

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR
BERBASIS MULTIMEDIA ARTICULATE STORYLINE
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI KHULAFUR RASYIDIN
KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN KALIJAGA MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

MIA FITRIANI
NIM 11110111



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juli, 2010**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA ARTICULATE STORYLINE
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI KHULAFUR RASYIDIN
KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN KALIJAGA MALANG**

SKRIPSI

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

Oleh:

Mia Fitriani
NIM 11110188



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

Juni, 2010

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS MULTIMEDIA ARTICULATE STORYLINE SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI KHULAFUR RASYIDIN KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN KALIJAGA MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Mia Fitriani
NIM 11110188

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan pada Tanggal 23 Juni 2015

Oleh Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
NIP 1957.9271982.32.01

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Marno, M.Ag
NIP. 1972.8222.02121.01

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS MULTIMEDIA ARTICULATE STORYLINE SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI KHULAFUR RASYIDIN KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN KALIJAGA MALANG

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Mia Fitriani (11110188)
telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal
3 Juli 2010 dengan nilai
dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.PdI)
pada tanggal :

PANITIA PENGUJI

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Muhammad Amin Nur, MA

1907.1232.03121.03

Sekretaris Sidang

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd

NIP 1907.9271982.32.01

Pembimbing

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd

NIP 1907.9271982.32.01

Penguji Utama

Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I

190612311983.31.032

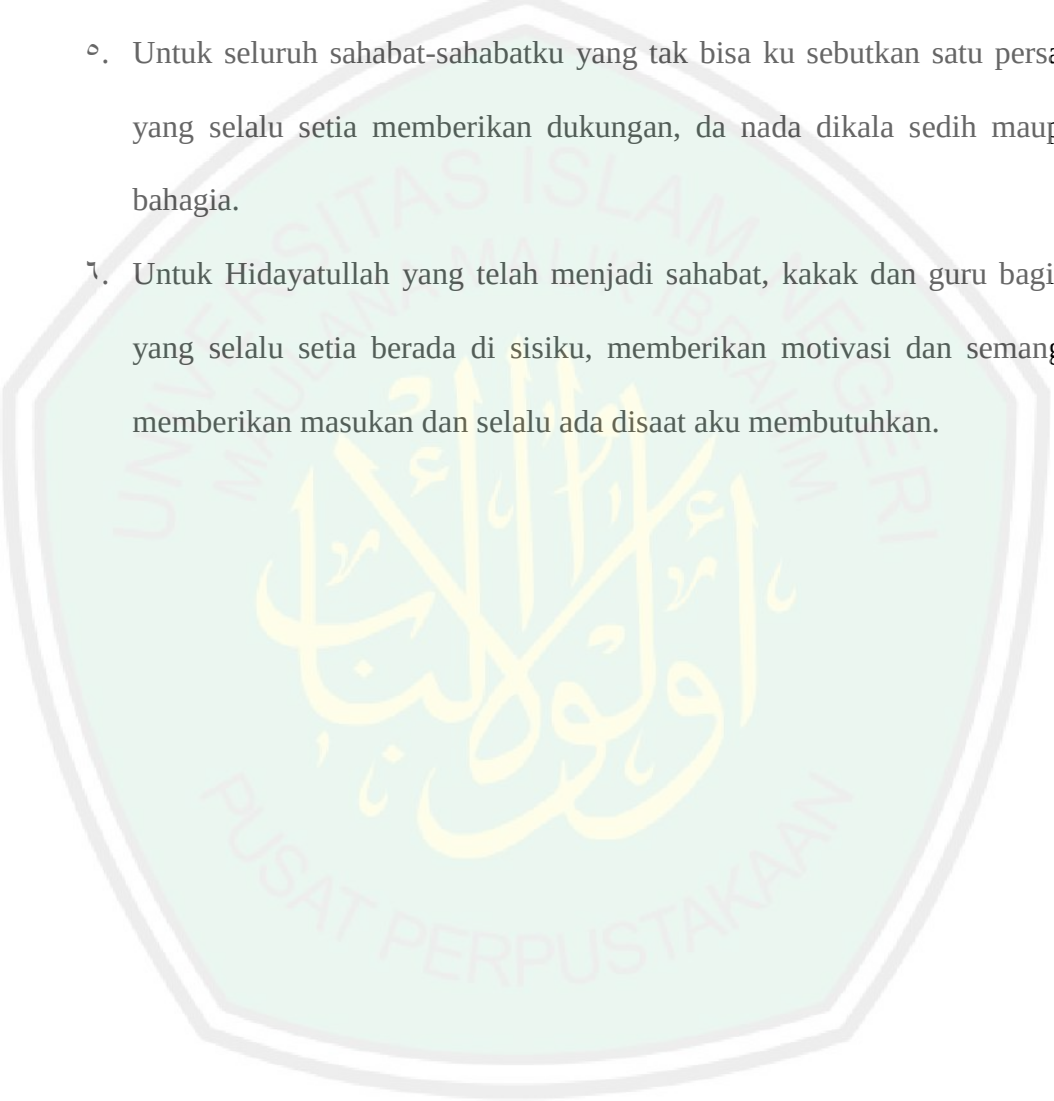
Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN MALIKI Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 1960.04.31998.31.02

HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang teramat sangat selalu terhaturkan kepada Sang Maha Pengasih dan Maha Penyayang Allah SWT atas segala nikmat-Nya yang selalu tercurah tanpa batas, sehingga saya bisa menyelesaikan semua proses pendidikan ini dengan baik. Akhirnya karya yang sederhana dan masih jauh dari kata sempurna ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang selalu setia mendukung seta selalu ada di hati:

١. Mama tercinta (Ibunda Sri Asih) yang telah melahirkan adinda ke dunia ini, dan selalu mendidik dan membimbing adinda dari kecil hingga saat ini dengan penuh kesabaran dan kasih sayang yang tak terhingga, selalu memberikan semangat, motivasi hidup dan tak pernah lelah mendo'akan anakmu ini, semoga do'a dan air mata mamah akan terbalas dengan kesuksesan dan kebahagiaan
٢. Papa tercinta (Ayahanda Subur T) yang tak pernah lelah memberikan nasehat-nasehatnya yang bijak dan mengajarkan nilai-nilai kehidupan agar kelak adinda dapat menjadi anak yang baik. Papah yang selalu sabar menghadapi kelakuan nakal kami, dan selalu berjuang untuk memberikan yang terbaik bagi kami anak-anakmu. Semoga do'a dan keringatmu akan terbalas dengan kesuksesan dan kebahagiaan.
٣. Kakak-kakakku tersayang Kak Feri dan Kak Firman yang selalu memberikan masukan dan nasehat kepada adikmu ini, juga kepada adik-adikku tersayang De Fatma dan De Nisa yang selama ini selalu memberikan keceriaan dalam hari-hariku.

- 
٤. Untuk semua guru-guru, Asatidz dan Ustadzat yang pernah membimbing, mengajari dan mendidikku. Mengajariku nilai-nilai kehidupan, hingga aku bisa menjadi insan yang lebih baik lagi.
 ٥. Untuk seluruh sahabat-sahabatku yang tak bisa ku sebutkan satu persatu, yang selalu setia memberikan dukungan, da nada dikala sedih maupun bahagia.
 ٦. Untuk Hidayatullah yang telah menjadi sahabat, kakak dan guru bagiku, yang selalu setia berada di sisiku, memberikan motivasi dan semangat, memberikan masukan dan selalu ada disaat aku membutuhkan.

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

١٢٥. serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk¹.

¹ Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: Syamil Qur'an, ٢٠٠٩), hlm: ٢٨١

NOTA DINAS

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
 Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mia Fitriani
 Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Malang, 10 Juni 2010

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Maulana Malik Ibrahim
 Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama : Mia Fitriani

NIM : 11110188

Jurusan : PAI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Articulate
 Storyline Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur
 Rasyidin Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga
 Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
 NIP 1957.09271982.32.01

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, Juni 2010

Mia Fitriani

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tiada kata terindah yang mampu terucapkan selain kata syukur Alhamdulillah ya Rabb, segala puji selalu terhaturkan bagi Sang Penguasa Alam Allah SWT yang telah mencurahkan segala kasih sayang-Nya tanpa henti kepada seluruh makhluk-Nya, sungguh Sang Maha Pengasih telah memberikan Hidayah dan Inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Khulafaur Rasyidin Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Vii Berbasis Multimedia Articulate Storyline Di Mts Sunan Kalijaga, Malang” Shalawat beserta salam akan selalu terlimpahkan bagi sang Kekasih Allah Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya, yang telah berjuang mengibarkan panji Islam di seluruh penjuru dunia.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini merupakan suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis. Namun penulis menyadari sepenuhnya akan kemampuan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, dan bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Maka, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Orang tuaku tercinta ayahanda Subur T dan ibunda Sri Asih yang telah mendidik dengan kasih sayang dan tak henti-hentinya menghaturkan do’a serta memberikan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S¹ dan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa

juga kepada kedua kakakku tercinta Fery Effendi dan Firmansyah Burhanuddin, juga kedua adikku tersayang Mia Fatmawati dan Anisa Fatonah, yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis. Semoga do'a dan dukungan kalian dapat menjadi saksi dan kunci keberhasilan bagi penulis.

٢. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M. Si, selaku rektor UIN MALIKI Malang
٣. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
٤. Dr. Marno, M.Ag selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN MALIKI Malang
٥. Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan ikhlas menyisihkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan penuh kesabaran dan ketelatenan memberikan bimbingan, motivasi dan nasehat kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
٦. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN MALIKI Malang.
٧. Ibu wahyuni, Amd, S.Pd.I, selaku pendamping penelitian di MTs Sunan Kalijaga Malang, Bapak H. Farid, selaku kepala madrasah yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di MTs Sunan Kalijaga Malang, seluruh dewan guru dan karyawan serta siswa kelas VII A MTs Sunan

Kalijaga Malang yang telah meluangkan banyak waktu dan kesempatan yang bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.

٨. Sahabat-sahabat terbaikku “PAI ٢٠١١” yang selalu membantu dan memberikan motivasi besar pada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
٩. Sahabat-sahabat rumah “٢٣” (Aida, Zulfa, Sholihah, Teteh Ririn, Erly, Dek Eni, dan Kiki) terimakasih atas bantuan dan dukungan kalian selama ٢ tahun ini, juga kepada sahabat terbaikku “Siti Muniroh” yang selalu setia mendengarkan curahan hati ini.
١٠. Kepada Hidayatullah terimakasih untuk selalu disampingku sampai saat ini, dan selalu memberikan dukungan dan bantuan.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif demi untuk menyempurnakan skripsi ini.

Akhirnya penulis haturkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan dan kesalahan, semoga media ajar interaktif ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak terkait lainnya.

Malang, ٢٣ Juni ٢٠١٥

Penulis

DAFTAR TABEL

Tabel ٣.١ KI dan KD SKI kelas VII	٣٩
Tabel ٣.٢ Kriteria kelayakan analisis nilai rata-rata	٤٩
Tabel ٤.١ KI dan KD SKI kelas VII	٥٢
Tabel ٤.٢ Hasil Validasi Ahli Materi SKI	٧٤
Tabel ٤.٣ Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Media Ajar.....	٧٧
Tabel ٤.٤ Revisi Media Berdasarkan Ahli Materi	٧٨
Tabel ٤.٥ Hasil Validasi Ahli Desain Media	٧٩
Tabel ٤.٦ Kritik dan Saran Ahli Desain Media Terhadap Media	٨٢
Tabel ٤.٧ Revisi Produk Berdasarkan Ahli Desain Media	٨٣
Tabel ٤.٨ Hasil Validasi Ahli Pembelajaran SKI	٨٤
Tabel ٤.٩ Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	٨٧
Tabel ٤.١٠ Revisi Produk Berdasarkan Ahli Pembelajaran.....	٨٨
Tabel ٤.١١ Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan.....	٩١
Tabel ٤.١٢ Kriteria Kelayakan Nilai Rata-Rata Media Pembelajaran.....	٩٥

DAFTAR GAMBAR

Gambar ٢.١ Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	١٩
Gambar ٣.١ Proses Pengembangan Media Ajar	٣٧



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: SURAT KETERANGAN PENELITIAN
LAMPIRAN II	: HASIL VALIDASI AHLI MATERI
LAMPIRAN III	: HASIL VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA
LAMPIRAN IV	: HASIL VALIDASI GURU MATA PELAJARAN SKI
LAMPIRAN V	: HASIL VALIDASI SISWA
LAMPIRAN VI	: INSTRUMEN WAWANCARA
LAMPIRAN VII	: BUKTI KONSULTASI
LAMPIRAN VIII	: BIODATA PENULIS

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Spesifikasi Produk.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1. Asumsi	12

2. Keterbatasan Pengembangan	12
G. Definisi Operasional.....	13
H. Sistematika Penulisan	14
I. Penelitian Terdahulu	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Media Ajar	17
1. Pengertian Media Ajar	17
2. Fungsi dan Manfaat Media Ajar	18
3. Jenis-Jenis Media Ajar	20
B. Pengembangan Media Ajar	21
1. Analisis Kebutuhan dan Karakter Siswa.....	21
2. Perumusan Tujuan.....	21
3. Pengembangan Materi.....	22
4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan.....	22
5. Penulisan Naskah	22
C. Multimedia	23
1. Pengertian Multimedia	23
2. Elemen-Elemen Multimedia	25
3. Kelebihan Multimedia.....	26
D. Articulate Storyline	28
E. Sejarah Kebudayaan Islam.....	29
1. Pengertian SKI	29
2. Karakteristik SKI	30
3. Tujuan SKI.....	31
4. Ruang Lingkup SKI	32
5. Standar Kompetensi Lulusan SKI.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Metode Pengembangan	34
B. Model Pengembangan.....	34
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	35
D. Langkah-Langkah Pengembangan	38

E. Jenis Data	٤٥
F. Instrument Pengumpulan Data	٤٦
G. Teknik Analisis Data	٤٨
BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN	٥٠
A. Tahap Pengembangan	٥٠
B. Deskripsi Multimedia Articulate Storyline	٥٧
C. Hasil Validasi Multimedia Articulate Storyline	٧١
D. Analisis Pengembangan Multimedia Articulate Storyline	٩٧
E. Analisis Tingkat Kelayakan	١٠٠
F. Analisis Keefektifan Multimedia Articulate Storyline	١٠٢
BAB V PENUTUP	١٠٧
A. Kesimpulan	١٠٧
B. Saran	١٠٨
DAFTAR RUJUKAN	١١٠

ABSTRAK

Fitriani, Mia. ٢٠١٥. *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Madrasaah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan Media, Multimedia Articulate Storyline, Sejarah Kebudayaan Islam*.

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran. Multimedia perpaduan dari berbagai macam unsur media seperti audio, visual dan audio-visual. Materi di dalam multimedia disajikan dalam bentuk kata-kata, gambar, animasi, video dan juga suara. Pembelajaran dengan multimedia menjadi lebih efektif karena tidak hanya sekedar berisi teks semata. Selain itu manusia akan dapat lebih cepat menyerap informasi jika informasi tersebut disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar yang menarik. Sehingga kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Sunan Kalijaga Malang menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (١) mengembangkan media pembelajaran SKI materi khulafaur rasyidin berbasis multimedia Articulate Storyline yang layak untuk menunjang proses belajar mengajar (٢) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia Articulate Storyline pada mata pelajaran SKI materi Khulfaur Rasyidin kelas VII MTs Sunan Kalijaga. (٣) Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia Articulate Storyline pada mata pelajaran SKI materi Khulafaur Rasyidin.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan ialah model Borg and Gall dengan lima tahapan pengembangan yaitu: (١) Penelitian dan pengumpulan data, (٢) Perencanaan pengembangan, (٣) Pengembangan produk, (٤) Uji coba lapangan, dan (٥) Revisi produk. Instrumen yang digunakan adalah angket sebagai lembar validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media interaktif, observasi dan wawancara.

Hasil yang diperoleh dari validasi terhadap multimedia interaktif Articulate Storyline pada mata pelajaran SKI materi Khulafaur rasyidin kelas VII MTs Sunan Kalijaga mendapat nilai rata-rata ٣٦ dari ahli materi dan ٤٠ dari ahli desain media, nilai rata-rata ٣٤ dari ahli pembelajaran dan ٤٦,٥ dari hasil uji coba lapangan. Sehingga multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, multimedia Articulate Storyline juga efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Fitriani, Mia. ٢٠١٥. *The Development of Learning Media Based on Multimedia Articulate Storyline History of Islamic Cultures Content of Khulafaurrasyidin Class VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang*. Thesis. Islamic Education department. Educational science and teaching faculty, The Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd.

Keyword: *The Development of Media, Multimedia Articulate Storyline, History of Islamic Culture.*

Multimedia is one of learning media. Multimedia is the combination from various kinds of media as audio, visual and audio-visual. The content in multimedia is showed in text, pictures, animations, video and sound. Learning by using multimedia is more effective because the content is not only the text. Besides, people can pervade the information faster if the informationis reserved by text and interesting pictures. In result, that the learning of Islamic history cultures class VII at MTs Sunan Kalijaga Malang becomes more fun and effective.

This research are aimed to: (١) Develop learning media on basic History of Islamic Cultures content of Khulafaurrasyidin based on multimedia Articulate Storyline's proper to support the learning process, (٢) Determine the eligibility of learning media based on multimedia Articulate Storyline on basic History of Islamic Cultures class VII MTs Sunan Kalijaga Malang, (٣) Know the effectiveness of learning media based on multimedia Articulate Stroyline on basic History of Islamic Cultures content of Khulafaurrasyidin.

The kind of this research is development research with the method is Research and Development (R&D). The developmental model is model of Borg and Gall by five stage developments, that is: (١) Research and data collection, (٢) Planning of development, (٣) Developments product, (٤) testing product, (٥) revision product. The instruments which are used in this research are questionnaire as a validation sheets to determine the eligibility of interactive learning media, observation and interview.

The result of the validation of interactive multimedia Articulate Storyline on basic History of Islamic Cultures content Khulafaurrasyidin subject class VII MTs Sunan Kalijaga Malang gets the average value ٣٦ from the specialist of content and ٤٠ from the specialist of media design, and gets the average value ٣٤ from learning specialist. From product test at school gets ٤٦,٥. from those results are stated that developed multimedia learning is eligible and can be used for teaching and learning. Based on interview result with the students and teacher of Islamic history cultures, the multimedia Articulate Storyline is also effective to be used in the learning process.

ملخص

ميا فطر ياني. ٢٠١٥. تنمية الوسيلة التعليمية المؤسس علي الوسائل المتعددة (Articulate Storyline) التاريخ الإسلامي مادة خلفاء الراشدين فصل السابع مدرسة المتوسطة سونن كاليجوغو مالانج. بحث العلمي، قسم التعليم الإسلامية، كلية علوم التربية و التعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفة: الحاجة ستي أنجت ميمونة، الماجستير.

الكلمات الأساسية: تنمية الوسائل، متعدد الوسيلة (Articulate Storyline)، التاريخ الإسلامي.

متعدد الوسيلة هي إحدى وسائل التعليمية. متعدد الوسيلة هي مخلطة من عناصر الوسيلة كالسمعية، البصرية، و السمعية البصرية. المادة في متعدد الوسائل تقدم في صيغة الكلمات، الصور، الصور المتحركة، فيديو و الأصوات. يكون التعليم بمتعدد الوسائل أكثر فاعلية لعدم الإكتفاء بالمكتوب في النص، و مع ذلك سيكتسب الإنسان المعلومات بالسهولة إذا قدمت له بشكل الكلمات و الصور الجاذبة. حتي يكون التعليم التاريخ الإسلامي في فصل السابع مدرسة المتوسطة سونن كاليجوغو مالانج أفرح و أكثر فاعلية.

و يهدف هذا البحث: (١) لتطور الوسيلة التعليمية تاريخ الإسلامية المادة خلفاء الراشدين المؤسس علي متعدد الوسائل (Articulate Storyline) المستحق لمساعدة التعليم و التعلم، (٢) لمعرفة مستوى الإستحقاق الوسيلة التعليمية المؤسس علي متعدد الوسائل (Articulate Storyline) في درس التاريخ الإسلامي المادة خلفاء الراشدين فصل السابع مدرسة المتوسطة سونن كاليجوغو، (٣) لمعرفة فعالية وسيلة التعليم المؤسس علي متعدد الوسائل في درس التاريخ الإسلامي المادة خلفاء الراشدين.

هذا البحث من نوع البحث التطويري بالمنهج البحث و التطوير (Research and Development) و الشاكلة من هذا البحث التطويري هو الشاكلة من بوروغ و غول (Borg and Gall) بخمس الطريقة: (١) البحث و جمع البيانات، (٢) إعداد التطوير، (٣) تطوير الوسيلة، (٤) تجربة الوسيلة، (٥) إصلاح الوسيلة. والمناهج المستخدمة لجمع البيانات هي الإستبانة، الملاحظة و المقابلة.

و من نتائج ورقة التصديق علي الوسائل المتعددة في درس التاريخ الإسلامي المادة خلفاء الراشدين فصل السابع مدرسة المتوسطة سونن كاليجوغو، درجة الصلاحية من الخير في إعداد المواد التاريخ الإسلامي هي ستة و أربعين (٣٦) و درجة الصلاحية من خبير تصميم الوسائل التعليمية هي أربعين (٤٠) و درجة الصلاحية من الخبير التعليم التاريخ الإسلام هي ثلاثة وأربعون (٣٤) و درجة الصلاحية من التجربة الوسيلة هي ٤٦,٥. و صارت يصلح هذا الوسائل المتعددة إستعمالها في التعليم. و من النتيجة المقابلة بالتلاميذ و المدرسة التاريخ الإسلامي أن هذا الوسائل المتعددة فعالية في التعليم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal urgent yang dibutuhkan oleh manusia demi untuk meningkatkan taraf hidupnya dan menjawab berbagai permasalahan yang semakin kompleks di dunia ini. Salah satu dari kegiatan pendidikan ialah proses belajar mengajar di sekolah formal.

Islam sebagai agama yang rahmatan lil alaamin sangat menganjurkan kepada umatnya untuk terus menuntut ilmu sepanjang hidup atau yang dikenal dengan istilah “Long Life Education” karena ilmu dan pendidikan bisa didapatkan kapanpun dan dimanapun kita berada. Kewajiban menuntut ilmu dan berpendidikan banyak disebutkan di dalam kitab suci Al-Qur’an, salah satunya di dalam Qur’an Surat Al-Mujaadilah ayat 11

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”¹

Ayat diatas menyebutkan bahwa Allah SWT menjanjikan akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu lebih tinggi daripada orang yang tidak berilmu. Hal ini menunjukkan bahwasannya Allah SWT Sang Maha Pencipta menyukai orang-orang yang berilmu dan menganjurkan umat-Nya untuk terus belajar. Hal ini juga menunjukkan bahwa Islam sangat memperhatikan

¹ Al-Qur’an dan Terjemahnya (Bandung: Syaamil Qur’an, ٢٠٠٩), hlm. ٥٤٣

pendidikan yang baik bagi penganutnya, dan menunjukkan bahwasannya pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia untuk mencapai kebahagiaan di dunia maupun di akhirat.

Pendidikan dan ilmu pengetahuan merupakan hal yang penting bagi manusia dalam menjalani kehidupan ini, manusia yang berpendidikan dan berilmu niscaya akan menggapai kesuksesan, kedamaian dan kebahagiaan di dunia maupun akhirat. Pendidikan dan ilmu pengetahuan bisa didapatkan dimana saja kita berada, termasuk juga di lembaga pendidikan formal seperti sekolah.

Kegiatan belajar mengajar juga termasuk dalam salah satu pendidikan dan merupakan suatu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Guru memiliki tugas penting untuk dapat menyalurkan ilmu yang dibantu oleh beberapa alat dalam mengajar, alat bantu yang dimaksudkan antara lain ialah bahan ajar, media pembelajaran, strategi, metode pembelajaran dan lain sebagainya. Proses belajar mengajar sejatinya menjadi inti dari keberhasilan peserta didik, bila proses pembelajaran berlangsung secara kreatif dan inovatif maka hasil yang akan diperoleh akan memuaskan. Hal inilah yang menjadi target utama bagi seorang pendidik untuk dapat memberikan pendidikan yang terbaik kepada peserta didiknya.

Pembelajaran akan berhasil apabila berjalan efisien, motivasi belajar peserta didik tinggi, keaktifan menggali informasi tinggi dan fasilitas belajar tersedia.^Y Pembelajaran pada kompetensi yang menggunakan obyek abstrak

^Y Mahsunah. Pengembangan metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Negeri Jember. Tesis program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. (Yogyakarta. 2011) Hlm. 8

memerlukan jembatan pendekatan untuk kontekstualisasi obyek dengan media belajar khusus.^ʳ

Fasilitas belajar yang baik dan tinggi merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan. Media pembelajaran juga termasuk kedalam kunci keberhasilan dalam dunia pendidikan, karena media adalah alat bantu pendidik untuk dapat menyampaikan isi atau inti dari materi dengan mudah, jelas dan baik kepada peserta didik. Selain itu media juga akan menimbulkan efek semangat kepada peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

Dunia pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan dan perkembangan, mengikuti berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Kini pada lembaga pendidikan formal computer dan teknologi yang canggih mulai banyak digunakan, untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran. Multiedia perpaduan dari berbagai macam unsur media seperti audio, visual dan audio-visual. Materi di dalam multimedia disajikan dalam bentuk kata-kata, gambar, animasi, video dan juga suara. Jadi, multimedia dapat menyajikan materi dengan sangat variatif dan tidak monoton. Multimedia menjadi lebih efektif karena tidak hanya sekedar berisi teks semata. Selain itu manusia akan dapat lebih cepat menyerap informasi jika informasi tersebut disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar yang menarik.

^ʳ Suyanto. *Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan berrsaing*. (Yogyakarta: Nadi ʳᵐᵐ) Hlm. ʳᵉᵒ

The fundamental principle behind multimedia learning is best described by Richard Mayer (٢٠٠٥), one of the leading researchers in this area: “People learn better from word and pictures than from words alone.” In this context, word include written and spoken text, and pictures include static graphic images, animation and video. That using both words and pictures is more effective than word alone should not be surprising in light of what we know about how the brain processes information.^٤

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih efektif, mudah, menarik dan canggih, hal ini karena multimedia berbeda dengan media pembelajaran lain, multimedia menyajikan inti materi dengan bentuk yang lebih kreatif, inovatif dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, penggunaannya juga lebih mudah dan lebih ekonomis pembuatannya

The effects of multimedia on learning suggest that multimedia can improve learning performance, irrespective of subject matter, but specifically Mathematics, Science and Language.^٥ The key distinction between traditional and multimedia instructional strategy is interaction. Interactive multimedia learning cultivates interaction between the learner and the learning content and the content with the

^٤ SEG Research. Understanding Multimedia Learning: Integrating multimedia in the K-١٢ classroom. (New Hope, Prnnsylvania ٢٠٠٨) Hlm. ٥

^٥ Riaza Mohd Rias, Halimah Badioze Zaman. The Effect of Variated Animation in Multimedia Learning: Is the extra effort worthy?. (Universiti Kebangsaan Malaysia. Malaysia) Hlm: ٥٨٢

learner. Research suggests that when such learning interaction occurs, a learner's attention and comprehension of the learned subject increases.¹

Menurut Hofstetter multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat, sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.² Multimedia merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membantu pendidik untuk mencapai tujuan belajar.

Sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan agama Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah maupun Madrasah Aliyah. Mata pelajaran ini menekankan pada aspek kemampuan mengambil hikmah, pelajaran dan juga ibrah dari berbagai kisah perjalanan dan perkembangan Islam dari zaman Rasulullah, selain itu juga untuk meneladani tokoh-tokoh yang berkompeten dan berkontribusi tinggi terhadap perkembangan Islam, agar para peserta didik dapat melestarikan dan mengembangkan kebudayaan juga peradaban Islam.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlangsung selama ini masih sebatas alih pengetahuan (transfer of knowledge) yang kurang menekankan pada pemahaman dan pemaknaan³. Begitu pula pada pembelajaran SKI di tingkat

¹ Belinda Soo-Phing TEOH and Dr. Tse-Kian NEO. Interactive Multimedia Learning: Student's Attitudes And Learning Impact in an Animation Course. The Turkish Journal Of Educational Technology. Vol 1. Hlm: 29

² Drs. St. Mulyanta, M.Kom dan Marlon Leong, S.Kom., M.Kom. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran. (Yogyakarta: Universitas Atmajaya Yogyakarta 2009) Hlm: 1

³ Mahsunah. Pengembangan metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Negeri jepon-blora. (Tesis program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta 2011). Hal 6

Madrasah Tsanawiyah, dimana pembelajaran SKI tidak mendalam, hanya sekedar pemahaman suatu peristiwa, mengingat tanggal, nama tokoh pelaku serta tahunnya. Sehingga meniadakan nilai-nilai kebaikan yang terdapat di setiap peristiwa yang dapat menjadi teladan baik bagi para peserta didik. Selain itu pembelajaran SKI masih dilaksanakan dengan menggunakan metode, strategi dan media pembelajaran yang konvensional sehingga cenderung menjadi monoton dan membosankan.

Dunia pendidikan telah banyak mempergunakan multimedia sebagai media pembelajaran di kelas, seluruh sekolah dimulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi dan seluruh mata pelajaran telah mempergunakan multimedia. Akan tetapi di sekolah-sekolah Islam dan mata pelajaran Islam khususnya pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) multimedia ini masih jarang digunakan. Padahal SKI merupakan mata pelajaran yang sulit, membosankan dan kurang diminati, karena hanya berisi mengenai cerita-cerita saja. Setelah ditelusuri lebih jauh lagi yang menjadi penyebabnya ialah penggunaan media, metode dan media pembelajaranyang masih konvensional, untuk itu perlu diadakan sedikit perubahan untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI, salah satu caranya ialah dengan mencoba menggunakan multimedia sebagai pengganti media pembelajaran dan juga media pembelajaran yang konvensional. Multimedia yang dibuat dan di desain dengan menarik dapat memberikan suasana belajar yang baru di kelas dan dapat memberikan stimulus yang baik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kurangnya inovasi dalam proses belajar mengajar SKI menyebabkan pembelajaran SKI terasa kering tidak bermakna dan menjadi salah satu factor penyebab mata pelajaran SKI tidak diminati oleh sebagian besar siswa diantara pelajaran yang ada dalam rumpun PAI (Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak dan Fiqh). Mereka merasa sulit memahami dikarenakan banyaknya materi yang harus diingat dan dihafalkan sehingga menumbuhkan rasa bosan dan jenuh¹. Rasa bosan dan kurangnya motivasi inilah yang kemudian menyebabkan rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran dikatakan sebagai salah satu unsure yang penting dalam pembelajaran, karena di dalam Media pembelajaran terkandung inti materi maupun informasi dari mata pelajaran tersebut. Pembelajaran tanpa media pembelajaran tidak akan maksimal, pendidik dan peserta didik akan merasakan kebingungan dan bosan dalam melaksanakan proses belajar.

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Selama ini media pembelajaran SKI masih sebatas teks dan gambar ilustrasi saja, sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan yang menurunkan semangat peserta didik. Untuk itu peneliti disini ingin mengembangkan media pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin yang berbasis multimedia, agar peserta didik dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar.

Belajar dikatakan berhasil apabila siswa telah dapat belajar secara aktif melakukan belajar sendiri (berinteraksi dengan sumber belajar). media

¹ Mahsunah. Pengembangan metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Negeri jepon-blora. (Tesis program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta 2011). Hal 6

pembelajaran berbasis multimedia ini dapat menjadikan peserta didik belajar secara mandiri, dan aktif, kemudian guru berperan sebagai fasilitator.

Pembelajaran di MTs Sunan Kalijaga khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII masih menggunakan metode konvensional dan media yang terbatas pada kegiatan belajar mengajarnya, sehingga murid menjadi pasif dan hanya berperan sebagai objek saja. Hal ini kemudian menyebabkan pembelajaran SKI di kelas terasa membosankan dan tidak efektif.

Untuk dapat memberikan media pembelajaran yang terbaik, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, kreatif dan efisien yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar SKI di kelas VII MTs Sunan Kalijaga lebih efektif. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul.

“Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran SKI materi khulafaur rasyidin berbasis multimedia pada mata pelajaran SKI kelas VII Mts Sunan Kalijaga?

٢. Berapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran SKI materi khulafaur rasyidin berbasis multimedia pada mata pelajaran SKI kelas VII Mts Sunan Kalijaga?
٣. Apakah media pembelajaran SKI materi khulafaur rasyidin berbasis multimedia efektif untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII Mts Sunan Kalijaga?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

١. Untuk mengembangkan media pembelajaran SKI materi khulafaur rasyidin berbasis multimedia Articulate Storyline yang layak untuk menunjang proses belajar mengajar
٢. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia Articulate Storyline pada mata pelajaran SKI materi Khulfaur Rasyidin kelas VII Mts Sunan Kalijaga
٣. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia Articulate Storyline pada mata pelajaran SKI materi Khulafaur Rasyidin.

D. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

١. Media pembelajaran yang dikembangkan berfokus pada materi Khulafaur Rasyidin mata pelajaran SKI kelas VII Mts.

٢. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis multimedia. Materi dari media pembelajaran ini merupakan pengembangan dari KI dan KD sesuai silabus.
٣. Desain dari media pembelajaran berbasis multimedia ini mengkombinasikan antara teks, suara, dan gambar animasi yang menarik.
٤. Terdapat peta yang berkaitan dengan perjuangan para Khulfa rasyidin dalam memperluas wilayah Islam.
٥. Terdapat cerita hikmah dari para Khulafaur Rasyidin.
٦. Terdapat mind mapping yang dapat memudahkan peserta didik dalam menggunakan media.
٧. Terdapat soal-soal latihan pada akhir materi untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran SKI materi Khulafaurasyidin ini merupakan suatu solusi bagi kendala dalam proses belajar mengajar SKI yang monoton terbatas pada penggunaan buku teks saja, gambar ilustrasi dan peta semata, dan diharapkan media pembelajaran multimedia ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif bagi peserta didik kelas X Madrasah Aliyah. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Mts Sunan Kalijaga, selain itu diharapkan juga dapat memberikan banyak manfaat bagi pihak-pihak tertentu, antara lain:

1. Manfaat bagi guru:

- a. Memberikan kemudahan bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga dalam menyampaikan materi Khulafaur Rasyidin dengan cara yang menyenangkan.
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar.
- c. Membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan nyaman.
- d. Memberikan motivasi kepada guru, agar dapat terus meningkatkan kinerja dan profesionalismenya sebagai pendidik.

2. Manfaat bagi siswa:

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin.
- b. Memudahkan siswa dalam memahami materi Khulafaur Rasyidin.
- c. Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin..

3. Manfaat bagi sekolah:

- a. Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Meningkatkan mutu dan kualitas sekolah dengan mengembangkan dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

1. Asumsi

Terdapat beberapa asumsi yang dijadikan dasar sebagai pengembangan media pembelajaran materi Khulafaurasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih menggunakan metode, strategi dan media pembelajaran konvensional, yang menurunkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- b. Sebagian besar lembaga pendidikan Madrasah Tsanawiyah telah memiliki fasilitas computer yang memadai yang mendukung pengoperasian produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang dihasilkan.
- c. Mayoritas peserta didik saat ini telah mampu mengoperasikan computer sebagai media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam mengoperasikan produk pembelajaran ini.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini hanya sebatas pada materi Khulafaur Rasyidin kelas VII Madrasah Tsanawiyah.
- b. Penilaian kevalidan produk hasil pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaurasyidin

dilakukan oleh validator ahli yaitu terdiri dari dosen ahli di bidang Sejarah Kebudayaan Islam.

- c. Uji coba lapangan pada penelitian ini hanya terbatas pada uji coba satu kelas saja.
- d. Uji kevalidan, kepraktikkan dan kelayakan yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenar-benarnya dan tanpa ada rekayasa.

G. Definisi Operasional.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah pengarahan suatu program yang telah atau sedang dijalankan untuk menjadi program yang lebih baik lagi. Menurut Adimiharja dan Hikmat (2001) dalam Sugiarta A.N. (2007) pengembangan meliputi kegiatan mengaktifkan sumber, memperluas kesempatan, mengakui keberhasilan dan mengintegrasikan kemajuan.¹¹

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.¹²

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam adalah sejarah yang berupaya menceritakan dan merekonstruksikan kebudayaan yang bernuansa Islam.

¹¹ Sugiarta, Awandi Nopyan. Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan di RUMah Singgah. Disertasi tidak diterbitkan. Bandung: PPS UPI, Hlm: 22

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA, 2012), hlm. 4

4. Multimedia.

Multimedia mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu.

Setiap komponen media dapat merangsang satu atau lebih indra manusia.

Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video.

H. Sistematika Penulisan

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

Bab I adalah pendahuluan yang berisi: (a) Latar belakang masalah, (b) Rumusan masalah, (c) Tujuan Pengembangan, (d) Spesifikasi produk, (e) Pentingnya penelitian dan pengembangan, (f) Asumsi dan Keterbatasan, (g) Definisi operasional, (h) Sistematika pembahasan, (i) Penelitian terdahulu.

Bab II adalah kajian pustaka yang berisi: (a) Media ajar, (b) Pengembangan media ajar, (c) Multimedia ajar, (d) Articulate Storyline, (e) Sejarah Kebudayaan Islam.

Bab III adalah metode penelitian yang berisi: (a) Metode Pengembangan, (b) Model Pengembangan, (c) Prosedur penelitian dan pengembangan, (d) Langkah-langkah pengembangan, (e) Jenis data, (f) Instrumen pengumpulan data, (g) Teknik analisis data.

Bab IV yaitu paparan data dan pembahasan yang berisi: (a) Tahap pengembangan, (b) Deskripsi multimedia ajar hasil pengembangan, (c) Data

penilaian validasi produk, (d) Analisis pengembangan dan keefektifan multimedia ajar.

Bab V yaitu Penutup yang berisikan: (a) Kesimpulan hasil pengembangan multimedia ajar dan (b) Saran.

Daftar pustaka yang mencantumkan data-data dari sumber rujukan yang dipakai oleh peneliti selama proses penelitian/pengembangan dan penyusunan laporan berlangsung yang ditempatkan pada bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Sumber rujukan berasal dari buku, jurnal-jurnal penelitian, skripsi, tesis, Al-Qur'an dan lain sebagainya.

Terakhir adalah lampiran yaitu berisi dokumen-dokumen yang dibutuhkan peneliti selama proses penelitian/pengembangan berlangsung yang mendukung dalam proses pengembangan bahan ajar.

I. Penelitian Terdahulu

1. Neni Farkhiana U, dari hasil penelitiannya tersebut menyatakan bahwa Media pembelajaran Fisika Berkarakter Al-Qur'an ini mendapatkan respon yang baik oleh siswa, dapat dilihat dari siswa yang sangat tertarik untuk membaca media pembelajaran ini karena full colour.¹¹
2. Rofi'atunnisaa, dari penelitian ini di dapatkan hasil bahwa produk yang dikembangkan dan dihasilkan dapat meningkatkan efektifitas media

¹¹ Neni Frkhiana Ulfa, "Pengembangan Bahan Ajar Fisika berkarakter Nilai-nilai Al-Qur'an pokok Bahasan Suhu dan Kalor bagi siswa Madrasah Aliyah kelas X semester 2. *Skripsi*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Malang (UM) Malang, 2011

pembelajaran yang digunakan sebelumnya dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.¹²

13. Leli Purnama, dari hasil penelitiannya tersebut menyatakan bahwa Buku Ajar Fiqh ini mendapatkan respon yang baik oleh siswa dan guru, dapat dilihat dari meningkatnya prestasi belajar siswa.¹⁴

Berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang telah di jelaskan diatas, dapat diketahui bahwa belum ada penelitian yang meneliti mengenai pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaurrasyidin kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

¹² Rofi'atunnisaa, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqh Berbasis Multimedia Auto Play Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit-Malang." Skripsi. Program Studi PGMI. 2013

¹⁴ Leli Purnama, "Pengembangan Buku Ajar Fiqh dengan Pendekatan Kontekstual Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Jambewangi Selopuro Blitar. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Association for Education and Communication Thecnology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²

Media dalam bahasa Arab adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1961) mengatakan bahwa media apabila difahami secara garis besar adalah

¹ Drs. Daryanto. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010) Hlm: 4

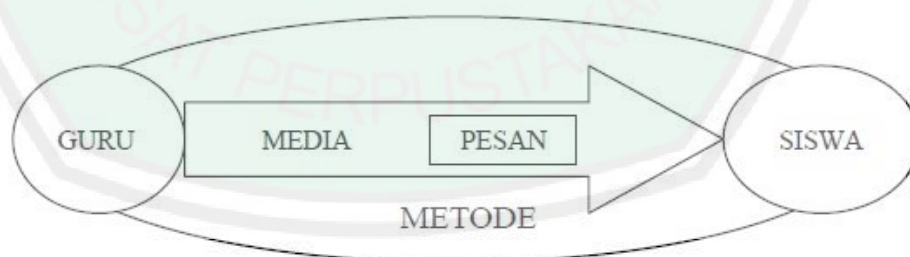
² Prof. Dr. H. Asnawir, Drs. M. Basyiruddin Usman, M.Pd. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputra Press, 2002). Hlm: 11

manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.^ʳ

Berdasarkan dari beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dan juga dapat merangsang pikiran, motivasi, kemauan dan semangat penerima pesan (siswa) sehingga dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih kondusif dan efektif.

ʳ. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran di tunjukan pada gambar sebagai berikut.^ᵗ



Gambar ʳ.ʳ. Fungsi media dalam proses pembelajaran

^ʳ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, ʳᵐʳ)Hlm: ʳ

^ᵗDaryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA, ʳᵐʳ)Hlm. ʳ

Dalam proses belajar mengajar, fungsi media menurut Nana Sudjana yakni:^o

- a. Penggunaan media dalam proses mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- c. Media dalam pengajaran penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Penggunaan media bukan semata - mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e. Mepercepat proses belajar dan membantu siswa dalam menagkap pengertian yang diberikan guru.
- f. Pengguna media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton, dalam Azhar Arsyad, yaitu¹:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Pembelajaran lebih interaktif

^oPupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hlm. 66

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada, 2011) Hlm: 21

- d. Mempersingkat waktu penyajian pembelajaran.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar
- f. Pembelajaran bisa diberikan kapan saja dan dimana saja
- g. Sikap positif kepada yang dipelajari
- h. Peran pendidik berubah kearah positif.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dalam Azhar Arsyad mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu^y:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field trip)
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparasi, slide)
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi)
- e. Media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, hypertext)

B. Pengembangan Media

1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

^y Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo, 2011)Hlm: 36

Kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Diharapkan media yang dirancang oleh seorang guru atau dosen dapat dimanfaatkan oleh siswa/mahasiswa dengan sebaik-baiknya[^].

Jadi seorang guru/dosen yang akan merancang dan mengembangkan media pembelajaran terlebih dahulu harus mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pelajaran yang disajikan melalui pengembangan media tersebut[^].

2. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan merupakan hal yang pokok yang harus dilakukan sebelum merancang suatu program media. Sebab dengan penetapan tujuan tersebut dapat diketahui arah suatu program pengajaran. Untuk merumuskan tujuan pengajaran secara baik, maka tujuan tersebut harus[^]:

- a. Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru.
- b. Dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya menunjuk pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

3. Pengembangan Materi.

Dalam pengembangan materi, tindakan yang dilakukan selanjutnya menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-sub

[^] Prof. Dr. H. Asnawir, Drs. M. Basyiruddin Usman, M.Pd. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputra Press, 2002)Hlm: 137

[^] Ibid, Hlm: 138

[^] Ibid, Hlm: 138

keterampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut.

Setelah daftar pokok-pokok materi pembelajaran dapat tersusun dengan baik, selanjutnya mengorganisasikan urutan-urutan penyajiannya, yakni dari hal-hal yang sederhana menuju hal-hal yang rumit, dari hal-hal yang konkrit ke hal-hal yang abstrak, dan dari yang bersifat khusus ke hal-hal yang umum.¹¹

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk dapat mengetahui berhasil atau tidaknya suatu pekerjaan atau suatu pengajaran yang dilakukan, diperlukan alat ukur yang sesuai untuk kegunaan tersebut. Alat ukur tersebut dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan belajar dilakukan. Alat ukur hasil belajar tersebut dapat berupa tes, penugasan, atau daftar cek perilaku dan sebagainya¹².

5. Penulisan Naskah

Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik. Materi pengajaran dituangkan dalam tulisan/gambar yang disebut naskah program media. Naskah program media merupakan penuntun dalam usaha memproduksi media pembelajaran.¹³

C. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

¹¹ Prof. Dr. H. Asnawir, Drs. M. Basyiruddin Usman, M.Pd. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputra Press, 2002) Hlm: 139

¹² Ibid, Hlm: 139

¹³ Prof. Dr. H. Asnawir, Drs. M. Basyiruddin Usman, M.Pd. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputra Press, 2002) Hlm: 140

Definisi multimedia menurut bahasa, multi adalah banyak, bermacam-macam, sedangkan medium: sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Multimedia adalah alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.¹⁴

Multimedia adalah berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran dengan bantuan computer.¹⁵

Multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memberi hasil yang lebih baik dari pada pembelajaran yang disampaikan dengan hanya menggunakan satu media (single media). Presentasi teks diikuti dengan ilustrasi atau menambahkan animasi pada narasi akan membantu siswa lebih memahami materi yang disajikan.¹⁶

Schurman (1990) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi grafik, animasi, teks, video dan suara dalam satu materi yang mementingkan interaksi antara pengguna dan computer. Lebih lanjut dari Gayeski, (1992) mendefinisikan multimedia sebagai satu system hubungan komunikasi interaktif melalui computer yang mampu menciptakan,

¹⁴ Fivia Eliza. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Gambar Listri yang Menggunakan Autocad Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FT UNP. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan. Vol 7. No. 2. 2013. Hlm: 21

¹⁵ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta. PT. Raja Grafindo. 2006). hlm: 52

¹⁶ Richard E. Mayer. Dalam Mahsunah. Pengembangan metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Negeri jepon-blora. (Tesis program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta 2011). Hal: 18

menyimpan, memindahkan dan membuka kembali data dan informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi dan system audio.¹⁴

Berdasarkan pada beberapa pengertian multimedia yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwasannya multimedia merupakan gabungan dari beberapa unsur media belajar yaitu grafik, teks, animasi dan suara. Multimedia juga lebih unggul dibandingkan dengan media pembelajaran tunggal, karena multimedia lebih menarik, interaktif dan tidak membosankan.

Pembelajaran dengan teknologi multimedia memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan secara random atau tidak urut maupun secara linier
- b. Dapat digunakan sesuai dengan cara yang dikehendaki oleh pelajar, tidak hanya cara yang direncanakan oleh desainer.
- c. Konsep-konsep disajikan secara realistic dalam konteks pengalaman pembelajar, menurut apa yang relevan pada pembelajar. Dan dibawah kendali pembelajar.
- d. Prinsip-prinsip ilmu pengetahuan kognitif dan konstruktif diterapkan dalam pengembangan dan pemakaian pelajaran.
- e. Belajar berpusat secara kognitif dan terorganisasi sehingga pengetahuan dapat terkonstruksi ketika pelajaran dipakai.
- f. Materi menunjukkan intensitas kegiatan pembelajar secara interaktif.
- g. Materi memadukan kata dan imagery dari sumber-sumber media.¹⁵

¹⁴ Fivia Eliza. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Gambar Listri yang Menggunakan Autocad Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FT UNP. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan. Vol 7, No. 2, 2013. Hlm: 21

2. Elemen-Elemen Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa elemen dalam sebuah media. Elemen-elemen yang digabungkan antara lain¹⁹:

a. Teks

Teks merupakan salah satu elemen terpenting dalam multimedia, karena elemen ini menjadi dasar dalam penyampaian informasi, teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan memerlukan tempat penyimpanan paling kecil.

b. Gambar

Gambar dapat berupa hasil dari foto, gambar yang telah diedit dan scanning.

c. Suara

Suara yang dihasilkan dalam multimedia berisikan informasi suara yang kompleks, informasi tersebut antara lain:

- 1) Berupa suara orang berbicara
- 2) Music, berupa suara yang dihasilkan untuk alat music baik akustik maupun elektrik.

¹⁹Barbara B. Seels, 1994, dalam Andi Kristanto. Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 2 Semester 1 di SMAN 22 Surabaya. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.10 No.2. 2010. UNS Surabaya, Hlm: 16

¹³Dwi Agus Diartono. Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XII No. 2. 2008. Semarang. Hlm: 16.

٣) Efek suara adalah suara selain percakapan dan music, seperti suara gelas pecah, halilintar dan lain-lain.

d. Animasi.

Animasi merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari pemasangan frame-frame gambar secara tepat yang untuk menghasilkan efek pergerakan, sehingga tampil seperti hidup.

e. Video

Merupakan sebuah animasi grafis yang mengambil objek secara langsung melalui video dan disimpan dalam bentuk file audio dan video.

٣. Kelebihan Multimedia.

Menurut Vaughan (dalam Winarno:٢٠٠٩) kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.^{٢٠} Penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan efisiensi, motivasi dan memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, serta konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa untuk belajar lebih baik.

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari trobosan pembelajaran, mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik,

^{٢٠} Winarno, Patwary. M. A. A. M, Yasid, A. Marzuki, R, Rini, S. E. & Alimah, S. *Teknik EValuasi Multimedia Pembelajaran.*(Genius Prima Media. ٢٠٠٩). Hlm: ٩

animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.²¹

Multimedia memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media tunggal, jika ditelaah dari beberapa penjelasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya multimedia ajar lebih inovatif, interaktif, menyenangkan, efektif dan efisien bila digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Articulate Storyline

Articulate Storyline is a desktop tool that produces highly-interactive and media rich e-learning courses for a variety of needs²²:

1. Web
2. Lms (AICC and SCORM 1.2/SCORM 2004)
3. CD
4. Articulate Online

²¹ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 113

²² Gerry Wasiluk, et.al. *Introducing Articulate Storyline*. (Fredrickson Communications, 2012). Hlm: 22

◦. Microsoft Word.

Storyline is a powerful standalone tool with unparalleled interactivity features that will help you build dynamic, engaging content-including simulations, screen recording drag and drop interactions, click and reveal activities, quizzes and assessments, and much more^{٢٣}.

Published content can be flash-based, HTML[◦], or iOS (Apple devices) or all three at once. Storyline bears the typical Articulate promise of being able to do advanced thing without being a programmer. Some strengths of Articulate Storyline^{٢٤}:

١. Ease of authoring
٢. Intuitive user interface
٣. Templates
٤. Importing content from other projects
٥. Characters
٦. Easy interactivity via triggers, variables, timeline, layers, and object states
٧. Flexible quizzing
٨. Easy (and reusable) screen recording
٩. Mobile publishing
١٠. Improved section
١١. Right-to-left language support
١٢. Sharing of templates and interactions

^{٢٣} Articulate Storyline Tutorial. Hlm: ٦

^{٢٤} Gerry Wasiluk, et.al. Introducing Articulate Storyline. (Fredrickson Communications, ٢٠١٢).
Hlm: ٢٨

١٣. Many features work and feel like powerpoint

١٤. Three publishing options.

What makes it unique?^{٢٥}

١. Combines presentations, screencasts, interactivity and quizzing all in one.
٢. Easy to use. If you can use PowerPoint, the learning curve is very gentle
٣. Publishes in multiple formats (Flash, HTML^٥, iOS) with one click.

E. Sejarah Kebudayaan Islam.

١. Pengertian

Kata sejarah dalam bahasa Arab disebut tarikh, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa. Sedangkan menurut istilah berarti keterangan yang telah terjadi di kalangannya pada masa yang telah lampau atau pada masa yang masih ada.^{٢٦}

Sejarah merupakan catatan peristiwa yang terjadi di masa lampau. Dengan belajar sejarah, dalam hal ini sejarah kebudayaan Islam berarti mengenal kembali segala peristiwa yang terjadi dan dialami umat Islam baik berupa perkembangan kemajuan maupun kemundurannya. Sejarah pada dasarnya tidak hanya sekedar memberikan romantisme, tapi lebih dari itu merupakan refleksi histories. Dengan kata lain belajar sejarah keberhasilan dan kesuksesan di masa silam dapat memberikan semangat

^{٢٥} Susan deMaine. Articulate Storyline e-Learning Authoring Software (USA: Indiana University) Hlm: ١

^{٢٦} Zuhairini et. Al. *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: Produk Pembinaan Prasana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama. ١٩٨٦) Hlm: ١

untuk membuka lembaran dan mengukir kejayaan peradaban baru. Begitu juga Al-Qur'an telah memberikan semangat bahwa sejarah atau kisah-kisah terdahulu merupakan ibrah dan teladan bagi kita semua.^{٢٧}

Jadi, Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang menitikberatkan pada aspek penanaman nilai-nilai teladan Rasulullah Saw dan tidak hanya sebatas pada mentransfer pengetahuan (transfer of knowledge).

٢. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Karakteristik SKI menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang^{٢٨}.

٣. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam

SKI 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 Ummayah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansi, mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta

^{٢٧} Mansur. *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah* (Yogyakarta: Global Pustaka Utama, ٢٠٠٤) Hlm: ١

^{٢٨} Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor ٠٠٠٩١٢ Tahun ٢٠١٣. Tentang Kurikulum Madrasah ٢٠١٣ Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. Hlm: ٣٦

didik untuk mengenal, memahami, menghayati SKI, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Tujuan dari diajarkannya Sejarah Kebudayaan Islam di MTs adalah ^{٢٩}:

- a. Agar peserta didik mengerti akan pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Untuk memberikan kesadaran kepada peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladanai tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

٤. Ruang Lingkup SKI di MTs Meliputi^{٣٠}:

^{٢٩} Ibid, Hlm: ٤٤

- a. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah.
- b. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah
- c. Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin
- d. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Ummayah.
- e. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah
- f. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah.
- g. Memahami perkembangan Islam di Indonesia

•. **Standar Kompetensi Lulusan SKI³¹**

- a. Meningkatkan pengenalan dan kemampuan mengambil ibrah terhadap peristiwa penting sejarah kebudayaan Islam mulai perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan para khulafaurrasyidin, Bani Umaiyah, Abbasiyah, Al-Ayyubiyah sampai dengan perkembangan Islam di Indonesia.
- b. Mengapresiasi fakta dan makna peristiwa-peristiwa bersejarah dan mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni.
- c. Meneladani nilai-nilai dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam peristiwa bersejarah.

³⁰ Ibid, Hlm: 46

³¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 tahun 2008. Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah . Hlm: 6

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan oleh pengembang pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau Reaserch and Development (R&D). yaitu metode penelitian yang dipergunakan untuk mengembangkan produk maupun menghasilkan produk serta menguji kelayakan dan keefektifan produk yang dihasilkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaurrasyidin berbasis multimedia. Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaurrasyidin kelas VII Madrasah Tsanawiyah dan menjadi media pembelajaran yang layak dan efektif.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar bagi para pengembang untuk dapat mengembangkan produk tertentu yang akan dihasilkan. Model akan mempermudah pengembang dalam memahami proses-proses atau tahapan dalam mengembangkan produk, hal ini karena seseorang akan lebih mudah memahami sesuatu melalui model daripada melalui penjelasan-penjelasan yang rumit.

Penelitian dan pengembangan kali ini, pengembang menggunakan model procedural, yang mana model procedural merupakan model yang bersifat deskriptif dengan menggariskan langkah-langkah umum pengembangan yang harus diikuti oleh pengembang guna untuk menghasilkan produk. Model

prosedural yang digunakan pada proses pengembangan produk multimedia ajar ini adalah model Borg and Gall.

C. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan merupakan suatu tahapan-tahapan yang harus diikuti oleh pengembang dalam proses mengembangkan maupun menghasilkan produk yang diinginkan, adapun prosedur penelitian dan pengembangan yang dianut oleh pengembang pada penelitian ini ialah, model Borg and Gall.

Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall (1989), ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian pengembangan yakni¹:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal.

2. Perencanaan

Perencanaan, yang mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan.

3. Pengembangan format produk awal.

Tahap ini mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, handbooks, dan alat evaluasi.

4. Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan di 1-2 sekolah dengan melibatkan 30-100 subjek.

¹ Ibid, Hlm: 205-207

◦. Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal.

٦. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan terhadap ٥-١٥ sekolah dengan melibatkan ٣٠-١٠٠ subjek.

٧. Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan

٨. Uji lapangan.

Uji coba lapangan, yang melibatkan ١٠-٣٠ sekolah atau terhadap ٤٠-٢٠٠ subjek

٩. Revisi produk akhir.

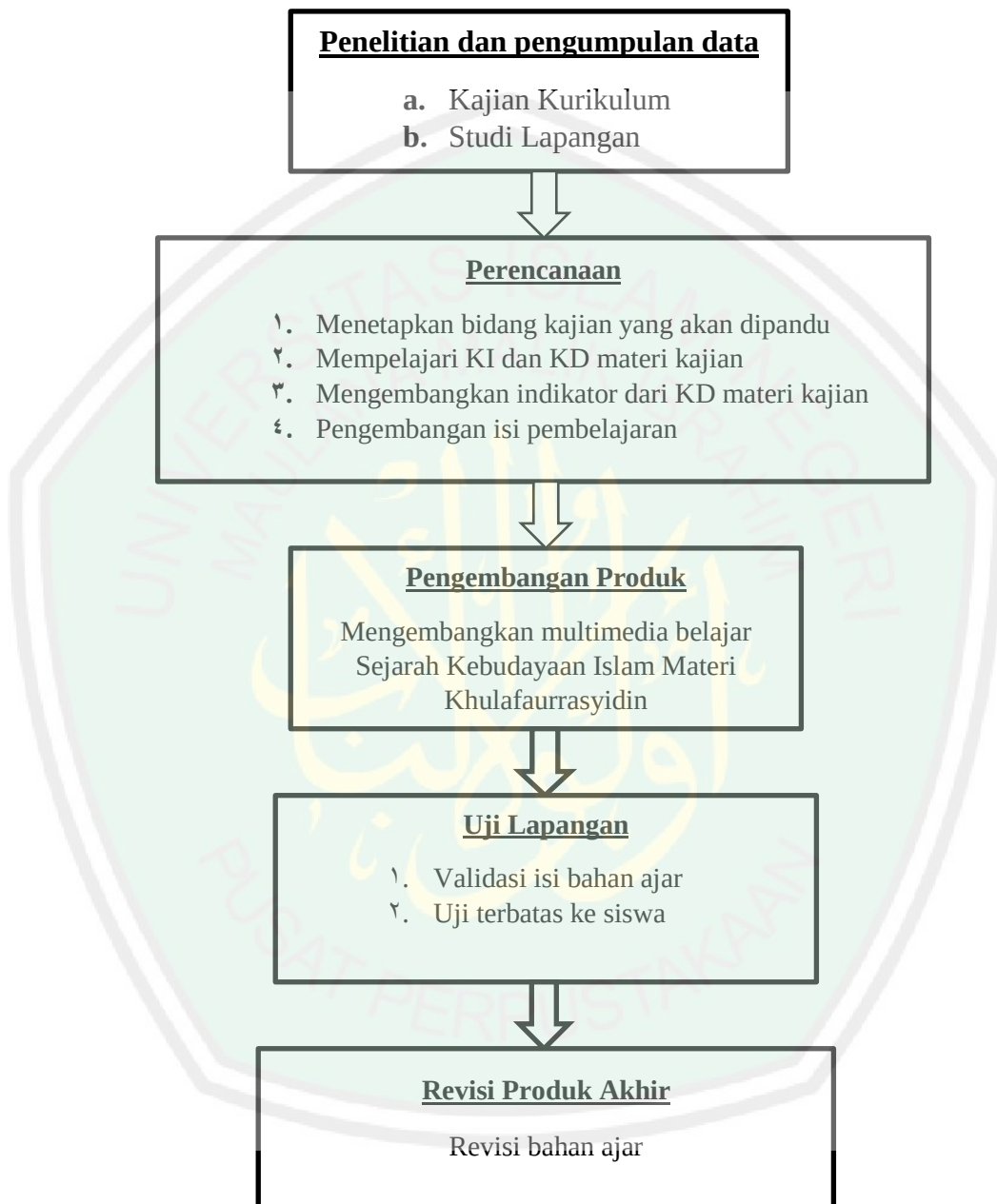
Yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan pada hasil uji coba lapangan

١٠. Diseminasi dan implementasi.

Yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program, atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau handbook.

Penelitian yang akan dilaksanakan ini, tidak menggunakan seluruh prosedur dan langkah-langkah pengembangan Borg & Gall, penelitian ini hanya menggunakan ٥ langkah awal saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya peneliti. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan pada media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaurrasyidin kelas VII dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3.1. Proses Pengembangan



D. Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia Interaktif

1. Tahapan Pengembangan Multimedia Interaktif

a. Tahap Awal/ Penelitian dan pengumpulan data

Pada tahap awal ini terdapat dua langkah yang harus dilakukan yaitu, kajian kurikulum dan studi lapangan.

1) Kajian kurikulum.

Pada tahap awal yang pertama dilakukan adalah melakukan kajian kurikulum. Peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang sedang diterapkan saat ini, yaitu kurikulum 2013. Kajian kurikulum ini bertujuan untuk menemukan dan menentukan konsep serta dasar teori sebagai penguat produk yang akan dikembangkan. Dari kajian kurikulum ini juga akan diperoleh pandangan untuk dapat menentukan produk yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan dapat menunjang kelancaran pelaksanaan kurikulum 2013.

2) Studi lapangan

Langkah kedua pada tahap awal ini adalah studi lapangan, yaitu kegiatan mencari dan menggali informasi di lapangan, guna untuk mendapatkan data-data valid yang berkenaan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran SKI. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru serta siswa dan melakukan pengamatan pada proses pembelajaran dan media pembelajaran SKI yang sedang digunakan. Hasil dari studi lapangan ini kemudian yang akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan produk media pembelajaranyang sesuai.

b. Tahap Kedua (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan suatu rencana untuk menghasilkan produk dengan beberapa langkah, yaitu:

a. Menetapkan Bidang Kajian yang akan Dipadukan

Langkah awal pada tahap perencanaan ialah menetapkan terlebih dahulu bidang kajian. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami karakteristik dari materi yang akan dipakai. Dalam menetapkan bidang kajian yang akan dipadukan peneliti harus memikirkan dengan baik, yaitu dengan merujuk pada KI dan KD yang sesuai dengan karakteristik produk yang akan dikembangkan.

b. Mempelajari KI dan KD Bidang Kajian

Langkah selanjutnya yaitu mempelajari KI dan KD bidang kajian. Tujuannya untuk memperoleh gambaran secara utuh dari KI dan KD.

Tabel 3.1. KI dan KD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menghargai perilaku Khulafaurasyidin cerminan dari akhlak Rasulullah Saw.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan	1.2. Merespon nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh Khulafaurasyidin untuk masa kini dan yang akan datang.
	2.2. Merespon gaya kepemimpinan

alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	Khulafaurrasyidin
٣. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	١.١. Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh Khulafaurrasyidin ١.١. Meniru model kepemimpinan Khulafaurrasyidin
٤. Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandangan/teori.	١.٢. Menyajikan kisah ketegasan Abu Bakar ash-Shiddiq dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad Saw.

٣) Mengembangkan indicator dari KD materi kajian

Kegiatan selanjutnya ialah mengembangkan indicator dari KD.

Setelah memadukan KI dan KD, maka materi yang sesuai dengan

media pembelajaran yang akan dikembangkan ialah materi Khulafaur rasyidin mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan materi yang telah dipilih, dapat dikembangkan indikatornya. Hal ini agar materi yang akan dikembangkan di dalam media pembelajaran dapat mencakup seluruh KI dan KD. Indikator yang disusun dijadikan acuan dalam mengembangkan isi pembelajaran. Indikator Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur rasyidin , antara lain:

- 1) Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai oleh khulafaur rasyidin.
 - 2) Mengklasifikasi prestasi khulafaur rasyidin
 - 3) Menjelaskan prestasi khulafaur rasyidin yang menonjol.
 - 4) Menjelaskan ibrah/pelajaran yang dapat diambil dari prestasi khulafaur rasyidin.
 - 5) Mengkaitkan prestasi khulafaur rasyidin dengan perkembangan kondisi sekarang.
 - 6) Menjelaskan gaya kepemimpinan khulafaur rasyidin
 - 7) Mengidentifikasi gaya kepemimpinan khulafaur rasyidin
 - 8) Mengklasifikasi gaya kepemimpinan khulafaur rasyidin
 - 9) Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar dalam menghadapi kekacauan saat wafat nabi Muhammad Saw.
- 4) Pengembangan Isi Pembelajaran

Tahap selanjutnya ialah pengembangan isi pelajaran, yaitu mengembangkan isi materi yang akan di masukkan ke dalam media

pembelajaran berbasis multimedia. Pengembangan isi pembelajaran didapatkan setelah mengembangkan indicator dari KD materi kajian.

c. Tahap Ketiga (Pengembangan produk)

Tahap ketiga ialah mengembangkan produk yang telah direncanakan. Pengembangan produk dilakukan setelah mengkaji kurikulum, pengumpulan data dan perencanaan. Pada tahap ini disusun prototype (bentuk awal) media pembelajaran yang berbasis multimedia. Tahap ini merupakan tahap penentuan bagian-bagian media pembelajaran yang akan disusun serta spesifikasi produk media pembelajaran berbasis multimedia. Kemudian dikembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia pada materi Khulafaurrasyidin mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan ialah:

- a. Media pembelajaran berbasis multimedia ini akan menyajikan materi Khulafaur Rasyidin beserta kisah-kisah hikmah mengenai Khulafaur Rasyidin.
- b. Media pembelajaran multimedia ini akan dilengkapi dengan teks, gambar animasi, audio dan video.

d. Tahap Keempat (Uji Kelayakan Media pembelajaran di Lapangan).

Tahapan yang keempat pada proses pengembangan media pembelajaran ialah melakukan uji coba produk di lapangan. Sebelum uji coba dilaksanakan, terlebih dahulu diadakan validasi isi atau pemeriksaan produk oleh para pakar, yaitu satu dosen ahli di bidang

Sejarah Kebudayaan Islam, satu pakar media pembelajaran dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Uji validasi dilakukan untuk memberikan tanggapan, penilaian dan kritik pada media pembelajaran tersebut. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan, akan diadakan revisi pada media pembelajaran tersebut yang berdasarkan pada tanggapan dan masukan dari para penguji validasi bahan ajar.

Media pembelajaran yang telah di uji kelayakkannya oleh para ahli, di uji cobakan di lapangan, yaitu kepada para peserta didik Madrasah Tsanawiyah. Uji coba pada peserta didik merupakan uji coba terbatas. Media pembelajaran yang telah di validasi, diberikan kepada peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung, setelah itu peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan. Berdasarkan angket dan tanggapan dari peserta didik diadakan evaluasi dan revisi pada media pembelajaran tersebut.

e. Tahap Kelima (Revisi produk)

Revisi produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi khulafaur rasyidin berbasis multimedia diadakan setelah proses validasi dan uji lapangan. Revisi dilakukan pada bahasa, desain dan juga materi yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis multimedia tersebut. Revisi dilaksanakan berdasarkan pada tanggapan, komentar, kritik dan saran yang di dapat dari para validator dan juga para peserta didik. Tujuan dari diadakannya revisi adalah agar media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi dakwah berbasis

multimedia ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat membantu para peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi dakwah.

٢. Uji Coba Produk

a. Desain Validasi

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada suatu produk membutuhkan proses validasi. Validasi merupakan kegiatan untuk mengetahui layak atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Validasi yang dilakukan adalah validasi isi (*content*) bukan validasi empirik/tidak diuji cobakan ke lapangan karena keterbatasan waktu. Validasi dilakukan dengan menyertakan angket ke sejumlah validator.

b. Subyek Validator

Subjek validator merupakan para ahli atau pakar di bidangnya, pada proses validasi ini yang menjadi subjek validator ialah:

١) Ahli materi

Orang yang menguji kelayakan isi atau materi dari media pembelajaran yang dikembangkan ialah orang yang ahli di bidang Sejarah Kebudayaan Islam. Ahli materi akan memberikan kritik, saran dan komentar terhadap materi yang dituangkan dalam media pembelajaran berbasis multimedia.

٢) Ahli Desain media

Ahli desain media adalah orang yang ahli di bidang desain multimedia interaktif, yang akan mengoreksi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berbasis multimedia interaktif.

ƴ) Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Guru mata pelajaran SKI juga merupakan subjek validator, yang akan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia, agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan.

Ⓢ) Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII

Produk yang telah melewati proses validasi dari para ahli kemudian di uji coba di lapangan, yang dilakukan pada siswa kelas VII siswa yang menilai media pembelajaran ini adalah satu kelas siswa kelas VII.

E. Jenis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data yang di dapat berupa angka-angka yaitu ๐, ๔, ƴ, ๒, ١. Angka – angka tersebut kemudian dikuantitatifkan sehingga dapat disimpulkan tingkat kelayakan bahan ajar. Jawaban angket menggunakan skala Linkert dengan kategori pilihan sebagai berikut:

- a. Angka ๐ berarti sangat baik / sangat menarik /sangat mudah /sangat jelas /sangat tepat.
- b. Angka ๔ berarti cukup baik / valid /menarik /mudah/jelas/tepat.
- c. Angka ƴ berarti baik / kurang menarik / kurang mudah / kurang jelas / kuarang tepat

- d. Angka ٢ berarti kurang baik/ kurang menarik/ kurang mudah / / kurang jelas/ kurang tepat
- e. Angka ١ berarti sangat kurang baik / sangat kurang menarik / sangat kurang mudah / sangat kurang jelas/ sangat kurang tepat.

Selain data kuantitatif, didapat pula data kualitatif, berupa komentar, kritik dan saran yang diberikan oleh para validator dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis multimedia. Data-data kualitatif ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada bahan ajar, agar produk media pembelajaran dapat lebih maksimal.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi

- ١. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.^٢ Angket berfungsi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut para ahli materi, ahli multimedia dan pengguna. Angket diberikan kepada responden uji coba dengan kelompok yang lebih luas yang meliputi semua subjek penelitian. Angket bertujuan untuk mengetahui pendapat responden tentang media pembelajaran yang digunakan. Angket yang diperlukan adalah sebagai berikut:

- a. Angket penilaian dari ahli isi materi Sejarah Kebudayaan Islam

^٢ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,)hlm. ١٧٩- ٢٠٣

- b. Angket penilaian dari ahli desain media pembelajaran
 - c. Angket penilaian dari ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
 - d. Angket penilaian dari peserta didik uji coba lapangan.
٢. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.^٢ Jenis wawancara yang digunakan ialah wawancara tak terstruktur. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran serta sarana dan prasarana madrasah yang menunjang berjalannya penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan guru bidang studi SKI kelas VII dan siswa kelas VII.
٣. Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan^٤. Observasi yang dilakukan ialah observasi partisipan

G. Teknik Analisis Data.

^٢ Prof. Dr. Lexy J Moleong, M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, ٢٠٠٧), hlm. ١٨٦

^٤ Prof.Dr.H.Mahmud, M.Si, *Metode Penelitian Pendidikan*,(Bandung: Pustaka Setia, ٢٠١١),hlm. ١٦٨

Data yang didapatkan dari penelitian ini berupa tanggapan, kritik dan saran dari para validator dan juga peserta didik terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari seluruh aspek. Data yang terkumpul berupa komentar, kritik, saran dan hasil pengamatan selama proses uji coba di lapangan dianalisa secara deskriptif kualitatif dan diseimpulkan sebagai masukan untuk melakukan revisi. Kemudian data yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Teknis analisis yang digunakan untuk menganalisis data hasil uji kelayakan adalah dengan menggunakan perhitungan rerata, kemudian dari hasil rerata dibandingkan dengan kriteria penilaian dan skala-skala tertentu yang sudah ditentukan. Analisis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Dengan keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban penilaian

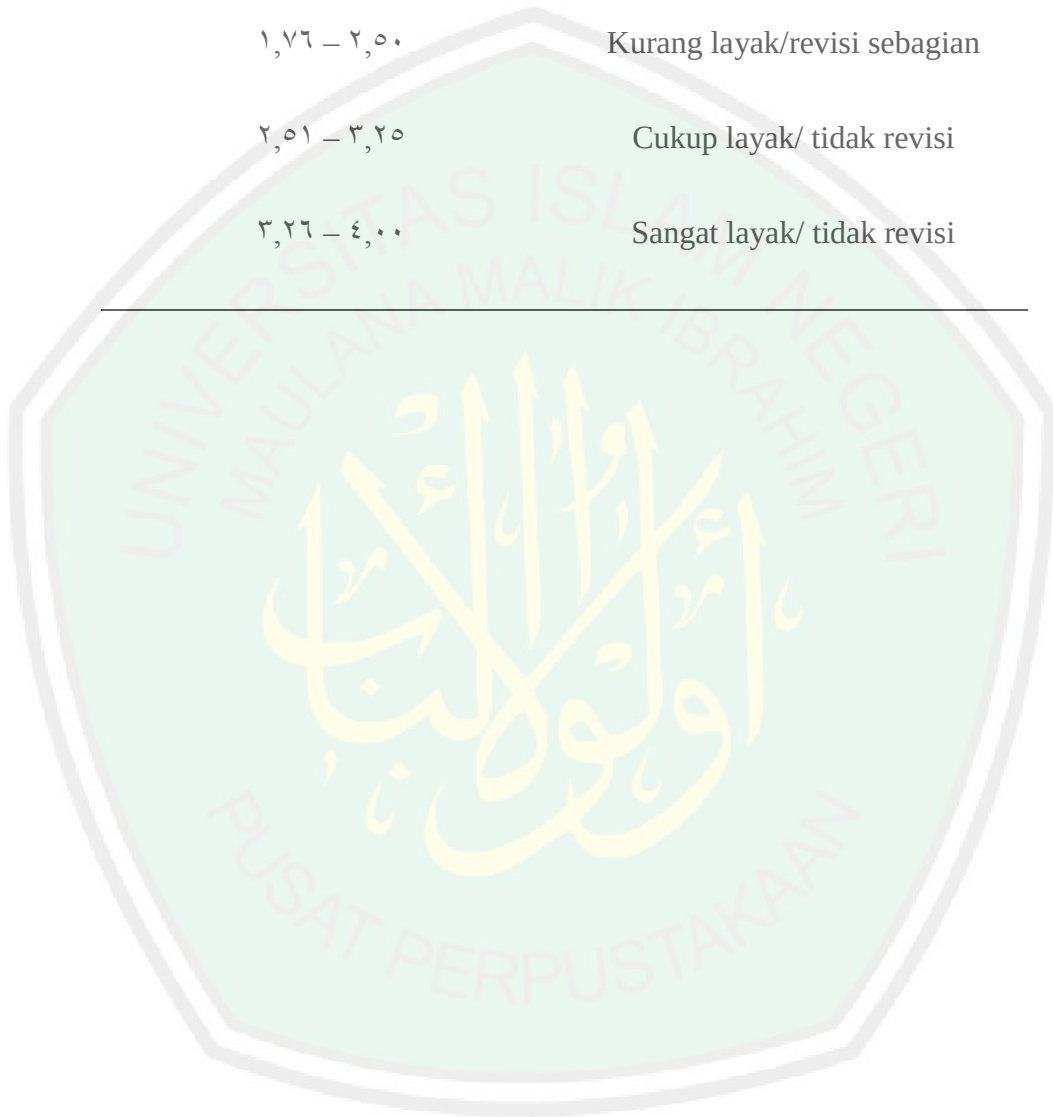
n = Jumlah validator

Hasil dari perhitungan statistik nilai rata disesuaikan dengan kriteria penilaian yang diadaptasi dari Arikunto untuk menentukan revisi atau tidaknya media pembelajaran yang sudah dikembangkan, dapat dilihat dalam tabel berikut:^o

Tabel 3.2. kriteria validasi analisis nilai rata-rata

^o Arikuntoro, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm 242

Nilai rata-rata	Kriteria kelayakan
1,00 - 1,75	Tidak layak/ revisi total
1,76 - 2,50	Kurang layak/revisi sebagian
2,51 - 3,25	Cukup layak/ tidak revisi
3,26 - 4,00	Sangat layak/ tidak revisi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab IV ini akan dijelaskan pembahasan mengenai (١) Tahapan pengembangan multimedia interaktif (٢) Deskripsi media pembelajaran berbasis Articulate Storyline hasil pengembangan (٣) penyajian data validasi dan analisis data. (٤) Analisis pengembangan media pembelajaran, analisis hasil validasi media pembelajaran dan analisis tingkat keefektifan multimedia Articulate Storyline.

A. Tahapan Pengembangan Multimedia Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam.

Tahapan pengembangan yang dilakukan oleh pengembang untuk menghasilkan produk multimedia interaktif Articulate Storyline pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaurrasyidin, ada lima tahapan yaitu:

١. Tahap Penelitian dan Pengumpulan data

Pada tahap awal ini terdapat dua langkah yang harus dilakukan yaitu, kajian kurikulum dan studi lapangan.

a. Kajian kurikulum.

Pada tahap awal yang pertama dilakukan adalah melakukan kajian kurikulum. Peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang sedang diterapkan saat ini, yaitu kurikulum ٢٠١٣. Kajian kurikulum ini bertujuan untuk menemukan dan menentukan konsep serta dasar teori sebagai penguat produk yang akan dikembangkan.

Dari kajian kurikulum ini juga akan diperoleh pandangan untuk dapat menentukan produk yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan dapat menunjang kelancaran pelaksanaan kurikulum ٢٠١٣.

b. Studi lapangan

Langkah kedua pada tahap awal ini adalah studi lapangan, yaitu kegiatan mencari dan menggali informasi di lapangan, guna untuk mendapatkan data-data valid yang berkenaan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran SKI. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru serta siswa dan melakukan pengamatan pada proses pembelajaran dan media pembelajaran SKI yang sedang digunakan. Hasil dari studi lapangan ini kemudian yang akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan produk media pembelajaranyang sesuai.

٢. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan suatu rencana untuk menghasilkan produk dengan beberapa langkah, yaitu:

a. Menetapkan Bidang Kajian yang akan Dipadukan

Langkah awal pada tahap perencanaan ialah menetapkan terlebih dahulu bidang kajian. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami karakteristik dari materi yang akan dipakai. Dalam menetapkan bidang kajian yang akan dipadukan peneliti harus memikirkan dengan baik, yaitu dengan merujuk pada KI dan KD yang sesuai dengan karakteristik produk yang akan dikembangkan.

b. Mempelajari KI dan KD Bidang Kajian

Langkah selanjutnya yaitu mempelajari KI dan KD bidang kajian.

Tujuannya untuk memperoleh gambaran secara utuh dari KI dan KD.

Tabel ٤.١. KI dan KD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
١. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	١.١. Menghargai perilaku Khulafaurrasyidin cerminan dari akhlak Rasulullah Saw.
٢. 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.	١.٢. Merespon nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh Khulafaurrasyidin untuk masa kini dan yang akan datang.
٣. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	٢.٢. Merespon gaya kepemimpinan Khulafaurrasyidin
٤. Mencoba, mengolah, dan	١.١. Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh Khulafaurrasyidin
	١.١. Meniru model kepemimpinan Khulafaurrasyidin
	١.٢. Menyajikan kisah ketegasan Abu Bakar ash-Shiddiq dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad

menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	Saw.
---	------

c. Mengembangkan indicator dari KD materi kajian

Kegiatan selanjutnya ialah mengembangkan indicator dari KD. Setelah memadukan KI dan KD, maka materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan ialah materi Khulafaur rasyidin mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan materi yang telah dipilih, dapat dikembangkan indikatornya. Hal ini agar materi yang akan dikembangkan di dalam media pembelajaran dapat mencakup seluruh KI dan KD. Indicator yang disusun dijadikan acuan dalam mengembangkan isi pembelajaran. Indicator Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur rasyidin , antara lain:

- 1) Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai oleh khulafaur rasyidin.
- 2) Mengklasifikasi prestasi khulafaur rasyidin
- 3) Menjelaskan prestasi khulafaur rasyidin yang menonjol.
- 4) Menjelaskan ibrah/pelajaran yang dapat diambil dari prestasi khulafaur rasyidin.
- 5) Mengkaitkan prestasi khulafaur rasyidin dengan perkembangan kondisi sekarang.
- 6) Menjelaskan gaya kepemimpinan khulafaur rasyidin
- 7) Mengidentifikasi gaya kepemimpinan khulafaur rasyidin
- 8) Mengklasifikasi gaya kepemimpinan khulafaur rasyidin
- 9) Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar dalam menghadapi kekacauan saat wafat nabi Muhammad Saw.

d. Pengembangan Isi Pembelajaran

Tahap selanjutnya ialah pengembangan isi pelajaran, yaitu mengembangkan isi materi yang akan di masukkan ke dalam media pembelajaran berbasis multimedia. Pengembangan isi pembelajaran didapatkan setelah mengembangkan indicator dari KD materi kajian.

3. Pengembangan produk

Tahap ketiga ialah mengembangkan produk yang telah direncanakan. Pengembangan produk dilakukan setelah mengkaji kurikulum, pengumpulan data dan perencanaan. Pada tahap ini disusun prototype (bentuk awal) media pembelajaran yang berbasis multimedia. Tahap ini

merupakan tahap penentuan bagian-bagian media pembelajaranyang akan disusun serta spesifikasi produk media pembelajaran berbasis multimedia. Kemudian dikembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia pada materi Khulafaurasyidin mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan ialah:

- a. Media pembelajaran berbasis multimedia ini akan menyajikan materi Khulafaur Rasyidin beserta kisah-kisah hikmah mengenai Khulafaur Rasyidin.
- b. Media pembelajaran multimedia ini akan dilengkapi dengan teks, gambar animasi, audio dan video.

4. Uji Kelayakan Media Pembelajaran di Lapangan

Tahapan yang keempat pada proses pengembangan media pembelajaran ialah melakukan uji coba produk di lapangan. Sebelum uji coba dilaksanakan, terlebih dahulu diadakan validasi isi atau pemeriksaan produk oleh para pakar, yaitu satu dosen ahli di bidang Sejarah Kebudayaan Islam, satu pakar media pembelajaran dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Uji validasi dilakukan untuk memberikan tanggapan, penilaian dan kritik pada media pembelajaran tersebut. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan, akan diadakan revisi pada media pembelajaran tersebut yang berdasarkan pada tanggapan dan masukan dari para penguji validasi bahan ajar.

Media pembelajaran yang telah di uji kelayakkannya oleh para ahli, di uji cobakan di lapangan, yaitu kepada para peserta didik Madrasah Tsanawiyah. Uji coba pada peserta didik merupakan uji coba terbatas. Media pembelajaran yang telah di validasi, diberikan kepada peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung, setelah itu peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan. Berdasarkan angket dan tanggapan dari peserta didik diadakan evaluasi dan revisi pada media pembelajaran tersebut.

o. Tahap Kelima (Revisi produk)

Revisi produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi khulafaur rasyidin berbasis multimedia diadakan setelah proses validasi dan uji lapangan. Revisi dilakukan pada bahasa, desain dan juga materi yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis multimedia tersebut. Revisi dilaksanakan berdasarkan pada tanggapan, komentar, kritik dan saran yang di dapat dari para validator dan juga para peserta didik. Tujuan dari diadakannya revisi adalah agar media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi dakwah berbasis multimedia ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat membantu para peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi dakwah. Hasil komentar, kritik dan saran dari masing-masing validator akan dijelaskna pada sub bab hasil validasi ahli.

B. Deskripsi Multimedia Articulate Storyline Hasil Pengembangan

Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh pengembang yaitu multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada pokok bahasan Khulafaurrasyidin Cerminan Akhlak Rasulullah (Profil, Proses pengangkatan dan Prestasi Khalifah Abu Bakar, Khalifah Umar bin Khattab, Khalifah Usman bin Affan dan Khalifah Ali bin Abi Thalib) untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

Multimedia interaktif yang dikembangkan berisi halaman pembuka (Cover), halaman pendahuluan, halaman menu utama (Materi) dan halaman quiz.

1. Halaman Pembuka

Halaman awal atau pembuka pada multimedia ajar ini didesain dengan warna, tulisan dan layout yang menarik. Halaman pembuka berisi tulisan lafal Basmallah, lafal salam, tulisan selamat datang bagi para pengguna multimedia ajar, icon next untuk masuk ke halaman selanjutnya dan nama instansi pengembang.



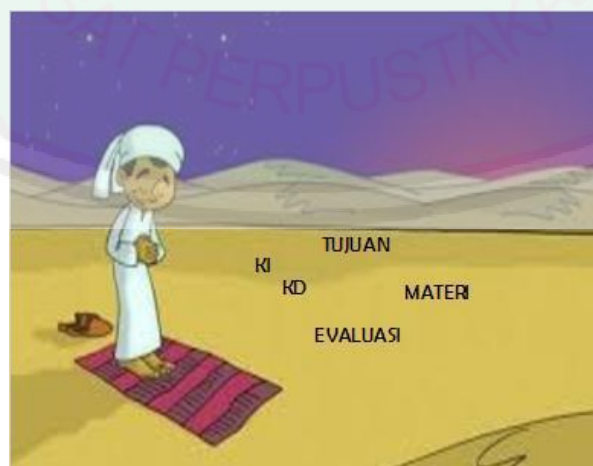
٢. Halaman Pendahuluan

Halaman pendahuluan pada multimedia ajar ini berisi judul multimedia ajar sesuai dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu Khulafaurrasyidin Cerminan Akhlak Rasulullah untuk kelas VII MTs.



٣. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berisi tombol KI/KD, tombol Tujuan, tombol Materi dan tombol Evaluasi. Disertai dengan gambar yang menarik terkait dengan materi yang dibahas (Khulafaurrasyidin).



a. Icon KI/KD

Icon KI/KD berisi informasi mengenai kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada materi Khulafaurrasyidin Cerminan Akhlak Rasulullah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.



b. Icon Tujuan

Berisi informasi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari materi Khulafaurrasyidin Cerminan Akhlak Rasulullah.



c. Icon materi

Icon materi pembelajaran berisi tentang pilihan materi pelajaran Khulafaurrasyidin (Pengertian Khulafaurrasyidin, Khalifah Abu Bakar, Khalifah Umar bin Khattab, Khalifah Utsman bin Affan dan Khalifah Ali bin Abi Thalib).



1) Icon Pengertian Khulafaurrasyidin

Halaman ini berisi mengenai pengertian Khulafaurrasyidin secara bahasa dan juga secara istilah.



٢) Icon/ Halaman Khalifah Abu Bakar

Icon/ halaman Khalifah Abu Bakar ini berisi tentang semua informasi mengenai Khalifah Abu Bakar yang meliputi profil, proses pengangkatan serta prestasi yang dicapai oleh Khalifah Abu Bakar selama menjabat menjadi Khalifah.



Pada halaman profil dijelaskan mengenai nama asli Khalifah Abu Bakar serta silsilah keluarga, tanggal kelahiran, kepribadian (karakter) serta hubungan Khalifah Abu Bakar dengan Rasulullah. Halaman ini dilengkapi dengan music yang dapat menimbulkan efek rileks, semangat dan nyaman.

Halaman selanjutnya berisi informasi mengenai proses pengangkatan Abu Bakar menjadi Khalifah, dijelaskan mulai dari kematian Rasulullah hingga pembaiatan Abu Bakar menjadi Khalifah. Halam ini juga dilengkapi dengan music dan animasi.

Bahasan selanjutnya ialah prestasi yang dicapai oleh Khalifah Abu Bakar selama beliau menjabat sebagai Khalifah, pada topic prestasi ini ada ٣ pokok bahasan lagi yaitu:

- a) Prestasi memerangi orang-orang murtad, pada halaman ini berisi orang-orang yang memberontak dan sebab-sebab orang-orang tersebut menjadi murtad dan memberontak. Selain itu terdapat juga peta jalur ١١ pasukan penumpas pemberontakan yang dikirim oleh Khalifah Abu Bakar, peta tersebut dilengkapi dengan keterangan para pemimpin pasukan dan jalur yang mereka tempuh.
- b) Prestasi pengumpulan Al-Qur'an, halaman ini menjelaskan bagaimana proses pengumpulan Al-Qur'an yang dilakukan oleh Abu Bakar, yang diusulkan oleh Umar bin Khattab, halaman ini dilengkapi dengan gambar animasi dan music yang menarik.
- c) Prestasi perluasan wilayah Islam, halaman ini berisi informasi mengenai perluasan wilayah Islam yang berhasil dilakukan oleh Khalifah Abu Bakar pada masa pemerintahannya.



3) Icon/ Halaman Khalifah Umar bin Khattab

Icon/ halaman ini berisi seluruh informasi mengenai Khalifah Umar bin Khattab, dimulai dari informasi lama menjabat sebagai Khalifah, profil, proses pengangkatan hingga prestasi yang dicapai oleh Khalifah Umar bin Khattab selama menjabat sebagai Khalifah.



Halaman profil menjelaskan mengenai orang tua Khalifah Umar bin Khattab, tanggal lahir dan tanggal kematian beliau, karakter dan kepribadian Khalifah Umar bin Khattab serta hubungan beliau dengan Rasulullah.

Halaman selanjutnya ialah bahasan mengenai proses pengangkatan Umar bin Khattab menjadi Khalifah, dimulai dari kematian dan wasiat Abu Bakar kepada dewan yang terpilih, hingga proses pembaiatan Umar bin Khattab, disertai dengan tahun pengangkatan, music dan gambar animasi yang menarik.

Halaman berikutnya ialah bahasan mengenai prestasi yang dicapai oleh Khalifah Umar bin Khattab, dilengkapi dengan gambar menarik dan musik, yang terdiri dari 3 pokok bahasan, yaitu:

- a) Perluasan wilayah Islam, pada halaman ini dijelaskan mengenai perluasan wilayah Islam yang berhasil dicapai oleh Khalifah Umar bin Khattab.

- b) Mengatur administrasi dan keuangan Negara, halaman ini membahas mengenai administrasi dan keuangan Negara yang dibentuk oleh Khalifah Umar bin Khattab.
- c) Menetapkan kalender hijriyyah, bahasan ini menjelaskan mengenai prestasi Khalifah Umar bin Khattab yaitu menetapkan kalender Hijriyyah beserta dengan alasannya.



4) Icon/ Halaman Khalifah Utsman bin Affan

Pada icon/ halaman Khalifah Utsman bin Affan terdapat sejumlah informasi mengenai Khalifah ketiga yaitu Utsman bin Affan yang paling lama menjabat sebagai Khalifah. Halaman ini

antara lain berisi icon profil, proses pengangkatan dan juga prestasi dari Khalifah Utsman bin Affan.



Pada halaman profil menjelaskan secara ringkas mengenai kelahiran, keluarga, kepribadian (karakter), hubungan beliau dengan baginda Rasulullah, tahun kemitian hingga penyebab dari kematian Khalifah Utsman bin Affan.

Selanjutnya ialah halaman yang berisi informasi mengenai bagaimana proses pengangkatan Khalifah ketiga Utsman bin Affan, informasi ini dikemas dengan bentuk peta konsep yang singkat, padat dan jelas, yang dilengkapi dengan music dan gambar animasi menarik.

Terakhir ialah halaman mengenai prestasi yang diraih oleh Khalifah Utsman bin Affan selama masa pemerintahannya yang cukup lama pada halaman ini terdapat tiga icon utama, yaitu:

- a) Kodifikasi mushaf Al-Qur'an, berisi informasi mengenai penyempurnaan bacaan Al-Qur'an yang dikenal dengan

mushaf Usmani, informasi ini diringkas dalam bentuk yang unik yaitu berupa tulisan diatas sebuah buku, yang disertai dengan music dan animasi yang menarik, sehingga membuat peserta didik seolah-olah sedang membaca sebuah buku.

- b) Perluasan wilayah, informasi mengenai perluasan wilayah yang dilakukan oleh Khalifah Utsman bin Affan ini dikemas dalam bentuk scrolling paragraf yang menarik, dan disertai dengan music dan animasi yang menarik.
- c) Renovasi masjid Nabawi, halaman ini berisi informasi mengenai perluasan masjid Nabawi yang dilakukan oleh Khalifah Utsman bin Affan yang dikemas dalam bentuk yang ringkas dengan layout dan animasi yang menarik.
- d) Pembentukan angkatan laut, pada halaman ini berisi informasi pembentukan angkatan laut pada masa Khalifah Utsman bin Affan, yang disajikan dengan layout yang menarik, simple tapi jelas.





o) Icon/Halaman Khalifah Ali bin Abi Thalib

Pada icon/ halaman Khalifah Ali bin Abi Thalib terdapat 3 icon utama yaitu icon profil, icon proses pengangkatan dan icon prestasi, selain itu terdapat juga tulisan mengenai lama masa jabatan Khalifah Ali bin Abi Thalib selama menjadi Khalifah.



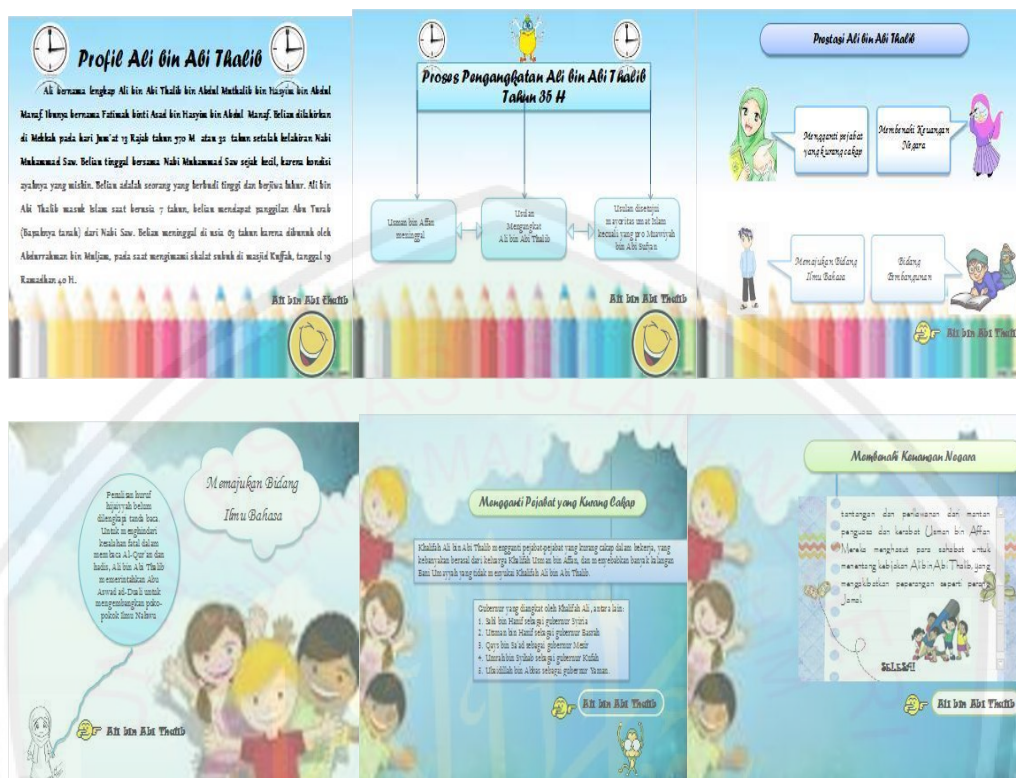
Icon profil berisi informasi ringkas mengenai kehidupan Khalifah Ali bin Abi Thalib, dimulai dari hari kelahiran Khalifah Ali bin Abi Thalib, keluarga, karakter, hari kematian, sebab kematian dan hubungan beliau dengan Rasulullah.

Halaman berikutnya adalah halaman mengenai proses pengangkatan Ali bin Abi Thalib menjadi Khalifah yang terakhir,

proses pengangkatan ini disajikan dalam bentuk peta konsep yang singkat dan jelas, dengan layout yang menarik.

Halaman prestasi berisi beberapa informasi mengenai prestasi yang telah dicapai oleh Khalifah Ali bin Abi Thalib selama masa pemerintahannya yang singkat, pada halaman ini terdapat ٤ icon, yaitu:

- a) Icon mengganti pejabat yang kurang cakap, yang berisi informasi mengenai pergantian pejabat yang dilakukan oleh Khalifah Ali bin Abi Thalib, yang dikemas secara ringkas dengan layout yang menarik.
- b) Icon membenahi keuangan Negara, informasi pada halaman ini dikemas dalam bentuk scrolling paragraph diatas kertas, membuat para pengguna seolah-olah sedang membaca diatas kertas, yang dilengkapi dengan gambar dan layout yang menarik.
- c) Icon memajukan ilmu bahasa, berisi informasi mengenai kemajuan yang dilakukan oleh Khalifah Ali bin Abi Thalib pada bidang ilmu Bahasa, dikemas dengan ringkas, jelas dan ddengan bentuk yang unik.
- d) Icon bidang pembangunan, informasi ini disajikan dengan sangat singkat namun jelas, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik, dan disajikan dengan bentuk yang unik.



d. Icon Quiz/ Evaluasi

Icon quiz ini berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas pada multimedia Articulate Storyline ini. Pada quiz ini terdapat 10 soal yang terdiri dari 5 soal multiple choice, 1 soal drag and drop (Menjodohkan), 1 soal hotspot (memilih daerah yang benar pada peta), 1 soal true/false dan 1 soal fill in the blank.

Soal-soal pada quiz ini dilengkapi dengan feedback yang menarik, feedback akan muncul ketika pengguna menjawab pertanyaan dari soal-soal tersebut dan feedback disesuaikan dengan jawaban pengguna.



C. Validasi Produk Pengembangan Multimedia Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Materi Khulafaaurasyidin.

Multimedia ajar yang telah dikembangkan dan dihasilkan oleh pengembang, sebelum diuji cobakan dilapangan terlebih dahulu telah di validasi oleh para ahli di bidangnya, hal ini agar produk yang dikembangkan telah sempurna dan tidak terdapat kesalahan ketika dilakukan uji coba lapangan.

Validasi terhadap produk multimedia ajar ini dilakukan oleh validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal ٢٠ Mei ٢٠١٥ sampai tanggal ٣٠ Mei ٢٠١٥. Setelah validasi selesai dilaksanakan, maka diperoleh data-data penilaian produk multimedia ajar Articulate Storyline hasil pengembangan.

Data penilaian produk ini dilakukan dalam ٤ tahap, dan didapatkan dari ٤ sumber, yaitu tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian satu orang dosen Pendidikan Agama Islam sebagai ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam, data kedua didapatkan dari hasil penilaian satu orang dosen Pendidikan Agama Islam sebagai ahli pengembangan desain media pembelajaran, data ketiga

diperoleh dari hasil penilaian produk pengembangan yang dilakukan oleh satu orang guru pengajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs Sunan Kalijaga sebagai ahli pembelajaran dan yang terakhir data hasil penilaian produk pengembangan yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan pada satu kelas siswa kelas VII yang berjumlah ٢٠ orang sebagai responden.

١. Hasil Validasi Ahli

Produk multimedia ajar Articulate Storyline hasil pengembangan di validkan oleh tiga orang validator ahli di bidang masing-masing yang terdiri dari satu dosen Sejarah Kebudayaan Islam sebagai ahli materi/isi mata pelajaran, satu dosen media pembelajaran sebagai ahli desain media, dan satu guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai ahli pembelajaran kelas VII MTs. Kemudian dari validasi produk inilah akan didapatkan data-data hasil penilaian yang kemudian akan menguatkan produk multimedia Articulate Storyline hasil pengembangan bahwasannya produk ini layak untuk digunakan sebagai media ajar dikelas.

Berikut adalah penyajian data dan analisis data yang didapatkan dari hasil validasi dan penilaian angket terhadap produk pengembangan dari para validator ahli, yaitu ahli isi/materi mata pelajaran, ahli desain media dan ahli pembelajaran kelas VII MTs yang disertai dengan kritik dan saran.

a. **Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran.**

١) Data kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Berikut ini akan disajikan data kuantitatif dari hasil penilaian ahli isi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap produk pengembangan multimedia ajar Articulate Storyline yang diajukan melalui kuisioner berupa angket, yang divalidasi oleh dosen Sejarah Kebudayaan Islam Dr. H. Samsul Hady, M.Ag.

Tabel ٤.٢ Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Isi/Materi
Sejarah Kebudayaan Islam

No.	Komponen	$\sum x$	$\bar{X}$	Kriteria Validasi	Keterangan
١.	Kesesuaian dengan KI/KD	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٢.	Kesesuaian materi dengan Kurikulum ٢٠١٣	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٣.	Materi mudah dipahami	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٤.	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	٣	٣	Sangat Layak	Tidak Revisi
٥.	Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٦.	Gambar sesuai dengan materi	٣	٣	Sangat Layak	Tidak Revisi
٧.	Audio sesuai dengan materi	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٨.	Keterbacaan tulisan	٤	٤	Sangat	Tidak Revisi

				Layak	
٩.	Kejelasan informasi	٣	٣	Sangat Layak	Tidak Revisi
١٠.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	٣	٣	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		٣٦	٣٦	Sangat Layak	Tidak Revisi

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban penilaian

n = Jumlah validator

Pada tabel ٤.١ telah dipaparkan instrumen hasil penilaian yang telah diberikan oleh dosen ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam terhadap mulimedia Articulate Stroyline adalah baik dan sangat layak, berikut adalah analisis butir soal angket.

- (١) Soal angket nomor ١ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kesesuaian dengan KI/KD, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٢) Soal angket nomor ٢ menurut ahli desain media memiliki kesesuaian materi dengan Kurikulum ٢٠١٣, dengan nilai rata-rata ٤.

- (٣) Soal angket nomor ٣ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki materi yang mudah dipahami, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٤) Soal angket nomor ٤ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan nilai rata-rata ٣.
- (٥) Soal angket nomor ٥ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kesesuaian dengan nilai-nilai Islam, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٦) Soal angket nomor ٦ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki Gambar sesuai dengan materi, dengan nilai rata-rata ٣.
- (٧) Soal angket nomor ٧ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki audio sesuai yang dengan materi, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٨) Soal angket nomor ٨ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki keterbacaan tulisan yang baik, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٩) Soal angket nomor ٩ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kejelasan informasi yang baik, dengan nilai rata-rata ٣.

(١٠) Soal angket nomor ١٠ menurut ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki penggunaan bahasa yang efektif dan efisien, dengan nilai rata-rata ٣.

Berdasarkan hasil analisis terhadap tiap butir soal instrumen dapat ditarik kesimpulan bahwasannya multimedia ajar Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat layak dan desain multimedia ajar ini sudah baik dan tidak diperlukan revisi.

٢) Data Kualitatif

Berdasarkan pada hasil instrumen penilaian ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam, tanggapan, kritik dan juga saran terhadap multimedia ajar Articulate Storyline, di dapatkan data yang menunjukkan bahwa produk pengembangan multimedia ajar tidak perlu dilakukan revisi atau perbaikan-perbaikan yang cukup banyak. Masukan, kritik, saran dan tanggapan yang telah diberikan oleh ahli isi/materi Sejarah Kebudayaan Islam telah berusaha diwujudkan oleh pengembang dengan sebaik-baiknya, sehingga produk media ajar yang dihasilkan semakin layak dan baik.

Data kualitatif hasil validasi desain media ajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel ٤.٣ kritik dan Saran Ahli Isi/materi Terhadap
Multimedia Articulate Storyline

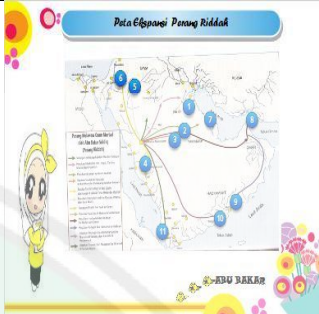
Nama Validator Ahli Desain Media Ajar	Kritik dan Saran
Dr. H. Samsul Hady, M.Ag.	١. Gambar yang digunakan sebaiknya lebih Islami ٢. Kalimat-kalimat dalam bahasa Arab hendaknya memperhatikan ketentuan-ketentuan dalam bahasa Arab ٣. Sudah bagus

Berdasarkan pada tabel kritik dan saran, dapat diketahui bahwa gambar yang digunakan pada awal pembuatan produk kurang sesuai dengan nilai-nilai Islam, sehingga dirasa kurang pantas dan tidak sesuai. Selain itu terdapat penulisan bahasa Arab yang salah dan beberapa kalimat tidak efektif.

٣) Revisi Produk.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh ahli desain media ajar, dilakukanlah beberapa perbaikan atau revisi terhadap produk pengembangan multimedia ajar Articulate Storyline sebagai berikut:

Tabel ٤.٤ Revisi Multimedia Ajar Articulate Storyline Berdasarkan Kritik
dan Saran Ahli Dr. H. Samsul Hady, M.Ag.

No.	Point yang di Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
١.	Sebaiknya menggunakan gambar yang lebih Islami		
٢.	Penggunaan Bahasa Arab yang sesuai dengan kaidah Bahasa Arab		

b. Validasi Ahli Desain Media

١) Data kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Berikut ini akan disajikan data kuantitatif dari hasil penilaian ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan multimedia ajar Articulate Storyline yang diajukan melalui kuisisioner berupa angket, yang divalidasi oleh dosen Pendidikan Agama Islam yaitu Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I yang ahli di bidang desain media maupun buku ajar. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel ٤.٥ Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli Desain

Media Ajar

No.	Komponen	$\sum x$	$\bar{X}$	Kriteria Validasi	Keterangan
١.	Kesesuaian pesan dengan materi pelajaran	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٢.	Pesan jelas tidak menimbulkan penafsiran ganda	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٣.	Urutan penyajian	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٤.	Interaktivitas (stimulus dan respon)	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٥.	Kelengkapan informasi	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٦.	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٧.	Layout, tata letak	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٨.	Tata warna harmonis	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٩.	Ilustrasi, gambar dan foto	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
١٠.	Desain tampilan	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		٤٠	٤٠	Sangat Layak	Tidak Revisi

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban penilaian

n = Jumlah validator

Pada tabel ٤.٧ telah dipaparkan instrumen hasil penilaian yang telah diberikan oleh dosen ahli media pembelajaran terhadap multimedia Articulate Stroyline adalah baik dan sangat layak, berikut adalah analisis butir soal angket.

- (١) Soal angket nomor ١ menurut ahli desain media memiliki kesesuaian pesan dengan materi pelajaran, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٢) Soal angket nomor ٢ menurut ahli desain media memiliki pesan yang jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٣) Soal angket nomor ٣ menurut ahli desain media memiliki urutan penyajian yang jelas, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٤) Soal angket nomor ٤ menurut ahli desain media memiliki interaktivitas (stimulus dan respon), dengan nilai rata-rata ٤.
- (٥) Soal angket nomor ٥ menurut ahli desain media memiliki kelengkapan informasi, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٦) Soal angket nomor ٦ menurut ahli desain media memiliki penggunaan font (jenis dan ukuran) yang baik, dengan nilai rata-rata ٤.

- (٧) Soal angket nomor ٧ menurut ahli desain media memiliki layout dan tata letak yang baik, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٨) Soal angket nomor ٨ menurut ahli desain media memiliki tata warna harmonis yang baik, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٩) Soal angket nomor ٩ menurut ahli desain media memiliki ilustrasi, gambar, foto yang baik dengan nilai rata-rata ٤.
- (١٠) Soal angket nomor ١٠ menurut ahli desain media memiliki desain tampilan yang menarik, dengan nilai rata-rata ٤.

Berdasarkan hasil analisis terhadap tiap butir soal instrumen dapat ditarik kesimpulan bahwasannya multimedia ajar Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat layak dan desain multimedia ajar ini sudah baik dan tidak diperlukan revisi.

٧) Data Kualitatif

Berdasarkan pada hasil instrumen penilaian ahli desain media, tanggapan, kritik dan juga saran terhadap multimedia ajar Articulate Storyline, di dapatkan data yang menunjukkan bahwa produk pengembangan multimedia ajar tidak perlu dilakukan revisi atau perbaikan-perbaikan yang cukup banyak. Masukan, kritik, saran dan tanggapan yang telah diberikan oleh ahli desain media telah berusaha diwujudkan oleh pengembang dengan sebaik-baiknya, sehingga produk media ajar yang dihasilkan semakin layak dan baik.

Data kualitatif hasil validasi desain media ajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel ٤.٦ Kritik dan Saran Ahli Desain Media Terhadap
Multimedia Articulate Storyline

Nama Validator Ahli Desain Media Ajar	Kritik dan Saran
Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I	٤. Perhatikan gambar yang menjadi pesan, agar tidak bias maknanya ٥. Sebaiknya setiap sub bab diberikan layout yang berbeda, agar tidak menimbulkan kebingungan antar sub bab. ٦. Sudah bagus

Berdasarkan pada tabel kritik dan saran, dapat diketahui bahwa layout yang digunakan pada awal pembuatan produk kurang sesuai dengan isi/pesan yang akan disampaikan oleh pengembang, sehingga dapat menimbulkan penafsiran ganda. Selain itu pada tiap sub bab memiliki layout yang sama, sehingga dapat menimbulkan kebingungan pengguna.

٣) Revisi Produk.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh ahli desain media ajar, dilakukanlah beberapa perbaikan atau revisi terhadap produk pengembangan multimedia ajar Articulate Storyline sebagai berikut:

Tabel ٤.٧ Revisi Multimedia Ajar Articulate Storyline Berdasarkan
Kritik dan Saran Ahli Desain Media Ajar.

No .	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
١.	Perhatikan gambar yang menjadi pesan, agar tidak bias maknanya		
٢.	Sebaiknya setiap sub bab diberikan layout yang berbeda, agar tidak menimbulkan kebingungan antar sub bab.		

c. Validasi Ahli Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

١) Data Kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Berikut ini akan disajikan data kuantitatif dari hasil penilaian ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap produk pengembangan multimedia ajar Articulate Storyline yang diajukan melalui kuisioner berupa angket, yang divalidasi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII MTs Sunan Kalijaga yaitu Wahyuni Agustin, Amd, S.Pd.I. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel ٤.٨ Data Instrumen Angket Validasi Media Untuk Ahli
Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII

No.	Komponen	$\sum x$	$\bar{X}$	Kriteria Validasi	Keterangan
١.	Media ajar memudahkan dalam mengajar	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٢.	Ketepatan penggunaan media ajar	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٣.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan	٣	٣	Layak	Tidak Revisi
٤.	Kejelasan paparan materi	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٥.	Kesesuaian antara gambar dan materi	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٦.	Media ajar membantu siswa memahami materi	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٧.	Kejelasan tugas dan latihan	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٨.	Kejelasan urutan penyajian	٤	٤	Sangat Layak	Tidak Revisi
٩.	Tingkat pemahaman materi	٣	٣	Layak	Tidak Revisi
Jumlah		٣٤	٣٤	Sangat Layak	Tidak Revisi

Keterangan

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban penilaian

n = Jumlah validator

Pada tabel ٤.٥ telah dipaparkan instrumen hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap mulimedia Articulate Stroyline adalah baik dan sangat layak, berikut adalah analisis butir soal angket.

- (١) Soal angket nomor ١ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan kemudahan dalam mengajar, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٢) Soal angket nomor ٢ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam media ajar ini tepat digunakan untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٣) Soal angket nomor ٣ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki penggunaan ukuran dan jenis huruf yang cukup jelas, dengan nilai rata-rata ٣.
- (٤) Soal angket nomor ٤ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kejelasan paparan materi, dengan nilai rata-rata ٤.
- (٥) Soal angket nomor ٥ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kesesuaian antara gambar dengan materi, dengan nilai rata-rata ٤.

(٦) Soal angket nomor ٦ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam media ajar dapat membantu dan memudahkan siswa untuk memahami materi, dengan nilai rata-rata ٤.

(٧) Soal angket nomor ٧ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kejelasan tugas dan latihan yang baik, dengan nilai rata-rata ٤.

(٨) Soal angket nomor ٨ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kejelasan urutan penyajian materi yang baik, dengan nilai rata-rata ٤.

(٩) Soal angket nomor ٩ menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tingkat pemahaman materi yang baik, dengan nilai rata-rata ٤.

Berdasarkan pada hasil analisis dari tiap butir soal pada instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat disimpulkan, bahwasannya multimedia ajar Articulate Storyline yang dikembangkan oleh pengembang sudah sangat baik dan tidak diperlukan adanya revisi.

٧) Data Kualitatif

Berdasarkan pada hasil instrumen penilaian ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berupa tanggapan, kritik dan juga

saran terhadap multimedia ajar Articulate Storyline, yang didapatkan dari hasil wawancara terbuka. Maka, didapatkan data yang menunjukkan bahwa produk pengembangan multimedia ajar ini tidak perlu dilakukan revisi atau perbaikan-perbaikan yang cukup banyak.

Data kualitatif hasil validasi desain media ajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel ٤.٩ kritik dan Saran Ahli Desain Media Terhadap Multimedia Articulate Storyline

Nama Validator Ahli Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Kritik dan Saran
Wahyuni Agustin, Amd, S.Pd.I	١. Sebaiknya menggunakan jenis dan ukuran font yang jelas, sehingga mudah untuk dibaca. ٢. Sebaiknya tidak terlalu banyak tulisan, dibuat yang singkat saja. ٣. Sudah cukup bagus

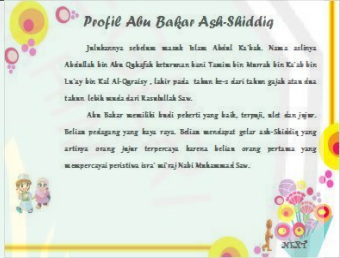
Berdasarkan pada tabel kritik dan saran, dapat diketahui bahwa ukuran dan jenis font yang digunakan pada awal pembuatan produk masih kurang jelas dan baik, sehingga tidak bisa dibaca dengan jelas. Selain itu font yang digunakan juga masih kurang sesuai jenis dan ukurannya sehingga tidak terlalu jelas ketika dibaca.

٣) Revisi Produk.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dilakukanlah beberapa perbaikan atau revisi terhadap produk pengembangan multimedia ajar Articulate Storyline sebagai berikut:

Tabel 4.1 • Revisi Multimedia Ajar Articulate Storyline

Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran.

No.	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Sebaiknya menggunakan jenis dan ukuran font yang jelas		
2.	Sebaiknya tidak terlalu banyak tulisan.		

2. Hasil Uji Coba Lapangan

Produk pengembangan multimedia Articulate Storyline yang telah melalui proses validasi oleh para ahli dan juga telah dilakukan revisi sampai produk layak untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah melalui semua proses tersebut produk pengembangan multimedia Articulate Storyline yang layak di uji cobakan dilapangan.

Uji coba lapangan multimedia Articulate Storyline ini dilakukan di dalam satu kelas, yaitu kelas VII A MTs Sunan Kalijaga, dengan jumlah murid sebanyak ٢٠ siswa. Pada saat uji coba lapangan dilaksanakan hanya ١٨ siswa saja yang hadir.

Ada beberapa aspek yang kemudian menjadi penilaian utama multimedia Articulate Storyline oleh para validator (siswa) pada uji coba lapangan, aspek tersebut antara lain adalah:

- a. Tampilan fisik multimedia Articulate Storyline
- b. Kemenarikan gambar (layout) dan animasi
- c. Ukuran dan jenis font (huruf)
- d. Penyajian dan kejelasan materi
- e. Tugas dan latihan
- f. Musik/ backsound
- g. Suasana belajar

Setiap aspek tersebut kemudian dinilai sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Hasil yang diperoleh dari tiap validator kemudian dijumlah dan dibagi dengan jumlah validator (١٨ siswa/validator).

a. Penyajian Data

Uji coba lapangan dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk pengembangan yang dihasilkan oleh pengembang, sehingga kemudian dapat digunakan sebagai media ajar yang membantu kelancaran proses belajar mengajar dikelas.

Uji coba lapangan selain berguna untuk mengetahui tingkat kelayakan juga berguna untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi dari produk pengembangan multimedia ajar Articulate Storyline yang dihasilkan. Berikut tabel data penilaian hasil uji coba lapangan



٤.١١. Tabel Uji Coba Lapangan Multimedia Articulate Storyline

No	Kriteria	Responden																		$\sum x$	$\bar{X}$	Kriteria Validasi	Keterangan
		١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤	١٥	١٦	١٧	١٨				
١.	Tampilan fisik multimedia	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٤	٤	٥	٨٢	٤,٥	Sangat Layak	Tidak revisi
٢.	Kemenarikan Animasi Articulate	٥	٤	٥	٤	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٤	٨٣	٤,٦	Sangat Layak	Tidak revisi
٣.	Ukuran dan jenis huruf	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٤	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٨٤	٤,٦	Sangat Layak	Tidak revisi
٤.	Kejelasan urutan penyajian materi	٥	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٨١	٤,٥	Sangat Layak	Tidak revisi
٥.	Kejelasan paparan materi	٤	٤	٤	٤	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٨١	٤,٥	Sangat Layak	Tidak revisi
٦.	Kesesuaian antara	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٤	٨٤	٤,٦	Sangat Layak	Tidak revisi

	gambar dan materi																						Layak	revisi
٧.	Kejelasan tugas dan latihan	٠	٤	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٤	٠	٠	٠	٠	٤	٤	٠	٨٦	٤,٧	Sangat Layak	Tidak revisi	
٨.	Kesesuaian musik/background	٠	٠	٠	٠	٤	٤	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٤	٤	٤	٠	٨٠	٤,٧	Sangat Layak	Tidak revisi	
٩.	Belajar menjadi menyenangkan	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠	٤	٠	٠	٤	٠	٠	٤	٨٧	٤,٨	Sangat Layak	Tidak revisi	
١٠.	Materi jelas dan mudah dipahami	٤	٤	٤	٠	٠	٠	٤	٤	٤	٠	٠	٠	٤	٠	٠	٠	٠	٠	٨٣	٤,٦	Sangat Layak	Tidak revisi	
	JUMLAH	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤٩	٤٠	٤٩	٤٩	٤٩	٤٦	٤٠	٤٦	٤٠	٨٣٨	٤٦,٠	Sangat Layak	Tidak revisi	



MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keterangan:

Responden ١: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Silvia Nurul H

٢: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Rini Wulan

٣: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Khoirul Iman

٤: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Robi'atul Adawiyah

٥: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Rini Aprianti

٦: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Asroful Anam

٧: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Ulul Azmi

٨: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Ahmad Mubarak

٩: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Silvia Adinda

١٠: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Diah Prima

١١: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Andini Rahmawati

١٢: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Revanda

١٣: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Sarvian

١٤: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Muhammad Triono

١٥: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Muhammad Abdi

١٦: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Afifatul Zunaidah

١٧: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Zulfa Al Madani

١٨: Siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga: Hidayatullah

b. Analisis Data

Data hasil penilaian dari uji coba lapangan yang telah didapatkan dan telah dipaparkan di tabel 4.10, langkah berikutnya ialah melakukan analisis data tersebut, dan prosentase tingkat kelayakan multimedia ajar Articulate Storyline pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

Dengan keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban penilaian dari responden

n = Jumlah validator/ siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga

Hasil yang didapatkan dari penilaian responden siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga setelah semua dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah siswa kelas VII Mts Sunan Kalijaga, maka didapatkan hasil nilai rata-rata dari jawaban siswa kelas VII adalah 46,0. Nilai rata-rata 46,0 berada pada kualifikasi sangat layak, seperti yang tercantum pada kriteria validasi analisis nilai rata-rata menurut suharsimi Arikunto berikut ini¹

¹ Arikuntoro, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm 242

Tabel 4.12. kriteria Kelayakan

Nilai rata-rata	Kriteria kelayakan
1,00 – 1,75	Tidak layak/ revisi total
1,76 – 2,00	Kurang layak/revisi sebagian
2,01 – 3,25	Cukup layak/ tidak revisi
3,26 – 4,00	Sangat layak/ tidak revisi

Jadi, berdasarkan pada tabel kriteria kelayakan Suharsimi Arikunto, maka multimedia ajar Articulate Storyline hasil pengembangan adalah sangat layak dan sangat baik, sehingga tidak diperlukan lagi adanya revisi.

Berikut ini kami sajikan data dari analisis butir soal instrumen penilaian pada uji coba lapangan:

- (1) Pada butir soal nomor 1, yaitu tampilan fisik multimedia Articulate Storyline, responden/siswa menilai sudah sangat baik dengan nilai rata-rata 4,0 atau sangat layak.
- (2) Butir soal nomor 2, kemenarikan animasi multimedia Articulate Storyline mendapatkan nilai rata-rata 4,6 atau sangat layak, yang berarti sangat menarik bagi siswa/responden.
- (3) Butir soal nomor 3, ukuran dan jenis huruf menurut responden/siswa sudah baik/layak dengan nilai rata-rata 4,6.

- (٤) Butir soal nomor ٤, kejelasan urutan materi pada multimedia Articulate Storyline sudah layak dan mendapatkan nilai rata-rata ٤,٥ dari responden/siswa.
- (٥) Butir soal nomor ٥, mengenai kejelasan materi yang dipaparkan menurut responden/siswa sudah sangat baik/layak dengan nilai rata-rata ٤,٥.
- (٦) Butir soal nomor ٦, multimedia Articulate Storyline memiliki gambar yang sesuai dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam, dengan nilai rata-rata dari responden adalah ٤,٦.
- (٧) Butir soal nomor ٧, menurut responden tugas dan latihan yang ada pada multimedia Articulate Storyline sangat jelas, dan mendapatkan nilai rata-rata ٤,٧.
- (٨) Butir soal nomor ٨, musik/background yang terdapat pada multimedia Articulate Storyline sudah baik dan sesuai dengan tema pelajaran, dengan nilai rata-rata ٤,٧.
- (٩) Butir soal nomor ٩, menurut para responden/siswa belajar dengan menggunakan multimedia Articulate Storyline menjadi lebih menyenangkan, dengan nilai rata-rata dari responden adalah ٤,٨.
- (١٠) Butir soal nomor ١٠, materi yang terdapat pada multimedia Articulate Storyline menurut responden/siswa sudah sangat jelas dan mudah dipahami, dengan nilai rata-rata ٤,٦.

D. Analisis Pengembangan Multimedia Articulate Storyline

Produk pengembangan yang telah dihasilkan oleh pengembang adalah berupa multimedia interaktif Articulate Storyline yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran, selain itu multimedia interaktif juga dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien. Multimedia interaktif Articulate Storyline ini dikembangkan khusus pada materi Khulafaurrasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs.

Multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini yang berupa multimedia Articulate Storyline melalui penambahan materi melalui peta, gambar animasi dan video guna untuk melengkapi materi yang terdapat pada buku ajar dan LKS. Multimedia ajar ini juga dilengkapi dengan quis (latihan soal) yang didesain dengan menarik dan feedback yang membuat siswa menjadi lebih aktif. Multimedia interaktif yang dihasilkan ini telah dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum ٢٠١٣.

Multimedia yang berhasil dikembangkan ini bertujuan untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, efektif dan efisien, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih bersemangat dan

aktif, selain itu multimedia interaktif ini juga didesain agar dapat memudahkan guru dan murid dalam menyampaikan dan menerima materi.

Pembelajaran interaktif yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses belajar, sehingga siswa bukan hanya menjadi objek pembelajaran semata. Sehingga siswa dapat berfikir lebih aktif dan kreatif, tidak hanya duduk pasif saja, menerima materi apa adanya.

Desain multimedia interaktif yang dirancang agar siswa menjadi aktif dalam berfikir adalah dengan menyisipkan ilustrasi gambar, gambar peta, video-video kisah hikmah yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar dapat menjadi manusia yang baik, budi pekerti seperti para khulafaurrasyidin, sehingga pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas VII A MTs Sunan Kalijaga adalah proses pembelajaran yang pasif dan hanya sebatas informatif saja, siswa hanya menjadi objek dikelas. Hal ini jelas terlihat karena pada saat proses pembelajaran siswa hanya belajar melalui buku-buku ajar dan LKS yang mana didalam buku ajar tidak terdapat video mengenai khulafaurrasyidin dan hanya berisi teks materi saja, dan ini membuat siswa menjadi pembelajar yang pasif, selain itu guru mata pelajaran hanya menyampaikan materi yang terdapat di dalam buku ajar dan LKS.

Proses pengembangan multimedia interaktif ini diawali dengan proses observasi terlebih dahulu, pada tahap observasi pengembang kemudian menemukan adanya masalah pembelajaran di kelas VII A yaitu (١) Siswa hanya menjadi objek dalam pembelajaran, yang artinya siswa berlaku pasif dalam pembelajaran. (٢) media yang digunakan hanya berupa buku ajar cetak dan LKS.

Perilaku pasif yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung disebabkan oleh beberapa hal yang antara lain:

١. Pembelajaran yang membosankan
٢. Mata pelajaran dan materi yang kurang menarik
٣. Metode dan media yang digunakan kurang bervariasi
٤. Materi yang susah dipahami

Pada tahap ini merupakan tahap studi lapangan, dimana pengembang terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah guna untuk melihat keadaan sekolah, proses belajar mengajar, karakteristik siswa dan juga kebutuhan siswa.

Jadi seorang guru/dosen yang akan merancang dan mengembangkan media pembelajaran terlebih dahulu harus mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pelajaran yang disajikan melalui pengembangan media tersebut^٢

Pengembang juga telah melakukan kajian kurikulum dimana pengembang menganalisis terlebih dahulu karakteristik dari kurikulum

^٢ Ibid, Hlm: ١٣٨

yang sedang digunakan saat ini, agar produk yang dihasilkan sesuai dengan permintaan kurikulum dan dapat menunjang keberhasilan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap studi lapangan dan kaajian kurikulum, maka pengembang memilih untuk mengembangkan multimedia interaktif Articulate Storyline dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall, yang mana pengembangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, efektif dan efisien dan juga untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Materi yang disajikan pada multimedia interaktif Articulate Storyline tidak hanya berupa teks saja, akan tetapi disajikan melalui peta konsep, ilustrasi yang menarik, model kepemimpinan khulafaurrasyidin, sikap teladan Khulafaurrasyidin, serta video kisah mengenai khalifah Umar bin Khattab. Dengan ilustrasi yang menarik diharapkan siswa akan menjadi lebih bersemangat dan timbul rasa ingin tahu yang besar mengenai materi selanjutnya. Sedangkan disisipkannya video kisah hikmah Sayyidina Umar bin Khattab bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami karakter Khalifah Umar bin Khattab, dapat menjadikan beliau sebagai teladan dan meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Maka dari itu dihasilkanlah

produk hasil pengembangan yang berupa multimedia interaktif Articulate Storyline.

E. Analisis Tingkat Kelayakan Multimedia Articulate Storyline

Multimedia interaktif Articulate Storyline yang dihasilkan oleh pengembang telah melalui proses validasi dari para ahli media dan juga telah melalui tahap uji coba lapangan. Berdasarkan pada penilaian dari para ahli serta hasil yang didapatkan dari uji coba lapangan dapat diketahui kelayakan dari produk hasil pengembangan, sehingga dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas dan dapat dijadikan bahan pembelajaran siswa dirumah.

Menurut ahli isi materi Sejarah Kebudayaan Islam, materi yang terdapat pada produk multimedia interaktif Articulate Storyline ini sudah baik, sebagaimana dicantumkan dan dipaparkan pada sub bab hasil validasi ahli materi dengan nilai rata-rata yang didapatkan adalah ٣٦ yang berarti materi pada multimedia interaktif ini menurut ahli materi sudah layak dan baik.

Menurut penilaian ahli desain media pembelajaran, multimedia interaktif Articulate Storyline ini sudah baik dan layak untuk digunakan, dengan nilai rata-rata adalah ٤٠, sebagaimana data-data yang telah dicantumkan pada sub bab validasi ahli desain media.

Menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, multimedia interaktif yang dihasilkan sudah baik dan layak untuk digunakan pada

kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, sebagaimana yang telah dipaparkan pada sub bab validasi ahli pembelajaran, dengan nilai rata-rata ٣٤.

Adapun berdasarkan dari hasil penilaian uji coba lapangan membuktikan bahwa multimedia interaktif Articulate Storyline ini sudah baik dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil penilaian yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar ٤٦,٥ yang artinya sangat layak.

Berdasarkan pada seluruh hasil penilaian uji kelayakan dari ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran, maupun hasil penilaian uji coba lapangan. Maka, dapat disimpulkan bahwasannya multimedia interaktif yang dikembangkan oleh pengembang adalah baik dan layak untuk digunakan.

F. Analisis Keefektifan Multimedia Articulate Storyline.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Association for Education and Communication Thecnology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan

dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.^ʳ

Articulate Storyline berdasarkan pada definisi media yang telah dipaparkan sebelumnya termasuk ke dalam media pembelajaran, karena Articulate Storyline merupakan suatu benda (aplikasi) yang dapat menyampaikan informasi, dapat dilihat dan dibaca. Articulate Storyline termasuk ke dalam golongan multimedia.

Multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih baik dari pada pembelajaran yang disampaikan dengan hanya menggunakan satu media (single media). Presentasi teks diikuti dengan ilustrasi atau menambahkan animasi pada narasi akan membantu siswa lebih memahami materi yang disajikan.^ᵀ

Berdasarkan pada pengertian multimedia tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya multimedia Articulate Storyline termasuk ke dalam golongan multimedia karena di dalam Articulate Storyline terdapat presentasi teks yang dilengkapi dengan animasi, backsound dan ilustrasi. Selain itu Articulate Storyline juga dapat memberikan hasil yang lebih baik, memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, juga lebih efektif dan efisien bila diaplikasikan di dalam kegiatan belajar mengajar.

^ʳ Prof. Dr. H. Asnawir, Drs. M. Basyiruddin Usman, M.Pd. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputra Press, ʳ00ʳ). Hlm: ʳʳ

^ᵀ Richard E. Mayer. Dalam Mahsunah. Pengembangan metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Negeri jepon-blora. (Tesis program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta ʳ0ʳʳ). Hal: ʳʳ

Storyline is a powerful standalone tool with unparalleled interactivity features that will help you build dynamic, engaging content-including simulations, screen recording drag and drop interactions, click and reveal activities, quizzes and assessments, and much more^o.

Menurut ahli pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam media ajar sangat membantu sekali dalam proses belajar mengajar, bagi guru media dapat membantu untuk memberikan penjelasan yang singkat tapi jelas kepada siswa, dan bagi siswa media ajar membantu siswa dalam memahami pelajaran, meningkatkan semangat belajar dan tidak membosankan.

Selain itu menurut guru Sejarah Kebudayaan Islam, penggunaan media ajar membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, hal ini terbukti dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh pengembang terhadap produk multimedia ajar Articulate Storyline. Jika sebelum uji coba dilakukan penjelasan materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikelas memakan waktu yang lama dan membosankan, tetapi pada saat uji coba produk, penjelasan materi menjadi lebih singkat dan juga menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.

^o Articulate Storyline Tutorial. Hlm: 6

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh guru mata pelajaran, maka hal ini sesuai dengan teori manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton, dalam Azhar Arsyad, yaitu¹:

- (a) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- (b) Pembelajaran menjadi lebih menarik
- (c) Pembelajaran lebih interaktif
- (d) Mempersingkat waktu penyajian pembelajaran.
- (e) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- (f) Pembelajaran bisa diberikan kapan saja dan dimana saja
- (g) Sikap positif kepada yang dipelajari
- (h) Peran pendidik berubah kearah positif.

Hasil wawancara terbuka yang pengembang lakukan terhadap para responden/siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga mengenai efektifitas dan efisiensi penggunaan media ajar Articulate Storyline pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikelas, menunjukkan bahwa media ajar Articulate Storyline efektif dan efisien bila digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikelas.

Menurut para siswa terdapat perbedaan antara belajar dengan menggunakan media Articulate Storyline dan belajar dengan tanpa menggunakan media Articulate Storyline. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa perbedaannya adalah:

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada, 2011) Hlm: 21

(١) Sebelum menggunakan media Articulate Storyline pembelajaran terasa lebih lama, dan setelah menggunakan media Articulate Storyline pembelajaran menjadi terasa lebih cepat.

(٢) Sebelum menggunakan media Articulate Storyline pembelajaran membosankan dan tidak bersemangat, setelah menggunakan media Articulate Storyline pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih bersemangat.

(٣) Sebelum menggunakan media Articulate Storyline materi sulit dipahami dan terlalu banyak tulisan yang harus dibaca, setelah menggunakan media Articulate Storyline materi terasa lebih mudah dipahami karena lebih singkat dan jelas.

Berdasarkan pada data hasil wawancara tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya media Articulate Storyline efektif dan efisien penggunaannya, selain itu media Articulate Storyline juga membuat pembelajaran menjadi lebih mudah bagi guru dan siswa.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII A MTs Sunan Kalijaga sebelum menggunakan multimedia pengembangan Articulate Storyline adalah pembelajaran pasif dimana murid hanya menjadi objek saja, monoton, kurang menarik dan membosankan, menjadi lebih menyenangkan, murid-murid menjadi aktif dan lebih efektif setelah penggunaan multimedia Articulate Storyline.

Multimedia Articulate Storyline materi Khulafa Rasyidin pada mata pelajaran SKI kelas VII yang telah dikembangkan oleh pengembang, telah layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu multimedia ini juga terbukti efektif jika digunakan dalam pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilakukan oleh pengembang dan berdasarkan pada hasil uji coba lapangan terhadap multimedia ajar Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs Sunan Kalijaga Malang dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini adalah model Borg and Gall dengan menggunakan 6 langkah awal, yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) Perencanaan produk, 3) Pengembangan format produk awal, 4) Uji coba dan 5) Revisi produk.
2. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi SKI yang didapatkan dari angket penilaian, maka diperoleh nilai rata-rata 36, yang berarti masuk dalam kriteria sangat layak sesuai dengan tabel kriteria kelayakan nilai rata-rata. Berdasarkan penilaian ahli desain media didapatkan nilai rata-rata 40 yang berarti sangat layak. Menurut penilaian ahli pembelajaran SKI kelas VII media ajar Articulate Storyline sudah layak dengan nilai rata-rata 34. Dan berdasarkan data hasil uji coba lapangan yang mendapatkan nilai rata-rata 46,0, maka produk pengembangan media ajar ini telah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

٣. Multimedia ajar ini juga telah efektif dan efisien bila dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar, karena multimedia ajar ini dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan, materi mudah dipahami dan juga memudahkan guru dalam menjelaskan materi SKI.

B. Saran

١. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Guna untuk mengoptimalkan pemanfaatan multimedia ajar SKI kelas VII materi Khulafaurrasyidin yang berbasis Articulate Storyline ini, maka disarankan agar hendaknya multimedia ajar Articulate Storyline ini dipergunakan sebagai media pembelajaran SKI materi Khulafaurrasyidin pada kegiatan belajar mengajar.

٢. Saran untuk Diseminasi Produk

Untuk diseminasi produk pada sasaran yang lebih luas, maka disarankan agar multimedia ajar Articulate Storyline SKI materi Khulafaurrasyidin untuk kelas VII dapat digunakan siswa untuk belajar di rumah dan dapat digandakan juga didistribusikan secara lebih luas jika penggunaannya efektif.

٣. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Multimedia ajar Articulate Storyline SKI materi Khulafaurrasyidin kelas VII ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan seperti yang telah dijelaskan pada bab IV, oleh karena itu disarankan kepada pengembang yang berminat untuk melanjutkan pengembang, sebagai berikut:

- a. Multimedia ajar Articulate Storyline ini masih perlu dikembangkan untuk materi lain dan lebih luas lagi, sehingga dapat dipergunakan untuk melatih kemandirian siswa dalam belajar.
- b. Disarankan kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs untuk menggunakan multimedia ajar ini dalam kegiatan pembelajaran.



DAFTAR RUJUKAN

- Al-Qur'an dan Terjemahnya. ٢٠٠٩. Bandung: Syaamil Qur'an,
- Agus, Diartono Dwi. ٢٠٠٨. *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*. Semarang: Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XII No. ٢
- Arsyad, Azhar. ٢٠٠٦. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Arikuntoro, S. ٢٠٠٦. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awandi Nopyan Sugiarta,. *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan di Rumah Singgah*. Disertasi tidak diterbitkan. Bandung: PPS UPI
- Belinda Soo-Phing TEOH and Dr. Tse-Kian NEO. *Interactive Multimedia Learning: Student's Attitudes And Learning Impact in an Animation Course*. The Turkish Journal Of Educational Technology. Vol ٦.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. ٢٠١٠. *Panduan Pengembangan Media pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kementrian Agama. *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor ٠٠٩/٢ Tahun ٢٠١٢. Tentang Kurikulum Madrasah ٢٠١٢ Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*. Jakarta.
- Eliza Fivia. ٢٠١٣. *Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Gambar Listri yang Menggunakan Autocad Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FT UNP*. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan. Vol ٦. No. ٢.
- Kristanto Andi. ٢٠١٠. *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas ٢ Semester ١ di SMAN ٢٢ Surabaya*. UNS Surabaya. Surabaya: Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. ١٠ No. ٢.
- Mahsunah. ٢٠١١. *Pengembangan metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Negeri jepun-blora*. Tesis program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta
- Majid Abdul. ٢٠٠٨. *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

- Mansur. ٢٠٠٤. *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama.
- Mohd Rias Riaza, Halimah Badioze Zaman. *The Effect of Variated Animation in Multimedia Learning: Is the extra effort worthy?*. Universiti Kebangsaan Malaysia. Malaysia.
- Mulyanta, M.Kom dan Marlon Leong, S.Kom., M.Kom. ٢٠٠٩. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran..* Yogyakarta: Universitas Atmajaya Yogyakarta
- Munir. ٢٠١٣. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Patwary Winarno,. M. A. A. M, Yasid, A. Marzuki, R, Rini, S. E. & Alimah, S. ٢٠٠٩. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Genius Prima Media.
- Nasar. ٢٠٠٦. *Merancang Pembelajaran Aktif dan Kontekstual Berdasarkan "SISKO"*. Jakarta: PT Gramedia.
- Rusijono dan Mustaji. ٢٠٠٨. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- SEG Research. ٢٠٠٨. *Understanding Multimedia Learning: Integrating multimedia in the K-١٢ classroom*. New Hope Pennsylvania.
- Sugiyono. ٢٠٠٩. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S. ٢٠٠٥. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto. ٢٠٠٥. *Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan berrsaing*. Yogyakarta: Nadi
- Syaodah Nana. ٢٠١٠. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Zuhairini. ١٩٨٦. *Sejarah Pendidikan Islam* . Jakarta: Proyek Pembinaan Prasana dan Sarana Perguruan Tinggi agama



BIODATA PENULIS

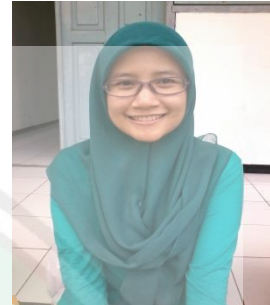
Nama : Mia Fitriani

Tempat Tanggal Lahir: Karawang, 02 Mei 1990

Alamat : Jl. Stasiun No. 104, Desa Dawuan
Tengah, Kecamatan Cikampek, Kab. Karawang, Jawa
Barat.

Riwayat Pendidikan :

1. SDN Dawuan Tengah 1, Cikampek
2. Pondok Pesantren Modern Darussalam Gontor Putri 1,
Ngawi.
3. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim,
Malang. Jurusan Pendidikan Agama Islam



INSTRUMEN VALIDASI (PENILAIAN) MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE SISWA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi “Khulafaurrasyidin” untuk kelas VII, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan media pembelajaran SKI yang telah dibuat sebagai salah satu bahan belajar. Untuk maksud tersebut, peneliti mohon kesediaan adik sebagai siswa kelas VII agar mengisi angket dibawah ini sebagai pemakai media belajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran ini yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu SKI. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan multimedia pembelajaran ini agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas ketersediaan adik sebagai pemakai media belajar.

Sekolah :

No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

١ = Sangat tidak baik/sesuai

٢ = Kurang baik

٣ = Cukup Baik

٤ = Baik

٥ = Sangat baik/sesuai

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No.	Komponen	١	٢	٣	٤	٥
١.	Tampilan fisik multimedia articulate					
٢.	Kemenarikan animasi multimedia articulate					
٣.	Ukuran dan jenis huruf					
٤.	Kejelasan urutan penyajian materi					
٥.	Kejelasan paparan materi					
٦.	Kesesuaian antara gambar dan materi					
٧.	Kejelasan tugas dan latihan					
٨.	Kesesuaian music/background materi					
٩.	Belajar menjadi menyenangkan					
١٠.	Materi jelas dan mudah dipahami					

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI DESAIN

Judul Multimedia :

Validator :

Tanggal :

Petunjuk pengisian angket

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda:

١ = Sangat tidak baik/sesuai

٢ = Kurang baik

٣ = Cukup baik

٤ = Baik

٥ = Sangat baik/sesuai

Komponen angket

No.	Komponen	١	٢	٣	٤	٥
	Sajian					
١.	Kesesuaian pesan dengan materi pelajaran					
٢.	Pesan jelas tidak menimbulkan penafsiran ganda					
٣.	Urutan penyajian					
٤.	Interaktivitas (Stimulus dan respon)					
٥.	Kelengkapan informasi					
	Kegrafisan					
٦.	Penggunaan font (jenis dan ukuran)					
٧.	Layout, tata letak					
٨.	Tata warna harmonis					
٩.	Ilstrasi, gambar, foto					
١٠.	Desain tampilan					

Kritik dan saran

.....
.....
.....
.....

Terimakasih atas kesediaannya untuk validasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia Articulate Storyline.

Validator Ahli Desain Media

Nama : Dr. Abdul Malik Karim Amrullah
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI/ISI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Judul Media :

Validator :

Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda:

1 = Sangat tidak baik/sesuai

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik/sesuai

B. Pertanyaan-pertanyaan Angket

No.	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					
2	Kesesuaian materi dengan Kurikulum 2013					
3	Materi mudah dipahami					
4	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa					
5	Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam					
6	Gambar sesuai dengan materi					
7	Audio sesuai dengan materi					
8	Keterbacaan tulisan					
9	Kejelasan informasi					
10	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien					

C. Kritik dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Terimakasih atas kesediaannya untuk validasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia Articulate Storyline.

**Validator Ahli Materi/Isi
Sejarah Kebudayaan Islam**

Nama : **Dr. H. Samsul Hady, M.Ag**
NIP. 1966.08201994.310.2

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VII

No.	Komponen	Skor				
		٥	٤	٣	٢	١
١.	Media ajar memudahkan dalam mengajar					
٢.	Ketepatan penggunaan media ajar					
٣.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan					
٤.	Kejelasan paparan materi					
٥.	Kesesuaian antara gambar dan materi					
٦.	Media ajar membantu siswa memahami materi					
٧.	Kejelasan tugas dan latihan					
٨.	Kejelasan urutan penyajian materi					
٩.	Tingkat pemhaman materi					

INSTRUMEN WAWANCARA

A. Pertanyaan guru

1. Bagaimanakah proses pembelajaran SKI di kelas selama ini?

Jawab : pembelajaran SKI dikelas selama ini hanya menggunakan metode yang biasa saja, kalo gak ceramah ya diskusi.

2. Apakah pernah menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran?

Jawab : jarang sekali, karena saya kan tidak terlalu mahir membuat media pembelajaran, apalagi multimedia. Paling saya pakai power point saja, itu juga hanya sesekali, soalnya saya gak terlalu betah lama-lama di depan laptop. Power pointnya juga hanya biasa saja.

3. Apakah pembelajaran sudah efektif dengan hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, dan jarang menggunakan media ajar?

Jawab : sebenarnya kurang efektif, karena anak-anak kalo belajar SKI terlihat malas, kurang semangat, kurang aktif dan sulit paham. Soalnya kan SKI tu pelajaran sejarah yang isinya cuma tanggal dan tulisan-tulisan aja, jadi terkesan membosankan gitu, jadi saya juga jadi rada kesulitan untuk menjelaskan secara panjang lebar.

4. Bagaimana pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan multimedia Articulate ini?

Jawab : Terlihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia ini, kalo sebelumnya anak-anak tu biasanya gak semangat, gak aktif, males, ngantukan. Tadi saya lihat setelah pakai media ini anak-anak kelihatan lebih semangat, jadi aktif terus kelihatan antusias gitu, mungkin karena medianya bagus, materinya singkat dan jelas, banyak gambar yang bagus, warnanya cerah jadi gak bikin ngantuk, anak-anak juga senang dengan materi yang dilengkapi sama gambar-gambar, gak bikin bosan.

5. Apakah menurut ibu pembelajaran menggunakan multimedia Articulate Storyline ini menjadi efektif?

Jawab : iya menurut saya jadi lebih efektif ya, soalnya kalo biasanya pembelajaran terasa lama, anak-anak kurang semangat dan kurang aktif. Tadi anak-anak jadi semangat belajarnya dan sepertinya materinya mudah mereka pahami.

6. Apakah penggunaan multimedia Articulate Storyline ini mudah dan memudahkan ibu dalam mengajar?

Jawab : iya penggunaannya sangat mudah sekali, saya juga jadi mudah dalam mengajar, saya tidak perlu banyak menjelaskan secara panjang lebar, jadi gak terlalu capek ngajarnya, tidak perlu memakan banyak waktu juga.

B. Pertanyaan Siswa

١. Bagaimana biasanya belajar SKI di kelas?

Jawab: biasanya bu guru Cuma menjelaskan aja, kalo gak gitu kita disuruh diskusi sama tanya jawab, terus tugas kelompok. Temen-temen tu biasanya jadi pada ngantuk, ada yang asyik sendiri, jarang yang merhatiin bu guru kak.

٢. Apakah belajar SKI menyenangkan?

Jawab: kurang menyenangkan kak soalnya isi pelajarannya kan sejarah semua, bosan kak, bikin ngantuk apalagi kalo bu guru lagi ngejelasin pelajaran tu jadi berasa lama banget kak.

٣. Apakah belajar pakai media yang tadi menyenangkan?

Jawab: iya kak, tadi belajarnya jadi lebih asyik, gak bosan kak, pelajarannya jadi gampang di pahami juga. Soalnya tadi banyak gambar yang lucu-lucunya kak, ada musiknya juga lagi bikin tambah semangat kak, pelajarannya jadi kerasa cepet kak, enak deh pokonya. Temen-temen juga tadi pada semangat dan memperhatikan.

٤. Apa bedanya belajar tanpa menggunakan media Articulate Storyline dengan belajar menggunakan media Articulate Storyline?

Jawab: bedanya jauh banget kak, kalo gak pake media yang tadi tu biasanya kan bu guru Cuma ngomong ngejelasin pake buku aj kak jadi kurang seru, kalo pake media yang tadi tu seru kak, kita tinggal baca materinya di depan, materinya juga enak gak terlalu banyak tulisan, terus banyak gambarnya jadi lebih enak diliat kak.