵

³ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 126

⁴ Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 194-195

⁵ Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 87-88.

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.⁶ Dengan demikian penelitian dan pengembangan dapat meningkatkan kualitas produk atau suatu objek tertentu dan menilai setiap perubahan-perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan, baik proses, produk dan hasil pendidikan.

Karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi SKI kelas VII Semester I dan II Sekolah Menengah Pertama. Hal ini dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan peserta didik untuk memperdalam pemahaman terhadap materi Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad SAW Periode Mekkah dan Madinah.

B. Model Desain Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.⁷

⁶ Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 196

⁷ Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 53

Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran. Diantaranya adalah model Kemp, Dick & Carey, 4D dan sebagainya.⁸

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain system pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu *(A)nalisis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*.⁹

Adapun langkah-langkah dalam model pengembangan pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:¹⁰

⁸ Punaji Setyosari, *Op.cit*, hlm. 200

⁹ Benny A. Pribadi, *Model Desain System Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2010), hlm. 125

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 127



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran ADDIE, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah dari model desain tersebut. Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif,

dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:¹¹

1. Analysis (analisa)

Analysis (analisa) yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan *task analysis* (analisis tugas). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan *task analysis* (analisis tugas). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2. Design (desain/perancangan)

Yang kita lakukan dalam tahap desain ini, pertama, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran media dan yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu dokumen bernama blueprint yang jelas dan rinci.

¹¹ Kukuh Andri Aka, *Model-Model Pengembangan Bahan Ajar*, (<http://belajarpendidikanku.blogspot.com/2013/02/model-model-pengembangan-bahan-ajar.html>, Diakses tanggal 7-7-2015 pukul 21:40 WIB)

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini merupakan:

- a) Inti dari langkah analisis karena mempelajari masalah kemudian menemukan alternatif solusinya yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.
 - b) Langkah penting yang perlu dilakukan untuk, menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran.
 - c) Langkah yang harus mampu menjawab pertanyaan, apakah program pembelajaran dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan siswa.
 - d) Kesenjangan kemampuan disini adalah perbedaan kemampuan yang dimiliki siswa dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa.
3. Development (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi.

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain

mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program. Dalam melakukan langkah pengembangan, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai. Antara lain adalah :

- a) Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
- b) Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Implementation (implementasi/eksekusi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

Tujuan utama dari langkah ini antara lain :

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah / solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- c) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, siswa perlu memiliki kompetensi – pengetahuan, ketrampilan, dan sikap - yang diperlukan.

5. Evaluation (evaluasi/ umpan balik)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu :

- a) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- b) Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- c) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

D. Validasi Produk

1. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi ahli isi mata pelajaran PAI materi SKI, ahli desain media pembelajaran, guru sebagai ahli pembelajar. Validasi ini meliputi validasi isi dan desain produk yang digunakan. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid

tidaknya prosedur yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

2. Subjek Validasi

Subjek validasi atau validator multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik terdiri dari 2 orang dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) dan seorang guru pengampu mata pelajaran PAI di SMP Negeri 4 Malang. Kriteria validator adalah sebagai berikut:

- a. Ahli isi bidang studi dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang memiliki latar belakang minimal Magister Pendidikan Agama Islam yang menguasai karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP/ MTs khususnya pada pokok bahasan sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah kelas VII dan menguasai pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013. Selain itu ahli isi juga seseorang yang bersedia untuk menjadi validator produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik pokok bahasan sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah kelas VII.
- b. Ahli desain media pembelajaran/ produk ditetapkan sebagai penguji desain multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik. Pemilihan ahli desain media pembelajaran/ produk ini adalah seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang.

- c. Pengguna produk, guru bidang studi PAI yang memahami kurikulum PAI SMP/MTs.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya, yaitu:

- a. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran PAI, dan hasil tes belajar siswa.
- b. Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan siswa, masukan, tanggapan dan saran dari para ahli materi dan ahli desain media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru di SMPN 04 Malang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain angket, pedoman wawancara dan tes hasil belajar dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain;

a. Angket

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah

pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.¹² Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi materi media pembelajaran. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari validator, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian dan tanggapan ahli materi bidang studi PAI materi SKI
- 2) Angket penilaian dan tanggapan ahli desain media pembelajaran/ produk
- 3) Angket penilaian dan tanggapan guru bidang studi PAI kelas VII SMPN 4 Malang

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar atau tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi.¹³

5. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala Likert dalam bentuk

¹² *Ibid*, hlm. 219

¹³ *Ibid.*, hlm. 223

pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat persentase dengan rumus analisis sebagai berikut¹⁴:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum X} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi¹⁵

Dalam pemberian makna dimana pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut.¹⁶

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat kevalidan
80 – 100	Valid / tidak revisi
60 – 79	Cukup valid / tidak revisi
40 – 59	Kurang valid / revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid / revisi

Bedasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

Sedangkan untuk tes hasil belajar, peneliti menggunakan tes berbentuk pilihan ganda dengan rumus menskor sebagai berikut¹⁷:

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

¹⁵ Subali, B. dkk, *Jurnal: Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), hlm. 27

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Op. cit.*, hlm. 313

$$S = R - \frac{W}{n-1}$$

Keterangan:

S : *Score* (Nilai)

R : *Right* (Benar)

W : *Wrong* (Salah)

n : Banyaknya pilihan

Dan juga tes berbentuk soal jawaban dengan menggunakan rumus dikalikan 5 pada setiap jawaban soal pilihan ganda yang benar dengan 10 soal dan dikalikan 10 pada setiap jawaban soal isian yang benar dengan 5 soal. Analisis tes hasil belajar tersebut menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas VII SMPN 04 Malang sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII.

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi (perbaikan) dan menetapkan tujuan keefektifan dan kemenarikan produk yang dibuat. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah :

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Op. cit.*, hlm 253

sasaran. Produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria, yaitu kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

Uji coba dilakukan dua kali, yaitu;

- a. Uji ahli (*expert judgement*), untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan. Uji ahli ini ditujukan pada ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran.
- b. Uji lapangan (*field testing*), sehingga uji coba mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan.¹⁸

Dalam penelitian pengembangan ini, pengembangan mungkin hanya melewati dan berhenti pada tahap uji coba terbatas, atau dilanjutkan dan berhenti sampai tahap uji lapangan. Hal ini sangat tergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan melalui uji coba.

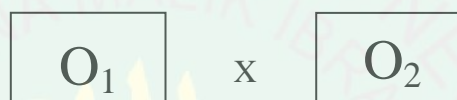
Dalam kegiatan pengembangan ini peneliti hanya menggunakan satu kelas. Responden uji coba lapangan ini diambil dari siswa satu kelas yakni kelas VII F yang berjumlah 28 siswa. Penentuan subyek dilakukan secara acak dengan mewakili masing-masing kriteria sebagai berikut :

- a. Termasuk siswa/i kelas VII F yang masih aktif di SMPN 04 Malang
- b. Responden dari kelompok kecil ditentukan berdasarkan kriteria yang memiliki kemampuan sama

¹⁸ Zainal Arifin, *Op. cit.*, hlm. 132

- c. Kesiapan siswa sebagai nara sumber perolehan data dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik.

Pengujian ini dapat dilakukan dengan model desain eksperimen, yaitu membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*¹⁹). Model eksperimen ini dapat digambarkan seperti gambar 3.1 berikut ini :



Gambar 3. 2 Desain Eksperimen (*Before-After*).

Keterangan :

- O₁ :Nilai sebelum *treatment*/ menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII.
- O₂ :Nilai sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII.
- X multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII (*treatment*)

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa/i kelas VII SMP 4 Malang yang berjumlah 28 orang, namun 2 orang siswa tidak masuk dikarenakan sakit. Hal yang diteliti yaitu membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

¹⁹ Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 303

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif yang dihimpun dengan menggunakan tes prestasi belajar pada pembelajaran PAI materi SKI, yang meliputi *pre test* dan *post test*, lembar penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran PAI.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII.

5. Teknik Analisis Data

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas VII sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan eksperimen *one group pretest posttest design* yaitu sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan perhitungan Uji-T, perhitungan ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada suatu kelompok

objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 :²⁰

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = uji T

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah sampel



²⁰ Turmudi, *Metode Staistika*, (Malang: UIN Press, 2008), hlm. 214

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Materi SKI Dengan pendekatan Saintifik

Proses pengembangan pada penelitian ini mengikuti prosedur pengembangan ADDIE, yang terdiri dari langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan.

a. Analisis Kurikulum 2013

Kajian ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang harus diberikan kepada peserta didik yaitu sub pokok bahasan sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah. Berdasarkan Kurikulum 2013, materi sejarah perjuangan Nabi

Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah untuk peserta didik SMP kelas VII mencakup:

Kompetensi Inti:

KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Menghargai, dan menghayati 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.

KI 3 :Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata).

KI 4 :Mencoba, mengolah, dan menyaji, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori).

Kompetensi Dasar:

2.8 Meneladani Perjuangan Nabi Muhammad Saw Periode Mekkah dan Madinah

3.12 Memahami Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad Saw Periode Mekkah

4.11 Menyajikan Strategi Perjuangan Nabi Muhammad Saw Periode Mekkah

3.13 Memahami Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad Saw Periode
Madinah

4.12 Menyajikan Strategi Perjuangan Nabi Muhammad Saw Periode
Madinah

Indikator:

3.12.1 Menjelaskan sejarah kelahiran Nabi Muhammad Saw.

3.12.2 Menguraikan sejarah Nabi Muhammad Saw. diangkat menjadi
Rasul

3.12.3 Menjelaskan cara dakwah Nabi Muhammad Saw di Makkah

4.7.1 Mengidentifikasi kronologi sejarah kelahiran Nabi
Muhammad Saw

4.7.2 Menunjukkan ayat-ayat Al-Qur'an yang turun pertama kali

4.7.3 Menunjukkan ayat-ayat Al-Quran tentang perintah dakwah

4.7.4 Mengidentifikasi cara dakwah Nabi Muhammad Saw periode
Mekkah

3.13.1 Menunjukkan sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. Hijrah ke
Madinah

3.13.2 Menguraikan kronologi peristiwa Nabi Muhammad Saw.
Hijrah ke Madinah

3.13.3 Menjelaskan cara dakwah Nabi Muhammad Saw di Madinah

4.8.1 Menyebutkan sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. Hijrah ke
Madinah

4.8.2 Menceritakan kronologi peristiwa Nabi Muhammad Saw.

Hijrah ke Madinah

4.8.3 Mengidentifikasi cara dakwah Nabi Muhammad Saw periode Madinah

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik umum peserta didik sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran. Pengguna multimedia interaktif ini adalah siswa kelas VII sekolah menengah pertama. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari KI dan KD mata pelajaran PAI diketahui bahwa pengetahuan awal dan prasyarat yang dimiliki oleh siswa berupa pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Sejarah Kebudayaan Islam yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang mereka peroleh harus secara tuntas.

c. Analisis Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay*

Kajian ini dilakukan untuk mempermudah pengembang dalam menentukan isi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik dan pengembang dapat menyusun tampilan dan kesesuaian materi dalam media pembelajaran yang mencakup materi pelajaran dan soal-soal latihan.

Berdasarkan pemahaman mengenai multimedia interaktif berbasis *Autoplay* adalah salah satu media yang menarik bagi proses pembelajaran peserta didik, hal ini disebabkan di dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* tidak hanya terdapat materi pelajaran saja, namun juga bisa

dimasukan gambar, video, musik serta soa-soal latihan yang menyenangkan., sehingga bisa menunjang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

d. Merumuskan Tujuan

Sebelum membuat media, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

Dapat ditetapkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Melalui penayangan video peserta didik mampu menjelaskan sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah dengan baik dan benar.
- 2) Melalui diskusi kelompok peserta didik mampu mengidentifikasi dan mempraktekan strategi perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah dengan tepat.

e. Kajian tentang materi sejarah perjuangan Nabi muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah

Kajian ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang akan dikembangkan sehingga sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Kemudian pengembang dapat menyusun materi sejarah perjuangan Nabi muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah secara relevan dan sistematis.

2. *Design* (desain)

Desain merupakan langkah kedua dalam proses prosedural ADDIE, setelah melakukan analisis kebutuhan maka didapatkan bahan yang perlu dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang meliputi dua proses, yaitu:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data diawali dengan menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KI).

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran pada Materi SKI Kelas VII

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator
1.12 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. Periode Mekkah	1. Sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Mekkah	1.12.1 Menjelaskan sejarah kelahiran Nabi Muhammad Saw.
1.7 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Mekkah	1.1. Kelahiran Nabi Muhammad Saw	1.12.2 Menguraikan sejarah Nabi Muhammad Saw. diangkat menjadi Rasul
	1.2. Nabi Muhammad Saw. diangkat menjadi Rasul	1.12.3 Menjelaskan cara dakwah Nabi Muhammad Saw di Mekkah
	1.3. Dakwah Nabi Muhammad di Mekkah	4.7.1 Mengidentifikasi kronologi sejarah kelahiran Nabi Muhammad Saw
		4.7.2 Menunjukkan ayat-ayat Al-Qur'an yang turun pertama kali
		4.7.3 Menunjukkan ayat-ayat Al-Quran

			tentang perintah dakwah
		4.7.4	Mengidentifikasi cara dakwah Nabi Muhammad Saw periode Makkah
1.13	Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW Periode Madinah	1.	Sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah
		1.1.	Sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah.
4.13	Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah.	1.2.	peristiwa Nabi Muhammad Saw. Hijrah
		1.3.	Dakwah Nabi Muhammad di Madinah
		3.13.1	Menunjukkan sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. Hijrah ke Madinah
		3.13.2	Menguraikan kronologi peristiwa Nabi Muhammad Saw. Hijrah ke Madinah
		3.13.3	Menjelaskan cara dakwah Nabi Muhammad Saw di Madinah
		4.8.1	Menyebutkan sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. Hijrah ke Madinah
		4.8.2	Menceritakan kronologi peristiwa Nabi Muhammad Saw. Hijrah ke Madinah
		4.8.3	Mengidentifikasi cara dakwah Nabi Muhammad Saw periode Madinah

b. Membuat Rancangan

Setelah materi-materi terkumpul, dibuat rancangan yang meliputi format media, tampilan dan hal lain yang berkaitan dan dianalisis ulang kelengkapan isi materi pada media serta komponen-komponen lain yang

berhubungan. Langkah berikutnya adalah menentukan rancangan bahan ajar yang akan dibuat. Pembuatan desain media dan materi-materi yang akan dimuat senantiasa di konsultasikan kepada ahli media dan ahli materi/ isi untuk mengetahui arah-arrah pengembangan agar produk yang dihasilkan memenuhi kriteria pembuatan multimedia interaktif yang baik. Berikut format menu utama yang direncanakan:



Gambar 4.1 Format Tampilan Menu Utama

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran SKI ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan media dan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini adalah program aplikasi *Autoplay* yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*) tentang materi SKI sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw periode Mekkah dan Madinah dengan pendekatan saintifik.

Deskripsi hasil pengembangan dianalisis dan dipaparkan karakteristik produk pengembangan. Kajian produk media pembelajaran ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek isi materi dan aspek desain media pembelajaran.

Pada multimedia interaktif berbasis *Autoplay*, terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut:

a. Halaman Depan (Intro)

Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* ini dimulai dengan halaman depan (intro) yang tujuannya untuk mengenalkan identitas media yang meliputi identitas awal dan tampilan awal. Halaman depan terdiri dari judul media (Media Pembelajaran PAI dengan Pendekatan Saintifik Kelas VII SMP) dan tombol masuk.



Gambar 4.2 Halaman awal (intro) Media Pembelajaran *Autoplay*

b. Halaman Menu

Halaman ini terdiri dari judul materi (Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad Saw Periode Mekkah dan Madinah), dan tombol-tombol menu (kompetensi inti, petunjuk, materi, latihan refrensi/ sumber materi, profil dan musik).



Gambar 4.3 Halaman Menu

c. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* disusun sebagai panduan guru dan peserta didik yang berisi tentang penjelasan fungsi macam-macam tombol yang terdapat dalam media pembelajaran, penjelasan pendekatan saintifik.



Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Tombol

d. Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Halaman ini terdiri dari penjabaran kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan Indikator yang ingin dicapai dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI. Berikut sistematika tampilan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan Indikator yang ditampilkan dalam media pembelajaran *Autoplay*.



Gambar 4.5 Halaman Kompetensi Inti



Gambar 4.6 Halaman Kompetensi Dasar

e. Halan

Pada halaman ini terdapat beberapa sub materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw periode Mekkah dan Madinah. Materi pembelajaran yang disajikan dalam media ini berupa visualisasi gambar, teks, audio dan video. Dengan demikian diharapkan materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 4.7 Halaman Sub Materi



Gambar 4.8 Contoh Gambar pada Media



Gambar 4.9 Halaman Materi



Gambar 4.10 Halaman Video



Gambar 4.11 Halaman Referensi Materi

f. Soal Latihan

Pada menu Latihan terdapat soal-soal yang akan dikerjakan peserta didik. Soal latihan yang terdapat menu ini harus berkaitan dengan Indikator yang ingin dicapai pada materi SKI. Latihan pada media ini merupakan soal memilih pernyataan benar atau salah, pilihan ganda dengan empat pilihan opsi jawaban dan mencocokkan antara satu

jawaban dengan jawaban yang lain. Adapun cara penggunaan hanya menekan “klik” pada pilihan jawaban yang dianggap paling tepat kemudian menekan “submit” untuk mengetahui apakah jawaban tersebut benar atau salah. Tanda “outline” yaitu untuk mengetahui jumlah soal dan mengetahui soal-soal yang belum dibuka pada slide selanjutnya. Apabila siswa belum menekan tombol opsi jawaban, maka tanda “submit” jika ditekan tidak akan berfungsi.



Gambar 4.12 Halaman Latihan Soal Pilhan Ganda



Gambar 4.13 Halaman Latihan Soal Benar-Salah

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, produk pengembangan telah selesai dibuat dengan persetujuan dari validator. Hasil pengembangan mampu digunakan di kelas penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materis SKI kelas VII.

a. Rencana Uji Coba

Uji coba diperuntukan kepada siswa kelas VII F SMPN 4 Malang yang berjumlah 28 siswa. Komponen utama rencana strategi pembelajaran meliputi:

- 1) Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan peserta didik ketika akan mengikuti pelajaran.
- 2) Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian media pembelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw periode Mekkah dan Madinah. Dalam kegiatan penyajian informasi atau penyampaian materi pelajaran, dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik yang terdiri dari lima langkah pembelajaran, antara lain:

- a) Mengamati: Peserta didik diminta untuk mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan perjuangan Nabi Muhammad Saw periode Mekkah dan Madinah. Kemudian peserta didik mendengar dan menyimak

- penjelasan yang diberikan oleh guru mengenai materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw periode Mekkah dan Madinah
- b) Menanya: Selanjutnya guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya terkait kronologi diangkatnya Nabi Muhammad Saw menjadi Rasul atau pertanyaan lain yang relevan, kalau tidak ada peserta didik yang bertanya, maka guru yang memberikan pertanyaan terkait dengan materi pelajaran.
- c) Eksplorasi/eksperimen: Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi untuk mendiskusikan sejarah kelahiran Nabi Muhammad Saw. berdasarkan data dari berbagai sumber, kemudian setiap kelompok mencatat informasi yang mereka dapatkan dari hasil diskusi.
- d) Mengasosiasi: Peserta didik melakukan analisis kronologi sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Mekkah dan Madinah.
- e) Mengkomunikasikan: Setelah selesai mengerjakan tugasnya, guru meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, kemudian guru bersama-sama dengan peserta didik menyusun kesimpulan dari materi pelajaran.
- 3) Peran serta peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik. Dalam artian kegiatan pembelajaran melibatkan peran aktif dari peserta didik agar suasana kelas menjadi efektif dan

efisien. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran “*Looking Slide by Dialog*” dan dapat mengkombinasikan dengan strategi pembelajaran lain yang relevan. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer dalam pengajaran, umumnya dikenal sebagai *computer-assited instruction* (pengajaran dengan bantuan computer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu peserta didik menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi, serta basis data.

- 4) Kegiatan penutup dapat menggunakan strategi pemberian evaluasi atau post-test untuk melihat tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan dan untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Produk yang peneliti kembangkan hasilnya sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi ini bisa di lakukan pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang dihasilkan agar lebih efektif. Evaluasi formatif ini dilakukan dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli

dan evaluasi penggunaan media. Hasil dari pengembangan berupa produk multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik sebagai alat untuk memudahkan belajar siswa, dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Evaluasi ini meliputi uji ahli isi bidang studi pembelajaran kelas VII untuk melihat kebenaran isi materi yang tersaji dalam media, ahli desain media untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, dan evaluasi. Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik terdapat dua tahap yang diberikan yaitu: sebelum mendapat materi tentang sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw periode Mekkah dan Madinah, peserta didik diberikan tes yang berkaitan dengan sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw periode Mekkah dan Madinah untuk mengukur pengetahuan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran yang dirancang penulis. Setelah mengikuti tujuan pembelajaran, peserta didik dapat mengerjakan soal yang telah tersedia dalam media pembelajaran sebagai uji kompetensi untuk melihat adanya perubahan dari sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media yang dibuat penulis. Dalam hal ini pretes dan post-tes terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima essay.

B. Penyajian Data Validasi

Data validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi mata pelajaran PAI pada materi SKI.

Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai ahli desain media pembelajaran. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI kelas VII SMP sebagai ahli pembelajaran.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *Linkert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian.

1. Hasil Validasi Ahli materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran SKI berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk kelas VII SMP yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.2, 4.3, dan 4.4.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi Mata Pelajaran PAI atas Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik Untuk Kelas VII SMP

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1.	Rumusan topik spesifik.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Relevansi antara KD dengan Indikator K 13	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Relevansi materi dengan KI	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
5.	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan K 13	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Sistematik uraian isi pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7.	Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
8.	Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
9.	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
10.	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		32	40	80	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

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

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 80%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria cukup valid.

b. Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi mata pelajaran PAI materi SKI dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Materi atas Media Pembelajaran





Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M. Pd. I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara keseluruhan media pembelajaran sudah baik. 2. Namun perlu diperbaiki penilaian/ evaluasi karena belum sistematis. 3. Diteruskan dengan penelitian.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa ada beberapa data yang harus dibenarkan karena ada kesalahan dalam pengetikan. Selain itu, ada satu gambar pada bagian tugas individu yang perlu diganti karena kurang jelas dan dapat membingungkan siswa dalam mengerjakannya. Secara umum media pembelajaran ini sudah bagus menurut ahli materi.

c. Revisi produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Revisi Media Pembelajaran berdasarkan Validasi Ahli Materi

Point Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Menu materi disesuaikan dengan kompetensi dasar dari Kurikulum 2013		
Gambar yang di tengah sebaiknya dihapus karena kurang sistematis dan tidak sesuai dengan tema.		

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi SKI dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

2. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik

untuk kelas VII SMP yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.5, 4.6, dan 4.7.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Desain atas Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik Kelas VII SMP

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1.	Desain <i>cover</i> menarik dan sesuai dengan materi.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
2.	Jenis huruf sesuai dengan siswa kelas VII SMP.	4	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
3.	Ukuran huruf sesuai dengan siswa kelas VII SMP.	4	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
4.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan.	4	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar yang digunakan menarik minat siswa.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
6.	Tata letak gambar pada media menarik.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7.	Gambar pada media dekat dengan kehidupan siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
8.	Ukuran gambar pada media tepat.	4	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
9.	Warna pada media konsisten.	4	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
10.	<i>Layout</i> pada media menarik.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		38	40	95	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

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

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 95%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Desain atas Media Pembelajaran

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Umamah, M. Pd	1. KD 1 dan KD 2 sebaiknya dicantumkan juga. 2. Konsistensi penulisan. 3. Perhatikan penulisan yang baik berdasarkan EYD.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa ada beberapa data yang harus dibenarkan karena ada kesalahan dalam pengetikan. Selain itu, KD 1 dan KD 2 sebaiknya dicantumkan dalam media

pembelajaran. Secara umum media pembelajaran ini sudah bagus menurut ahli materi.

c. Revisi produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Revisi Media Pembelajaran berdasarkan Validasi Ahli Desain Media

Point Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Video dan evaluasi sebaiknya menjadi satu frame dengan media utama		
Tambahkan navigasi untuk mengaktifkan/ menonaktifkan musik, sehingga tidak tumpah dengan video yang ada.		
Font lebih diperbesar, lebih baik rata kiri.		

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik untuk kelas VII SMP yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9.

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru PAI atas Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1.	Rumusan topik pengembangan.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan mata pelajaran PAI	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Relevansi indikator dengan rumusan KD Kurikulum 2013	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
4.	Relevansi indikator dengan rumusan KI Kurikulum 2013	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Isi materi sesuai dengan Kurikulum 2013	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
6.	Sistematika isi materi pembelajaran PAI	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7.	Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Materi yang disajikan memberi motivasi kepada siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi

9.	Tingkat kesukaran bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
10.	Instrument evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		35	40	87,5	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} x 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 87,5%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data kualitatif

Adapun data kualitatif hasil validasi ahli pembelajaran (guru kelas VII) selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi PAI

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Endah Yulianti, S. Ag	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media sudah baik dan perlu dikembangkan lagi 2. Untuk latihan soal, ketika peserta didik dapat menjawab dengan benar, bisa diberi motivasi dengan suara (<i>sound</i>) tepuk tangan atau suara yang lain.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan

saintifik untuk kelas VII ini sudah baik dan perlu dikembangkan lagi. Selain itu, untuk latihan soal ketika peserta didik dapat menjawab dengan benar, bisa diberi motivasi dengan suara (*sound*) tepuk tangan atau suara yang lain. Oleh karena itu tidak ada revisi yang dilakukan setelah validasi guru bidang studi PAI kelas VII, hanya penambahan efek suara pada latihan soal.

C. Hasil Uji Lapangan

Dalam uji coba lapangan penggunaan *before- after* dimaksudkan karena produk pengembangan digunakan sebagai bahan model remedial. Adapun penyajian data *pre-test* dan *post test* yang didapat dari hasil uji coba lapangan siswa kelas VII disajikan dalam tabel 4.10 berikut:

Table 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-test* dan *Post test*

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Ananda Loise Anastasya	30	83
2	Annisa Artanti Widyadhana	65	97
3	Ardian Yudha Prasetyo	55	77
4	Aretha Alea Jean Beatrice	70	97
5	Azenia Salna Frista Alam	35	95
6	Diah Ananda Putri	45	72
7	Erland Rayhan Prabata	50	87
8	Faqihatul Faizah	55	95
9	Fi Imanur Sfaunufus MS	45	87
10	Hasanah Nisa Putri Rejeki	35	74
11	Iftitach Khoirotun Nisa'	60	95
12	Indah Tri Hartanti	25	82
13	Inta Zahra Islami	50	83
14	Intan Sari	75	92
15	M. Rifqi Aulia Rochman	75	91
16	Maura Sausan Nada	10	75
17	M. Firmansyah Yogi Subandi	45	87
18	M. Asyrafal Jauhar Al Ghaly	35	75
19	M. Iqbal Fajri	100	100
20	M. Rizky Ananda Putra	45	95

21	Naufal Zuhdi Febrian	50	70
22	Rafi Nuruddin Susanto	55	85
23	Satria Rahmad Aryansah	50	95
24	Titi Dwi Aprilliyanto	60	73
25	Yusril Ichsan Maulana	60	90
26	Zaki Ardian Wahyudi	60	91
Jumlah		1340	2243
Rata-rata		51,53	86,26

Berdasarkan data pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 51,53 dan rata-rata nilai *post test* adalah 86,26. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari *pre-test*. Jadi ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Langkah uji t

Langkah 1. Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat

Ho: tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad Saw Periode Mekkah dan Madinah dengan pendekatan saintifik.

Ha: terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad Saw Periode Mekkah dan Madinah dengan pendekatan saintifik.

Langkah 2. Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \quad \text{dan } db = N - 1$$

$$= 26 - 1$$

$$= 25$$

Langkah 3. Menentukan kriteria.

Ho diterima apabila $t_{hitung}^2 < t^2_{tabel}$

Ho ditolak apabila $t_{hitung}^2 \geq t^2_{tabel}$

Langkah 4. Perhitungan

Tabel Perhitungan Uji t pada lampiran

$$\begin{aligned} d^2 &= \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N} \\ &= 38142 - \frac{(903)^2}{26} \\ &= 38142 - \frac{815409}{26} \\ &= 38142 - 31361 \\ &= 6781 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{34,73}{\sqrt{\frac{6781}{26(26-1)}}} \\ &= \frac{34,73}{\sqrt{\frac{6781}{650}}} \\ &= \frac{34,73}{\sqrt{10,43}} \\ &= \frac{34,73}{3,229} \end{aligned}$$

$$= 10,755652$$

Langkah 5. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

Untuk derajat kebebasan (db) = N-1

$$= 26-1$$

$$= 25$$

Taraf signifikansi (α) = 0.050

$$t_{tabel} = 1,708$$

$$t_{hitung} = 10,755652$$

Langkah 6. Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan Pendekatan Saintifik. Selanjutnya dari rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 ($86,26 > 51,53$) juga menunjukkan bahwa *post tes* lebih bagus dari pada *pre test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang memiliki kriteria sebagai multimedia interaktif berbasis *Autoplay* khususnya pada materi SKI di sekolah menengah pertama yang memadai dan memiliki spesifikasi pembelajaran dengan pendekatan Saintifik. Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran PAI pada materi SKI di SMP kelas VII dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi 5 tahap pengembangan yakni:¹

1. Analysis (analisa) yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan *task analysis* (analisis tugas). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan *task analysis* (analisis tugas).

¹ Kukuh Andri Aka, *Ibid.*,

2. Design (desain/perancangan). Pada tahapan desain yang kita lakukan adalah pertama, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran media dan yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci. Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.
3. Development (pengembangan) adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi.
4. Implementation (implementasi/eksekusi) adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

5. Evaluation (evaluasi/ umpan balik)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.

B. Hasil Validasi Pengembangan Produk

Analisis kualitas pengembangan produk dapat dilihat dari hasil validasi dari beberapa ahli dan uji coba lapangan, kemudian dikonversikan pada skala persentase berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut.²

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkatan Kevalidan Berdasarkan Persentase

Presentase (%)	Kriteria kevalidan	Keterangan
80 – 100	Valid	Tidak revisi
60 – 79	Cukup valid	Tidak revisi
40 – 59	Kurang valid	Revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid	Revisi

² Suharsimi Arikunto, *Op. cit.*, hlm. 313

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi PAI

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologi dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.³

Dengan adanya pandangan tersebut, maka media pembelajaran yang baik harus memenuhi tiga fungsinya. Salah satu tujuan penggunaan media

³ Azhar Arsyad, *Ibid.*,

dalam proses pembelajaran adalah untuk menyajikan dan menyampaikan materi atau informasi dari guru ke peserta didik. Isi materi yang terdapat dalam media harus benar-benar sistematis dan relevan karena materi pelajaran merupakan hal yang sangat mendasar dalam proses pembelajaran. Indikator mengenai isi materi di dalam media pembelajaran yang baik dapat ditunjukkan pada hasil validasi kuesioner angket yang telah dilakukan oleh ahli isi materi mata pelajaran PAI materi SKI.

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, dan cukup mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Paparan data hasil validasi ahli materi mata pelajaran PAI materi SKI terhadap multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik adalah sebagai berikut:

Berdasarkan paparan data pada tabel 4.2 adalah sebagai berikut:

- a. Rumusan topik pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* cukup jelas, spesifik dan operasional.

- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada multimedia interaktif berbasis *Autoplay* sangat sesuai.
- c. Rumusan Indikator dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang disajikan sesuai dengan rumusan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013 sangat sesuai.
- d. Relevansi Standar Kompetensi dengan indikator pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* cukup relevan.
- e. Isi pembelajaran dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* sesuai dengan Kurikulum 2013 cukup sesuai.
- f. Uraian isi pembelajaran dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* cukup sistematis.
- g. Ruang lingkup materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* cukup sesuai dengan tema.
- h. Materi yang disajikan melalui multimedia interaktif berbasis *Autoplay* ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar cukup memotivasi.
- i. Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, cukup sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- j. Instrumen evaluasi yang digunakan cukup dapat mengukur kemampuan siswa.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen PAI sebagai ahli materi, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* sebagai berikut:

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

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

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 80%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi valid sehingga multimedia interaktif berbasis *Autoplay* tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik Kelas VII SMP subpokok Sejarah Perjuangan Dakwah Nabi Muhammad Saw Periode Mekkah dan Madinah sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli materi.

2. Analisis Data Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui

overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memenuhi teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁴

Dengan adanya pandangan tersebut, maka media pembelajaran khususnya media visual harus memenuhi empat fungsi utamanya. Agar tujuan pembelajaran dengan menggunakan media tercapai dengan maksimal dan memberikan hasil sesuai dengan apa yang diharapkan. Indikator mengenai desain visual media pembelajaran yang baik dapat ditunjukkan pada hasil

⁴ *Ibid.*, hlm. 16-17

validasi kuesioner angket yang telah dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran.

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk sangat tidak setuju.
- b. Skor 2 untuk tidak setuju.
- c. Skor 3 untuk setuju.
- d. Skor 4 untuk sangat setuju.

Paparan data hasil validasi ahli desain media terhadap multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP adalah sebagai berikut:

Berdasarkan paparan data pada tabel 4.5 adalah sebagai berikut:

- a. Desain cover sangat sesuai dengan isi materi.
- b. Jenis huruf sangat sesuai dengan siswa kelas VII SMP.
- c. Ukuran huruf sangat sesuai dengan siswa kelas VII SMP.
- d. Gambar sangat sesuai dengan materi yang disajikan.
- e. Gambar yang digunakan sangat menarik minat siswa.
- f. Tata letak gambar pada media menarik.
- g. Gambar pada media sesuai dan dekat dengan kehidupan siswa.
- h. Ukuran gambar pada media sangat sesuai dan tepat.
- i. Warna pada media sangat konsisten.
- j. *Layout* pada media sangat menarik.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen Pendidikan Guru Agama Islam sebagai ahli desain media, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$\begin{aligned} P &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 95%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 95% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut

mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁵

Dengan adanya pandangan tersebut, maka seorang guru haruslah teliti dan selektif dalam memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Indikator mengenai media pembelajaran yang baik dapat ditunjukkan dalam hasil validasi kuesioner angket yang telah dilakukan oleh ahli pembelajaran guru bidang studi PAI.

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis.

Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP adalah sebagai berikut: Berdasarkan paparan data pada tabel 4.8 adalah sebagai berikut:

- a. Rumusan topik pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* cukup jelas, spesifik dan operasional.

⁵*Ibid.*, hlm. 15

- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada multimedia interaktif berbasis *Autoplay* sangat sesuai.
- c. Rumusan Indikator dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang disajikan sesuai dengan rumusan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013 cukup sesuai.
- d. Relevansi Standar Kompetensi dengan indikator pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* sangat relevan.
- e. Isi pembelajaran dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* sesuai dengan Kurikulum 2013 sangat sesuai.
- f. Uraian isi pembelajaran dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* cukup sistematis.
- g. Ruang lingkup materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay* sangat sesuai dengan tema.
- h. Materi yang disajikan melalui multimedia interaktif berbasis *Autoplay* ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar cukup memotivasi.
- i. Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, cukup sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- j. Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh guru mata pelajaran kelas VII SMP Negeri 4 Malang sebagai ahli pembelajaran mata pelajaran PAI, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% \\ = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 87,5%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 87,5% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

C. Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP Negeri 4 Malang juga memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung}^2 \geq t^2_{tabel}$ yaitu $10,755652 \geq 1,708$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya dari rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 yakni $(86,26 > 51,53)$ juga menunjukkan bahwa *post tes* lebih bagus dari pada *pre test*. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PAI materi SKI siswa kelas VII sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis

Autoplay pada materi SKI dengan pendekatan saintifik dengan sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik di kelas VII SMP Negeri 4 Malang.

Penelitian ini sejalan dengan teori yang dikembangkan oleh Daryanto bahwasanya ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.⁶ Tidak dipungkiri lagi bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Levie & Levie (1975) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurutan (sekuensial).⁷

Menurut Kemp & Dayton salah satu dampak positif dari penggunaan media pembelajaran adalah kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.⁸

⁶ Daryanto, *Loc. cit.*,

⁷ *Ibid.*, hlm. 9

⁸ *Ibid.*, hlm. 23

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP dipaparkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP terdiri dari halaman awal, halaman menu utama, petunjuk pemakaian media, KI/ KD dan Indikator, materi pembahasan yang terdiri dari teks, video, audio, gambar, soal latihan, referensi dan profil penyusun media.
2. Tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP yang telah dikembangkan mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari guru mata pelajaran sebesar 87,5% yang berarti multimedia interaktif berbasis *Autoplay* valid dan tidak perlu revisi. Dari ahli materi mendapat nilai 80% dan berada pada kualifikasi valid sehingga tidak perlu revisi, dari ahli desain media mendapat nilai 95% dan berada pada kualifikasi valid, sehingga multimedia interaktif berbasis *Autoplay* tidak perlu revisi. Tetapi, media

pembelajaran akan tetap diperbaiki berdasarkan saran dan komentar dari masing-masing subyek validasi.

3. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP VII SMP Negeri 4 Malang terbukti memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PAI materi SKI siswa kelas VII sesudah dengan sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP Negeri 4 Malang. Oleh karena itu para tenaga pendidik atau guru sebaiknya selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar. Guru harus mulai berusaha membiasakan diri untuk menggunakan dan mengembangkan secara mandiri media pembelajaran seperti ini, agar mempermudah proses pembelajaran dan pendidikan, sehingga kegiatan belajar mengajar jauh lebih optimal, efektif, dan efisien.

B. Saran

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

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII disarankan hal-hal berikut.

- a. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII SMP yang dikembangkan ini hanyalah sebagai media pembelajaran pendukung penanaman konsep kepada peserta didik. Mengacu pada hakikat pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang memiliki lima kegiatan utama dalam proses pembelajaran, yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Maka pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya lima kegiatan utama ini tetap dilaksanakan.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

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

- a. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII ini hendaknya digunakan secara bertahap. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII dapat digunakan untuk mata pelajaran PAI khususnya materi SKI di dua semester yakni pada semester 1 dan semester 2 karena di dalamnya terdapat materi yang membahas 2 pokok bahasan yaitu Sejarah perjuangan Nabi

Muhammad Saw di Mekkah dan Sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw di Madinah.

- b. Multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII ini dapat digunakan dan digandakan secara lebih luas jika ternyata penggunaannya efektif dan efisien.

3. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut. multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII masih memiliki beberapa kelemahan seperti yang telah disebutkan pada kajian produk hasil pengembangan. Oleh sebab itu, disarankan kepada pengembangan yang berminat untuk mengatasi kelemahan ini.

- a. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi SKI dengan pendekatan saintifik kelas VII selanjutnya, hendaknya diberikan animasi-animasi yang menunjang produk agar lebih memotivasi penggunaannya.
- b. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan materi SKI dan ditambah dengan permainan-permainan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- c. Disarankan kepada guru sekolah menengah pertama khususnya guru PAI untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Aka, Kukuh Andri. *Model-Model Pengembangan Bahan Ajar*. <http://belajarpendidikanku.blogspot.com/2013/02/model-model-pengembangan-bahan-ajar.html>. diakses tanggal 7-7-2015 pukul 21:40 WIB
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daradjat, Zakiah et. Al. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- IAIN Tulungagung. *BAB II Pdf* (repo.iain-tulungagung.ac.id diakses tanggal 18-11-2014 pukul 06:00 WIB)
- Inayati. 2010. *Problematika Pengajaran Sejarah*. laura-yuficom.blogspot.com diakses tanggal 10-01-2015 pukul 14:13 WIB
- Kementrian Agama RI Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam Direktorat Pendidikan Agama Islam. 2010. *Modul Pengembangan Pendidikan Agama Islam pada Sekolah*. Jakarta
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Masruri dan Java Kreativiti. *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Mizan dan Aniez. *Pembelajaran Fiqih*. (Perkuliahan.com/makalah-pembelajaran-fiqih/ diakses tanggal 06-03-2015 pukul 22:47 WIB)

- MTs Falakhiyah. *Autoplay Media Studio 8*. (mtsfalakhiyah.wordpress.com diakses tanggal 18-11-2014 pukul 05:40 WIB)
- Mulyanta dan Leong, Marlon. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Nurkancana, Wayan dan P.P.N Sumartana. 1990. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Bab I Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Nomor 23 tahun 2006, Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Sejarah Kebudayaan Islam di SMP.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Rozzi, Moh. Fathur. 2013. *Penggunaan Multimedia melalui Program Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah-Akhlak kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam. Program Strata Satu Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subali, B. dkk. *Jurnal: Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2007. *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Turmudi. 2008. *Metode Statistika*. Malang: UIN Press

Usman, User dan Lilis Setiawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Wawancara dengan Bapak Untung, Guru Pengampu Mata Pelajaran PAI Kelas VII, Hari Kamis, 16 Oktober 2014, Pukul 09:13 WIB

Yusuf, Yasir dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visi Media



HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY*
PADA MATERI SKI DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VII SMPN 4 MALANG.

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Yayang Mega Bulan Sabit (11110146)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 7 Juli 2015 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

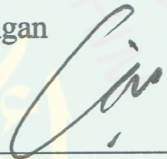
Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Marno, M.Ag

NIP. 197208222002121001

:

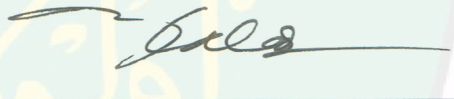


Sekretaris Sidang

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak.

NIP. 196903032000031 002

:

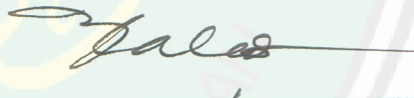


Pembimbing

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak.

NIP. 196903032000031 002

:

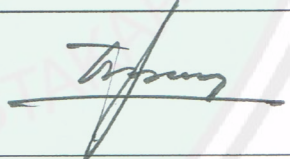


Penguji Utama

Dr. H. M. Samsul Hady, M,Ag

NIP. 19660825 199403 1 002

:



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

BUKTI KONSULTASI

Nama : Yayang Mega Bulan Sabit
NIM : 11110146
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar kelas VII SMPN 4 Malang
Dosen pembimbing : Dr. H. Wahidmurni, M. Pd., Ak

No	Tanggal	Hal yang di Konsultasikan	Tanda Tangan
1		Judul Proposal Skripsi	
2		Konsultasi Proposal Skripsi	
3		ACC Proposal Skripsi	
4	20 April 2015	Revisi Bab I, II dan III	
5	29 April 2015	Konsultasi Bab IV, V dan VI	
6	6 Mei 2015	Revisi Bab IV, V dan VI	
7	13 Mei 2015	Revisi Bab IV, V dan VI	
8	18 Mei 2015	ACC Keseluruhan Skripsi	

Malang, 18 Mei 2015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP. 196905241996031002



PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 4

(JUNIOR HIGH SCHOOL)

Jalan Veteran 37 Telepon (0341) 551289 Fax. (0341) 574062

smpn4_malang@yahoo.co.id, <http://smpn4malang.sch.id>.

MALANG Kode Pos 65145

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/422/35.73.307.SMP4/2015

Kepala Sekolah dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : *Yayang Mega Bulan Sabit*
NIM : *11110146*
Jenjang : *S1*
Program Studi : *Pendidikan Agama Islam*
Fakultas / PT : *Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim*

benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 4 Malang pada bulan Desember 2014 – Maret 2015 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dengan Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi SKI Siswa Kelas VII SMPN 4 Malang”*. Berdasarkan surat Rekomendasi dari Kepala Dinas Pendidikan Kota Malang tanggal 16 Oktober 2014, Nomor : 074 / 1768 / 35.73.307 / 2014

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 18 Mei 2015

Kepala Sekolah,



Drs. GUNARSO, M.Si.

NIP 19570624 197903 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email :psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/869 /2015
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

16 April 2015

Kepada
Yth. Kepala SMP Negeri 4 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Yayang Mega Bulan Sabit
NIM : 11110146
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2014/2015
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi SKI Siswa Kelas VII SMPN 4 Malang**

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.



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19630403 199803 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip





BUKTI KONSULTASI

Nama : Yayang Mega Bulan Sabit
 NIM : 11110146
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar kelas VII SMPN 4 Malang
 Dosen pembimbing : Dr. H. Wahidmurni, M. Pd., Ak

No	Tanggal	Hal yang di Konsultasikan	Tanda Tangan
1		Judul Proposal Skripsi	
2		Konsultasi Proposal Skripsi	
3		ACC Proposal Skripsi	
4	20 April 2015	Revisi Bab I, II dan III	
5	29 April 2015	Konsultasi Bab IV, V dan VI	
6	6 Mei 2015	Revisi Bab IV, V dan VI	
7	13 Mei 2015	Revisi Bab IV, V dan VI	
8	18 Mei 2015	ACC Keseluruhan Skripsi	

Malang, 18 Mei 2015
 Mengetahui,
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M. Pd
 NIP. 196905241996031002

IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI

NO.	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1.	Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd	Dosen PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Ahli Materi Bidang Studi PAI
2.	Endah Yulianti, S.Ag	Guru Bidang PAI kelas VII SMP Negeri 4 Malang	Ahli Pembelajaran PAI kelas VII SMP
3.	Umamah, M.pd	Dosen PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Ahli Desain Media Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw periode Mekkah dan Madinah, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu alat pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pendidikan agama Islam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

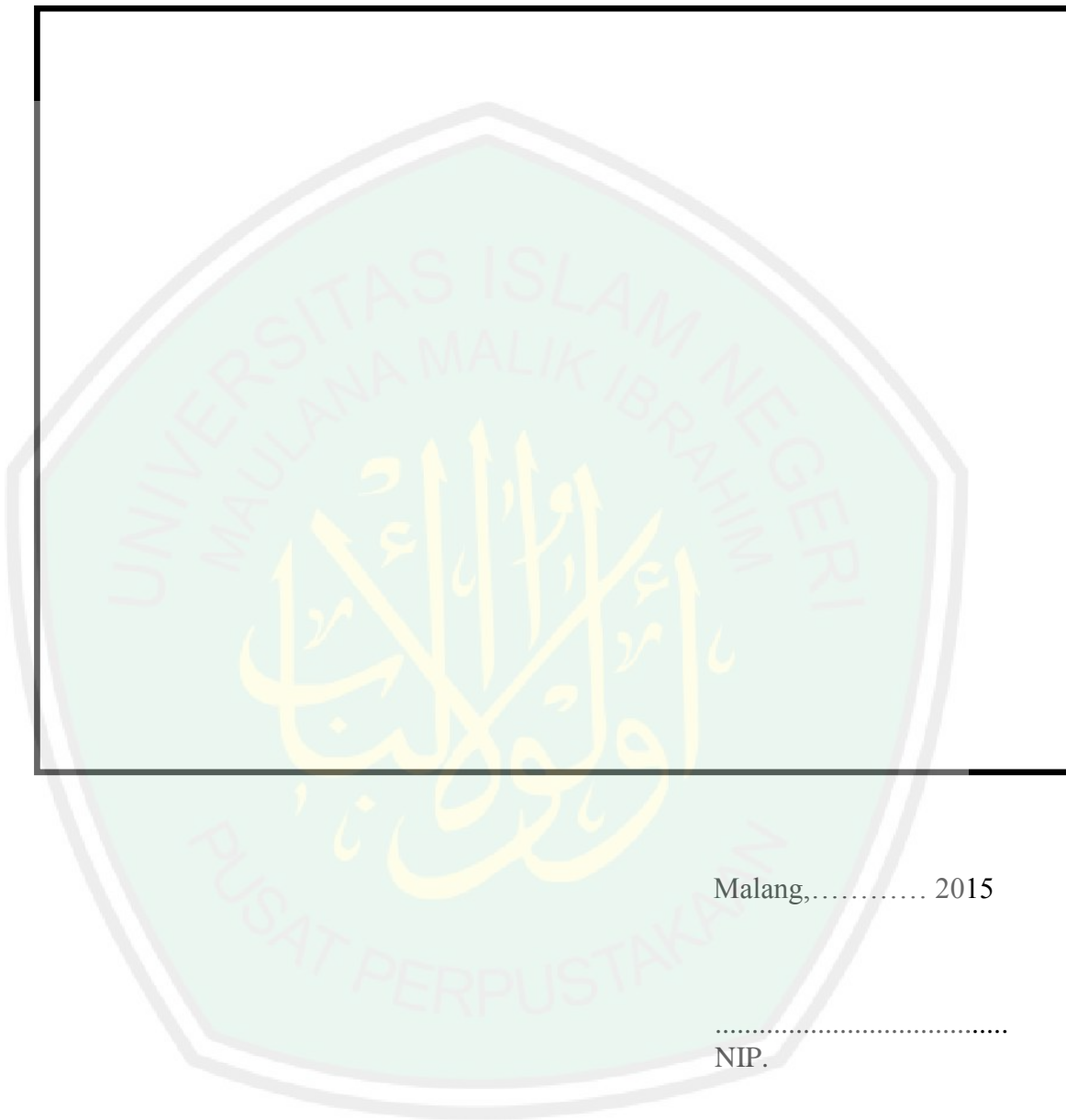
1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak / Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
 - b. Cukup jelas, spesifik, dan operasional
 - c. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
 - d. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
3. Apakah rumusan indikator dalam media pembelajaran ini disajikan dengan rumusan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
4. Bagaimana relevansi Standar Kompetensi pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat relevan
 - b. Cukup relevan
 - c. Kurang relevan
 - d. Tidak relevan
5. Apakah isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai

6. Bagaimana sistematik uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat sistematis
 - b. Cukup sistematis
 - c. Kurang sistematis
 - d. Tidak sistematis
7. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat sesuai dengan tema
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
8. Apakah materi yang disajikan melalui media pembelajaran pendidikan agama Islam ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?
 - a. Sangat memotivasi
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
9. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
10. Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?
 - a. Dapat mengukur kemampuan siswa
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak

D. Kritik dan Saran



Malang,..... 2015

.....
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN UNTUK GURU BIDANG STUDI PAI KELAS VII SMP

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw periode Mekkah dan Madinah, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu alat pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pendidikan agama Islam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

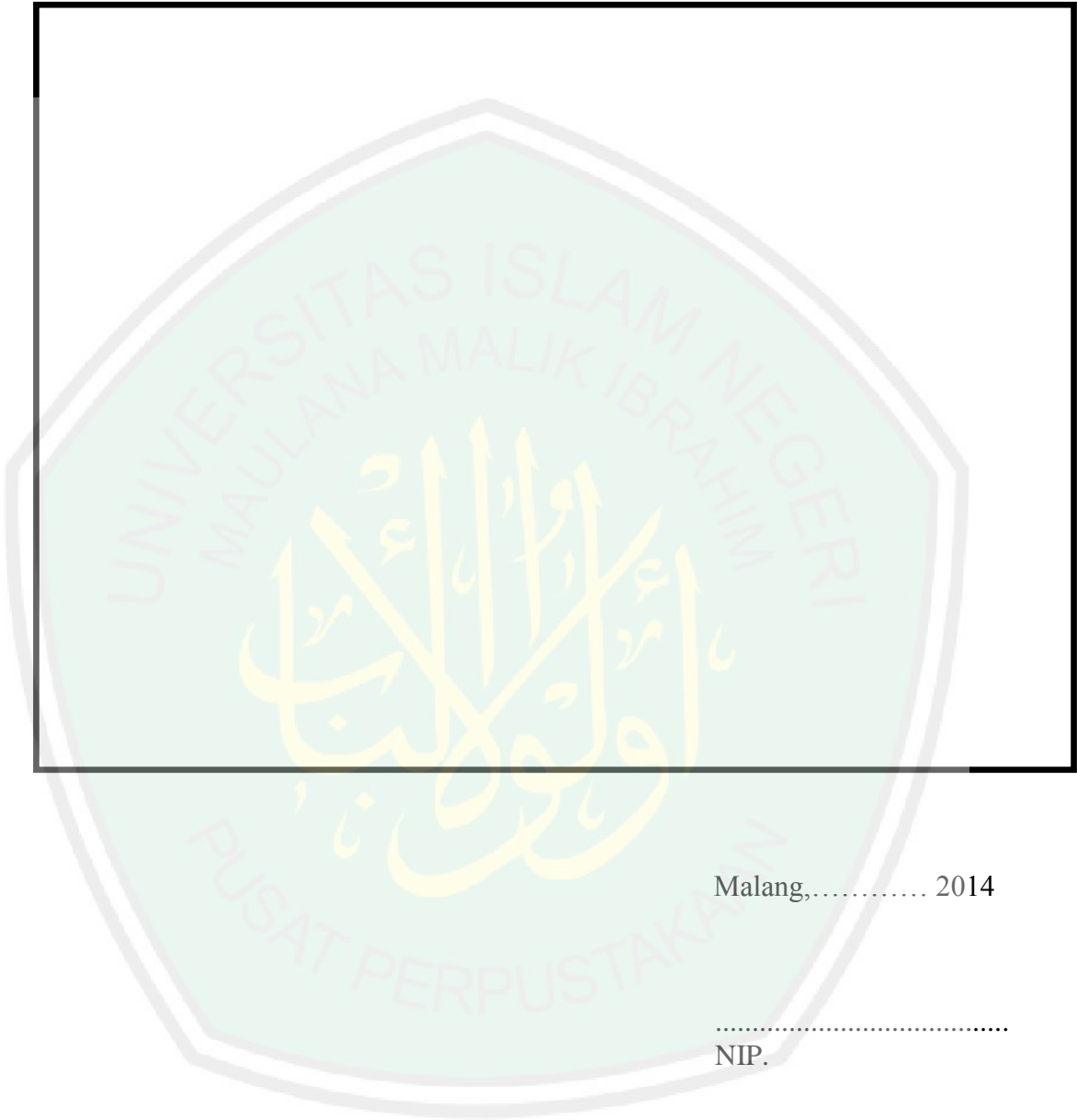
1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak / Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
 - b. Cukup jelas, spesifik, dan operasional
 - c. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
 - d. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
3. Apakah rumusan indikator dalam media pembelajaran ini disajikan dengan rumusan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
4. Bagaimana relevansi Standar Kompetensi dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat relevan
 - b. Cukup relevan
 - c. Kurang relevan
 - d. Tidak relevan
5. Apakah isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai

6. Bagaimana sistematik uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat sistematis
 - b. Cukup sistematis
 - c. Kurang sistematis
 - d. Tidak sistematis
7. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran pendidikan agama Islam ini?
 - a. Sangat sesuai dengan tema
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
8. Apakah materi yang disajikan melalui buku ajar ilmu pengetahuan alam media pembelajaran pendidikan agama Islam ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?
 - a. Sangat memotivasi
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
9. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
10. Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?
 - a. Dapat mengukur kemampuan siswa
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak

D. Kritik dan Saran



Malang,..... 2014

.....
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA AHLI DESAIN PRODUK

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw periode Mekkah dan Madinah, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu alat pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pendidikan agama Islam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli desain produk media pembelajaran.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf SS, S, TS, atau STS pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak / Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Jawaban	keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1	Desain <i>cover</i> sesuai dengan isi materi.				
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SMP kelas VII				
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SMP kelas VII				
4	Gambar pada media sesuai dengan materi.				
5	Gambar yang digunakan menarik minat siswa.				
6	Tata letak gambar pada media menarik.				
7	Gambar pada media dekat dengan kehidupan siswa.				
8	Ukuran gambar pada media tepat.				
9	Warna pada media konsisten.				
10	<i>Layout</i> pada media menarik.				

JUMLAH				
---------------	--	--	--	--

D. Kritik dan Saran



Malang,..... 2015

.....
NIP.

Soal Pre-Test dan Post-Test

UJI KOMPETENSI SISWA

Nama	:
Kelas	:
Sekolah	:

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

1. Nabi Muhammad lahir pada hari
 - a. Ahad, 12 Rabiul Awwal
 - b. Ahad, 14 Rabiul Awwal
 - c. Senin, 12 Rabiul Awwal
 - d. Jum'at, 12 Rabiul Awwal
2. Ibu Nabi Muhammad Saw adalah
 - a. Siti Khadijah
 - b. Siti Aminah
 - c. Ummi Kultsum
 - d. Ummi Aiman
3. Nabi diasuh pamannya ketika berusia
 - a. 4 tahun
 - b. 6 tahun
 - c. 8 tahun
 - d. 12 tahun
4. Paman Nabi yang mengajarkan ilmu perniagaan kepada Nabi adalah
 - a. Abdul Muthalib
 - b. Abu Thalib
 - c. Abu Lahab
 - d. Abu Jahal
5. Sikap Nabi Muhammad ketika berdagang adalah, *kecuali*
 - a. Selalu jujur
 - b. Mengambil keuntungan yang besar
 - c. Memiliki semangat kerja yang tinggi
 - d. Penuh kasih sayang
6. Wahyu pertama turun ketika Nabi Muhammad berada di
 - a. Gua Hira
 - b. Gua Tsur
 - c. Madinah
 - d. Masjid Quba
7. Nabi Muhammad diangkat menjadi Rasul pada usia
 - a. 25 tahun
 - b. 30 tahun
 - c. 35 tahun
 - d. 40 tahun

8. Wahyu kedua yang diterima Nabi Muhammad adalah
 - a. Al-Alaq 1-5
 - b. Al-Mudatsir 1-7
 - c. Al-Baqarah 1-7
 - d. Al-Hijr 94-95
9. Berikut ini adalah orang-orang yang termasuk *assabiqul awwalun* adalah, *kecuali*
 - a. Siti Khadijah
 - b. Abu Bakar as-Siddiq
 - c. Umar bin Khattab
 - d. Ali bin Abi Thalib
10. Perintah Allah kepada Nabi Muhammad untuk melakukan dakwah secara terang-terangan terdapat dalam surat
 - a. Al-Alaq 1-5
 - b. Al-Mudatsir 1-7
 - c. Al-Hijr 94-95
 - d. At-Taubah 51

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Wanita yang mengasuh Nabi Muhammad ketika bayi adalah.....
2. Wahyu pertama turun ketika Nabi Muhammad Saw berada di..... pada tanggal.....
3. Dakwah Nabi dilakukan dengan 2 cara yakni.....dan
4. Sebutkan cara yang dilakukan kaum Quraisy untuk mencegah dakwah Nabi Muhammad di kota Makkah!
5. Sebutkan 5 prilaku Nabi Muhammad yang dapat kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari!

Selamat Mengerjakan ☺☺☺

Perhitungan Uji t

Kasus	X ₁	X ₂	D = (X ₂ - X ₁)	D ²
1	30	83	53	2809
2	65	97	32	1024
3	55	77	22	484
4	70	97	27	729
5	35	95	60	3600
6	45	72	27	729
7	50	87	37	1369
8	55	95	40	1600
9	45	87	42	1764
10	35	74	39	1521
11	60	95	35	1225
12	25	82	57	3249
13	50	83	33	1089
14	75	92	17	289
15	75	91	16	256
16	10	75	65	4225
17	45	87	42	1764
18	35	75	40	1600
19	100	100	0	0
20	45	95	50	2500
21	50	70	20	400
22	55	85	30	900
23	50	95	45	2025
24	60	73	13	169
25	60	90	30	900
26	60	91	31	961
Total	1340	2243	903	38142

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Yayang Mega Bulan Sabit
NIM : 11110146
Tempat Tanggal Lahir: Kediri, 25 Oktober 1993
Fak./ Jur./ Prog. Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ PAI/ PAI
Tahun Masuk : 2011
Alamat Rumah : Jl. Sultan Sirajudin No. 50 Dompu-NTB
No. Telp/ Hp : 081703740630
E-mail : mbk_yayank@yahoo.co.id

Malang, 18 Mei 2015
Mahasiswa

Yayang Mega Bulan Sabit