

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MELALUI MULTIMEDIA AUTOPLAY UNTUK PENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS X MAN MALANG II KOTA BATU**

SKRIPSI

Oleh:
WIDYA RAHMAWATI
NIM 11110181



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

2015

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MULTIMEDIA
AUTOPLAY UNTUK PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI KELAS X MAN MALANG II KOTA BATU

SKRIPSI

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

Diajukan Oleh:
WIDYA RAHMAWATI
NIM 11110181



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

2015

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MELALUI MULTIMEDIA *AUTOPLAY* UNTUK PENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS X MAN MALANG II KOTA BATU

SKRIPSI

Oleh:

Widya Rahmawati

11110181

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing.



Dr. H. Mulyono, MA
NIP.196606262005011003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. Marnu Nurulloh, M.Ag

NIP. 197208222002121001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MULTIMEDIA AUTOPLAY
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI
DI KELAS X MAN MALANG II KOTA BATU
SKRIPSI**

dipersiapkan dan disusun oleh

Widya Rahmawati (11110181)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 06 Juli 2015 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Mujtahid, M.Ag

NIP. 197501052005011003

Sekretaris Sidang

Dr. H. Muhyono, M.A

NIP. 196606262005011003

Pembimbing

Dr. H. Muhyono, M.A

NIP. 196606262005011003

Penguji Utama

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

NIP. 196512051994031003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 1998031 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan ucapan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT
Atas nikmat dan karunianya yang diberikan kepada saya hingga detik ini sehingga
saya bisa menyelesaikan tugas akhir perkuliahan strata satu ini.*

*Dengan rasa hormat dan kasih sayang
Karya ini kupersembahkan kepada*

*Ayahanda dan ibunda tercinta, yang senang tiada
mencurahkan kasih sayang, kesabaran dalam membesarkan dan mendidiku, yang
senantiasa memberikan dukungan dalam segala hal,*

Serta yang selalu mengiringi langkahku dengan lantunan doanya

*Adikku tercinta " laily Nur Afifah dan Muhammad Najib Syihabuddin " yang jauh
menuntut ilmu disana
yang senantiasa memberiku semangat Dan
motivasi untuk menggapai cita - cita,*

*yang tercinta Fahrizal Nur Rizky yang selalu sabar membantu dan mendukung saya
dalam meraih cita-cita dan juga selalu menemani dalam suka maupun duka.*

*serta teman- temanku yang selama ini telah memberiku kebersamaan dalam suka
maupun dukasemoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT*

*Para guru dan dosen- dosenku yang termulia, dengan jasamu
Menjadikankumenjadi manusia yang terdidik*

Terima kasih saya ucapkan kepada keluarga besar

*MAN Malang 99 Kota Batu yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam
melakukan penelitian.*

MOTTO

إِجْهَدْ وَلَا تَكْسَلْ وَلَا تَكُفِّرْ غَافِلًا

فَنَدَامَةُ الْعُقْبَى لِمَنْ يَتَّكَاسِلُ¹

Bersungguh- sungguhlah dan jangan bermalas-
malasan,dan jangan pula lengah,Karena penyesalan itu
berakibat bagi orang yang bermalas malas.

¹ Kitab Al Mahfudzot Pondok Modern GONTOR kelas 1,Darussalam pres.Ponorogo 1991

Dr. H. Mulyono, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 10 Juni 2015

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Widya Rahmawati

NIM : 11110181

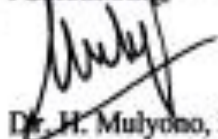
Jurusan : PAI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia
Autoplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN
Malang II Kota Batu

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing



Dr. H. Mulyono, MA
NIP.196606262005011003

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 10 Juni 2015

Widya Rahmawati



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia Autoplay untuk Peningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN Malang II Kota Batu** dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadapan.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Khoirul Anam, BA dan Ibu Wijiasih,S.Pd (Bapak dan Ibu tercinta) yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendo'akan dengan tulus dan memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di UIN MALIKI Malang.
2. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si selaku rektor UIN MALIKI Malang.

3. Dr. H. Nur Ali, M. Pd. (Dekan fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN MALIKI Malang)
4. Dr. Marno Nurulloh, M. Ag (ketua jurusan Pendidikan Agama Islam UIN MALIKI Malang).
5. Dr. H. Mulyono, MA (selaku pembimbing skripsi) yang telah dengan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, motivasi dan nasehat demi terselesainya skripsi ini.
6. Ummamah, M. Pd selaku dosen ahli media yang telah melunangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ajar produk pengembangan.
7. Dr. H.M. Samsul Hadi, M. Ag selaku dosen ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ajar produk pengembangan.
8. Aslanik, S. PdI selaku ahli pembelajaran dan guru kelas Sejarah Kebudayaan Islam kelas X yang telah melungkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ajar produk pengembangan.
9. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN MALIKI MALANG.
10. Semua civitas MAN Malang II Kota Batu, khususnya kelas X-2, dan Bapak/ Ibu guru yang telah meluangkan waktunya dan atas izin penelitian serta kemudahan yang telah diberikan.
11. Sahabat-sahabat penulis angkatan 2011, khususnya Dyah Listiyani, Moh. Ayatulloh F.A yang senantiasa saling memberikan semangat dalam menjalani rutinitas perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi sederhana ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca semua. Semoga skripsi ini dapat menjadi bagian dari wacana keilmuan dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PAI-an. Penulisan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 10 Juni 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN NOTA DINAS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN TRANSLITERASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
H. Definisi Operasional	14

I. Penelitian Terdahulu.....	17
J. Sistematikan Penulisan.....	18

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Media.....	21
B. Kajian tentang <i>Autoplay</i>	27
C. Kajian tentang Multimedia Interaktif	29
D. Kajian tentang Prestasi Belajar Siswa	36
E. Kajian tentang Efektifitas Belajar	42
F. Kajian tentang Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan.....	61
B. Model Pengembangan	62
C. Prosedur Pengembangan	64
D. Uji coba Produk.....	72
E. Instrumen Pengumpulan data	78
F. Teknik Analisis Data	80

BAB IV PAPARAN DATA

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	83
B. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan.....	97
C. Hasil Studi Pendahuluan.....	103
D. Paparan Data Hasil Validasi Ahli.....	105
E. Paparan Data Hasil Uji Coba Lapangan.....	137

BAB V PEMBAHASAN

A. Analisis pengembangan media pembelajaran melalui multimedia <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran SKI kelas X MA.....	153
B. Analisis hasil Validasi ahli produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran SKI di kelas X MA	157
C. Analisis tingkat Kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan multimedia <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran SKI di kelas X MA.....	163
D. Analisis pengaruh Penggunaan multimedia <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran SKI di kelas X MA	166

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	174
B. Saran-Saran Kajian Pengembangan.....	176

DAFTAR PUSTAKA.....	177
---------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kualifikasi kelayakan berdasarkan presentase

Tabel 4.1 Kriteria penskoran angket validasi ahli media dan angket motivasi siswa

Tabel 4.2 Kriteria penskoran angket validasi ahli materi, guru, dan siswa

Tabel 4.3 Data penilaian ahli materi media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII Mts oleh ahli materi

Tabel 4.4 Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi SKI

Tabel 4.5 Hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap multimedia *prezi desktop* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam

Tabel 4.6 Ikhtisar data penilaian dan review ahli desain media

Tabel 4.7 Penilaian hasil revisi oleh ahli media

Tabel 4.8 Ikhtisar data penilaian dan review ahli desain media

Tabel 4.9 Hasil penilaian guru bidang studi sejarah kebudayaan Islam kelas VII Mts Negeri Punung- Pacitan

Tabel 4.10 Ikhtisar data penilaian dan review ahli bidang studi sejarah kebudayaan Islam kelas VII

Tabel 4.11 Hasil uji coba penilaian perorangan terhadap pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *prezi desktop*.

Tabel 4.12 Hasil penilain uji coba kelompok kecil siswa kelas VII Mts

Tabel 4.13 Hasil penilaian uji coba lapangan

Tabel 4.14 Hasil penilaian motivasi belajar siswa pada mata pelajaan SKI melalui multimedia *prezi desktop*.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Prosedur Pengembangan

Gambar 3.2 Tahap Rancangan uji Coba Produk



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian Skripsi
2. Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Skripsi
3. Lampiran 3 : Instrument Hasil Validasi Ahli Materi
4. Lampiran 4 : Instrumen Dan Hasil Validasi Ahli Media
5. Lampiran 5 : Instrumen Dan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran
6. Lampiran 6 : Instrumen Validasi Media untuk Siswa
7. Lampiran 7 : Pedoman Wawancara
8. Lampiran 8 : Soal Pre Test dan Post Test
9. Lampiran 9 : Nilai Pree Test dan Post Test
10. Lampiran 10 : Subyek Validator Ahli
11. Lampiran 11 : Identitas Sasaran Uji Coba
12. Lampiran 12 : Bukti Konsultasi
13. Lampiran 13 : Dokumentasi Penelitian
14. Lampiran 14 : Biodata Mahasiswa

ABSTRAK

Ramawati, Widya.2015. *Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia Autoplay untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN MALANG II Kota Batu*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. H. Mulyono, MA.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia *Autoplay*, Prestasi Belajar

Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* didasarkan pada kenyataan bahwa prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI rendah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pendukung dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran SKI khususnya materi Kemajuan Islam di bawah Kepemimpinan khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan. Media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* dapat membantu siswa dalam memahami materi karena didalamnya memadukan materi dalam bentuk teks, animasi, gambar dan video yang bersifat audio-visual sehingga menjadikan materi lebih menarik untuk dipelajari.

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang variatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah yakni buku ajar, LKS dan buku penunjang lainnya yang berbentuk visual.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan rancangan penelitian yang diadaptasi dari model *Dick and Carey*. Subyek penelitian dalam uji coba pengembangan ini merupakan siswa kelas X-2 MAN MALANG II Kota Batu. Uji coba ini digunakan untuk pengumpulan data dalam rangka mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil pengembangan media pembelajara melalui multimedia *Autoplay* memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil uji ahli materi dengan tingkat kevalidan 80%, ahli desain media dengan tingkat kevalidan 96%, uji ahli pembelajaran dengan tingkat kevalidan 80%. Pengembangan ini juga memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari prosentase uji lapangan mencapai 89.3%. Dari hasil penelitian diperoleh hasil nilai siswa yang meningkat. Penilaian tersebut membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran SKI melalui multimedia *Autoplay* berkualitas dan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi. Prestasi belajar siswa pun pada mata pelajaran SKI meningkat secara signifikan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata *post test* lebih bagus dari *pre test* yaitu $86.38 > 51.16\%$. Hasil tersebut juga di dukung dengan nilai T_{hitung} yang lebih besar dari nilai T_{tabel} yaitu $36.4 (T_{hitung}) > 2.05 (T_{tabel})$ yang menandakan bahwa ada dampak positif dari perubahan prestasi belajar siswa dengan menggunakan produk dari pengembangan media melalui Multimedia *Autoplay* yaitu perubahan kearah peningkatan prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

Rahmawati, Widya. 2015. Developing of Learning Media with Autoplay Multimedia to Increase Student's Learning Achievement on Islamic Cultural History (SKI) Lesson at X Class in MAN Malang II Kota Batu. Thesis, Islamic Education department, Faculty of Education, The State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Adviser, Dr. H. Mulyono, MA.

Key Words: Learning Media, Autoplay Multimedia, Learning Achievement

Developing of learning media with Autoplay Multimedia is based on the reality that student's learning achievement in Islamic Cultural History (SKI) is low. This condition happens because less of learning media when the teacher gives them the lesson in SKI subject, especially at Advancement of Islam The Kingdom Of Third Khulafaur Rasyidin: Khalifah Utsman bin Affan matery. Learning media with Auoplay multimedia can helps the students in understanding the lesson because the content of this media compare the matery with colour texts, kind of animations, pictures, and videos. The character of this media is audio-visual media that can makes the lesson more interesting to be learned.

The goals of this developing are to create the product of lesson media with interractive multimedia thatt can makes the students interest of it and with this media the student's learningg achievement in SKI lesson will increase. Beside that, with this developing method can develop the media learning that usually they use in this school such as book and LKS.

The method that used in this research is Research an Development method or uually called R&D method. The program of this method is adapted from Dick and Carey model. The research subject in this research are X-2 students in MAN Malang II Kota Batu. The research is used to assemble the data to knows validity of the media that is developed.

The result of this development with Autoplay multimedia is fulfill the criteria of validity with the result from material validator is 80%, the result of design media validator is 96%, and the result from the techer in class as learning validator is 80%. This development is also has high score in effectivity and attractivity . the effectivity and attractivity can prove with the prosentage from students questionnaire that gain 89.3%. it also prove from students achievement that increase from 51.16% up to 86.38% and from T-Test ratio. This result prove that the product of developing media is effective, attractive, and interesting to use in Ski lesson and increase the students achievement

مستخلص البحث.

رحماتي, وديا.2015. تطوير وسائل الإعلام من خلال الوسائط المتعددة اوتوبلاي لتحسين نتائج التعلم الطلاب في دراسة تاريخ الثقافة الاسلامية ممدسة الثانوية الحكومية مالانج 2 باتو .البحث الجامعي.قسم التربية الاسلامية.كلية العلوم التربية و التعليم.جامعة الاسلامية مولانا مالك ابراهيم الحزمية مالانج.مشرف : الدكتور الحاج مليونو الماجستير.

الكلمة الرئيسية : وسائل الاعلام , وسائط اوتوبلاي , نتائج التعلم

ان تطوير الوسائل التعليمية من خلال الوسائط المتعددة اوتوبلاي استنادا إلى حقيقة أن التحصيل العلمي للطلاب مقابل انخفاض طلاب .ويرجع ذلك إلى القيود المفروضة على وسائل الإعلام الداعمة في نقل المواد على المواضيع تاريخ الثقافة الاسلامية مادة معينة في إطار تقدم القيادة من الخلفاء الراشدين الثالث : عثمان بن عفان. ان تطوير الوسائل التعليمية من خلال الوسائط المتعددة اوتوبلاي سيساعد الطلاب في فهم عن المادة لان فيها سيوجد الطلاب عن الصورة,الكتابة ,الصوت,الصوت و الصورة حتى جعل الطلاب مفرحا و ابداعيا.

و اما اهداف من هذا التطوير للانتاج على شكل الوسائل التعليم على اساس الوسائط المتعددة الجدابة و التفاعلية ,حتى يرفع على نتائج الطلاب في مادة التاريخ الثقافة الاسلامية.و تطوير الوسائل المستخدمة في المدرسة كما الكتب المعينة و الكتب الاخرى الصورة.

وأجرى الطريقة المستخدمة في هذا البحث باستخدام طريقة البحث والتطوير في تصميم الدراسة، مقتبس من نموذج ديك وكاري.و اما موضوع من تطوير هذا الحث هي طلاب

الفصل العاشر نمرة 2 بمدرسة الثانوية الحكومية مالانج 2 باتو. هذه الطريقة المستخدمة لجمع البيانات و لتحقيق وسائل التعليمية التي ستنميتها.

نتائج البحث الجمعي في تطوير الوسائل التعليمية اوتوبلاي يحصل صالحا و بهادا اهل المادة 80 % و اهل التصميم 96 % ثم اهل التعليم 80 %. يحتوي هذا التطور أيضا مستوى فعالية وجاذبية عالية .يمكن أن ينظر إليه بالنسبة المثوية للاختبار متناول الميدان على 89,3 %. من نتائج البحث تحسين درجات الطلاب . أثبت التقييم أن تطوير الوسائل التعليمية من خلال الوسائط المتعددة اوتوبلاي لديه نوعية لائقة واستخدامها كوسيلة تعلم دون مراجعة. تحصيل الطلبة في المواد الدراسية كما زادت بشكل كبير، ويمكن أن ينظر إليه من متوسط ما بعد اختبار أفضل من اختبار من قبل هي 86.38>51.16%. وتدعم هذه النتائج أيضا من حيث القيمة Thitung أكبر من القيمة Ttabel أي 02:05 > (Thitung) 36.4 (Ttabel) مما يدل على أن هناك تأثير إيجابي من التغيرات في التحصيل العلمي للطلاب استخدام المنتج من تطوير وسائل الإعلام من خلال الوسائط المتعددة اوتوبلاي أي تغيير نحو تحسين التحصيل العلمي طلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang pendahuluan. Pembahasan dalam bab ini dibagi menjadi sepuluh pokok pikiran yang meliputi: (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) proyeksi spesifikasi produk yang diharapkan, (f) pentingnya penelitian pengembangan, (g) asumsi dan keterbatasan pengembang, (h) definisi operasional, (i) penelitian terdahulu, dan (j) sistematika pembahasan.

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Pendidikan yang mampu mendukung pembagunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mengacu pada tujuan nasional pendidikan, yakni:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (UUSPN/2003 Bab II Pasal 3)²

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (PT. Remaja Rosdakarya: Bandung, 2010), hlm.10

² Ibid, hlm. 12

Tujuan pendidikan tersebut secara jelas menunjukkan bahwa pendidikan yang berlangsung harus dapat menyentuh ranah pendidikan siswa secara komprehensif, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor siswa. Dengan demikian siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi problematika yang terjadi dalam kehidupannya.

Pendidikan yang sesuai dengan tujuan nasional pendidikan tersebut dituangkan dalam mata pelajaran disekolah. Salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan.³ Di sekolah Islam yang sering disebut dengan madrasah, pendidikan agama islam terbagi dalam beberapa mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting pada era globalisasi sekarang ini karena dengan belajar Sejarah Kebudayaan Islam dapat memberikan pelajaran yang berharga bagi umat Islam. Hal ini tertuang dalam Qs. Hud ayat 120, yang berbunyi:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ ﴿١٢٠﴾

Dan semua kisah-kisah dari rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengan Kami teguhkan harimu, dan dalam surat ini

³ Zakiah Daradjat, et. Al, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), Cet. Ke-2, hlm.28

telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.⁴

Dari ayat diatas telah dijelaskan bahwa sejarah memainkan peranan penting dalam kehidupan manusia. Sejarah dapat dijadikan kaca perbandingan untuk kehidupan manusia yang akan datang, sejarah juga dapat dijadikan bahan rujukan atau pelajaran yang di dalamnya mengandung hikmah- hikmah yang dapat dipetik sebagai pelajaran berharga di kehidupan manusia selanjutnya. Seperti dalam kutipan jurnal Wiyanarti yang mengemukakan bahwa:

Fungsi sejarah pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan pengertian atau pemahaman yang mendalam dan lebih baik tentang masa lampau dan juga masa sekarang dalam interelasinya dengan masa datang. Sedangkan kegunaan dan manfaat sejarah ada empat yakni yang bersifat edukatif yakni pelajaran sejarah membawa kebijaksanaan dan kearifan; kedua, yang bersifat inspiratif artinya memberi ilham; ketiga, bersifat instruktif, yaitu membantu kegiatan menyampaikan pengetahuan atau ketrampilan dan yang keempat, bersifat rekreatif yakni memberikan kesenangan estetik berupa kisah- kisah nyata yang dialami manusia.⁵

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkadang juga membawa dampak negative bagi perkembangan dan moral siswa harus bisa diimbangi dan dibenahi dengan adanya Pendidikan agama Islam yang tertuang dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁴ *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro), hlm.235

⁵ Erlina Wiyanarti, *Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pengembangan Pelajaran Sejarah* ([http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR. PEND. SEJARAH/19620718198601ERLINA_WIJANARTI/CTL_DLM_PMBLRAN_SEJARAH.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/19620718198601ERLINA_WIJANARTI/CTL_DLM_PMBLRAN_SEJARAH.pdf)) diakses tanggal 6 November 2014 jam 09: 45 WIB

Pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini pada umumnya masih didominasi oleh guru dan masih menggunakan metode dan model pembelajaran yang konvensional serta masih menggunakan media pembelajaran yang minim, bahkan terkadang hanya terpaku pada satu buku ajar saja, sehingga siswa kurang memahami kegunaan dan manfaat dari apa yang telah dipelajari dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menyebabkan peserta tidak dapat mengambil nilai-nilai dan karakter yang terdapat didalamnya. Mereka cenderung merasa bosan pada saat belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Masalah pembelajaran tersebut sesuai dengan fenomena yang terjadi di beberapa madrasah Aliyah yang mana minat terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat kurang. Para siswa biasanya menganggap pelajaran SKI merupakan pelajaran yang membosankan. Mereka cenderung bosan karena kebanyakan dalam materi SKI hanya mengungkapkan fakta-fakta sejarah, tahun-tahun kejadian dan nama-nama para pelaku sejarah. Hal tersebut menjadikan siswa pasif dan tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga menyebabkan prestasi belajar mereka dalam mata pelajaran SKI juga rendah. Dengan rendahnya pemahaman mereka terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, menjadikan mata pelajaran ini kurang dapat merubah nilai-nilai dan karakter siswa ke arah yang lebih baik.⁶

⁶ Wawancara dengan Bapak Aslanik, S.Pd.I, Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X-2 MAN Malang II Kota Batu, Hari Jumat, 12 September 2014, Pukul: 09.45 WIB

Permasalahan tersebut menjadikan pembelajaran SKI pasif sebab pembelajaran SKI belum menyeluruh dalam menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Padahal dalam Teori Gestalt dijelaskan bahwa belajar adalah suatu proses aktif, yang dimaksud aktif disini bukan hanya aktifitas yang nampak seperti gerakan-gerakan badan, akan tetapi juga aktifitas seperti mental, berfikir, dan mengingat.⁷

Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Seorang guru harus melakukan refleksi terhadap dirinya, dengan cara berinovasi dan berkreasi dalam mengemas materi pembelajaran menjadi menarik. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara mengembangkan media pembelajaran melalui media interaktif. Media pembelajaran interaktif diartikan sebagai program pembelajaran yang berbasis multimedia dengan menggunakan perangkat computer untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran berupa audio-visual sehingga terjadi interaksi aktif antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lainnya.⁸

Berdasarkan observasi di Madrasah Aliyah Negeri II Malang Kota Batu pada tanggal 11 September 2014, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa kelas X-7 Madrasah Aliyah Negeri II Malang Kota Batu adalah berupa buku ajar diterbitkan dari kementrian agama dan sumber belajar berupa

⁷ M. Dalyono, *Psikopogi Pendidikan*, (Jakarta: Rinneka Cipta, 1997), hlm.209

⁸ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 5

LKS. Hasil observasi peneliti terhadap media pembelajaran tersebut menemukan beberapa masalah, antara lain: 1) sajian materi dalam buku ajar tersebut kurang variatif; 2) ilustrasi gambar masih terlihat jarang; 3) buku ajar dan LKS belum dilengkapi dengan multimedia interaktif; 4) prnyajian materi hanya brupa teks monoton; 5) sajian bahasanya masih berorientasi pada penulis sendiri, belum berorientasi pada pembaca (siswa sasarannya); 6) kurang memanfaatkan fasilitas sekolah misalnya LCD, computer, dll.⁹

Merujuk pada permasalahan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di Madrasah Aliyah negeri Malang II Kota Batu dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Metode pengembangan yang berbasis multimedia interaktif ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indicator pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di jenjang Madrasah Aliyah. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran tersebut dengan menggunakan multimedia *Autoplay*.

Multimedia *Autoplay* adalah program yang memungkinkan kita untuk membuat autoruns.¹⁰ *Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam

⁹ Penelitian sementara oleh peneliti pada Jam Pelajaran ke-8 Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X-2 MAN Malang II Kota Batu, Hari Jumat, 12 September 2014, Pukul: 13.30 WIB

¹⁰ Wikipedia: autorun adalah kemampuan untuk menjalankan beberapa system operasi untuk tindakan tertentu ketika kita memasukkan removable media seperti CD, DVD, atau Flash Memory.

presentasi yang dibuat. Multimedia *Autoplay* merupakan suatu terobosan baru dari pengembangan media interaktif audio-visual yang akan dirancang sesuai tema dalam Sejarah Kebudayaan Islam yaitu materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Kulafaur Rasyidin ke-3: Utsman bin Affan.

Penggunaan Multimedia *Autoplay* tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, selain itu juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga menjadikan pembelajaran SKI menjadi mudah, efektif, efisien dan menarik. Dengan demikian penulis telah mengambil judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia *Autoplay* untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Negeri Malang II Kota Batu”**

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas dan agar lebih terfokus dalam pembahasan ini, maka peneliti memusatkan perhatian pada perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MA?

2. Bagaimana tingkat keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan media pembelajaran *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA?
3. Bagaimana dampak penggunaan multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA.

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis akan merumuskan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia *Autoplay* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas X MA.
2. Meningkatkan keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA.
3. Mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran berupa multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat hasil pengembangan ini diharapkan berguna :

1. Secara teoritis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi perkembangan khazanah keilmuan khususnya dibidang pemngembangan media pembelajaran.

- b. Pengembangan ini berguna untuk mengembangkan ilmu kependidikan guru, dimana guru harus mampu mengembangkan media baik dalam media visual, audio, audio visual maupun media yang berbasis multimedia yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi:
- a. Bagi lembaga, pengembangan ini berguna sebagai penunjang proses pembelajaran dan sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia *Autoplay* agar dapat bermanfaat dan menjadi pijakan dasar lembaga atau sekolah dalam kaitannya terhadap pemanfaatan dan penggunaan media sehingga membentuk karakter siswa yang cerdas dan berfikir kritis. Selain itu, meningkatkan motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mengajar, seperti menggunakan multimedia *Autoplay* yang mempermudah guru dalam mengajar.
- b. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pengetahuannya khususnya dalam pengembangan media pembelajaran bagi siswa yang efektif, efisien dan menarik. Kemudian untuk mengembangkan pula kemampuan intelektual melalui hal-hal praktis yang dimilikinya dengan mengembangkan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*.

E. PROJEKSI SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Produk pengembang yang akan dihasilkan berupa multimedia interaktif *Autoplay* yang berisi materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas X Madrasah Aliyah. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dalam multimedia *Autoplay* adalah materi Kemajuan Islam di bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan, yakni dari profil Utsman bin Affan, pengertian khalifah, proses pengangkatan Utsman bin Affan menjadi Khalifah, gaya kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan, prestasi-prestasi yang diraih pada masa pemerintahan Utsman bin Affan, serta hikmah/ibrah yang terkandung dari sifat-sifat arif Umar bin Khattab untuk siswa kelas X MA semester genap.
2. Pengembangan media melalui multimedia *Autoplay* menekankan pada pemahaman dan kreativitas siswa
3. Multimedia *Autoplay* lebih mengarah pada kegiatan-kegiatan siswa dalam mengkonstruksi pemahaman sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif.
4. Pengembangan media melalui multimedia *Autoplay* dilengkapi dengan gambar-gambar yang mengungkap fakta-fakta sejarah di masa kepemimpinan khalifah Utsman bin Affan berupa bukti-bukti penaklukan di masa Utsman, gambar tentang tempat-tempat bersejarah lainnya dan juga video maupun cuplikan film Utsman bin Affan.

5. Materi yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* dikemas secara menarik dan mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran
6. Materi yang disampaikan tersusun secara sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan guru dalam mengoperasikan multimedia *Autoplay*.
7. Multimedia *Autoplay* dilengkapi dengan materi dan soal- soal latihan yang bervariasi, dari mengamati gambar yang kemudian dideskripsikan, menceritakan perjalanan Utsman bin Affan dengan melihat video, menganalisis pemerintahan di zaman Khalifah dengan pemerintahan sekarang.

F. PENTINGNYA PENELITIAN PENGEMBANGAN

Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran SKI ini diharapkan dapat menjadi alternatif media dan sumber belajar untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah. Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* mata pelajaran SKI kelas X secara khusus antara lain:

1. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan karena penyampaian materi dirancang secara riil dengan menghadirkan gambar serta video yang terkait.
2. Sebagai strategi alternatif penyampaian materi dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa
4. Sebagai media pembelajaran baru dan inovatif bagi guru dan siswa
5. Memungkinkan dilakukannya penelitian dan pengembangan terhadap hasil produk media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*.

G. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANG

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran tentang materi SKI antara lain:

- a. Masih terbatasnya media pembelajaran SKI baik berupa buku ajar, media interaktif yang dikembangkan guru khususnya memahami karakter dan gaya kepemimpinan khalifah Utsman bin Affan untuk Madrasah Aliyah kelas X.
- b. Guru bidang studi masih kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif untuk SKI.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* mata pelajaran SKI ini hanya terbatas pada kelas X Madrasah Aliyah semester genap pada materi kemajuan Islam di bawah kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan.
- b. Penilaian kevalidan produk hasil pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran SKI dilakukan oleh

validator ahli yaitu terdiri dari dosen jurusan SKI, dosen ahli media, dan guru bidang studi SKI Madrasah Aliyah kelas X.

- c. Uji coba dilakukan dalam 3 tahap, yakni: uji coba perorangan yang terdiri dari 4 siswa, uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa, dan uji coba lapangan yang terdiri dari 29 siswa.
- d. Uji kevalidan dan keefektifan yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenar- benarnya dan tanpa rekayasa.

H. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi operasional tentang istilah- istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran¹¹.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas buku, tape-recorder,

¹¹ Fitratul Uyun. *Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadist dengan Pendekatan Hermeneutika bagi Kelas 5 MIM Malang*. Thesis. Malang: Program Pascasarjana UIN Maliki Malang.2010

kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.¹²

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.¹³

4. Multimedia

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video¹⁴.

5. Autoplay

Autoplay adalah program yang memungkinkan kita untuk membuat autoruns.¹⁵ *Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.¹⁶

6. Prestasi Belajar

¹² Prof.Dr.Azhar Arsyad,MA, *Media Pembelajaran* (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 2003), hlm.4-5

¹³ Ilza Ma'azi Azizah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Rangka Manulias Kela IV MIN Cengkong Ngronggrot Nganjuk", Skripsi, (Malang:Program Sarjana Universitas Negeri Malang, 2013), hlm. 10

¹⁴ Dr. Deni Darmawan,S.Pd, M.Si, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: RosdaKarya,2012). hlm 34

¹⁵ Wikipedia: autorun adalah kemampuan untuk menjalankan beberapa system operasi untuk tindakan tertentu ketika kita memasukkan removable media seperti CD, DVD, atau Flash Memory.

¹⁶ Modul pelatihan *Autoplay Media Studio* oleh kuswari hernawati jurusan pendidikan matematika FMIPA UNY, Diakses tanggal 01 November 2014 pukul 20.35 wib

Prestasi belajar terdiri dari dua suku kata yaitu prestasi dan belajar. Prestasi adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat kita pahami bahwa prestasi adalah hasil dari kegiatan yang dicapai dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik individu maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.¹⁷ Sementara menurut WS. Winkel, belajar dirumuskan sebagai berikut: “Suatu aktifitas/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, ketrampilan dan nilai sikap perubahan itu bersifat secara relative berbekas”.¹⁸ Dengan demikian, dapat diambil pengertian yang cukup sederhana mengenai hal ini. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan-perubahan dalam diri individu sendiri hasil aktivitas dalam proses belajar yang berupa ketrampilan, kecakapan dan pengetahuan.

7. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribada, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.¹⁹

¹⁷ Ibid, hlml. 21

¹⁸ WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1989), hlm. 36

¹⁹ Permenag No000192 Tahun 2013 tentang kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab

I. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut dapat menjadi kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Meskipun penelitian tersebut tidak berasal dari keahlian yang sama, tetapi hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan.

1. Rikky Januarsam P. D, (2012) dengan judul, *“Penerapan Program Autoplay Media Studio dan Quiz Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Mojokerto”*.

Fokus penelitian pada pembelajaran fiqih di madrasah, multimedia, multimedia menggunakan *Autoplay* media studio dan evaluasi pembelajaran menggunakan quiz creator untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas XI MAN Mojokerto

2. Lilik Sriwulan, (2013) dengan judul, *“Penggunaan Media Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 9 Surabaya”*.

Focus penelitian pada penggunaan media *Autoplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di SMKN 9 Surabaya dan Subjek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas X Musik I di SMKN 9 Surabaya.

3. Moh. Fathur Rozzi, (2013) dengan judul, *“Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar*

Siswa pada mata Pelajaran Aqidah-Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN TLOGO Blitar”

Focus penelitian adalah meneliti motivasi dan prestasi belajar siswa melalui implementasi strategi pembelajaran multimedia melalui program *Autoplay* pada mata pelajaran akidah-akhlak pada pokok bahasan menghindari akhlak tercela.

J. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematikan pembahasan yang terdapat dibawah ini merupakan runtutan pembahasan yang akan disajikan dalam penulisan ini, adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Dalam Bab ini pembahasan difokuskan pada Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Penelitian Terdahulu dan Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Bab ini mendeskripsikan tentang tema besar yang akan diteliti oleh peneliti secara global, mencakup pengertian media, pengertian

Autoplay, pengertian multimedia interaktif, pengertian prestasi belajar siswa, pengertian Sejarah Kebudayaan Islam dan materi Kemajuan Islam di Bawah Pimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini merupakan unsur terpenting dalam penelitian, karena dengan berpatokan pada metode penelitian yang sudah oleh standar penelitian, maka penulisan akan sistematis. Pada bab ini berisikan tentang metode pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV: Paparan Data Penelitian

berisi tentang hasil pengembangan berupa hasil studi pendahuluan dan hasil pengembangan yang dipaparkan dengan penyajian data, analisis data, revisi produk pengembangan yang diperoleh setelah melalui uji ahli materi, uji ahli desain pembelajaran, dan uji coba lapangan.

BAB V : Pembahasan

Berisi tentang analisis hasil pengembangan produk, hasil validasi tim ahli, hasil data mengenai tingkat keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan dari produk pengembangan, serta pengaruh produk

pengembangan terhadap pembelajaran yang sudah dipaparkan dalam bab sebelumnya.

BAB VI : Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Disini peneliti akan menarik kesimpulan dengan menguraikan secara singkatsaran yang bias dilakukan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab II ini menjelaskan tentang kajian pustaka. Pembahasan dalam bab ini dibagi menjadi lima pokok pemikiran yang meliputi: (a) kajian tentang media, (b) kajian tentang *Autoplay*, (c) kajian tentang multimedia interaktif, (d) kajian tentang prestasi belajar siswa, (e) kajian tentang efektivitas pembelajaran, (f) dan kajian tentang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

A. Kajian tentang Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَا ئِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara yang direkam.²

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah:

¹ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, (Jakarta : 1997), hlm.3

² Hujair AH Sanaki, *Media Pembelajaran*, Safira Insania Press, (Yogyakarta, 2009), hlm.3

1. Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.³
2. Y. Miarso mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarnya.⁴

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media diatas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu, yaitu:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.

³ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, *Op.*, Cit., hlm.3-4

⁴ Hujair AH Sanaki, *Op.*, Cit., hlm.3-4

2. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan, (misalnya: modul, computer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁵

Jadi dari batasan-batasan pengertian media dan ciri-ciri umum media diatas, pengembangan media pembelajaran berupa *hardware* dan *software* dapat membantu mempermudah guru dalam memberikan pengajaran, sehingga materi yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan lebih mudah sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif didalam kelas. Dengan terjadinya interaksi edukatif didalam kelas antara guru dengan murid, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan akan terwujud dengan mudah dengan hasil yang memuaskan.

⁵ Ibid, hlm 6-7

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka pada saat akan menggunakan suatu media, seorang guru harus memperhatikan beberapa kriteria karena media merupakan bagian dari system instruksional secara menyeluruh. Beberapa kriteria dalam memilih media yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Televisi, misalnya, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
3. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini

menuntun para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

4. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.⁶

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar-mengajar. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu :
 - a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
 - b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
 - d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran
 - e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran

⁶ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. A., *Op., Cit.*, hlm 72-74

f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar

g. Meningkatkan kualitas pengajaran

2. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu :

a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.

b. Meningkatkan hasil belajar pembelajar

c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar

d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar

e. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar-mengajar.

f. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis

g. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan

h. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.⁷

Jadi, inti dari tujuan dan manfaat media bagi guru dan siswa adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar dikelas, baik guru yang menyampaikan materi maupun siswa yang menerima pelajaran. Dengan adanya media akan mempermudah dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat proses belajar-mengajar berlangsung.

⁷ Hujair AH Sanaki, *Op., Cit.*, hlm.5

B. Kajian tentang *Autoplay*

Autoplay adalah program yang memungkinkan kita untuk membuat autoruns.⁸ *Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak *Autoplay Media Studio* dapat digunakan untuk :

1. Pengembangan aplikasi Multimedia
2. Aplikasi Computer Based Training (CBT)
3. Sistem *Autoplay*/AutoRun Menu CD-ROM
4. Presentasi Marketing interaktif
5. CD Business Cards⁹

Software ini telah banyak dipakai oleh banyak developer software professional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan masih banyak software-software lainnya. Dengan penggabungan gambar, music. Video, flash dan lain-lain dapat dilakukan dengan semudah drag-n-drop.¹⁰ *Autoplay media studio* memungkinkan pengguna untuk membuat autoruns mereka sendiri berbasis multimedia interaktif, dan jika kita bukan seorang programmer, dengan sedikit intuisi kita dapat membuat proyek yang

⁸ Wikipedia: autorun adalah kemampuan untuk menjalankan beberapa system operasi untuk tindakan tertentu ketika kita memasukkan removable media seperti CD, DVD, atau Flash Memory.

⁹ Modul pelatihan *Autoplay Media Studio* oleh kuswari hernawati jurusan pendidikan matematika FMIPA UNY, Diakses tanggal 01 November 2014 pukul 20.35 wib

¹⁰ <http://munirarber.blogspot.com/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>

terlihat professional dengan standar manfaat proyek dan membawa program ini.¹¹ Fitur-fitur yang terdapat dalam software ini antara lain:

1. Mudah menggunakan lingkungan pengembangan visual
2. Fitur aplikasi pengembangan professional
3. Drag dan drop objek visual interface
4. Powerfull, namun mudah-gunakan bahasa pemrograman
5. Penanganan multimedia mengesankan
6. Pilihan mudah deployment software

Autoplay media studio dapat menggabungkan beragam jenis media ke dalam satu aplikasi. Disediakan Tool seperti *Quick Time*, *Flash*, *Slideshow*, dan *Video* didalamnya. Bahkan fitur penanganan audio sendiri dapat menghemat waktu kerja. Sebagai contoh, voiceovers dibuat atas trek music latar belakang dalam waktu sekejap. Sekaligus dapat menggunakan hingga delapan kanal audio secara simultan dengan pilihan otomatis baik perangkat keras atau perangkat lunak.¹²

Autoplay Media Studio dirancang untuk membuat mengembangkan aplikasi profesional semudah mungkin, bahkan tanpa pengalaman pemrograman sebelumnya, dengan cara drag dan drop konten kita ke halaman dan kemudian klik dua kali untuk mengedit. Ini sangat sederhana untuk dilakukan. Adapun kelebihan dari program *Autoplay* media studio ini antara lain:

¹¹ <http://www.indigorose.com>

¹² Ibid., indigorose.com

1. Aplikasi gratis dan bias didownload langsung di internet.
2. Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat *Autoplay* secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukkan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat meng-klik tombol publish kemudian ikuti perintahnya).
3. Peningkatan versinya selalu dilakukan perbaikan dan penambahan fitur baru yang semakin memudahkan penggunaanya.
4. Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain (mudah dipahami).¹³

C. Kajian tentang Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia interaktif

Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.¹⁴ Menurut Dr. Oemar Hamalik dalam bukunya *Media Pendidikan*, menyebutkan bahwa multimedia adalah seperangkat media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional.¹⁵

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam

¹³ Ibid., munirarber.blogspot.com

¹⁴ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. A, *Op., Cit.*, hlm. 169

¹⁵ Dr. Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, PT. Citra Aditya Bakti, (Bandung : 1994), hlm. 187

pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang relative konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar dan pembelajaran adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat merubah perilaku siswa.¹⁶

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

- a. Bersifat fleksibel
- b. Digunakan sesuai dengan kecepatan belajar individu
- c. Bersifat kaya isi
- d. Bersifat interaktif
- e. Disesuaikan dengan kebutuhan individu
- f. Program media pembelajaran interaktif akan mendorong siswa untuk bertindak sebagai berikut:
 - 1) Dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing
 - 2) Belajar dari tutor yang benar-benar sabar

¹⁶ Moh. Fathur Rozzi, 2013, Penggunaan Multimedia melalui Program *Autoplay* dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah-Akhlak kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar, Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Program Strata Satu Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

- 3) Dapat menikmati waktu belajar tanpa harus mengganggu privasinya
- 4) Belajar ketika kebutuhan muncul atau benar-benar ada kebutuhan
- 5) Belajar sesuai dengan kemajuannya

Menurut Richard Mayer, manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif akan memberikan keuntungan bagi siswa dan guru. Keuntungan bagi siswa, yaitu: (1) pembelajaran individu cenderung menurunkan jumlah waktu untuk mempelajari sesuatu, atau menghemat waktu dan siswa lebih serius memusatkan perhatiannya sehingga ada waktu yang lebih banyak untuk mengerjakan tugas; (2) siswa dapat ikut berperan serta dalam strategi pembelajaran yang tidak mungkin dilakukan dalam situasi pembelajaran tradisional; (3) penggunaan multimedia menjadi metode alternative untuk mempelajari ketrampilan tertentu dan dapat membantu siswa yang tidak mampu mencapai sukses dengan metode lain; (4) kecenderungan siswa bergantung kepada guru akan berkurang; (5) ketrampilan belajar lebih terfokus dan dikembangkan.¹⁷

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia, pembelajaran akan lebih menarik. Untuk itu seorang guru diharapkan memiliki kreatifitas dalam menggunakan multimedia dan mengkombinasikan media yang ada sehingga dapat mengajar dengan menggunakan media yang tepat dan efektif untuk menghidupkan suasana kelasnya.

¹⁷ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 5

2. Multimedia dalam Pendidikan

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

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

- f. Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses instruksional untuk memenuhi tuntutan kurikulum, yang senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan IPTEK serta dinamika masyarakat.¹⁸

Multimedia memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah:¹⁹

- a. Multimedia menyediakan proses interaktif²⁰ dan memberikan kemudahan umpan balik.
- b. Multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topic pembelajaran.²¹
- c. Multimedia memberikan kemudahan control²² yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah teknologi multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar dengan dikemasnya program-program pendidikan dalam media berbasis TIK. Multimedia memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D secara efisien dan efektif dengan kurikulum pembelajaran yang dirancang secara sistematis, komunikatif, dan interaktif sepanjang proses pembelajaran.

¹⁸ Ibid., hlm. 189-190

¹⁹ Ibid.

²⁰ Dr. Oemar Hamalik : Romiszowski (1993) menterjemahkan interaktivitas sebagai hubungan dua jalur diantara pengajar dan pelajar. Menurut Jacobs (1992) hubungan dua jalur akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pelajar.

²¹ Kebebasan menentukan topic ini adalah salah satu karakteristik proses belajar dengan menggunakan computer. Pelajar diharapkan mampu untuk menentukan topic proses belajar yang sesuai dan disukainya.

²² Dr. Oemar Hamalik : Dalam mendefinisikan control pelajar, Baker (1990) menetapkan unsur-unsur pengguna berdasarkan perintah-perintah sebagai berikut : apa yang dipelajari, langkah-langkah belajar, bagaimana proses belajar yang harus diambil, serta gaya dan strategi dari proses belajar yang diperoleh dari media lain sebelum ini.

Dalam pendidikan, multimedia tetap berfungsi sebagai alat, metode, dan pendekatan yang digunakan untuk menjalin komunikasi antara guru dengan pelajar selama proses belajar-mengajar.

3. Metodologi Pengembangan Multimedia

Usaha untuk membuat atau memperbaiki pembuatan program multimedia pembelajaran terus dilakukan agar program yang berhasil dapat memenuhi standar proses pembelajaran. Penekanan utama dalam pembuatan program ini adalah agar program dapat mudah digunakan, memenuhi keperluan pengembangan pengetahuan, meningkatkan ketrampilan dan kreativitas, dan menyediakan kemudahan interaktif serta umpan balik. Ada lima tahap pengembangan, yaitu:

a. Tahap analisis

Pada tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan *software*, baik bagi pelajar, guru dan maupun pada lingkungan. Untuk keperluan tersebut maka analisis dilakukan dengan kerjasama antara guru dengan pengembang *software* dengan mengacu pada kurikulum yang digunakan.

b. Tahap desain

Tahap ini meliputi penentuan unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam *software* yang akan dikembangkan sesuai dengan desain pembelajaran. Proses desain pengembangan *software* pembelajaran meliputi dua aspek desain, yaitu: aspek model ID (desain instruksional) dan aspek isi pengajaran yang akan diberikan.

c. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan *software* meliputi langkah-langkah: penyediaan papan cerita, carta alur, atur cara, menyediakan grafik, media (suara dan video), dan pengintegrasian system. Setelah pengembangan system *software* selesai, maka penilaian terhadap unit-unit *software* tersebut dilakukan dengan menggunakan rangkaian penilaian *software* multimedia. Penilaian *software* meliputi penilaian terhadap: teks, grafik, suara, music, video, animasi dan kegiatan pembelajaran didalamnya.

d. Tahap implementasi

Pada tahap ini *software* dari unit-unit yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan. Implementasi pengembangan *software* pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Peserta didik dapat menggunakan *software* multimedia didalam kelas secara kreatif dan interaktif melalui pendekatan individu maupun kelompok.

Software multimedia yang dikembangkan bersumber dari bahan pelajaran, dari buku, lingkungan, pengalaman, dan lain-lain. Dengan demikian, peserta didik termotivasi untuk membaca dan perasaan ingin tahunya meningkat. Dalam hal ini peranan guru selain menjadi fasilitator juga mengontrol perkembangan pembelajaran peserta didik secara obyektif.

e. Tahap penilaian

Tahap penilaian merupakan tahap yang ingin mengetahui kesesuaian *software* multimedia tersebut dengan program pembelajaran. Penekanan penilaian ditentukan seperti untuk penilaian di dalam kemampuan literasi computer, literasi materi pelajaran dan tahap motivasi peserta didik.²³

D. Kajian tentang Prestasi Belajar Siswa

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Dalam kenyataan untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya. Oleh karena itu wajarlah kalau pencapaian prestasi itu harus dengan jalan keuletan kerja.

Berbagai kegiatan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan prestasi. Semuanya tergantung dari profesi dan kesenangan dari masing-masing individu. Pada prinsipnya setiap kegiatan harus digeluti secara optimal untuk mendapatkan prestasi. Maka beberapa ahli sepakat bahwa “prestasi” adalah “hasil” dari suatu kegiatan.

²³ Moh. Fathur Rozzi, *Op., Cit.,*

Nasrun Harahap dan kawan-kawan memberi pengertian prestasi adalah penilaian pendidikan perkembangan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.²⁴

Dari berbagai pengertian prestasi yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat kita pahami bahwa prestasi adalah hasil dari kegiatan yang dicapai dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik individu maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.²⁵

Belajar oleh beberapa pakar dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Menurut WS. Winkel, belajar dirumuskan sebagai berikut: “Suatu aktifitas/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, ketrampilan dan nilai sikap perubahan itu bersifat secara relative berbekas”.²⁶
- b. Menurut Slameto, “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.²⁷

²⁴ Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20-21

²⁵ Ibid, hlm. 21

²⁶ WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1989), hlm. 36

²⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm.

Setelah menelusuri hal tersebut diatas, maka dapat dipahami mengenai makna kata “prestasi” dan “belajar”. Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktifitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan suatu perubahan dalam diri individu, yakni perubahand alam tingkah laku. Dengan demikian, dapat diambil pengertian yang cukup sederhana mengenai hal ini. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan-perubahan dalam diri individu sendiri hasil aktivitas dalam proses belajar yang berupa ketrampilan, kecakapan dan pengetahuan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar merupakan symbol dari keberhasilan seorang siswa dalam studinya. Menurut Bloom salah satu tokoh humanistic menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku meliputi tiga ranah yang disebut Taksonomi. Tiga ranah dalam Taksonomi Bloom adalah:

- a. Domain kognitif, terdiri atas 6 tingkatan: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, evaluasi.
- b. Domain psikomotor, terdiri atas 5 tingkatan: peniruan, penggunaan, ketepatan, perangkaian, naturalisasi.
- c. Domain afektif, terdiri atas 5 tingkatan: pengenalan, merespon, penghargaan, pengorganisasian, pengalaman.²⁸

²⁸ Asri Budiningsih, *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: Rinneka Cipta, 2005), hlm.75

Pencapaian tiga ranah prestasi belajar tersebut pastinya memiliki beberapa factor yang mempengaruhi. Para pakar di bidang pendidikan dan psikologi mencoba mengidentifikasi factor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar, para pelaksana maupun pelaku kegiatan belajar dapat memberikan intervensi positif untuk meningkatkan hasil belajar yang akan diperoleh.²⁹

Factor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

a. Factor Internal

Factor internal adalah factor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Terdiri dari dua aspek sebagai berikut:

1) Aspek fisiologis

Factor-faktor fisiologis merupakan factor-faktor yang menyangkut keadaan jasmani atau fisik individu³⁰ Keadaan jasmani pada umumnya adalah kenampakan manusia secara utuh.

2) Aspek psikologis

Banyak factor yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas belajar siswa, diantaranya adalah keadaan diri siswa dan emosional siswa

3) Tingkat kecerdasan/ intelegensi siswa

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran secara Manusiawi*, (Jakarta: PT. Rinneka Cipta, 1990), hlm. 21

³⁰ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 193

menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Akan tetapi memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan inteligensi manusia lebih menonjol dari pada peran organ-organ tubuh lainnya, lantaran otak merupakan “menara pengontrol” hampir seluruh aktifitas manusia.³¹

4) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif, berupa kecenderungan untuk bereaksi atau merespon dengan cara yang relative tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.³²

5) Bakat siswa

Secara umum bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan dimasa yang akan datang.³³

6) Minat siswa

Minat (interest) yaitu kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu, minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu.³⁴

7) Motivasi siswa³⁵

³¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 1999), hlm. 133

³² Mulyasa, *Op., Cit.*, hlm. 194

³³ Muhibbin Syah, *Op., Cit.*, hlm. 135

³⁴ Mulyasa, *Op., Cit.*, hlm. 194

³⁵ Muhibbin Syah, *Op., Cit.*, hlm. 137

Pengertiandari motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang menolongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (energizer) untuk bertindak laku secara terarah.

Dalam perkembangan selanjutnya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar

Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan/tata tertib sekolah, suri teladan orang tua, guru, dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat menolong siswa untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Factor eksternal merupakan factor-faktor yang berasal dari luar diri individu. Factor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain adalah lingkungan keluarga, lingkungan masyarakatnya, dan teman bergaulnya.

Siswa yang lingkungan keluarga, masyarakat, dan teman bergaulnya memiliki semangat yang tinggi dan motivasi tinggi dalam belajar, maka siswa tersebut biasanya juga cenderung akan memiliki

semangat yang tinggi dalam belajar sehingga prestasinya pun bagus, begitu juga sebaliknya. Jika seorang siswa keluarga, lingkungan, dan teman bergaulnya tidak begitu mementingkan pendidikan, maka siswa tersebut juga ada kemungkinan terbawa oleh arus dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga prestasi belajarnya pun rendah.

E. Kajian tentang Efektivitas Pembelajaran

1. Hakekat Efektivitas Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif dan bermakna membawa pengaruh dan makna tertentu bagi siswa, oleh karena itu perencanaan pembelajaran yang telah dirancang guru harus dilaksanakan dengan tepat dan mencapai hasil belajar dan kompetensi yang sudah diterapkan. Artinya pembelajaran yang efektif dan bermakna menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung dapat mewujudkan ketrampilan, yaitu peserta didik menguasai kompetensi serta ketrampilan yang diharapkan.³⁶

Efektifitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Untuk mengetahui keefektifan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek pembelajaran.³⁷

³⁶ Syaiful Sagala, *Supervisi pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hm.60

³⁷ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengantarnya dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 54

2. Indikator Efektifitas Pembelajaran

Efektifitas perangkat pembelajaran adalah seberapa besar pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan mencapai indikator dalam menentukan efektivitas pembelajaran, yaitu:

Tabel 2.1
Indikator efektifitas Pembelajaran

No	Indikator	Penjelasan
1	Kualitas Pembelajaran	Artinya banyaknya informasi atau ketrampilan yang disajikan sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan mudah
2	Kesesuaian Tingkat Pembelajaran	Artinya sejauh mana guru memastikan kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru
3	Insentif	Artinya seberapa besar usaha guru memotivasi siswa mengerjakan tugas belajar dan materi yang disampaikan. Semakin besar motivasi yang diberikan guru kepada siswa, maka keaktifan semakin besar pula, dengan demikian pembelajaran semakin efektif.
4	Waktu	Artinya lamanya waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Pelajaran akan efektif jika siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai waktu yang diberikan. Menurut pendapat Kemp dalam Daniar, bahwa untuk mengukur efektifitas hasil pembelajaran dapat dilakukan dengan menghitung seberapa banyak siswa yang telah mencapai tujuan pembelajaran dalam waktu yang ditentukan. Pencapaian tujuan pembelajaran tersebut dapat terlihat dari hasil tes belajar siswa, sikap, dan reaksi (respon) guru maupun siswa terhadap program pembelajaran.

Soemosasmito menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:

- a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM

- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa
- c. Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir b, tanpa mengabaikan butir d.³⁸

F. Kajian tentang Mata Pelajaran SKI

Sejarah secara etimologi (arti bahasa) dalam Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu, yang mengambil dari kata “*al-syajarah*” dari bahasa Arab, yang semula berarti pohon. Kemudian berkembang lagi, yang berarti silsilah, asal-usul atau riwayat. Dalam bahasa Arab itu sendiri, sejarah diartinya sebagai *tarikh* (تاريخ). Adapun kata *tarikh* dalam bahasa Indonesia artinya waktu atau penanggalan. Kata sejarah lebih dekat dengan bahasa Yunani yaitu *historia* yang berarti ilmu atau orang pandai. Kemudian dalam bahasa Inggris menjadi *history*, yang berarti masa lalu manusia. Di berbagai daerah Indonesia terdapat pula istilah-istilah daerah yang memiliki pengertian yang sama misalnya tambo, babat, hikayat dan lain sebagainya.³⁹

Adapun secara terminology, ada beberapa definisi sejarah yang dikemukakan para ahli, antara lain:

³⁸ Soemosasmito soenardi, *Dasar Proes dan Efektifitas Belajar-Mengajar*, (Jakarta, Depdikbud dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1998), hlm.27

³⁹ Drs.Fadil SJ,M.Ag *Pasang Surut Peradaban Islam dalam Lintas Sejarah* (Malang:UIN-MALANG Press, 2088)hlm. 1-2

1. Ibnu Khaldun memberikan batasan sejarah dengan “Sejarah ialah menunjuk kepada peristiwa-peristiwa istimewa atau penting pada waktu atau ras tertentu”.
2. E. Bernheim mendefinisikan, “Ilmu Pengetahuan Sejarah ialah ilmu yang menyelidiki dan menceritakan sejarah fakta-fakta di dalam waktu temporer didalam hubungan dengan perkembangan umat manusia dalam aktifitas mereka (baik individu maupun kolektif) sebagai makhluk social didalam hubungan dengan sebab akibat.

Dari rumusan-rumusan diatas, sekalipun terdapat perbedaan penekanan, namun para ahli sepakat bahwa sejarah ialah peristiwa masa lalu yang tidak hanya sekedar memberi informasi tentang terjadinya peristiwa, tetapi juga memberikan interpretasi atas peristiwa yang terjadi dengan melihat pada hukum sebab akibat. Oleh karena itu, kemungkinan terjadi sebuah interpretasi baru karena ditemukannya bukti-bukti baru haruslah selalu tetap terbuka. Sejarah harus dapat dibuktikan kebenarannya dan harus logis. Dalam sejarah berlaku hukum sebab akibat (kausalitas), malaupun tidak semua sebab yang sama melahirkan akibat yang sama, demikian pula tidak selamanya akibat yang sama itu mesti dilahirkan oleh sebab yang sama.

Kata selanjutnya adalah kebudayaan. Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta “*budhayah*”, ialah bentuk jamak dari “*budhi*” yang berarti budhi atau akal. Demikian kebudayaan itu dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal. Disamping itu ada pula ahli yang berpendapat bahwa kata kebudayaan berasal dari kata “budi” dan “daya”. Budi

berarti akal fikiran dan daya berarti tenaga, kekuatan dan kesanggupan. Maka kebudayaan mengandung makna leburan daripada dua makna tadi, dan artinya himpunan segala usaha dan daya yang dikerjakan dengan menggunakan hasil pendapat budi, untuk memperbaiki sesuatu dengan tujuan mencapai kesempurnaan.

Dalam bahasa arab, kata kebudayaan disebut disebut “*al-tsaqafah*” masdar dari “*tsaqifa-yatsqafu*” yang artinya pendidikan atau pengajaran. Selain dari kata “*al-tsaqafah*”, dalam bahasa Arab sering juga dipergunakan kata “*al-tamaddun*” dan “*al-hadharah*” untuk kata kebudayaan. Sedangkan dalam bahasa Inggris kata kebudayaan disebut “*culture*” dan dalam bahasa Belanda “*cultur*”, kemudian dalam bahasa Latin disebut “*colere*”, dan “*wen-hus*” untuk bahasa Tionghoa.

Ditinjau dari segi istilah para ahli berbeda dalam memberikan definisi kebudayaan. Diantara definisi kebudayaan itu ialah:

1. Sidi Gazalba mengatakan, “Kebudayaan ialah cara berfikir dan cara merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan sekelompok manusia yang membentuk kesatuan social (masyarakat) dalam suatu ruang waktu”. Menurut Gazalba, cara berfikir dan merasa adalah fungsi akal, sedangkan akal menurutnya, adalah potensi tertinggi yang hanya dimiliki oleh manusia, sehingga dengan demikian hanya manusia saja yang berbudaya.
2. Koentjaraningrat berpendapat bahwa, “Kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya”.

Adapun beberapa hal yang patut digarisbawahi dari definisi tersebut, yaitu bahwa:

1. Kebudayaan, adalah hasil budidaya manusia dalam kehidupan bersama dalam suatu ruang dan waktu, yang kemudian diwariskan kepada generasi mudanya untuk dikembangkan lebih lanjut dari generasi ke generasi.
2. Ruang lingkup kebudayaan meliputi segala aspek kehidupan (hidup rohaniyah) dan penghidupan (hidup jasmaniah) manusia, yaitu mencakup :
 - a. Sistem religi dan upacara keagamaan
 - b. System dan organisasi kemasyarakatan
 - c. System pengetahuan
 - d. Bahasa
 - e. Kesenian
 - f. System mata pencaharian hidup
 - g. System teknologi dan peralatan.⁴⁰
3. Pada garis besarnya kebudayaan dapat dibedakan atas kebudayaan immateri dan kebudayaan materi. Koentjaraningrat lebih lanjut menjelaskan bahwa kebudayaan itu mempunyai paming sedikit tiga wujud, ialah :

⁴⁰ Koentjaraningrat, *kebudayaan Mentalis dan Pembangunan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1992) hlm. 2

- a. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya
- b. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat
- c. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.⁴¹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan manusia itu mengalami proses tumbuh dan berkembang, mengalami proses pasang surut bahkan mungkin pula mengalami kepunahan, tergantung kepada kesadaran masyarakat pendukungnya, untuk memelihara atau mengembangkannya. Proses pemeliharaan dan pewarisan kebudayaan biasanya disebut proses pendidikan.⁴² Jadi kemajuan dan kemunduran suatu kebudayaan tergantung kepada usaha atau proses pendidikan yang berlangsung dalam masyarakat yang bersangkutan. Kebudayaan juga merupakan jawaban atas tantangan, tuntutan dan dorongan antara diri manusia dan dari ekstra diri manusia. Tujuan dari kebudayaan adalah untuk kesempurnaan dan kesejahteraan manusia, baik sebagai individu dan masyarakat sekaligus.

Kemudian kata selanjutnya adalah Islam. Secara etimologis kata Islam berasal dari kata yang sama dengan kata *salam* yang berarti “damai”. Kata Muslim (sebutan bagi pemeluk agama Islam) juga berhubungan dengan kata *Islam*, kata tersebut berarti “orang yang berserah diri kepada Allah” dalam bahasa Indonesia.

⁴¹ Ibid, hlm. 5

⁴² Drs. Fadil SJ, M. Ag, *Op. Cit*, hlm. 19

Sidi Gazalba berpendapat bahwa agama Islam adalah, “kepercayaan kepada Allah dan melakukan ibadahh kepada-Nya berdasarkan Al-Qur’an dan Hadits, yang membentuk takwa. Hakekat definisi tersebut adalah *habl min Allah* (hubungan manusia dengan Allah)”. Bertolak dari pengertian ini, selanjutnya didefinisikan bahwa kebudayaan Islam adalah, “Cara berfikir dan cara merasakan takwa yang menyatakan diri dalam seluruh aspek kehidupan sekumpulan manusia yang membentuk masyarakat. Esensi definisi kebudayaan ialah caraq hidup, dan esensi definisi kebudayaan Islam ialah cara hidup takwa”.

Jadi secara keseluruhan Sejarah Kebudayaan Islam dapat diartikan sebagai segala hasil akal budi (cipta, karya dan karsa) umat Islam yang dihasilkan pada masa yang telah lampau, baik berupa sistem religi, pengetahuan, artefak, kesenian dan sebagainya.

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sejarah tentang agama Islam dan kebudayaannya. Secara khusus ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah kelas 1 meliputi :

1. Keadaan kondisi masyarakat Arab sebelum datangnya islam
2. Memahami Sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah.
3. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah.
4. Memahami peradapan Islam pada masa Khulafaurrasyidin
5. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah

Tujuan dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah :

1. Memberi pengetahuan tentang SKI pada peserta didik agar mempunyai konsep yang obyektif mengenai perspektif sejarah.
2. Mengambil i'tibar, ibrah, nilai dan makna yang terkandung dalam sejarah.
3. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan Islam berdasar cermatan atau fakta sejarah.
4. Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.

Setelah mengetahui tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti memfokuskan penelitiannya pada satu pembahasan khusus, yaitu mengenai Kepemimpinan Khalifah Utsman Bin Affan.

Biografi Khalifah Utsman bin Affan

Nama lengkap Khalifah Utsman bin Affan adalah Utsman bin Affan bin Abi Al-'Ash bin Umayyah bin Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai bin Ghalib bin Fihr bin Malik bin An-Nadhr bin Kinanah bin Khuzaimah bin Mudrikah bin Ilyas bin Mudhar bin Nizar bin Ma'add bin Adnan.⁴³ Namun biasanya dalam beberapa buku, nama lengkap Utsman Bin Affan adalah Utsman bin Affan bin Ash bin Umayyah bin Abdi Syams bin Abdi Manaf.⁴⁴ Beliau dilahirkan pada tahun 573 M, tahun kelima setelah kelahiran Nabi

⁴³ Al-Hafidz Ibnu Katsir, *PERJALANAN HIDUP EMPAT KHALIFAH RASUL YANG AGUNG: Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar Bin Al-Khattab, Utsman Bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib*, (Jakarta: Darul Haqq, 2010), hlm. 303

⁴⁴ Wahyu Ilaihi, S. Ag., MA., dan Harjani Hefni, Lc., MA., *PENGANTAR SEJARAH DAKWAH*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm. 99

Muhammad SAW.⁴⁵ Ibu beliau bernama Arwa Binti Kuraiz Bin Rabi'ah bin Hubaib bin Abd Asy-Syams dan neneknya bernama Ummu Hakin Al-Baidha' binti Abdul Muththalib paman Rasulullah.⁴⁶ Khalifah Utsman bin Affan berasal dari keluarga yang kaya raya. Sebelum masuk Islam, beliau dipanggil Abu Amr.⁴⁷

Beliau adalah seorang yang rupawan, lembut, mempunyai jenggot yang lebat, berperawakan sedang, mempunyai tulang persendian yang besar, berbahu bidang, berambut lebat, bentuk mulut bagus yang berwarna sawo matang.⁴⁸ Beliau memiliki akhlak yang mulia, sangat pemalu, dermawan dan terhormat.⁴⁹ Beliau juga memiliki sifat jujur dan rendah hati dikalangan umat Islam. Bahkan sebelum masuk Islam, beliau terkenal dengan kejujuran dan kerendahan hatinya.⁵⁰

Utsman bin Affan masuk Islam melalui dakwah Abu Bakar Ash-Shiddiq.⁵¹ Beliau masuk Islam sesudah Islamnya Ali Bin Abi Thalib dan Zaid bin Haritsah.⁵² Beliau adalah salah satu sahabat besar dan utama Nabi Muhammad SAW, serta termasuk pula golongan *Assabiqunal Awwalun*, yaitu orang-orang yang terdahulu masuk Islam dan beriman.⁵³

⁴⁵ Kementerian Agama, *Sejarah Kebudayaan Islam dengan Pendekatan Saintifik 2013*, (Jakarta: Kementrian Agama, 2014), hlm.110

⁴⁶ Al-Hafidz Ibnu Katsir, *Op, Cit*, hlm. 303

⁴⁷ Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 110

⁴⁸ Al-Hafidz Ibnu Katsir, *Op, Cit*, hlm. 303

⁴⁹ Ibid, hlm. 304

⁵⁰ Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 110

⁵¹ Al-Hafidz Ibnu Katsir, *Op, Cit*, hlm. 305

⁵² Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 110

⁵³ Ibid, hlm. 110

Utsman bin Affan memiliki kedudukan khusus dimata Nabi Muhammad SAW. Dalam satu riwayat ketika Aisyah bertanya tentang sikap Nabi Muhammad SAW kepada ketiga sahabatnya, dimana Nabi SAW bersikap biasa kepada Abu Bakar dan Umar. Tapi ketika Utsman bin Affan datang dan masuk kerumah, Nabi SAW bersikap lebih baik, Nabi Muhammad SAW menjawab:

أَلَا أَسْتَحْيِي مِنْ رَجُلٍ تَسْتَحْيِي مِنْهُ الْمَلَائِكَةُ

Bagaimana mungkin aku tidak merasa malu kepada seseorang yang malaikat saja merasa malu kepadanya?⁵⁴

Utsman bin Affan adalah orang yang sangat dekat dengan Rasulullah. Beliau juga digelar sebagai *Dzun Nurraïn* karena menikah dengan dua putri Rasulullah, yaitu Ruqayyah dan Umi Kulsum. Beliau termasuk diantara sepuluh sahabat yang mendapat berita gembira akan masuk surga dan beliau akan mati syahid.⁵⁵

Beliau terkenal seorang kaya raya yang dermawan. Melalui kekayaannya beliau dermakan untuk mengembangkan Islam. Sikap dermawan terbukti waktu di Madinah. Beliau mendermakan 20.000 dirham untuk menggali mata air demi kepentingan umat Islam. Dalam perang Tabuk, Utsman menyumbangkan sekitar 10.000 dinar dan 1000 untua untuk kepentingan pasukan Tabuk.⁵⁶

⁵⁴ Ibid, hlm.110-111

⁵⁵ Wahyu Ilaihi, S. Ag., MA., dan Harjani Hefni, Lc., MA., *Op, Cit*, hlm. 99-100

⁵⁶ Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 111

Utsman bin Affan merupakan tokoh sentral dalam beberapa peristiwa penting. Beliau adalah orang pertama yang hijrah ke negeri Ethiopia bersama istrinya Ruqayyah binti Rasulullah. Beliau pergi ke Habsyi atas perintah Nabi Muhammad SAW untuk menghindari ancaman dan penyiksaan kafir Quraisy. Sempat kembali ke Makkah ketika mendapat kabar bahwa kondisi Makkah sudah aman bagi umat Islam. Ketika umat Islam masih dalam tekanan dan penyiksaan kafir Quraisy, Utsman bersama istrinya berhijrah kembali ke Habasyah.⁵⁷

Beliau tidak dapat ikut serta dalam perang Badar karena sibuk mengurus putri Rasulullah (istri beliau Ruqayah) yang sedang sakit, jadi beliau hanya tinggal di Madinah. Rasulullah memberikan bagian dari harta rampasan dan pahala perang tersebut kepada beliau dan beliau dianggap ikut serta dalam peperangan. Ketika istri beliau meninggal, Rasulullah menikahkannya dengan adik istrinya yang bernama Ummu Kultsum yang pada akhirnya juga meninggal ketika masih menjadi istri beliau. Beliau ikut serta dalam peperangan Uhud, Khandaq, Perjanjian Hudaibiyah yang pada waktu itu Rasulullah membai'atkan untuk Utsman dengan tangan beliau sendiri. Utsman bin Affan juga ikut serta dalam peperangan Khaibar, Tabuk, dan beliau juga pernah memberikan untuk pasukan 'Usrah sebanyak 300 ekor unta dengan segala perlengkapannya.⁵⁸

⁵⁷ Ibid, hlm. 111

⁵⁸ Al-Hafidz Ibnu Katsir, *Op, Cit*, hlm. 305

Pada peristiwa perjanjian Hudaibiyah, Utsman menjadi utusan Nabi Muhammad kepada kafir Quraisy. Beliau menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan Nabi Muhammad SAW dan pengikutnya ke Makkah bukan untuk berperang, umat Islam dalam rangka menjalankan ibadah haji.

Ketika Utsman bin Affan di Makkah, tersebar berita bahwa Utsman bin Affan dibunuh. Akibat berita itu, Nabi Muhammad memerintahkan umat Islam untuk berbaiat atau sumpah setia untuk membela Islam sampai titik darah penghabisan. Peristiwa tersebut dikenal dengan *Baiaturridwan*.

Pada saat Rasulullah SAW meninggal dunia, Utsman baru berusia 58 tahun. Beliau dipercaya menangani urusan kenegaraan pada masa Khalifah Abu Bakar dan Khalifah Umar bin Khattab. Setelah Umar meninggal, beliau diangkat menjadi Khalifah pada tahun 24 H dan berusia 70 tahun. Beliau meninggal dibunuh pada hari jum'at tanggal 18 Dzulhijjah 35H ketika sedang berpuasa dan membaca Al-Qur'an. Beliau meninggal pada usia 82 tahun.⁵⁹

Utsman bin Affan menjadi khalifah dan memerintah selama 12 tahun yaitu mulai dari tahun 23-35 H / 644-656 M. Utsman bin Affan menjadi khalifah menggantikan khalifah Umar bin Khattab. Ketika khalifah Umar sakit keras karena tertikam oleh budak Persia, beliau membentuk tim formatur yang terdiri dari Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib, Thalhah bin Ubaidillah, Zubair bin Awwam, Abdurrahman bin Auf, dan Sa'ad bin Abi Waqas. Tugas tim formatur memilih salah seorang diantara mereka

⁵⁹ Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 111-112

sebagai penggantinya. Abdurrahman bin Auf dipercaya menjadi ketua tim formatur.

Setelah Ummar bin Khattab wafat, tim formatur mengadakan rapat. Empat orang anggota mengundurkan diri menjadi calon khalifah sehingga tinggal dua orang, yaitu Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib. Proses pemilihan menghadapi kesulitan, karena berdasarkan pendapat umum, bahwa masyarakat menginginkan Utsman bin Affan menjadi khalifah. Sedangkan diantara calon pengganti Umar bin Khattab terjadi perbedaan pendapat. Dimana Abdurrahman bin Auf cenderung mendukung Utsman bin Affan, sementara Sa'ad bin Abi Waqqas memilih Ali bin Abi Thalib. Hasil kesepakatan dan persetujuan umat Islam, maka diangkatlah Utsman bin Affan sebagai pengganti Umar bin Khattab.⁶⁰

Selama menjadi khalifah, banyak sekali prestasi yang dicapai oleh khalifah Utsman bin Affan, yaitu:

1. Kodifikasi Mushaf Al-Qur'an

Pada masa pemerintahan Utsman bin Affan, wilayah Islam sudah sangat luas. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan terjadinya perbedaan pembelajaran Al-Qur'an di beberapa pelosok wilayah. Perbedaan itu meliputi susunan surahnya atau lafalnya (dialeknya).

Salah seorang Sahabat bernama Huzaifah bin Yaman melihat perselisihan antara tentara Islam ketika menakhlukkan Armenia dan

⁶⁰ Ibid, hlm.119

Azerbaijan. Masing-masing pihak menganggap cara membaca Al-Qur'an yang dilakukan adalah paling baik.

Perselisihan tersebut kemudian dilaporkan oleh Huzaifah bin Yaman kepada Khalifah Utsman bin Affan selanjutnya khalifah Utsman bin Affan membentuk sebuah panitia penyusun Al-Qur'an. Panitia ini diketuai oleh Zaid bin Tsabit, anggotanya Abdullah bin Zubair dan Abdurrahman bin Haris. Tugas yang dilaksanakan adalah menyalin ulang ayt-ayat Al-Qur'an dalam sebuah buku yang disebut mushaf.⁶¹

Pada saat itu Utsman bin Affan mengumpulkann para sahabat dan mengajak mereka untuk memusyawarahkan perkara tersebut. Beliau berpendapat bahwa Al-Qur'an harus ditulis dalam satu *Qira'ah* (bacaan) dan menyatukan seluruh daerah pada satu bacaan saja untuk menghentikan perselisihan dan menghindari perpecahan. Beliau meminta lembaran-lembaran Al-Qur'an yang dulu dipakai Abu Bakar Ash-Shiddiq dan memerintahkan Zaid bin Tsabit untuk mengumpulkannya. Lembaran ini dipakai Abu Bakar ketika masih hidup kemudian dipakai oleh Umar bin Khattab. Setelah Umar wafat lembaran-lembaran Al-Qur'an tersebut berada di tangan Hafshah Ummul Mukminin. Lantas Utsman memintanya dan memerintahkan Zaid bin Tsabit Al-Anshari untuk menuliskannya dengan didiktekan oleh Sa'id bin Al-'Ash Al-Umawi dengan disaksikan oleh Abdullah bin

⁶¹ Ibid, hlm. 129

Zubair Al-Asadi, dan Abdurrahman bin Harits bin Hisyam Al-Makhzumi. Beliau memerintahkan juga, jika mereka berselisih pendapat maka tulislah yang sesuai dengan bahasa Arab Quraisy.

Maka ditulislah satu mushaf Al-Qur'an untuk penduduk Syam, satu mushaf untuk penduduk Mesir, satu mushaf Al-Qur'an dikirim ke Bashrah, satu mushaf Al-Qur'an dikirim ke Kuffah, begitu juga ke Mekkah dan Yaman dan satu mushaf Al-Qur'an untuk Madinah.⁶² Semua naskah Al-Qur'an yang dikirim ke daerah-daerah itu dijadikan pedoman dalam penyalinan berikutnya di daerah masing-masing. Naskah yang ditinggal di Madinah disebut Mushaf Al-Imam atau Mushaf Utsmani.⁶³

Dikatakan Mushaf Utsmani karena ditulis berdasarkan perintah beliau, pada zaman pemerintahan beliau sebagaimana penamaan Dinar Hiraklius, karena dibuat pada masa pemerintahannya. Kemudian Utsman bin Affan mengumpulkan semua mushaf yang beredar dikalangan masyarakat yang berbeda dengan mushaf tersebut lalu membakarnya agar tidak lagi timbul perselisihan.⁶⁴

2. Renovasi Masjid Nabawi

Masjid Nabawi adalah masjid yang pertama kali didirikan oleh Nabi Muhammad SAW pada saat pertama kali tiba di Madinah dari

⁶² Al-Hafidz Ibnu Katsir, *Op, Cit*, hlm.330

⁶³ Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 130

⁶⁴ Al-Hafidz Ibnu Katsir, *Op, Cit*, hlm.330

perjalanan hijrahnya. Masjid ini pada mulanya hanya kecil dan masih sangat sederhana. Dengan semakin banyaknya jumlah umat Islam, maka khalifah Umar bin Khattab mulai memperluas masjid ini. Masjid Nabawi telah mulai dibangun sejak masa Khalifah Umar bin Khattab yang kemudian dilanjutkan merenovasinya dan diperluas oleh khalifah Utsman bin Affan.⁶⁵

Khalifah Utsman bin Affan memperluas masjid Nabawi dilakukan pada tahun 29 H. beliau memperluas dan membangunnya dengan batu kapur yang diangkut dari daerah Nakhil dan batu berukir, tiang-tiangnya dari batu bundar, atapnya dari kayu jati, panjangnya 160 hasta, lebarnya 150 hasta dan membuat 6 pintu sebagaimana pada zaman pemerintahan Umar bin Al-Khattab. Pemugaran tersebut dimulai pada bulan Rabi'ul Awwal tahun 29 H.⁶⁶

3. Pembentukan Angkatan Laut

Pada masa khalifah Utsman bin Affan, wilayah Islam sudah mencapai Afrika, Siprus, hingga Konstantinopel. Muawiyah saat itu menjabat gubernur Suriah mengusulkan dibentuknya angkatan laut. Usul itu disambut dengan baik oleh Khalifah Utsman bin Affan.⁶⁷ Kaum muslimin dengan menggunakan armada lautnya mampu melakukan perlawanan di medan air. Karena kemampuan tersebut, kaum muslimin dapat menguasai kepulauan Cyprus tahun 28 H

⁶⁵ Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 130

⁶⁶ Al-Hafidz Ibnu Katsir, *Op, Cit*, hlm.330

⁶⁷ Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 130

dibawah komando Mu'awiyah bin Abi Sufyan. Semula kepulauan Cyprus dan sekitarnya dikenal dengan samudra Romawi, tetapi sejak kepulauan Cyprus dan sekitarnya ditakhlukkan, lautan tersebut dikenal dengan lautan Islam.⁶⁸

4. Perluasan Wilayah Islam

Serangkaian penakhlukkan bangsa Arab dimotivasi oleh semangat keagamaan untuk menjadikan dunia memeluk dan mengakui Islam. Pada masa pemerintahan Khalifah Utsman bin Affan wilayah Islam semakin meluas. Wilayah perluasan dimasa khalifah Utsman bin Affan antara lain:

- a. Perluasan ke Khurasan dibawah pimpinan Sa'ad bin Ash dan Huzaifah bin Yaman.
- b. Perluasan ke Armenia yang dipimpin oleh Salam Rabi'ah Al-Bahly.
- c. Afrika Utara (Tunisia) oleh Abdullah bin Sa'ad bin Abi Sa'ad bin Abi Sarah.
- d. Penakhlukkan Ray dan Azerbaijan yang dipimpin oleh Walid bin Uqbah.⁶⁹

⁶⁸ Wahyu Ilaihi, S. Ag., MA., dan Harjani Hefni, Lc., MA., *Op, Cit*, hlm. 102

⁶⁹ Kementerian Agama, *Op, Cit*, hlm. 130

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab III ini menjelaskan tentang metodologi penelitian. Pembahasan dalam bab ini terdiri dari enam pikiran pokok yang meliputi: (a) metode pengembangan, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) uji coba produk, (e) instrument pengumpulan data, dan (f) teknik analisis data.

A. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menguji keefektifannya.¹

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji

¹ Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.164

keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.²

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah. Dengan model seseorang akan lebih memahami sesuatu dari pada melalui penjelasan- penjelasan panjang. Sebuah model dalam penelitian dan pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Ada beberapa model misalnya model konseptual, model prosedural, sistematis dan sebagainya³.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model procedural. Model procedural menurut Arifin yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.⁴ Model procedural yang digunakan dalam Pengembangan Media Pembelajaran ini adalah model Dick & Carey.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297

³ Prof.Dr.H.Punaji Setyosari, M.Ed, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm.221

⁴ Sugiyono, *Op.*, Cit., hlm. 128

Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini ada sepuluh tahap, akan tetapi yang digunakan hanya sembilan langkah pada penelitian ini antara lain:

1. *Identifying Instructional Goals*: Analisis kebutuhan (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. *Conducting Instructional Analysis*: Analisis pembelajaran (mencakup ketrampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran).
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics*: Analisis pembelajaran dan konteks (mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pembelajaran dalam latar pembelajaran).
4. *Writing Performance Objective*: Tujuan umum khusus (menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan untuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan).
5. *Developing Criterion-Referenced Test*: mengembangkan instrument (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus).
6. *Developing Instructional Strategy*: mengembangkan strategi pembelajaran (secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus).
7. *Developing and Selecting Instruction*: Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan).

8. *Designing and Conducting Formative Evaluation*: Merancang dan melakukan evaluasi formatif (dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan. Atau dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas).
9. *Revising Instruction*: Melakukan revisi (dilakukan terhadap tujuh langkah pertama, yaitu gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajara, perilaku awal untuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran).
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation*: Evaluasi sumatif (untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan disbanding dengan program lain).⁵

Berdasarkan langkah-langkah pokok pengembangan diatas, pengembang mengembangkan media pembelajaran pokok bahasan Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan Semester Genap dengan menggunakan multimedia *Autoplay*.

C. Prosedur Pengembangan

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa tahap pengembangan yang meliputi tahap analisis awal, tahap pengembangan rancangan

⁵ Prof.Dr.H.Punaji Setyosari, M.Ed, *Op.*, *Cit.*, hlm. 201

media pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, dan tahap penilaian media pembelajaran. Adapun empat tahapan pengembangan tersebut diatas akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan (*Identifying Instructional Goal*)

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap pertama yaitu tahap analisis awal, antara lain: memahami kurikulum yang dipakai di sekolah, pengembangan media yang tepat untuk pembelajaran SKI pada kurikulum tersebut, dan materi apa yang tepat digunakan sebagai bahan materi dalam media produk pengembangan.

- a. **Kajian tentang materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA**

Kajian ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang akan dikembangkan sehingga sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian. Kemudian pengembang dapat menyusun materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan secara sistematis dalam media pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam mempelajarinya.

2. Analisis Pembelajaran (*Conducting Instructional Analysis*)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi ketrampilan- ketrampilan bawaan yang harus dipelajari siswa dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus.

3. Analisis Pembelajar dan Konteks (*Identifying Entry behaviors, Characteristic*)

Isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran harus diidentifikasi. Proses tersebut membutuhkan identifikasi atas ketrampilan-ketrampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh siswa untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media yang dikembangkan. Oleh karena itu, karakteristik umum siswa sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Pengguna media pembelajaran ini adalah siswa kelas X MA. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari KI dan KD mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam diketahui bahwa pengetahuan awal dan prasyarat yang dimiliki siswa berupa pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Sejarah kebudayaan Islam yang harus mereka peroleh secara tuntas dan maksimal, karena jenjang pendidikan berkaitan dengan perkembangan psikologi individu siswa. Pengetahuan tersebut diharapkan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh para siswa.

Umumnya seorang anak yang menduduki bangku kelas X MA dipandang sebagai individu yang berada pada tahap ketidakjelasan karena mereka berada pada periode transisi. Periode transisi merupakan periode kanak-kanak menuju periode orang dewasa. Pada masa tersebut mereka melalui masa yang disebut masa remaja atau pubertas. Umumnya mereka tidak mau dikatakan sebagai anak-anak tapi jika mereka disebut sebagai orang dewasa, mereka secara riil belum siap menyandang predikat sebagai orang dewasa.

Ada perubahan-perubahan yang bersifat universal pada masa remaja, yaitu meningkatnya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikis, perubahan tubuh, perubahan minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial tertentu untuk dimainkannya yang kemudian menimbulkan masalah, berubahnya minat, perilaku, dan nilai-nilai, bersikap mendua (ambivalen) terhadap perubahan. Perubahan-perubahan tersebut akhirnya berdampak pada perkembangan fisik, kognitif, afektif, dan juga psikomotorik mereka.⁶

Siswa kelas X MA pada umumnya adalah anak dengan rentang usia 15-17 tahun. Pada usia ini, pemikiran siswa cenderung mengutamakan pemikiran yang realistis, masa dimana mereka mengembangkan kemampuan berfikir yang beraneka ragam, mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep – konsep yang diperlukan sebagai warga negara.

Terkait dengan kecakapan pada masa tersebut, seorang guru SMA/MA secara umum perlu mendorong siswa untuk mampu mengembangkan kecakapan yang mereka miliki secara maksimal. Kecakapan yang harus dikembangkan oleh setiap siswa yakni kecakapan menggali dan menentukan informasi, kecakapan mengolah informasi, dan kecakapan memecahkan masalah secara bijak. Dengan karakteristik siswa SMA/MA tersebut, diharapkan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam pada materi Kemajuan

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung:PT.Remaja Rosdakarya,2011), hlm.51

Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan dapat dikembangkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Merumuskan Tujuan Khusus Pembelajaran (*Writing Performance Objectives*)

Tahap ini menjabarkan tujuan yang masih umum kedalam tujuan yang spesifik atau khusus berupa unjuk kerja, yang merupakan tujuan khusus program atau produk, dan prosedur yang dikembangkan.

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur lainnya.

5. Mengembangkan Butir Tes Acuan Patokan (*Criterion-Referenced Test*)

Instrument tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Sebelum mendapatkan materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan melalui media pembelajaran *Autoplay*, terlebih dahulu siswa diberikan tes yang berkaitan dengan materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan. Kemudian setelah mengikuti tujuan pembelajaran, siswa mendapat materi melalui media *Autoplay*, setelah itu siswa mendapat soal evaluasi sebagai uji

kompetensi untuk melihat adanya perubahan dari sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media *Autoplay* yang telah dirancang oleh pengembang.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran (*Developing Instructional Strategy*)

Langkah selanjutnya merupakan upaya memilih, menata dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan persiapan siswa ketika mengikuti pelajaran.

7. Menyeleksi dan Mengembangkan Bahan Pembelajaran (*Developing and Selecting Instruction*)

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam ini adalah pengembangan media pembelajaran dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media pembelajaran *Autoplay* pada materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA, yang mana bentuk media pembelajaran ini disajikan berupa *audio-visual technology*.

8. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif (*Designing and Conducting Formative Evaluation*)

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi

bahan pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi pengguna bahan ajar bagi siswa. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan dalam evaluasi bagi siswa terdapat tiga tahap yang ditujukan pada uji perorangan (*one-one evaluation*), uji kelompok kecil (*small group evaluation*), dan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

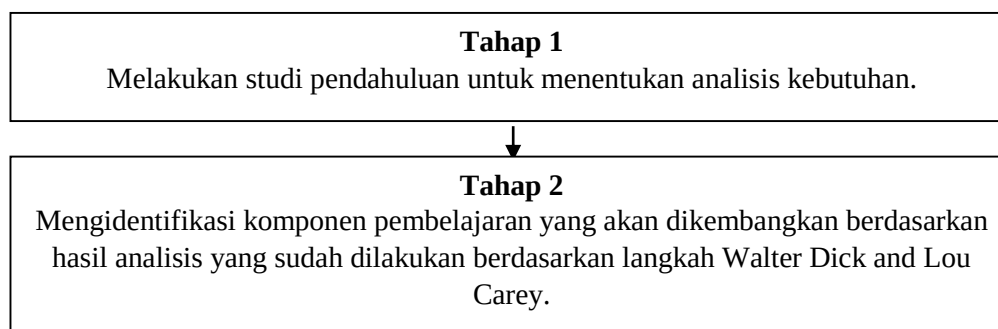
9. Merevisi Bahan Pembelajaran (*Revising Instruction*)

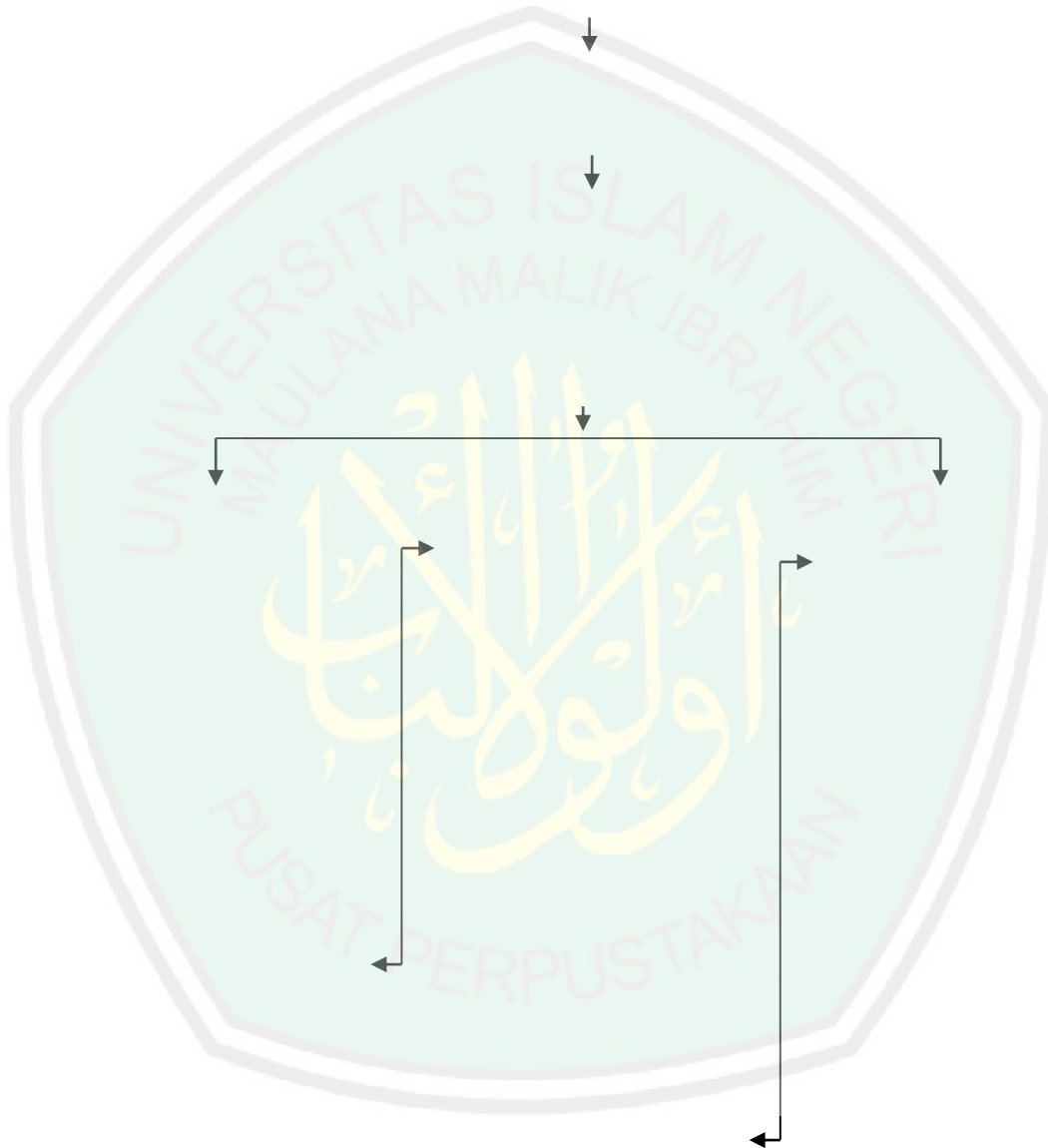
Langkah terakhir ini menurut Dick and Carey adalah langkah merevisi bahan pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun untuk memperjelas prosedur pengembangan, dapat dilihat bagan dibawah berikut:

Bagan. 3.1

Tahap Prosedur Pengembangan





D. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang dilakukan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan keefektifan,

efisiensi dan kemenarikan produk yang dihasilkan. Sebelum diujikan, produk terlebih dahulu dikonsultasikan dengan beberapa ahli, meliputi ahli materi dan ahli media pembelajaran. Setelah melalui tahap konsultasi, produk ditanggapi dan dinilai oleh guru bidang studi Sejarah kebudayaan Islam. Dalam uji coba produk ini, akan diuraikan tentang desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas, dan efektifitas produk. Produk berupa media pembelajaran sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kemenarikan, kemudahan penggunaannya dan keefektifannya. Tingkat kemenarikan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisa kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: (1) review oleh ahli bidang studi, (2) review oleh ahli desain pembelajaran, (3) uji coba perorangan, (4) uji coba kelompok kecil, (5) dan uji coba lapangan.

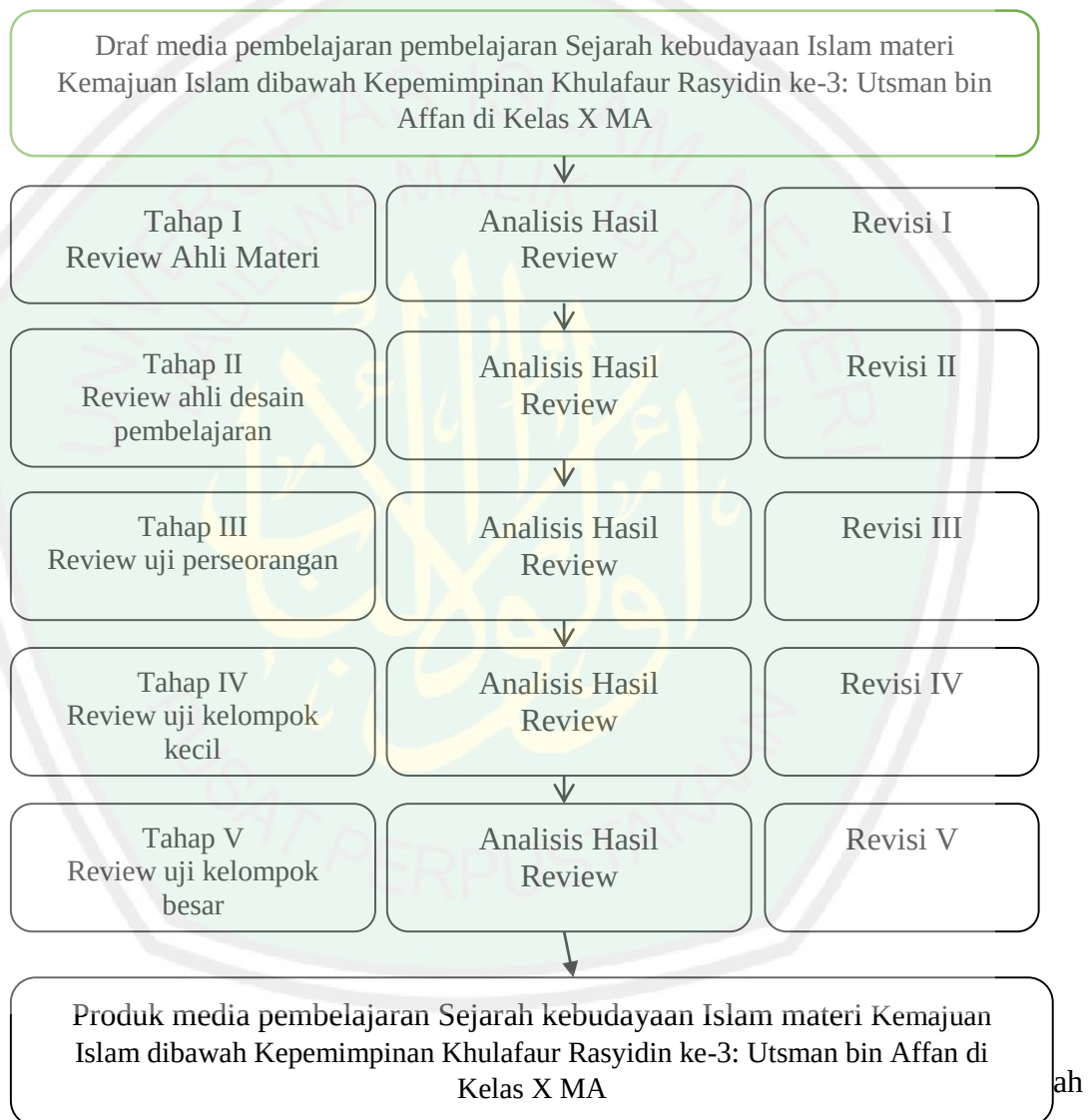
Tingkat keefektifan media pembelajaran diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap perolehan hasil belajar siswa pada saat ujian lapangan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis melalui uji T dengan perhitungan manual.

Tahap uji coba produk pengembangan ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba perorangan (*one-on-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field evaluation*).

Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan rancangan uji coba sebagai berikut:

Bagan. 3. 2

Tahap Rancangan Uji Coba



kebudayaan Islam ini adalah:

- a. Ahli Isi Bidang Studi Sejarah kebudayaan Islam

Ahli isi yang ditetapkan sebagai penguji pengembangan media pembelajaran ini adalah seorang yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan Sejarah kebudayaan Islam, yaitu Bapak Dr. H. M. Syamsul Hady, MA. Beliau adalah salah satu dosen Sejarah kebudayaan Islam di UIN Maliki Malang.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran yang ditetapkan sebagai validator adalah Ibu Umamah, M.Pd selaku dosen UIN Maliki Malang.

c. Ahli Pembelajaran Bidang studi Sejarah kebudayaan Islam kelas X MA.

Ahli pembelajaran bidang studi Sejarah kebudayaan Islam kelas X MA ditetapkan sebagai penguji media pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan. Pemilihan ahli pembelajaran bidang studi Sejarah kebudayaan Islam kelas X adalah guru bidang studi Sejarah kebudayaan Islam di kelas X-2 MAN Malang II kota Batu yang memiliki latar belakang pendidikan S1 yaitu Bapak Aslanik, S.Pd.I

d. Sasaran Pengguna Guru dan Siswa kelas X-2 MAN Malang II Kota Batu

Sasaran atau pengguna produk pengembangan adalah siswa kelas X-2 MAN Malang II Kota Batu. Sasaran yang ditetapkan sebagai subjek uji coba produk pengembangan ini meliputi:

- 1) Guru Sejarah kebudayaan Islam kelas X MAN Malang II Kota Batu dengan kriteria sebagai berikut:
 - a) Guru tersebut adalah pengajar mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan K-13
 - b) Pihak lembaga memberikan izin untuk kegiatan uji coba produk media pembelajaran pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam yang sedang dikembangkan oleh pengembang.
 - c) Kesiadaan guru mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.
- 2) Siswa MAN Malang II Kota Batu kelas X-2 angkatan 2014-2015
 - a) Tahap pertama adalah uji coba perorangan (*one-on-one evaluation*). Uji perorangan ini diwakili oleh 3 orang siswa dengan kriteria sebagai berikut:
 - (1) Mereka siswa kelas X MAN Malang II Kota Batu
 - (2) Responden dari evaluasi *one-on-one* terdiri dari 3 orang siswa ditentukan berdasarkan kriteria bahwa responden mewakili karakteristik kelompok sasaran.
 - (3) Kesiadaan siswa sebagai narasumber perolehan data dalam mengembangkan media pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam.

Uji ini dimaksudkan untuk mendapat komentar siswa tentang kemenarikan isi media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pengembang dalam uji coba perorangan ini adalah:

- (1) Pengembang menjelaskan maksud evaluasi
 - (2) Pengembang menyampaikan media pembelajaran pembelajaran yang telah dikembangkan dan instrumen penilaiannya.
 - (3) Pengembang mendorong perwakilan siswa dari uji perorangan ini untuk memberikan komentar dengan leluasa dan memberikan masukan pada produk media pembelajaran melalui instrumen yang telah disediakan.
 - (4) Pengembang mencatat komentar siswa uji coba dan mengumpulkan instrumen.
- b) Tahap kedua yaitu uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*). Responden pada uji coba ini adalah 6 orang siswa. Penentuan subyek dilakukan secara acak mewakili masing-masing kriteria peserta yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Langkah-langkah yang dilakukan pengembang dalam uji coba kelompok kecil ini adalah:

- (1) Mengumpulkan siswa yang menjadi sampel dan menjelaskan maksud uji coba kelompok kecil.

- (2) Pengembang menyampaikan bahan ajar pembelajaran yang telah dikembangkan dan instrumen penilaiannya.
 - (3) Pengembang mendorong siswa dari uji coba kelompok kecil ini untuk memberikan komentar dengan leluasa dan memberikan masukan pada produk media pembelajaran melalui instrumen yang telah disediakan.
 - (4) Mencatat komentar siswa pengguna dan menggali informasi lebih dalam melalui instrumen angket.
- c) Tahap ketiga adalah uji coba lapangan (*field evaluation*). Responden uji coba lapangan diambil dari siswa satu kelas yakni kelas X. Langkah-langkah yang dilakukan pengembang adalah sebagai berikut:
- (1) Menentukan sampel
 - (2) Mempersiapkan lingkungan dan sarana-prasarana
 - (3) Menyelenggarakan tes awal (*pre-test*)
 - (4) Melaksanakan kegiatan pembelajaran
 - (5) Menyelenggarakan tes akhir (*post-test*)
 - (6) Mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen angket

E. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrumen pengumpul data yakni berupa wawancara, angket dan tes perolehan hasil belajar, yakni tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisa dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

- a. Angket penilaian atau tanggapan dari ahli isi media pembelajaran SKI
- b. Angket penilaian atau tanggapan dari ahli desain pembelajaran SKI
- c. Angket penilaian atau tanggapan dari siswa uji coba perorangan
- d. Angket penilaian atau tanggapan dari siswa uji coba kelompok kecil
- e. Angket penilaian atau tanggapan dari uji coba lapangan
- f. Angket penilaian atau tanggapan guru SKI kelas X MAN Malang II Kota

Batu

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang menghadirkan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden, yang disampaikan dengan secara lisan antara pewawancara dan responden. Adapun wawancara

yang akan dilakukan dengan menggunakan wawancara jenis semistruktur, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila disbanding wawancara struktur.

3. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data untuk mengukur kemampua siswa, baik kemampuan awal, perkembangan atau peningkatan kemampuan selama tidak dikenai tindakan, kemampuan pada akhir siklus tindakan. Tes ini sangat beragam, dari tes sederhana yang dikenal dengan kuis, sampai dengan bentuk tes lengkap. Tes dapat dilakukan secara tertulis, lisan atau tes kinerja.⁷

Test perolehan hasil belajar merupakan tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.⁸ Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran SKI pada siswa kelas X semester ganjil materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di MAN Malang II Kota Batu

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,), hlm. 92

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm.124

F. Teknik Analisis Data

Ada tiga teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif dan analisis uji T.

1. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan menganalisa pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta menata organisasi ini pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam.

2. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran SKI bagi siswa kelas X MA.

Data- data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya dan dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka- angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau symbol.

Data dari angket merupakan data kuantitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Linkert berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui

perhitungan persentasi skor item pada setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan presentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_i$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel. 3.1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
69-84	Valid	Tidak Revisi
53-68	Cukup Valid	Sebagian Revisi
37-52	Kurang Valid	Revisi
20-36	Sangat Kurang Valid	Revisi

Berdasarkan kriteria diatas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian

validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

3. Analisa Uji-T

Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni siswa kelas X sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Teknik analisis datanya menggunakan *Dependent Sample Test*. Kriteria ujinya adalah uji T pada *Dependent Sample Test*. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:⁹

$$T_{hitung} = \frac{MD}{SE}$$

Keterangan:

t : Uji T

MD : Different ($x_2 - x_1$)

SE : Standar Error

⁹ Turmudi. *Metode Statistika*. (Malang: UIN- Press, 2008).hlm.214



BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

Bab IV ini menjelaskan tentang paparan data penelitian. Paparan data dalam pengembangan ini dibagi menjadi lima pokok pikiran yang meliputi: (a) proses pengembangan media pembelajaran, (b) deskripsi media pembelajaran hasil pengembangan, (c) hasil studi pendahuluan, (d) paparan data hasil validasi ahli, (e) paparan data hasil uji coba lapangan.

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran sesuai dengan model Dick and Carey tersusun dalam sepuluh langkah untuk menghasilkan produk yang efektif untuk pembelajaran. Langkah-langkah tersebut yaitu:

1. Analisis kebutuhan

Langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis kebutuhan antara lain:

a. Kajian Kurikulum K-13

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya menentukan materi yang harus diberikan kepada siswa, sub pokok bahasan Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan dan mengetahui materi apa saja yang telah diperoleh siswa sebelum materi tersebut, sehingga pengembang dapat menentukan beberapa kompetensi dasar minimal yang harus dikuasai siswa. Tujuan

yang lain adalah agar pengembang dapat membuat jalinan antar topik atau antar pokok bahasan yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan kurikulum 2013, materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan untuk siswa MA kelas X mencakup materi sebagai berikut.

1) KI (Kompetensi Inti)

KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong-royong), kerja sama, toleran, damai, responsive, dan proaktif serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI-4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

2) KD (Kompetensi Dasar)

- 1.1. Meyakini bahwa berdakwah adalah kewajiban setiap muslim
- 1.2. Menghayati pola kepemimpinan Khulafaurrasyidin sebagai implementasi dari kewajiban berdakwah
- 1.3. Menyadari pentingnya perilaku istiqamah dari perjuangan Khulafaurrasyidin sebagai implementasi akhlakul karimah
- 1.4. Mengambil ibrah dari kepemimpinan Khulafaurrasyidin ketika menjadi pemimpin Negara
- 1.5. Menghayati sikap Zuhud Khalifah Utsman bin Affan pada saat menjadi Khalifah masa Khulafaurrasyidin
- 2.2 Meneladani sikap tekun Sahabat Utsman bin Affan dalam hal beribadah.
- 2.4 Memiliki sikap semangat ukhuwah sebagai implementasi dari pemahaman strategi dakwah untuk masa sekarang dan akan datang.
- 3.1 Mendeskripsikan proses pemilihan Khulafaurrasyidin
- 3.2 Mendeskripsikan strategi dakwah Khulafaurrasyidin
- 3.3 Memahami prestasi pemerintahan Khulafaurrasyidin
- 3.4 Memahami substansi dakwah Khulafaurrasyidin

3.5 Menganalisis kebijakan pemerintahan Khulafaurrasyidin

3.6 Mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi masa pemerintahan Khulafaurrasyidin

4.3 Metakan factor-faktor keberhasilan Khulafaurrasyidin dalam mengembangkan Islam

3) Indikator

- a) Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai oleh Khalifah Utsman bin Affan.
- b) Menjelaskan prestasi Khalifah Utsman bin Affan yang menonjol.
- c) Menjelaskan hikmah yang dapat diambil dari prestasi yang diraih oleh Khalifah Utsman bin Affan.
- d) Mengkaitkan prestasi Khalifah Utsman bin Affan dengan perkembangan kondisi sekarang.
- e) Menjelaskan gaya kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan
- f) Mengidentifikasi gaya kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan.
- g) Menjelaskan kisah ketegasan Khalifah Utsman bin Affan dalam menstabilkan keadaan Islam dan perluasan wilayah Islam.

b. Kajian Multimedia Autoplay

Kajian dilakukan bertujuan untuk mempermudah pengembangan dalam menentukan isi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dan pengembang dapat menyusun tampilan semenarik mungkin dan tetap menyesuaikan materi dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pemahaman mengenai multimedia *Autoplay*, multimedia *Autoplay* adalah salah satu hal yang menyenangkan bagi siswa sehingga media ini bisa menekankan pada pembelajaran aktif, menarik dan menyenangkan. Pengembang lebih mengedepankan desain yang menarik sehingga nantinya diharapkan siswa lebih merespon materi yang disampaikan oleh guru. Setelah siswa merespon dan merasa tertarik tentu saja mereka akan semangat dalam mendengarkan penjelasan guru, hal tersebut akan menambah pemahaman siswa. Berangkat dari pemahaman, setelah siswa paham dengan materi yang disampaikan guru, nantinya akan mempermudah siswa pada saat evaluasi dengan memberikan soal-soal baik tertulis maupun lisan.

c. Kajian tentang materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA

Kajian ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang akan dikembangkan sehingga sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian. Kemudian pengembang

dapat menyusun materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan secara sistematis dalam media pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam mempelajarinya.

2. Analisis pembelajaran

Analisis pembelajaran mencakup ketrampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran SKI siswa kelas X-2 dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa aktif mengikutinya. Proses pembelajaran menggunakan produk pengembangan media berupa produk multimedia ini memang awalnya sedikit mengalami kesulitan dikarenakan waktu yang hanya satu jam pelajaran (45 menit) harus terpotong untuk mengkondisikan siswa terlebih dahulu, namun setelah siswa diberikan soal pre-test keadaan sudah mulai tenang dan para siswa pun sudah mulai mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

3. Analisis pebelajar dan konteks

Pengguna media pembelajaran ini adalah siswa kelas X MA. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari KI dan KD mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam diketahui bahwa pengetahuan awal dan prasyarat yang dimiliki siswa berupa pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Sejarah kebudayaan Islam yang harus mereka peroleh secara tuntas dan maksimal, karena jenjang pendidikan berkaitan dengan perkembangan psikologi individu siswa. Pengetahuan tersebut

diharapkan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh para siswa.

Umumnya seorang anak yang menduduki bangku kelas X MA dipandang sebagai individu yang berada pada tahap ketidakjelasan karena mereka berada pada periode transisi. Periode transisi merupakan periode kanak-kanak menuju periode orang dewasa. Pada masa tersebut mereka melalui masa yang disebut masa remaja atau pubertas. Umumnya mereka tidak mau dikatakan sebagai anak-anak tapi jika mereka disebut sebagai orang dewasa, mereka secara riil belum siap menyandang predikat sebagai orang dewasa.

Ada perubahan-perubahan yang bersifat universal pada masa remaja, yaitu meningkatnya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikis, perubahan tubuh, perubahan minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial tertentu untuk dimainkannya yang kemudian menimbulkan masalah, berubahnya minat, perilaku, dan nilai-nilai, bersikap mendua (ambivalen) terhadap perubahan. Perubahan-perubahan tersebut akhirnya berdampak pada perkembangan fisik, kognitif, afektif, dan juga psikomotorik mereka.

Siswa kelas X MA pada umumnya adalah anak dengan rentang usia 15-17 tahun. Pada usia ini, pemikiran siswa cenderung mengutamakan pemikiran yang realistis, masa dimana mereka mengembangkan kemampuan berfikir yang beraneka ragam, mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep – konsep yang diperlukan sebagai warga negara.

Terkait dengan kecakapan pada masa tersebut, seorang guru SMA/MA secara umum perlu mendorong siswa untuk mampu mengembangkan kecakapan yang mereka miliki secara maksimal. Kecakapan yang harus dikembangkan oleh setiap siswa yakni kecakapan menggali dan menentukan informasi, kecakapan mengolah informasi, dan kecakapan memecahkan masalah secara bijak. Dengan karakteristik siswa SMA/MA tersebut, diharapkan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam pada materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan dapat dikembangkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tujuan Umum khusus

Hasil analisis pembelajaran menjelaskan bahwa dari rumusan tujuan umum pembelajaran, identifikasi karakteristik, dan kemampuan awal sasaran siswa kelas X MA, dapat ditetapkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan
- b. Menunjukkan prestasi-prestasi yang telah dicapai oleh Khalifah Utsman bin Affan pada masa pemerintahannya.
- c. Mengaitkan prestasi Khalifah Utsman bin Affan dengan perkembangan kondisi saat sekarang

Mengambil ibrah dari prestasi yang diraih oleh Khalifah Utsman bin Affan.

5. Pengembangan instrumen

Instrument tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun oleh pengembang.

Bentuk tes tujuan khusus:

- a. Bagaimana model kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan?
- b. Apakah prestasi yang beliau capai pada masa pemerintahannya?
- c. Sebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa pemerintahan Khalifah Utsman bin Affan!
- d. Apa ibrah yang dapat dipetik dari perjuangan kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan?

6. Pengembangan strategi

Strategi pembelajaran yang dikembangkan pada penggunaan produk pengembangan media berupa autoplay ini adalah strategi inquiry. Strategi ini mendorong siswa untuk lebih mandiri dan kritis dalam mengikuti pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi aktif dan kegiatan pembelajaran lebih menarik karena para siswa berusaha mencari tau sendiri mengenai materi yang dipelajarinya. Langkah-langkah dari strategi inquiry adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pra-pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran meliputi:

- 1) Kegiatan inti dilakukan untuk mengetahui karakter awal siswa yang berkaitan dengan kemampuan awal siswa sebelum melalui pelajaran dengan memberikan apresiasi dan pretest.
 - 2) Menimbulkan motivasi belajar siswa. Hal ini sangat penting untuk siswa agar dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya. Selain itu, kegiatan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Biasanya kegiatan ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan mata pelajaran yang akan disampaikan.
 - 3) Penyampaian kerangka isi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kerangka isi materi pelajaran.
- b. Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian isi bahan ajar yang harus diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan. Dalam kegiatan penyajian informasi atau penyampaian isi materi pembelajaran dilakukan sebagai berikut:
- 1) Pertama, siswa diajak mengaitkan pengetahuan yang telah didapat sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari.
 - 2) Kedua, kemudian guru memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran yang terdapat pada media pembelajaran.

- 3) Ketiga, salah satu siswa diminta untuk menyebutkan tentang pengalaman yang pernah dialaminya sesuai dengan topic pembahasan.
- 4) Keempat, siswa diajak mendiskusikan dan tanya jawab dengan mengidentifikasi berbagai macam contoh yang telah ditimbulkan.
- 5) Kelima, refleksi dari siswa dan guru.

c. Peran siswa, yakni mengupayakan keterlibatan mental siswa. Dalam artian dalam kegiatan pembelajaran harus dapat melibatkan peran aktif dari siswa agar suasana kelas menjadi hidup. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran yakni “*Looking Slide by Doing*” dan dapat mengkombinasikan dengan strategi lain yang relevan. Pada dasarnya teknologi berbasis computer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instructed* (pengajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drill and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi, dan basis data. Secara rinci, strategi ini bisa dilihat dengan aktifitas sebagai berikut:

- 1) Sebelum guru memberi materi, guru memberikan stimulus tentang materi yang akan disampaikan.

- 2) Guru memperlihatkan materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan dengan menggunakan LCD
 - 3) Dalam waktu yang ditentukan, siswa menyimak materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan tersebut.
 - 4) Guru memberikan soal kepada siswa yang dihubungkan melalui LCD
 - 5) Soal diberikan kepada siswa untuk dikerjakan.
 - 6) Setelah kegiatan tersebut, siswa diajak untuk mencatat dan mendiskusikan hasil jawaban yang tersedia.
 - 7) Kegiatan tersebut diatas dapat dilakukan secara berulang-ulang bergantung pada waktu yang tersedia.
- d. Kegiatan penutup pembelajaran, dapat menggunakan strategi pemberian evaluasi atau disebut post-tes untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian siswa terhadap materi yang diberikan.
- 7. Pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran**

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam ini adalah pengembangan media pembelajaran dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media pembelajaran *Autoplay* pada materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin

Affan di kelas X MA, yang mana bentuk media pembelajaran ini disajikan berupa *audio-visual technology*

8. Perancangan dan pelaksanaan evaluasi formatif

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi pengguna bahan ajar bagi siswa. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan dalam evaluasi bagi siswa terdapat tiga tahap yang ditujukan pada uji perorangan (*one-one evaluation*), uji kelompok kecil (*small group evaluation*), dan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

9. Pelaksanaan revisi

Langkah-langkah procedural dalam penelitian dan pengembangan yang diklasifikasikan oleh Walter Dick dan Lau Carey ini yakni ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode deskriptif, evaluative, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi tersebut mencakup:

- a. Kondisi produk yang sudah ada sebagai media pembanding atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan.

- b. Kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, siswa, dan pengguna lainnya.
- c. Kondisi factor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana-prasarana, pengelolaan.

Metode evaluative digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Pada mulanya, penelitian ini dilakukann dengan menghimpun data awal tentang kondisi buku teks yang dipakai oleh MA termaksud untuk direview, kemudian menganalisis kondisi siswa yakni siswa MA termaksud sebelum dilakukan uji coba kemudian mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran yang sudah berlangsung dengan pemakaian media tersebut, termasuk didalamnya menganalisis kebutuhan siswa kemudian menghasilkan produk dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba dan tahap terakhir adalah menguji kemenarikan, keefektifan media pembelajaran yang akan dihasilkan dalam penelitian ini, dan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran dalam penelitian ini

B. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat terdiri dari multimedia pembelajaran berupa multimedia *Autoplay* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kemajuan Islam di bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan untuk siswa kelas X MA. Multimedia *Autoplay* terdiri dari beberapa komponen yang dapat di lihat. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut:

a. Halaman depan / Cover

Halaman depan/ cover pada multimedia berisi judul materi pembelajaran yaitu: “Kemajuan Islam di Bawah kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khifah Utsman bin Affan”. Judul materi tersebut ditayangkan dengan disertai ilustrasi musik.



b. Petunjuk Media Pembelajaran

Petunjuk media pembelajaran berisi tombol-tombol kontrol pengoperasian yang terdapat dalam multimedia *Autoplay*. Tombol-tombol tersebut meliputi tombol untuk memulai media pembelajaran, tombol untuk menuju ke halaman profil penyusun, tombol untuk keluar dari media pembelajaran, tombol kembali ke menu utama/home, tombol untuk menuju ke halaman gambar, dan tombol untuk kembali ke halaman materi utama. Berikut tombol-tombol tersebut secara berurutan:



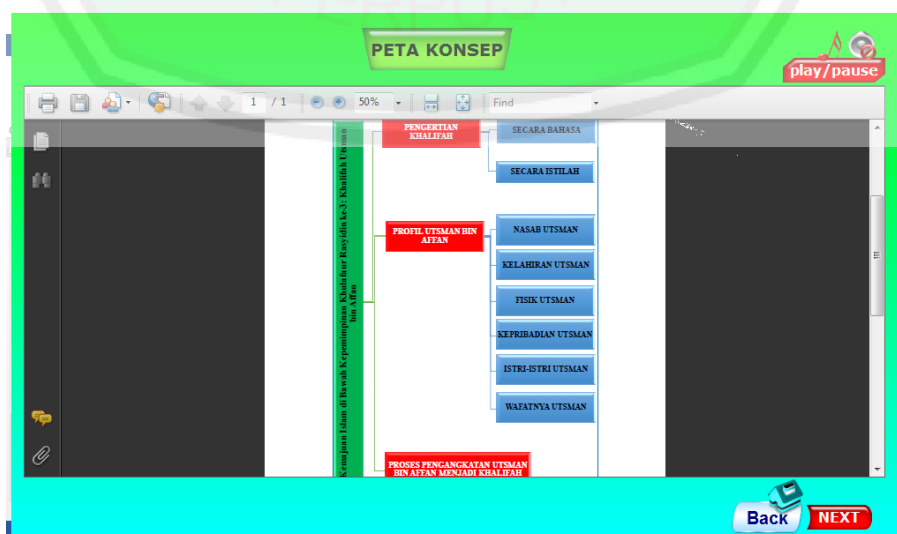
c. Rincian KI, KD, dan Indikator Pencapaian

Halaman ini berisi rincian dari Kompetensi Inti/ KI, Kompetensi Dasar/ KD, dan indikator yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran. Berikut sistematika tampilan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang ditampilkan dalam media pembelajaran.



d. Halaman peta konsep

Halaman ini berisi tentang peta konsep mengenai point-point materi yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* meliputi Pengertian Khalifah, Profil Khalifah Utsman bin Affan, Proses Pengangkatan Utsman bin Affan sebagai Khalifah, Kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan, Prestasi Khalifah Utsman bin Affan, dan Ibrah yang dapat di ambil dari Khalifah Utsman bin Affan.



e. Halaman Menu/Home

Halaman menu / home berisi menu panduan penggunaan media, menu KI/KD, menu peta konsep, menu materi utama, menu evaluasi, menu profil pengembang, dan menu daftar rujukan. Berikut sistematika tampilan isi halaman menu / home.



f. Halaman Materi Utama

Halaman materi utama pada multimedia *Autoplay* berisi tentang keseluruhan materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan yang terdapat pada multimedia *Autoplay*, halaman evaluasi, dan halaman sumber belajar.

1) Materi

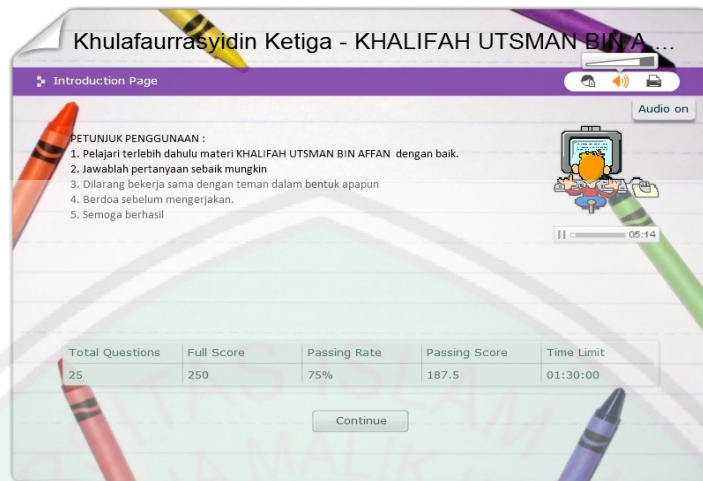
Halaman materi berisi tentang profil Utsman bin Affan, pengertian Khalifah, proses pengangkatn Utsman bin Affan menjadi Khalifah, Kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan, Prestasi

khalifah Utsman bin Affan, ibrah yang dapat diambil dari kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan. Halaman materi ini dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung serta video penunjang materi.



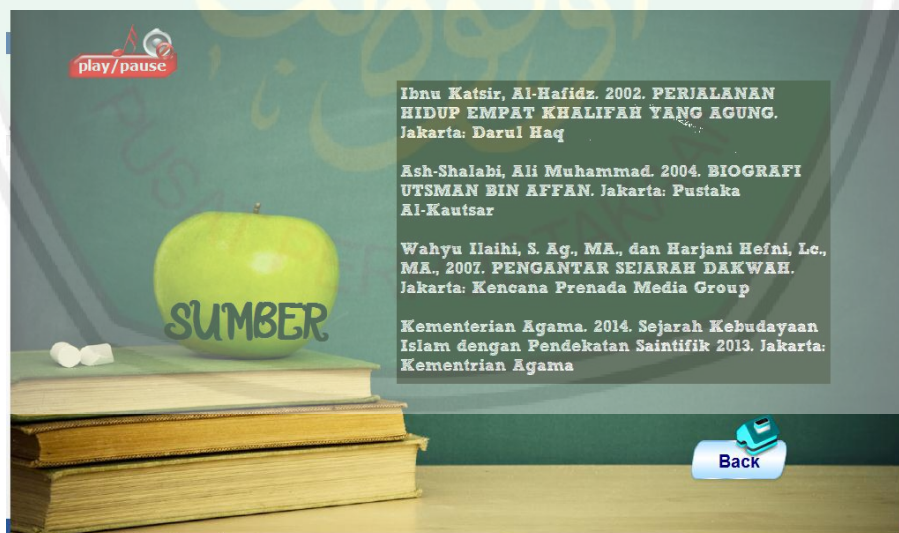
2) Evaluasi

Halaman evaluasi menyajikan latihan soal yang akan dikerjakan siswa. Soal-soal yang terdapat dalam halaman evaluasi berkaitan dengan materi Kemajuan Islam di Bawah kepemimpin Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman in Affan. Soal-soal ini disusun agar siswa lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan.



3) Daftar Rujukan

Halaman daftar rujukan menyajikan rujukan-rujukan yang digunakan pengembang media untuk menyusun materi dalam multimedia *Autoplay*.



C. Hasil Studi Pendahuluan

Latar belakang penelitian ini terkait dengan masalah-masalah mendasar dalam proses pembelajaran yang merupakan unsur terpenting dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun masalah mendasar dalam penelitian ini *pertama*, berupa kondisi siswa yang merasa bosan pada saat kegiatan belajar-mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung. Hal ini berakibat siswa menjadi ramai dikelas, atau bahkan tidur di dalam kelas. Kondisi ini membuat mereka kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas sehingga prestasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi rendah. *Kedua*, minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan buku cetak dan LKS yang didalamnya hanya terdapat teks-teks monoton dan hanya memberikan sedikit ilustrasi gambar sebagai media sekaligus sebagai sumber belajar siswa yang menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar SKI dan tidak terjadi suasana aktif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi riil yang ada di lapangan dengan kondisi ideal yang dimaksud. Kondisi ideal yang dimaksud adalah meliputi: (1) tersedianya media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan karakteristik bidang Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil pendidikan yang komprehensif baik dari aspek kognitif/ pengetahuan, afektif/ sikap maupun psikomotorik sehingga diharapkan dapat

menumbuhkan kesadaran dalam pembelajaran (2) hadirnya media pembelajaran yang mengakomodir faktor-faktor yang diharapkan ada dalam sebuah media pembelajaran yang baik dan efektif, (3) mengatasi kondisi pembelajaran SKI melalui ketersediaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan pembelajaran di sekolah.

Pendahuluan yang sudah dilakukan mengidentifikasi bahwa media pembelajaran SKI yang sudah dipakai dalam proses belajar adalah media cetak, yaitu buku SKI dari Kemenag. Adapun hasil ketika melakukan review terhadap media tersebut ditemukan bahwa media tersebut kurang efektif karena media tersebut hanya menyajikan materi pembelajaran berupa tes-teks monoton sehingga siswa enggan untuk mempelajarinya. Semestinya yang diharapkan dalam media tersebut adalah ketika mampu memberikan ilustrasi-ilustrasi dalam bentuk contoh-contoh yang konkret atau real sehingga dapat lebih interaktif bagi penggunanya.

Hasil temuan yang ditemukan penulis dari studi pendahuluan mengasumsikan bahwa pengembangan terhadap media pembelajaran SKI melalui multimedia *Autoplay* sesuai dengan karakteristik konsep bidang Sejarah Kebudayaan Islam .

D. Paparan Data Hasil Validasi Ahli

Validasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 21 April sampai tanggal 06 Juni 2015. Data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua macam, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil quisioner berupa angket yang diberikan kepada Tim Ahli pada saat proses validasi media berlangsung. Data kualitatif didapatkan dari kritik, saran, dan masukan dari Tim Ahli yang dicantumkan pada Kolom Kritik dan Saran yang tertera pada angket. Untuk angket validasi ahli media penskoran nilai adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

Sedangkan untuk angket validasi ahli materi dan guru kelas X MA, kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi dan Guru Kelas X MA

Jawaban	Skor
A	5
B	4
C	3
D	2
E	1

1. Validasi Ahli Materi Mata Pelajaran

a. Penyajian Data

Produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui multimedia *Autoplay* diserahkan kepada tim ahli materi mata pelajaran untuk diuji tingkat kevalidan materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran. Adapun data hasil validasi Ahli materi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut

a) Sebelum Revisi

Tabel 4.3

Data penilaian Ahli Materi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Utsman bin Affan dengan menggunakan Multimedia *Autoplay* untuk siswa MA Kelas X oleh ahli materi sebelum revisi

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Persen (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1	Rumusan topic pada media pembelajaran	4	5	80	valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media	4	5	80	valid	Tidak revisi
3	Rumusan Kompetensi dasar pada media pembelajaran sesuai dengan rumusan indikator	3	5	60	Cukup valid	Revisi sebagian
4	Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran	3	5	60	Cukup valid	Revisi sebagian
6	Ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi

7	Materi yang disajikan melalui media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80	valid	Tidak revisi
9	Istrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	5	80	valid	Tidak revisi
10	Materi dalam multimedia <i>Autoplay</i> sudah sesuai dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam ?	4	5	80	valid	Tidak revisi
Jumlah		38	50	76	valid	Tidak revisi

b) Setelah revisi

Tabel 4.4

Data Penilaian Ahli Materi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khalifah Utsman bin Affan dengan Menggunakan Multimedia Autoplay untuk Siswa MA Kelas X oleh Ahli Materi setelah Revisi

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Persen (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1	Rumusan topic pada media pembelajaran	4	5	80	valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media	4	5	80	valid	Tidak revisi
3	Rumusan Kompetensi dasar pada media pembelajaran sesuai dengan rumusan indikator	5	5	100	Cukup valid	Tidak revisi
4	Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi
7	Materi yang disajikan melalui media pembelajaran dapat	4	5	80	Valid	Tidak revisi

	meningkatkan prestasi belajar siswa					
8	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80	valid	Tidak revisi
9	Istrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	5	80	valid	Tidak revisi
10	Materi dalam multimedia <i>Autoplay</i> sudah sesuai dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam ?	4	5	80	valid	Tidak revisi
Jumlah		41	50	82	valid	Tidak revisi

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli materi diambil dari masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh validator ahli media melalui form kritik dan saran yang tertera dalam kuisioner berbentuk angket mengenai materi pada media pembelajaran saejarah kebudayaan islam. Masukan, saran, dan komentar disajikan dalam pernyataan terbuka. Data kualitatif ini dipaparkan sebagai berikut.

a) Sebelum Revisi

Tabel 4.5
Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam sebelum revisi produk

Komponen/ posisi	Deskripsi data	Saran/ komentar
Keseluruhan		Secara keseluruhan isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang ada pada media dan sumber belajar yang dipakai oleh sekolah sebelumnya.
Kesesuaian indicator dengan kompetensi dasar	Indicator pembelajaran kurang sistematis	Dalam merumuskan indicator pembelajaran, harus sistematis dari materi yang sederhana atau umum, ke materi yang lebih kompleks
Sistematika uraian isi pembelajaran	Urutan isi pembelajaran	Memperbaiki urutan isi pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran , yaitu dimulai dari biografi Khalifah Utsman bin Affan, kemudian

		selanjutnya adalah Proses Pengangkatan Utsman bin Affan menjadi Khalifah, Kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan, Prestasi Khalifah Utsman bin Affan, Wafatnya Utsman bin Affan, dan kemudian Ibrah dari kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan
--	--	---

b) Setelah Revisi

Tabel 4.6

Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam

Komponen/ posisi	Deskripsi data	Saran/ komentar
Keseluruhan		Secara keseluruhan isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang ada pada media dan sumber belajar yang dipakai oleh sekolah sebelumnya.
Kesesuaian indicator dengan kompetensi dasar	Rumusan Indicator pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan sudah sistematis	Rumusan indicator pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar, selain itu rumusan indicator jug asudah sistematis dari materi yang harus dipahami siswa secara umum atau global menuju materi yang harus dicapai siswa secara kompleks dan mendalam sehingga

		memudahkan siswa dalam belajar
Sistematika uraian isi pembelajaran	Urutan isi pembelajaran	Urutan isi pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran sudah sistematis, yaitu dimulai dari biografi Khalifah Utsman bin Affan, kemudian selanjutnya adalah Proses Pengangkatan Utsman bin Affan menjadi Khalifah, Kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan, Prestasi Khalifah Utsman bin Affan, Wafatnya Utsman bin Affan, dan kemudian Ibrah dari kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan.

b. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul dan sudah dipaparkan dalam penyajian data kemudian di analisis. Berikut penjelasan mengenai analisis data validasi produk pada ahli materi pembelajaran SKI.

1) Analisis Data Kuantitatif

a) Sebelum revisi

Cara mengetahui kevalidan isi materi dari produk pengembangan media dapat dilakukan dengan menghitung prosentase angket yang telah diberikan kepada tim ahli materi.

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{\sum \text{bobot jawaban penilaian}}{\sum \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{50} \times 100\% \\
 &= 78 \%
 \end{aligned}$$

Analisis Butir Angket:

- (1) Poin pertama tentang kesesuaian rumusan topic dengan isi materi pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (2) Point kedua tentang kesesuaian materi yang disajikan dalam media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (3) Point ketiga tentang kesesuaian rumusan kompetensi dasar dengan rumusan indikator dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 60 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan revisi sebagian.
- (4) Point keempat tentang kesesuaian isi materi dalam dengan kurikulum 2013 dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (5) Point kelima tentang kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 60 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan revisi sebagian.

- (6) Point keenam tentang ruang lingkup materi pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (7) Point ketujuh tentang keefektifan materi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (8) Point kedelapan tentang kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dengan tingkat pemahaman siswa pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan validasi
- (9) Point kesembilan tentang ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dalam mengukur kemampuan siswa pada media mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid.
- (10) Point kesepuluh tentang kesesuaian materi dalam multimedia *Autoplay* dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid.

Analisis data pada table 4.5 menunjukan data hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Utsman bin Affan

di kelas X MA adalah baik, dengan persen kevalidan sebesar 78%.

Analisi butir angket pada table di atas menyatakan valid pada point 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, dan 10 sedangkan pada point 3 dan 5 dinyatakan cukup valid sehingga harus dilakukan revisi sebagian pada point-point tersebut.

Melihat masih adanya point-point yang cukup valid, yaitu pada point ke-3 tentang kesesuaian rumusan kompetensi dasar dengan rumusan indikator dalam media, dan point 5 tentang kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran pada media, maka kedua point tersebut perlu direvisi dan hasil revisi diserahkan kepada ahli media desain media untuk kembali diuji validitasnya.

b) Setelah revisi

Data setelah peneliti melakukan revisi produk dan melakukan uji validasi kembali pada tim ahli bidang materi pembelajaran dianalisis sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{\sum \text{bobot jawaban penilaian}}{\sum \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{41}{50} \times 100\% \\
 &= 82 \%
 \end{aligned}$$

Analisis Butir Angket:

- (1) Poin pertama tentang kesesuaian rumusan topic dengan isi materi pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (2) Point kedua tentang kesesuaian materi yang disajikan dalam media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (3) Point ketiga tentang kesesuaian rumusan kompetensi dasar pada dengan rumusan indikator dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid
- (4) Point keempat tentang kesesuaian isi materi dalam dengan kurikulum 2013 dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (5) Point kelima tentang kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (6) Point keenam tentang ruang lingkup materi pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid

- (7) Point ketujuh tentang keefektifan materi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- (8) Point kedelapan tentang kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dengan tingkat pemahaman siswa pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan validasi
- (9) Point kesembilan tentang ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dalam mengukur kemampuan siswa pada media mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid.
- (10) Point kesepuluh tentang kesesuaian materi dalam multimedia *Autoplay* dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid.

Analisis data pada table 4.5 menunjukkan data hasil validasi ahli materi pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Utsman bin Affan melalui multimedia *Autoplay* di kelas X MA adalah Valid, sebelumnya pada validasi pertama masih ada beberapa item yang kurang valid, yaitu pada point 3 tentang kesesuaian rumusan kompetensi dasar dengan rumusan

indikator dalam media dan pada point 5 tentang kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran pada media. Prosentase pada point ke 3 dan point ke 5 sebelum revisi adalah 60%. Ini menyatakan bahwa pada point-point tersebut tingkat ke-validan nya adalah cukup valid dan masih memerlukan revisi sebagian. Setelah di revisi dan di validasi kembali, point tersebut menunjukkan peningkatan prosentase yakni pada point ke-3 prosentasenya meningkat menjadi 100% (sangat valid) dan pada point ke 5 prosentasenya meningkat menjadi 80% (valid).

2) Analisis Data Kualitatif

a) Sebelum Revisi

Hasil masukan, saran, dan komentar ahli bidang materi pembelajaran menunjukkan bahwa dalam pengembangan media masih memerlukan revisi kembali mengenai isi materi dalam media pembelajaran, khususnya pada kesesuaian indikator belajar dengan kompetensi dasar pembelajaran., dan juga pada sistematika uraian materi pembelajarannya dan di uji kembali kevalidannya.

b) Setelah Revisi

Hasil masukan, saran, dan komentar ahli bidang materi pembelajaran menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dalam bidang isi materi sudah valid dan tidak revisi. Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi

dengan ahli isi materi di jadikan landasan untuk menyempurnakan komponen media pembelajaran dan isi materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .

2. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain media pembelajaran berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA materi Khalifah Utsman bin Affan melalui multimedia *Autoplay* diajukan melalui metode Kuesioner dengan instrumen angket. Adapun data hasil validasi Ahli materi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Data

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi produk pengembangan media oleh ahli desain media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Sebelum revisi

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Terhadap Multimedia *Autoplay*
pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khalifah Utsman
bin Affan di Kelas X MA

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Persen (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1	Desain Cover sesuai dengan materi	4	5	80	valid	tidak revisi
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai	4	5	80	valid	tidak revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai	3	5	60	Cukup valid	revisi sebagian
4	Gambar dan video pada media sesuai dengan materi	4	5	80	valid valid	Tidak revisi
5	Gambar dan video yang digunakan menarik minat siswa	5	5	100	Sangat valid	tidak revisi
6	Tampilan pada multimedia <i>Autoplay</i> sudah menarik dan dekat dengan siswa	4	5	80	valid	Tidak Revisi
7	Ilustrasi gambar dan	5	5	100	valid	tidak revisi

	video dalam multimedia <i>Autoplay</i> memperjelas materi					
8	Ukuran dan tata letak gambar pada media tepat	3	5	60	Cukup valid	Revisi sebagian
9	Warna background pada media tidak kontras dengan warna tulisan	4	5	80	valid	revisi
10	Istrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi siswa	4	5	80	valid	Tidak revisi
	Jumlah	40	50	80	valid	tidak revisi

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

b) Setelah revisi

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Terhadap Multimedia *Autoplay*
pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khalifah Utsman
bin Affan di Kelas X MA

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Persen (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1	Desain Cover sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	tidak revisi
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai	5	5	100	Sangat Valid	tidak revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai	5	5	100	Sangat valid	revisi sebagian
4	Gambar dan video pada media sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
5	Gambar dan video yang digunakan menarik minat siswa	5	5	100	Sangat valid	tidak revisi
6	Tampilan pada multimedia <i>Autoplay</i> sudah menarik dan dekat dengan siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

7	Ilustrasi gambar dan video dalam multimedia <i>Autoplay</i> memperjelas materi	5	5	100	Sangat Valid	tidak revisi
8	Ukuran dan tata letak gambar pada media tepat	4	5	100	Valid	Revisi sebagian
9	Warna background pada media tidak kontras dengan warna tulisan	4	5	80	Valid	revisi
10	Istrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi siswa	5	5	80	Valid	Tidak revisi
	Jumlah	48	50	96	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

2) Data kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli desain media pembelajaran diambil dari masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh validator ahli desain media pembelajaran melalui form kritik dan saran yang tertera dalam kuisioner berbentuk angket mengenai materi pada media pembelajaran saejarah kebudayaan islam. Masukan, saran, dan komentar disajikan dalam pernyataan terbuka. Data kualitatif ini dipaparkan sebagai berikut:

a) Sebelum revisi

Tabel 4.9
Ikhtisar data penilaian dan review ahli desain media

Komponen/ posisi	Deskripsi data	Saran/ komentar
Keseluruhan		Secara keseluruhan desain media sudah baik.
Font	Ukuran font	Ukuran font pada media harus disesuaikan dengan background media dan juga pada saat menentukan ukuran font harus diperhitungkan apakah ukuran font tersebut dapat dilihat dari jarak pandang siswa dalam kelas secara menyeluruh atau tidak.
Ukuran dan tata letak gambar	Ukuran dan tata letak gambar pada slide "home"	Dalam slide home, ukuran dan tata letak gambar harus sesuai dengan sistematika sub-sub materi pembelajaran sehingga tidak terkesan rancu.

b) Setelah revisi

Tabel 4. 10
Ikhtisar data penilaian dan review ahli desain media

Komponen/ posisi	Deskripsi data	Saran/ komentar
Keseluruhan		Secara keseluruhan desain media sudah baik.
Font	Ukuran font	Ukuran font pada media sudah disesuaikan dengan background media dan juga pada saat menentukan ukuran font sudah diperhitungkan apakah ukuran font tersebut dapat dilihat dari jarak pandang siswa dalam kelas secara menyeluruh atau tidak.
Ukuran dan tata letak gambar	Ukuran dan tata letak gambar pada slide “home”	Dalam slide home, ukuran dan tata letak gambar sudah disesuaikan dengan sistematika/urutan sub-sub materi pembelajaran sehingga tidak terkesan rancu.

b. Analisis Data

1) Data Kuantitatif

a) Sebelum revisi

Cara mengetahui kevalidan desain media dari produk pengembangan media dapat dilakukan dengan menghitung prosentase angket yang telah diberikan kepada tim ahli materi.

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{\sum \text{bobot jawaban penilaian}}{\sum \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\%
 \end{aligned}$$

$$= \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Analisis Butir Angket:

- (1) Poin pertama tentang kesesuaian desain cover dengan isi materi mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid
- (2) Point kedua tentang kesesuaian jenis huruf yang digunakan mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid
- (3) Point ketiga tentang kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 60 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan revisi sebagian.
- (4) Point keempat tentang kesesuaian gambar dan video yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* dengan isi materi mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid
- (5) Point kelima tentang kemenarikan gambar dan video yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- (6) Point keenam tentang kemenarikan tampilan yang terdapat pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid

- (7) Point ketujuh tentang kejelasan ilustrasi gambar dan video terhadap materi mendapatkan prosentase sebesar 100% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- (8) Point kedelapan tentang kesesuaian ukuran dan tata letak gambar pada media mendapatkan prosentase sebesar 60 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan revisi sebagian.
- (9) Point kesembilan tentang kesesuaian warna background dengan warna tulisan pada media mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid.
- (10) Point kesepuluh tentang ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid.

Analisis data hasil validasi ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA adalah baik, dengan persen kevalidan sebesar 80%.

Analisi butir angket pada table di atas menyatakan sangat valid pada point 5 dan 7, valid pada point 1, 2, 4, 6, 9, dan 10, sedangkan pada point 3 dan 8 dinyatakan cukup valid sehingga harus dilakukan revisi sebagian pada point-point tersebut.

Melihat masih adanya point-point yang cukup valid, yaitu pada point ke-3 tentang kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media, dan point 8 tentang kesesuaian ukuran dan tata letak gambar pada media, maka kedua point tersebut perlu direvisi dan hasil revisi diserahkan kepada ahli desain media untuk kembali diuji validitasnya.

b) Setelah Revisi

Cara mengetahui kevalidan desain media dari produk pengembangan media dapat dilakukan dengan menghitung prosentase angket yang telah diberikan kepada tim ahli materi.

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{\sum \text{bobot jawaban penilaian}}{\sum \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{50} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Analisis Butir Angket:

- (1) Poin pertama tentang kesesuaian desain cover dengan isi materi mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- (2) Point kedua tentang kesesuaian jenis huruf yang digunakan mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- (3) Point ketiga tentang kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan

prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid

- (4) Point keempat tentang kesesuaian gambar dan video yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* dengan isi materi mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- (5) Point kelima tentang kemenarikan gambar dan video yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- (6) Point keenam tentang kemenarikan tampilan yang terdapat pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- (7) Point ketujuh tentang kejelasan ilustrasi gambar dan video terhadap materi mendapatkan prosentase sebesar 100% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- (8) Point kedelapan tentang kesesuaian ukuran dan tata letak gambar pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid
- (9) Point kesembilan tentang kesesuaian warna background dengsn warna tulisan pada media mendapatkan prosentase

sebesar 80% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid.

(10) Point kesepuluh tentang ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa mendapatkan prosentase sebesar 100% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid.

Pada tabel 4.7 menunjukan data hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Utsman bin Affan melalui multimedia *Autoplay* di kelas X MA adalah Valid, sebelumnya pada validasi pertama masih ada beberapa item yang kurang valid, yaitu pada point 3 tentang kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media dan pada point 8 tentang kesesuaian tata letak dan ukuran gambar pada media. Prosentase pada point ke 3 dan point ke 8 sebelum revisi adalah 60%. Ini menyatakan bahwa pada point-point tersebut tingkat ke-valid-an nya adalah cukup valid dan masih memerlukan revisi sebagian. Setelah di revisi dan di validasi kembali, point tersebut menunjukan peningkatan prosentase yakni pada point ke-3 prosentasenya meningkat menjadi 100% (sangat valid) dan pada point ke 8 prosentasenya meningkat menjadi 80% (valid).

2) Data Kualitatif

a) Sebelum revisi

Hasil masukan, saran, dan komentar ahli bidang desain pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media masih memerlukan revisi kembali mengenai desain dalam media pembelajaran, khususnya pada pemilihan ukuran font, ukuran gambar, dan tata letak gambar. Hasil dari revisi dalam bidang desain tersebut harus di uji kembali kevalidannya oleh ahli desain media pembelajaran sebelum di uji coba lapangan.

b) Setelah revisi

Hasil masukan, saran, dan komentar ahli bidang desain media pembelajaran menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dalam bidang desain media sudah valid dan tidak revisi. Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli isi materi di jadikan landasan untuk menyempurnakan komponen media pembelajaran dan isi materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .

3. Validasi Guru Bidang Studi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam adalah berupa multimedia *Autoplay*. Paparan hasil validasi guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam terhadap produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam kelas X materi kepemimpinan Khaliffah Umar bin Khattab melalui multimedia *Autoplay* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Data

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.11

**Hasil Penilaian Guru Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X
MAN Malang II Kota Batu**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Persen (%)	Kriteria kevalidan	keterangan
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada multimedia <i>Autoplay</i> dengan media pembelajaran sebelumnya	4	5	80	valid	tidak revisi
2	Media yang dikembangkan dapat memudahkan dalam mengajar	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
3	Media yang dikembangkan sesuai dengan KI/KD kurikulum 2013?	4	5	80	valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian gambar dengan materi	5	5	100	sangat valid	Tidak revisi
5	Contoh- contoh dalam media membantu dalam memahami materi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi

6	Kesesuaian ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan	4	5	80	valid	Tidak revisi
7	Kejelasan urutan dalam penyampaian materi	4	5	80	valid	Tidak revisi
8	Ilustrasi gambar dalam media memberikan daya tarik terhadap siswa	4	5	80	valid	Tidak revisi
9	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80	valid	Tidak revisi
10	Kejelasan tugas dan evaluasi pada media	4	5	80	valid	Tidak revisi
	Jumlah	43	50	86	Sangat valid	Tidak revisi

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 12
Ikhtisar data penilaian dan review ahli bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam kelas X

Komponen/ posisi	Deskripsi data	Saran/ komentar
Keseluruhan	isi dari multimedia <i>Autoplay</i>	isi,tampilan, animasi dan urutan materi sudah sesuai dengan tema dan sudah runtut hanya saja masih kurang teliti dalam penulisan.
Font	Ukuran Font	ukuran tulisan dan jenis tulisan sudah sesuai
isi materi	ketepatan isi materi	isi materi sudah sesuai dengan kurikulum terbaru serta isinya dapat menambah pengetahuan siswa

b. Analisis Data

1) Analisis Data Kuantitatif

Cara mengetahui kevalidan isi dari produk pengembangan media dapat dilakukan dengan menghitung prosentase angket yang telah diberikan kepada guru bidang studi SKI

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{\sum \text{bobot jawaban penilaian}}{\sum \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{43}{50} \times 100\% \\
 &= 86 \%
 \end{aligned}$$

Tabel 4. 10 menunjukkan data hasil penilaian guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA terhadap produk pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan melalui multimedia *Autoplay*. Hasil

Penilaian guru bidang studi menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* adalah sangat valid. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata presentase sebesar 86%. Rata-rata prosentase ini dihasilkan dari prosentase pernyataan pada nomor 1, 3, 6, 7, 8, 9, 10 adalah valid dan prosentase pernyataan pada no 2, 4, 5 adalah sangat valid.

2) Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif pada uji validasi produk pengembangan media dengan guru bidang studi adalah dari komentar, kritik, dan saran yang diberikan dalam kolom kritik dan saran yang tertera pada angket validasi. Selain itu, data kualitatif juga diambil dari wawancara dengan guru bidang studi pada tanggal 10 April 2015.

Hasil komentar, kritik, dan saran oleg guru bidang studi menjelaskan bahwa produk pengembangan media pembelajaran sudah bagus dan sudah dapat di uji cobakan kepada siswa. Sementara hasil wawancara menyatakan bahwa pengembangan

media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang dipakai di sekolah.

Hasil wawancara juga menjelaskan bahwa terdapat inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan media cetak berupa buku ajar, LKS, papan tulis, kertas, dan spidol saja dan sekarang berupa multimedia interaktif audio-visual yang pengoperasiannya menggunakan komputer/Laptop, LCD dan speaker. Hal tersebut tentunya sangat menarik siswa dalam hal belajar SKI di kelas.

Pengembangan melalui multimedia *Autoplay* ini tersusun runtut dalam penyajian materinya sehingga memudahkan siswa untuk menelaah dan memahami materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MAN Malang II Kota Batu sehingga terjadi peningkatan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam . Selain itu terdapat gambar serta video-video untuk memperjelas materi.

Semua data dari hasil review dan wawancara dengan guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam diatas membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* dalam mata pelajaran SKI materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MAN Malang II Kota Batu dijadikan landasan

untuk merevisi guna penyempurnaan isi multimedia *Autoplay* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna media pembelajaran produk pengembangan.

E. Paparan Data Hasil Uji Coba Lapangan

1. Uji Coba Perorangan

Produk pengembangan media di uji cobakan secara perorangan yang diwakili dengan 4 responden yaitu satu orang mewakili siswa yang berkemampuan tinggi, dua orang berkemampuan sedang, dan satu orang berkemampuan rendah. Adapun data dari hasil penilaian uji coba perorangan adalah sebagaimana dipaparkan berikut:

a. Penyajian data

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari uji coba perorangan diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada empat orang responden. Hasil dari penilaian uji coba perorangan adalah sebagaimana ditabelkan dalam tabel 4. 13 sebagaimana berikut:

Tabel 4. 13.
Hasil Uji Coba Penilaian Perorangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa
Melalui Multimedia *Autoplay*

NO	PERNYATAAN	RESPONDEN				Σx	Xi	%
		1	2	3	4			
1	Multimedia <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran SKI memudahkan siswa dalam belajar	4	5	5	5	19	20	95
2	Siswa tertarik belajar SKI menggunakan multimedia <i>Autoplay</i>	5	5	5	4	19	20	95
3	Siswa mudah memahami materi dengan menggunakan multimedia <i>Autoplay</i>	4	5	5	4	18	20	90
4	Gambar dan video sesuai dengan materi	5	5	5	5	20	20	100
5	Kejelasan tentang jenis dan ukuran huruf yang dipakai	5	5	5	5	20	20	100
6	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan	4	4	5	3	16	20	80
7	Siswa dapat mengambil hikmah dari materi yang disampaikan	3	4	5	4	16	20	80
8	Tingkat bahasa yang digunakan	5	4	5	4	18	20	90
9	Kejelasan soal- soal latihan	4	5	5	4	18	20	90
10	Tingkat peningkatan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI	4	4	5	4	17	20	85
Σx		43	46	50	42	181	200	905
Xi		50	50	50	50	200	200	1000
%		86	92	100	84	90.5	100	90.5

Keterangan:

Σx = jumlah jawaban penilaian

Σx_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil uji coba perorangan diambil dari wawancara dengan responden uji coba perorangan. Hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 April 2015 kepada 4 orang siswa kelas X-7 MAN Malang II Kota Batu menyatakan bahwa pembelajaran SKI lebih mudah dipahami ketika menggunakan multimedia *Autoplay*. Hal ini disebabkan karena dalam multimedia *Autoplay* tidak monoton hanya berupa teks saja melainkan didalamnya terdapat beberapa ilustrasi gambar serta video yang memperjelas materi, soal-soal dalam multimedia tersebut juga bervariasi dengan menyajikan beraneka macam model soal sehingga responden merasa senang dan semangat ketika mengerjakannya. Selain itu *slide-slide* yang ditayangkan dalam multimedia tersebut tidak terkesan membosankan bagi responden, bahkan ada beberapa dari responden yang menyatakan keinginan agar jam pelajaran SKI ditambah.

b. Analisis Data

1) Analisis Data Kuantitatif

Cara mengetahui kevalidan produk pengembangan media dapat dilakukan dengan menghitung prosentase angket yang telah diberikan kepada responden uji coba perorangan.

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{\sum \text{bobot jawaban penilaian}}{\sum \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{181}{200} \times 100\% \\
 &= 90.5 \%
 \end{aligned}$$

Analisis Butir Angket:

- a) Point 1 tentang kemudahan siswa dalam belajar menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 95% dari responden uji coba perorangan, maka point 1 dinyatakan valid
- b) Point 2 tentang ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 95% dari responden uji coba [erorangan, maka point 2 dinyatakan sangat valid
- c) Point 3 tentang kemudahan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 90% dari responden uji coba perorangan, maka point 3 dinyatakan sangat valid
- d) Point 4 tentang kesesuaian gambar dan video pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100% dari responden uji coba perorangan, maka point 4 dinyatakan sangat valid
- e) Point 5 tentang kejelasan jenis dan ukuran huruf yang dipakai dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100% dari responden uji coba perorangan, maka point 5 dinyatakan sangat valid
- f) Point 6 tentang tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar

80% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan valid

- g) Point 7 tentang tingkat kemampuan siswa dalam mengambil hikmah dari materi yang disampaikan dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan valid
- h) Point 8 tentang kesesuaian bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 90% dari responden uji coba perorangan, maka point 8 dinyatakan sangat valid
- i) Point 9 tentang kejelasan soal-soal latihan pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 90% dari responden uji coba perorangan, maka point 9 dinyatakan sangat valid
- j) Point 10 tentang tingkat peningkatan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 85% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan sangat valid

Rata-rata presentase dari sepuluh point tersebut adalah 90.5% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan

sangat valid. Data tersebut, juga menunjukkan bahwa responden 1,2,3 dan 4 menyatakan valid dengan prosentase 86%, 92%, 100% dan 84% dan rata- rata prosentase dari keempat responden uji coba perorangan tersebut adalah 90.5% yang berarti sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MA layak untuk diterapkan karena multimedia *Autoplay* terbukti kemenarikan, keefektifan dan keefisienannya adalah sangat valid

2) Analisis Data Kualitatif

Data hasil wawancara yang telah dipaparkan menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran SKI melalui multimedia *Autoplay* efektif, efisien dan menarik bila digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa juga menatakan dalam wawancara bahwa produk media pengembangan berupa multimedia *Autoplay* sangat membantu mereka dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Media tersebut juga dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan video yang membantu mereka dalam memahami materi, sehingga dengan belajar menggunakan produk pengembangan media tersebut siswa dapat memusatkan perhatiannya kepada media yang ditayangkan sehingga suasana kelas pun menjadi aktif dan siswa tidak merasa bosan. Mereka juga menyebutkan bahwa setelah belajar menggunakan media *Autoplay*

siswa lebih mudah dalam mengejekan evaluasi yang diberikan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk pengembangan media di uji cobakan kepada elompok kecil yang diwakili dengan 10 responden yaitu 3 orang mewakili siswa yang berkemampuan tinggi, 4 orang berkemampuan sedang, dan 3 orang berkemampuan rendah. Adapun data dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil adalah sebagaimana dipaparkan berikut:

a. Penyajian Data

1) Data Kuantitatif

Tabel.4.2
Hasil Penilain Uji Coba Kelompok Kecil Siswa Kelas X MA

Aspek Penilaian	RESPONDEN										$\sum x$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	45	50	90
2	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	47	50	94
3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	44	50	88
4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	47	50	94
5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	47	50	94
6	4	4	4	5	3	5	4	4	4	5	42	50	84
7	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	41	50	82
8	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	42	50	84
9	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	44	50	88
10	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	42	50	84
$\sum x$	40	43	46	50	42	50	43	42	40	45	441	500	882
Xi	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	500	500	1000
%	80	86	92	100	84	100	86	84	80	90	88.2	100	88.2

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil uji coba kelompok kecil diambil dari wawancara dengan responden uji coba kelompok kecil. Hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 April 2015 kepada 10 orang siswa kelas X-7 MAN Malang II Kota Batu menjelaskan bahwa produk pengembangan media pembelajaran SKI melalui multimedia *Autoplay* efektif, efisien, dan menarik pada saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

b. Analisis Data

1) Analisis Data Kuantitatif

Cara mengetahui kevalidan produk pengembangan media dapat dilakukan dengan menghitung prosentase angket yang telah diberikan kepada responden uji coba kelompok kecil.

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\ &= \frac{\sum \text{bobot jawaban penilaian}}{\sum \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{441}{500} \times 100\% \\ &= 88.2 \% \end{aligned}$$

Analisis Butir Angket:

- a) Point 1 tentang kemudahan siswa dalam belajar menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 90% dari responden uji coba perorangan, maka point 1 dinyatakan valid

- b) Point 2 tentang ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 94% dari responden uji coba [erorangan, maka point 2 dinyatakan sangat valid
- c) Point 3 tentang kemudahan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 88% dari responden uji coba perorangan, maka point 3 dinyatakan sangat valid
- d) Point 4 tentang kesesuaian gambar dan video pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 94% dari responden uji coba perorangan, maka point 4 dinyatakan sangat valid
- e) Point 5 tentang kejelasan jenis dan ukuran huruf yang dipakai dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 94% dari responden uji coba perorangan, maka point 5 dinyatakan sangat valid
- f) Point 6 tentang tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 84% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan valid
- g) Point 7 tentang tingkat kemampuan siswa dalam mengambil hikmah dari materi yang disampaikan dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan

prosentase sebesar 82% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan valid

- h) Point 8 tentang kesesuaian bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 84% dari responden uji coba perorangan, maka point 8 dinyatakan valid
- i) Point 9 tentang kejelasan soal-soal latihan pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 88% dari responden uji coba perorangan, maka point 9 dinyatakan sangat valid
- j) Point 10 tentang tingkat peningkatan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 84% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan valid

Rata-rata presentase dari sepuluh point tersebut adalah 88.2% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Data tersebut, juga menunjukkan bahwa responden 1, 5, 8, 9 menyatakan valid dengan prosentase 80%, 84%, 84% dan 80% dan responden 2, 3, 4, 6, 7, 10 menyatakan sangat valid dengan prosentase 86%, 92%, 100%, 100%, 96%, 90%. Rata-rata prosentase dari kesepuluh responden uji coba kelompok kecil tersebut adalah 88.2% yang berarti sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*

pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MA layak untuk diterapkan karena multimedia *Autoplay* terbukti kemenarikan, keefektifan dan keefisienannya adalah sangat valid

2) Analisis Data Kualitatif

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa uji coba kelompok kecil menjelaskan bahwa multimedia *Autoplay* efektif, efisien dan menarik untuk pembelajaran SKI. Responden juga menyatakan bahwa pembelajaran SKI lebih mudah dipahami ketika menggunakan multimedia *Autoplay*. Hal ini disebabkan karena dalam multimedia *Autoplay* tidak monoton hanya berupa teks saja melainkan didalamnya terdapat beberapa ilustrasi gambar serta video yang memperjelas materi, gambar-gambarnya juga menyenangkan, menarik, tidak membosankan dan merupakan hal baru bagi mereka. Mereka juga belum pernah melakukan kegiatan belajar-mengajar menggunakan multimedia *Autoplay* sebelumnya. Soal-soal dalam multimedia tersebut juga bervariasi dengan menyajikan beraneka macam model soal sehingga responden merasa senang dan semangat ketika mengerjakannya. Selain itu *slide-slide* yang ditayangkan dalam multimedia tersebut tidak terkesan membosankan bagi responden.

3. Uji Coba Lapangan

Produk pengembangan media di uji cobakan kepada kelompok besar yang diwakili dengan 29 responden yang merupakan siswa dari kelas X-7 MAN Malang II Kota Batu. Uji coba kelompok besar ini dilaksanakan pada tanggal 11 April 2015. Adapun data dari hasil penilaian uji coba perorangan adalah sebagaimana dipaparkan berikut:

a. Penyajian Data

Tabel 4.13.
Hasil Penilaian Uji Coba Produk Pengembangan Media pada Kelompok Besar

SIS WA	PERNYATAAN										Σx	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	45	50	90
2	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	47	50	94
3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	44	50	88
4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	47	50	94
5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	47	50	94
6	4	4	4	5	3	5	4	4	4	5	42	50	84
7	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	41	50	82
8	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	42	50	84
9	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	43	50	86
10	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	42	50	84
11	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	45	50	90
12	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	47	50	94
13	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	47	50	94
14	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	45	50	90
15	5	3	5	4	5	4	5	3	4	5	43	50	86
16	4	3	4	5	5	5	4	4	4	5	43	50	86
17	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	46	50	92
18	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96
19	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	46	50	92
20	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	42	50	84
21	4	5	3	5	5	5	3	4	5	4	43	50	86
22	5	5	5	4	3	3	5	5	5	4	44	50	88
23	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	47	50	94
24	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	45	50	90
25	4	5	4	5	5	5	3	5	3	4	43	50	86
26	5	5	4	5	5	3	4	4	5	3	43	50	86
27	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	45	50	90
28	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	45	50	90
29	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	50	90
Σx	130	128	133	137	128	130	126	127	128	128	1292	1450	2588
Xi	145	145	145	145	145	145	145	145	145	145	1450	1450	2900
%	89.7	88.3	91.7	94.5	88.3	89.7	86.9	87.6	88.3	88.3	89	100	89

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

b. Analisis Data

Cara mengetahui kevalidan produk pengembangan media dapat dilakukan dengan menghitung prosentase angket yang telah diberikan kepada responden uji coba kelompok kecil.

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\ &= \frac{\sum \text{bobot jawaban penilaian}}{\sum \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{1292}{1450} \times 100\% \\ &= 89\% \end{aligned}$$

Analisis Butir Angket:

1. Point 1 tentang kemudahan siswa dalam belajar menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 89.7% dari responden uji coba perorangan, maka point 1 dinyatakan sangat valid
2. Point 2 tentang ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 88.3% dari

responden uji coba perorangan, maka point 2 dinyatakan sangat valid

3. Point 3 tentang kemudahan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 91.7% dari responden uji coba perorangan, maka point 3 dinyatakan sangat valid
4. Point 4 tentang kesesuaian gambar dan video pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 94.5% dari responden uji coba perorangan, maka point 4 dinyatakan sangat valid
5. Point 5 tentang kejelasan jenis dan ukuran huruf yang dipakai dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 88.3% dari responden uji coba perorangan, maka point 5 dinyatakan sangat valid
6. Point 6 tentang tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 89.7% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan sangat valid
7. Point 7 tentang tingkat kemampuan siswa dalam mengambil hikmah dari materi yang disampaikan dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 86.9% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan sangat valid

8. Point 8 tentang kesesuaian bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 87.6% dari responden uji coba perorangan, maka point 8 dinyatakan sangat valid
9. Point 9 tentang kejelasan soal-soal latihan pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 88.3% dari responden uji coba perorangan, maka point 9 dinyatakan sangat valid
10. Point 10 tentang tingkat peningkatan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 88.3% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan sangat vali

Rata-rata presentase dari sepuluh point tersebut adalah 89% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Data tersebut juga menunjukkan bahwa responden 1, 2, 3, 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 menyatakan sangat valid dengan prosentase sebesar 90%, 94%, 88%, 94%, 94%, 86%, 90%, 94%, 94%, 90%, 86%, 86%, 92%, 96%, 92%, 86%, 88%, 94%, 90%, 86%, 86%, 90%, 90%, 90% dan responden 6, 7, 8, 10, 20 menyatakan valid dengan prosentase 84%, 82%, 84%, 84%, 84%. Rata-rata prosentase dari responden uji coba lapangan tersebut adalah 89% yang berarti sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui multimedia

Autoplay pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MA layak untuk diterapkan karena multimedia *Autoplay* terbukti kemenarikan, keefektifan dan keefisienannya adalah sangat valid



BAB V

PEMBAHASAN

Bab V ini menjelaskan tentang pembahasan. Pembahasan dalam pengembangan ini dibagi menjadi empat pokok pikiran yang meliputi: (a) analisis pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran SKI kelas X MA, (b) analisis hasil validasi ahli produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran SKI di kelas X MA, (c) analisis tingkat kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran SKI di kelas X MA, dan (d) analisis pengaruh penggunaan multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran SKI di kelas X MA

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia *Autoplay* pada Mata Pelajaran SKI Kelas X MA

Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* ini didasarkan pada kondisi real bahwa media pembelajaran yang interaktif masih sangat kurang pada pembelajaran SKI sehingga prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI rendah. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI.

Model procedural yang digunakan dalam Pengembangan Media Pembelajaran ini adalah model Dick & Carey. Prosedur pengembangan bahan ajar ditempuh melalui beberapa tahap yaitu:

1. *Identifying Instructional Goals:* Analisis kebutuhan (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. *Conducting Instructional Analysis:* Analisis pembelajaran (mencakup ketrampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran).
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics:* Analisis pembelajaran dan konteks (mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pembelajaran dalam latar pembelajaran).
4. *Writing Performance Objective:* Tujuan umum khusus (menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan untuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan).
5. *Developing Criterion-Referenced Test:* mengembangkan instrument (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus).
6. *Developing Instructional Strategy:* mengembangkan strategi pembelajaran (secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus).
7. *Developing and Selecting Instruction:* Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan).
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation:* Merancang dan melakukan evaluasi formatif (dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan. Atau

dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas).

9. *Revising Instruction*: Melakukan revisi (dilakukan terhadap tujuh langkah pertama, yaitu gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajara, perilaku awal untuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran).
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation*: Evaluasi sumatif (untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan disbanding dengan program lain).¹

Produk pengembangan media pembelajaran telah dinilai dan diuji oleh ahli materi pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan siswa kelas X MAN Malang II Kota Batu sebagai pengguna produk pengembangan. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi meliputi kesesuaian indikator belajar dengan Kompetensi Dasar (KD), sistematika penyusunan materi pembelajaran, ketepatan isi materi yang terdapat dalam media, dan kelayakan komponen dalam desain media pembelajaran. Hasil tanggapan ahli akan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan Kelas X MA yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif serta

¹ Prof.Dr.H.Punaji Setyosari, M.Ed, *Op., Cit.*, hlm. 201

dilengkapi dengan ilustrasi gambar-gambar dan video yang sesuai dengan materi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Multimedia *Autoplay* ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, selain itu juga produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Produk pengembangan media pembelajaran ini memuat ilustrasi-ilustrasi gambar dan video yang berkaitan dengan materi yang diberikan sehingga siswa tidak hanya terpaut pada teks-teks bacaan saja, tetapi dalam pembelajaran menggunakan produk pengembangan media tersebut siswa dapat belajar secara aktif sesuai dengan kurikulum 2013 dimana dalam pembelajaran siswa harus secara menyeluruh melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Produk pengembangan media pembelajaran ini juga dapat mengatasi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran SKI dikelas yaitu kurangnya media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam pembelajaran SKI di kelas. Pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternative, disamping media pembelajaran yang sudah biasa digunakan dalam pembelajaran sebelumnya

B. Analisis Hasil Validasi Ahli Produk Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia *Autoplay* pada Mata Pelajaran SKI Kelas X MA

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala prosentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
69-84	Valid	Tidak Revisi
53-68	Cukup Valid	Sebagian Revisi
37-52	Kurang Valid	Revisi
20-36	Sangat Kurang Valid	Revisi

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Analisis hasil validasi ahli materi terhadap multimedia *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian rumusan topic dengan isi materi pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- b. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid

- c. Kesesuaian rumusan kompetensi dasar pada dengan rumusan indikator dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan sangat valid
- d. Kesesuaian isi materi dalam dengan kurikulum 2013 dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- e. Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- f. Ruang lingkup materi pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- g. Keefektifan materi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid
- h. Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dengan tingkat pemahaman siswa pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan validasi
- i. Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dalam mengukur kemampuan siswa pada media mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid.

- j. Kesesuaian materi dalam multimedia *Autoplay* dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli bidang materi, maka dinyatakan valid.

Hasil uji validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh prosentase sebesar 82% . prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid

2. Analisis Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran

Analisis data hasil validasi ahli desain media terhadap multimedia *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- a. Poin pertama tentang kesesuaian desain cover dengan isi materi mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- b. Point kedua tentang kesesuaian jenis huruf yang digunakan mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- c. Point ketiga tentang kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- d. Point keempat tentang kesesuaian gambar dan video yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* dengan isi materi mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid

- e. Point kelima tentang kemenarikan gambar dan video yang terdapat dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- f. Point keenam tentang kemenarikan tampilan yang terdapat pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 100 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid
- g. Point ketujuh tentang kejelasan ilustrasi gambar dan video terhadap materi mendapatkan prosentase sebesar 80% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid
- h. Point kedelapan tentang kesesuaian ukuran dan tata letak gambar pada media mendapatkan prosentase sebesar 80 % dari validator ahli desain media, maka dinyatakan valid
- i. Point kesembilan tentang kesesuaian warna background dengsn warna tulisan pada media mendapatkan prosentase sebesar 100% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid.
- j. Point kesepuluh tentang ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa mendapatkan prosentase sebesar 100% dari validator ahli desain media, maka dinyatakan sangat valid.

Hasil uji validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh prosentase sebesar 96% . prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid

3. Analisis Hasil Validasi oleh Guru Mata Pelajaran SKI

Paparan data hasil validasi guru mata pelajaran terhadap multimedia *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi yang disajikan pada multimedia *Autoplay* memperoleh prosentase sebesar 80% dari guru bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid.
- b. Media yang digunakan dapat memudahkan guru dalam mengajar memperoleh prosentase sebesar 80% dan menunjukkan bahwa point ini valid
- c. Kesesuaian media dengan KI/KD kurikulum 2013 memperoleh prosentase sebanyak 80%. Hal ini menunjukkan bahwa point ini valid
- d. Kesesuaian gambar dan video dengan materi pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti bahwa point ini valid.
- e. Kesesuaian contoh-contoh dalam media yang membantu siswa dalam memahami materi memperoleh prosentase sebesar 100% sehingga menunjukkan bahwa point ini valid
- f. Kesesuaian ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan memperoleh prosentase sebesar 80% dan berarti valid
- g. Kejelasan urutan penyampaian materi memperoleh prosentase sebesar 80% dan berarti valid
- h. Tingkat daya tarik ilustrasi gambar pada media dalam menarik minat siswa dalam belajar SKI mendapat prosentase sebesar 80% dan berarti valid

- i. Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dengan tingkat pemahaman siswa memperoleh prosentase sebesar 80% yang berarti valid
- j. Tingkat kejelasan tugas dan evaluasi pada media mendapat prosentase sebesar 80% dan berarti valid

Perolehan hasil prosentase uji validasi oleh guru bidang studi adalah 86%. Prosentase tersebut berada pada kualifikasi sangat valid.

Hasil prosentase validasi dari ahli mater pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, dan dari guru kelas X MA adalah 82%, 88% dan 86%. Rata-rata dari hasil validasi tim ahli adalah 85.3%. prosentase tersebut berada pada kualifikasi valid. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran SKI materi kemajuan Islam di bawah kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan telah valid dan dapat di uji coba lapangan.

C. Analisis Tingkat Kemenarikan, Keefektifan, dan Keefisienan Multimedia

Autoplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas X MA

Hasil penilaian produk pengembangan media pada uji coba lapangan, baik uji coba perorangan, kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

Tabel 5. 2

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan terhadap Keefektifan, Keefisienan, dan Kemenarikan Multimedia *Autoplay* pada Mata Pelajaran SKI kelas X MA

NO	KOMPONEN	Prosentase Uji Coba Lapangan			Σx	Ket.
		Perorangan	Kel. Kecil	Kel. Besar		
1	Tingkat kemudahan siswa dalam belajar menggunakan multimedia <i>Autoplay</i>	95	90	89.7	91.3	Sangat valid
2	Tingkat Ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan media <i>Autoplay</i>	95	94	88.3	92.3	Sangat valid
3	Tingkat kemudahan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan multimedia <i>Autoplay</i>	90	88	91.7	89.6	Valid
4	Kesesuaian gambar dan video pada multimedia <i>Autoplay</i>	100	94	94.5	96	Sangat valid
5	Kejelasan jenis dan ukuran huruf yang dipakai dalam multimedia <i>Autoplay</i>	100	94	88.3	94	Sangat valid
6	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan	80	84	89.7	84.3	Valid

	dalam multimedia <i>Autoplay</i>					
7	Kemampuan siswa dalam mengambil hikmah dari materi yang disampaikan dengan menggunakan multimedia <i>Autoplay</i>	80	82	86.9	82.7	Valid
8	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam multimedia <i>Autoplay</i>	90	84	87.6	87	Sangat valid
9	Kejelasan soal-soal latihan pada multimedia <i>Autoplay</i>	90	88	88.3	88.7	Sangat valid
10	Tingkat peningkatan prestasi belajar siswa terhadap SKI dengan menggunakan multimedia <i>Autoplay</i>	85	84	88.3	85.8	Sangat Valid
Σx		90.5	88.2	89.3	89	Sangat valid
Keterangan		Sangat Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Analisis Butir Komponen:

- Point 1 tentang kemudahan siswa dalam belajar menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 91.3% dari responden uji coba perorangan, maka point 1 dinyatakan valid
- Point 2 tentang ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 92.3% dari responden uji coba [erorangan, maka point 2 dinyatakan sangat valid
- Point 3 tentang kemudahan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar

89.6% dari responden uji coba perorangan, maka point 3 dinyatakan sangat valid

- d. Point 4 tentang kesesuaian gambar dan video pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 96% dari responden uji coba perorangan, maka point 4 dinyatakan sangat valid
- e. Point 5 tentang kejelasan jenis dan ukuran huruf yang dipakai dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 94% dari responden uji coba perorangan, maka point 5 dinyatakan sangat valid
- f. Point 6 tentang tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 84.3% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan valid
- g. Point 7 tentang tingkat kemampuan siswa dalam mengambil hikmah dari materi yang disampaikan dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 82.7% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan valid
- h. Point 8 tentang kesesuaian bahasa yang digunakan dalam multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 87% dari responden uji coba perorangan, maka point 8 dinyatakan sangat valid
- i. Point 9 tentang kejelasan soal-soal latihan pada multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 88.7% dari responden uji coba perorangan, maka point 9 dinyatakan sangat valid
- j. Point 10 tentang tingkat peningkatan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan

multimedia *Autoplay* mendapatkan prosentase sebesar 85.8% dari responden uji coba perorangan, maka point 6 dinyatakan sangat valid

Hasil rata-rata uji coba lapangan yaitu dari prosentase uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa hasil prosentase keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan multimedia *Autoplay* adalah 89%. Prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autolay* pada pembelajaran SKI materi kemajuan Islam di bawah kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Kalifah Utsman bin Affan di kelas X MA efektif, efisien, dan menarik.

D. Analisis Pengaruh Penggunaan Multimedia *Auroplay* pada Mata Pelajaran SKI Kelas X MA

Pengaruh penggunaan multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran SKI materi kemajuan Islam di bawah kepemimpinan Khulafarur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa pada uji coba lapangan sebagai berikut:

Tabel 5.3
Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>	KKM
1	Afiatul Urida	67	93	75
2	Aldera Ainun Abatha	53	80	75
3	Amaliya Hasnah	47	80	75
4	Aninda Fisabilillah	60	100	75
5	Ariel Efrilian Fardhito	40	73	75
6	Cindy Choir Rani A. F	60	87	75
7	Dandi bagus Pratama	40	80	75
8	Devi Laila Maghfiroh	40	80	75
9	Dewi anjani	40	73	75
10	Dinanda Safira Prasetyo	67	100	75
11	Fina Khairunnisa fadilah	60	87	75
12	Fitri Lahiria	40	80	75
13	Ilmiatus Sholicatunnisa'	47	80	75
14	Iqlima Prameswari	60	93	75
15	Intan Dewanti	47	80	75
16	Karin Yolanda	40	80	75
17	Kyky Maulida Nur. F	67	100	75

18	Linda Ayu Suryaningtyas	67	93	75
19	Muhammad Abdan Syakuro	47	93	75
20	Muhammad Nur Afifuddin	40	80	75
21	Ni'mah Karimah	60	87	75
22	Novia Dwi Aisyah	60	93	75
23	Prita Enggar Putri Anisa	60	100	75
24	Raka Wahyu Pratama	40	80	75
25	Revika Ayunda Sari Nur	47	93	75
26	Rika Novita Sari	40	80	75
27	Rusyida Al Latifa	40	80	75
28	Shinta Margaretta	67	100	75
29	Yusuf Aldi Setiawan	40	80	75
JUMLAH		1483	2505	-
RATA-RATA		51.14	86.38	-

Nilai hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (*paired sample t test*) dengan taraf signifikansi 0.05 atau signifikansi 5%. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian.

Langkah 1. Membuat Hipotesis Nihil (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a)

H_0 = Tidak terjadi peningkatan prestasi belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*

H_a = Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*

Langkah 2. Membuat Tabel Perhitungan

Tabel 5.4
Hasil Statistik pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	$x_1 - x_2$ (D)	d^2
1	Agus Nurwanto	67	93	-26	676
2	Ahmad Ghiffari R	53	80	-27	729
3	Alfan Andika S	47	80	-33	1089
4	Alifah Ronna Anggraeni	60	100	-40	1600
5	Anjas Anandarsono P	40	73	-33	1089
6	Ari Astirian	60	87	-27	729
7	Arum Nuryani	40	80	-40	1600
8	Devi Savitri	40	80	-40	1600
9	Erwin Wahyu M	40	73	-37	1369
10	Esa Ervina F	67	100	-33	1089
11	Fallita Rahma Wati	60	87	-27	729
12	Hilal Alamsyah	40	80	-40	1600

13	Jihan Hanifah R	47	80	-33	1089
14	Lely Anashanty	60	93	-33	1089
15	Muhammad Risqi	47	80	-33	1089
16	Maulidya Salsabila Mustofa	40	80	-40	1600
17	Mira Erika R	67	100	-33	1089
18	Muhammad Fajaar S. H	67	93	-26	676
19	Muhammad Ikhya' U	47	93	-46	2116
20	Nur Ainun C	40	80	-40	1600
21	Reyhan Ahmad D	60	87	-27	729
22	Risma Fransiska	60	93	-33	1089
23	Septa Adi S	60	100	-40	1600
24	Sidia Nur C	40	80	-40	1600
25	Veren Salma U	47	93	-46	2116
26	Veronica Saboopen	40	80	-40	1600
27	Vita Eka N	40	80	-40	1600
28	Wahyu Agung W	67	100	-33	1089
29	Yana Dwi Putri H	40	80	-40	1600
	Total	1483	2505	-1026	37069

Langkah 3. Menghitung Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan Uji T

$$T_{hitung} = \frac{MD}{SE}$$

$$\begin{aligned} MD &= \frac{\sum D}{N} \\ &= \frac{-1026}{29} \\ &= -35.38 \end{aligned}$$

$$SE = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$\begin{aligned} SD &= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{37069}{29} - \left(\frac{-1206}{29}\right)^2} \\ &= \sqrt{1278.24 - (-35.38)^2} \\ &= \sqrt{1278.24 - 1251.74} \\ &= \sqrt{26.5} \\ &= 5.148 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{5.148}{\sqrt{29-1}} \\ &= \frac{5.148}{\sqrt{28}} \end{aligned}$$

$$= \frac{5.148}{5.291}$$

$$= 0.972$$

$$T_{hitung} = \frac{MD}{SE}$$

$$= \frac{-35.38}{0.972}$$

$$= -36.399$$

(tanda minus (-) disini bukanlah tanda aljabar, karena tanda minus (-) pada hasil menunjukkan bahwa ada selisih/ beda skor antara nilai pre-test dan nilai post test

Langkah 4. Menentukan Kaidah Pengujian

1. Taraf signifikansi 5% ($\alpha - 0.05$)
2. Kriteria Uji T
 - a. Jika nilai T_{hitung} lebih kecil dari pada T_{tabel} maka artinya H_0 diterima dan H_a ditolak
 - b. Jika nilai T_{hitung} lebih besar dari pada T_{tabel} maka artinya H_0 ditolak dan H_a diterima
 - c. Untuk melihat t_{tabel} kita terlebih dahulu harus menghitung derajat kebebasan (db) nya.

$$\begin{aligned} Db &= N - 1 \\ &= 29 - 1 \\ &= 28 \end{aligned}$$

Dengan db = 28, t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 2.05

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

Nilai yang diperoleh dari T_{hitung} dibandingkan dengan nilai yang tertera pada

T_{tabel} . Jadi $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $36.4 (T_{hitung}) > 2.05 (T_{tabel})$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Langkah 6. Kesimpulan

Ho = Tidak terjadi peningkatan prestasi belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*

Ha = Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay*

Kesimpulan dari perhitungan tersebut adalah ada perbedaan yang sangat signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan atau antara nilai akhir (*Post-test*) dengan nilai awal (*Pre-test*). Ini menunjukkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Selanjutnya dari nilai rata-rata diketahui nilai rata-rata *post-test* (86.38) lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test* (51.14), berarti nilai *post-test* lebih bagus dari nilai *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan produk pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* yang diberikan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi kemajuan Islam di bawah kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MAN Malang II Kota Batu.

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang dua hal, yaitu: (1) kesimpulan hasil pengembangan, dan (2) saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang media pembelajaran. Saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaat produk dan saran pengembangan kelanjutan pokok.

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menghasilkan produk multimedia *autoplay* yang disertai dengan buku pedoman penggunaan media. Produk yang dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada validasi ahli materi dengan hasil prosentase 80%, validasi ahli produk media dengan hasil prosentase 96%, dan hasil validasi ahli pembelajaran di kelas dengan hasil prosentase 80%.
2. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran SKI melalui multimedia *autoplay* memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi berdasarkan tiga kali pengujian lapangan pada siswa kelas X yakni uji perorangan dengan hasil prosentase mencapai 90.5%, uji kelompok kecil dengan hasil prosentase mencapai 88.2% dan uji lapangan dengan prosentase mencapai 89.3%.

3. Penggunaan multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah berdampak positif yakni meningkatnya prestasi belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari:

- a. Rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir (*post-test*) lebih besar dari tes awal (*pre-test*) yaitu pada tes terakhir (*post-test*) mencapai 86.38% sedangkan pada tes awal (*pre-test*) dengan rata-rata 51.16%, sehingga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah belajar menggunakan hasil produk media pembelajaran melalui multimedia *autoplay*.
- b. Hasil uji t manual menunjukkan hasil dengan $df/db = 28$, t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2.05. dengan membandingkan besarnya t_{hitung} dan besarnya t yang tercantum pada Tabel Nilai t, maka dapat kita ketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yaitu : $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $36.4 (T_{hitung}) > 2.05 (T_{tabel})$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan atau antara nilai akhir (*Post-test*) dengan nilai awal (*Pre-test*) yang berarti ada hubungan antara penggunaan produk pengembangan media berupa multimedia *Autoplay* dengan peningkatan hasil belajar siswa yang berarti terjadi peningkatan prestasi belajar siswa.

B. Saran-Saran Kajian Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran SKI di kelas X MA. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *autoplay* yakni sebagai berikut:

1. Bagi guru hasil pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *autoplay* ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan ditunjang beberapa peralatan yang dipersiapkan untuk memudahkan dalam mengoperasikan media.
2. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi kemajuan Islam di bawah kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi- materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran SKI dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Sanaki, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press
- A.M, Sadirman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Pengajaran secara Manusiawi*. Jakarta: PT. Rinneka Cipta, 1990.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad,M.A, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ash-Shalabi, Ali Muhammad. 2004. *Biografi Utsman bin Affan*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Daradjat, Zakiyah. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- E. Mayer, Richard. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fathur Rozzi, Moh. 2013. Penggunaan Multimedia melalui Program Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah-Akhlak kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam. Program Strata Satu Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ghany, Djunaidi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN Malang Press.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Ibnu Katsir, Al-Hafid. 2010. *Perjalanan Hidup empat Khalifah yang Agung: Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib*. Jakarta: Darul Haqq
- Ilaihi, Wahyu. 2007. *Pengantar Sejarah Dakwah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Kementrian Agama. 2014. *Sejarah Kebudayaan islam dengan Pendekatan Sainifik 2013*. Jakarta: Kementrian Agama.

- Koentjaraningrat. 1992. *kebudayaan Mentalis dan Pembangunan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Modul pelatihan Autoplay Media Studio oleh kuswari hernawati jurusan pendidikan matematika FMIPA UNY, Diakses tanggal 01 November 2014 pukul 20.35 wib
- Mulyasa. 2006. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 1986. *Didaktif Asas-Asas Mengajar*. Bandung: Jemmare.
- Pondok Modern Gontor. 1991. *Kitab Al-Mahfudzot kelas 1*. Ponorogo: Darussalam Press.
- S.J, Fadil. 2008. *Pasang Surut Peradaban Islam dalam Lintas Sejarah*. Malang:UIN-MALANG Press.
- Sagala. Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Saifuddin Anshari, Ending. 1980. *Agama dan Kebudayaan*. Surabaya: Bina Ilmu, 1980.
- Saiful Bahri Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Saodih Sukmadinata, Nana. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Soemanto, Wasty. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Soenardi, Soemosasmito. 1998. *Dasar Proses dan Efektifitas Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Soetomo.1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1991. *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Sudjana, Nana. 1996. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surahmad, Winarso. 1986. *Pengantar Interaksi Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.

Suryabrata, Sumardi. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Syaodih Sukmadinata, Nana. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Turmudi. 2008. *Metode Statistika*. Malang: UIN- Press.

Winkel, WS. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.



WIDYA RAHMAWATI

Panduan

MULTIMEDIA AUTOPLAY

**KEMAJUAN ISLAM DI BAWAH KEPEMIMPINAN
KHULAFATUR RASYIDIN KE-3: KHAIFAH UTSMAN BIN
AFFAN**



**Untuk Madrasah Aliyah
Kelas**



PROGRAM PEMBELAJARAN

KI

- KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong-royong), kerja sama, toleran, damai, responsive, dan proaktif serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

- 1.1. Meyakini bahwa berdakwah adalah kewajiban setiap muslim
- 1.2. Menghayati pola kepemimpinan Khulafaurrasyidin sebagai implementasi dari kewajiban berdakwah
- 1.3. Menyadari pentingnya perilaku istiqamah dari perjuangan Khulafaurrasyidin sebagai implementasi akhlakul karimah
- 1.4. Mengambil ibrah dari kepemimpinan Khulafaurrasyidin ketika menjadi pemimpin Negara
- 1.5. Mengahayati sikap Zuhud Khalifah Utsman bin Affan pada saat menjadi Khalifah masa Khulafaurrasyidin
- 2.2 Meneladani sikap tekun Sahabat Utsman bin Affan dalam hal beribadah.
- 3.1 Mendeskripsikan proses pemilihan Khulafaurrasyidin
- 3.3 Memahami prestasi pemerintahan Khulafaurrasyidin
- 3.5 Menganalisis kebijakan pemerintahan Khulafaurrasyidin
- 3.6 Mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi masa pemerintahan Khulafaurrasyidin
- 4.3 Metakan factor-faktor keberhasilan Khulafaurrasyidin dala mengembangkan Islam

INDIKATOR

- 1.4.1 Menjelaskan hikmah yang dapat diambil dari prestasi yang diraih oleh Khalifah Utsman bin Affan.
- 3.1.1 Menjelaskan biografi Utsman bin Affan
- 3.2.1 Menjelaskan proses pemilihan Utsman bin Affan menjadi Khalifah
- 3.3.1 Menjelaskan dan mengidentifikasi gaya kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan
- 3.3.2 Menjelaskan kisah ketegasan Khalifah Utsman bin Affan dalam menstabilkan keadaan Islam dan perluasan wilayah Islam.
- 4.3.1 Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai oleh Khalifah Utsman bin Affan.
- 4.3.2 Menjelaskan prestasi Khalifah Utsman bin Affan yang menonjol.
- 4.3.3 Mengkaitkan prestasi Khalifah Utsman bin Affan dengan perkembangan kondisi sekarang.

HALAMAN COVER

Halaman cover dalam multimedia autoplay memuat judul materi yaitu “Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan”. Pada tampilan awal terdapat tombol start untuk memulai masuk pada halaman home dan juga tombol play/pause untuk memutar atau mematikan musik. Berikut merupakan tampilan halaman cover dari multimedia autoplay



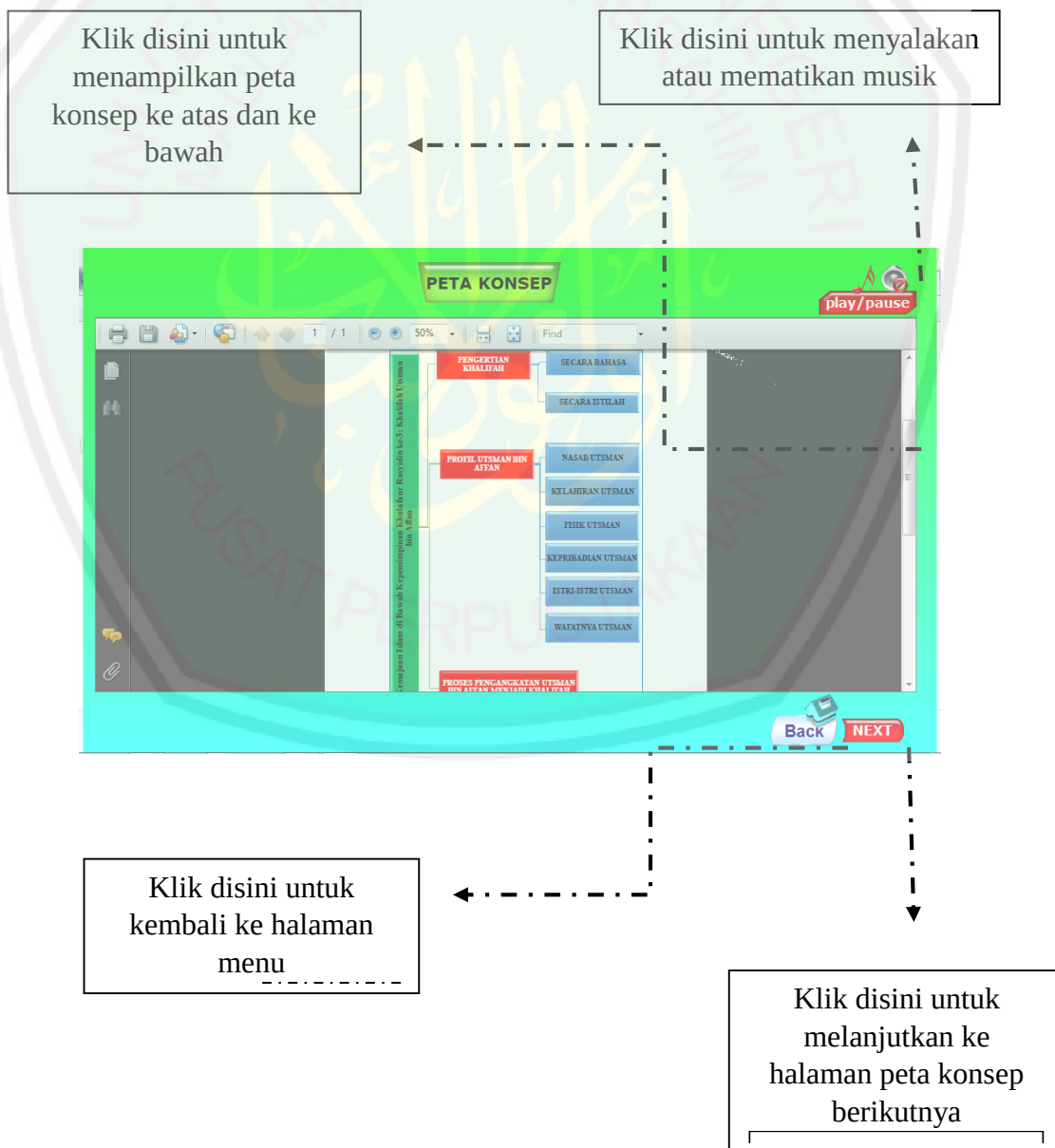
HALAMAN PETUNJUK PENGGUNAAN

Petunjuk media pembelajaran berisi tombol-tombol kontrol pengoperasian yang terdapat dalam multimedia autoplay. Tombol-tombol tersebut meliputi tombol untuk memulai media pembelajaran, tombol untuk menuju ke halaman profil penyusun, tombol untuk keluar dari media pembelajaran, tombol kembali ke menu utama/home, tombol untuk menuju ke halaman gambar, dan tombol untuk kembali ke halaman materi utama. Berikut tombol-tombol tersebut secara berurutan:



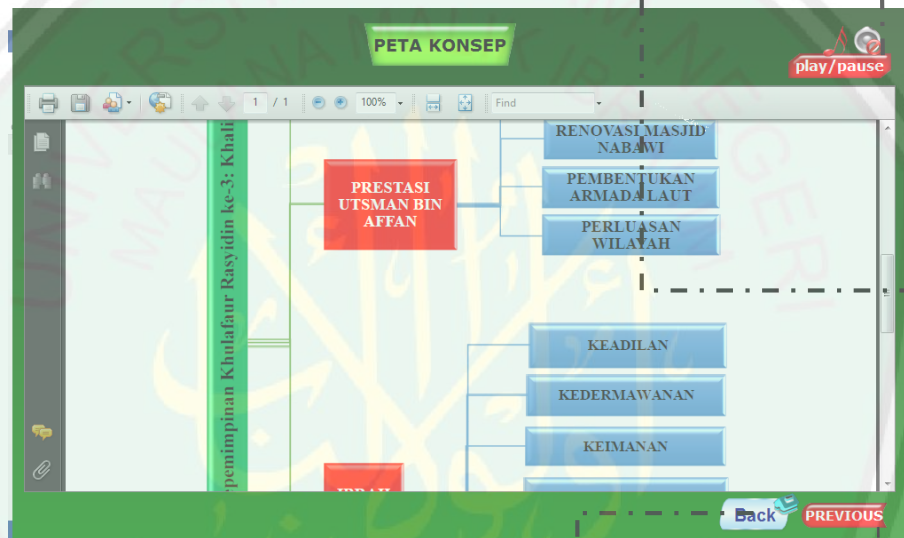
HALAMAN PETA KONSEP

Halaman ini berisi tentang peta konsep mengenai point-point materi yang terdapat dalam multimedia autoplay meliputi Pengertian Khalifah, Profil Khalifah Utsman bin Affan, Proses Pengangkatan Utsman bin Affan sebagai Khalifah, Kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan, Prestasi Khalifah Utsman bin Affan, dan Ibrah yang dapat di ambil dari Khalifah Utsman bin Affan. Berikut tampilannya:



Klik disini untuk
menampilkan peta
konsep ke atas dan ke
bawah

Klik disini untuk menyalakan
atau mematikan musik

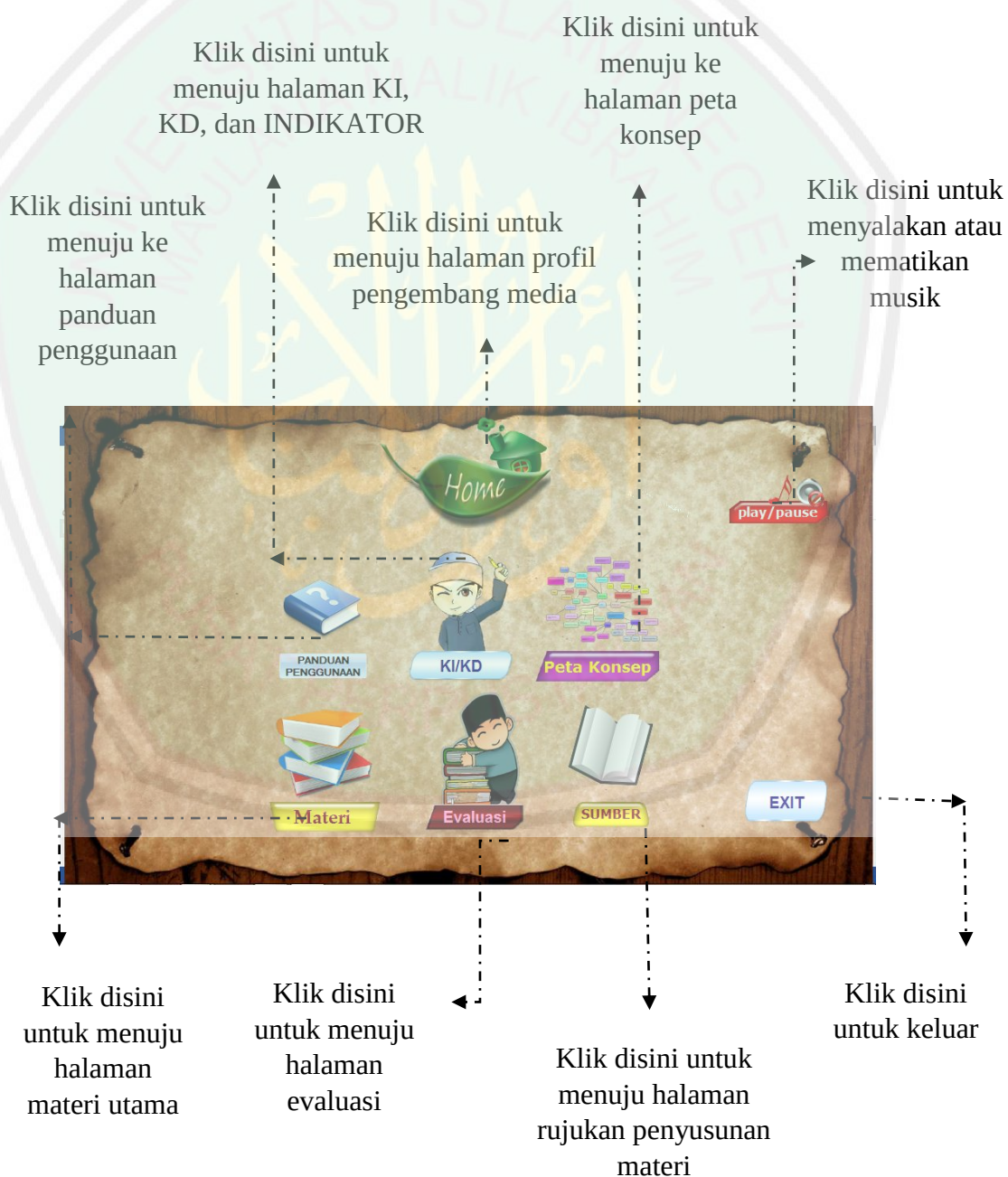


Klik disini untuk
kembali ke halaman
menu

Klik disini untuk
melanjutkan ke
halaman peta konsep
berikutnya

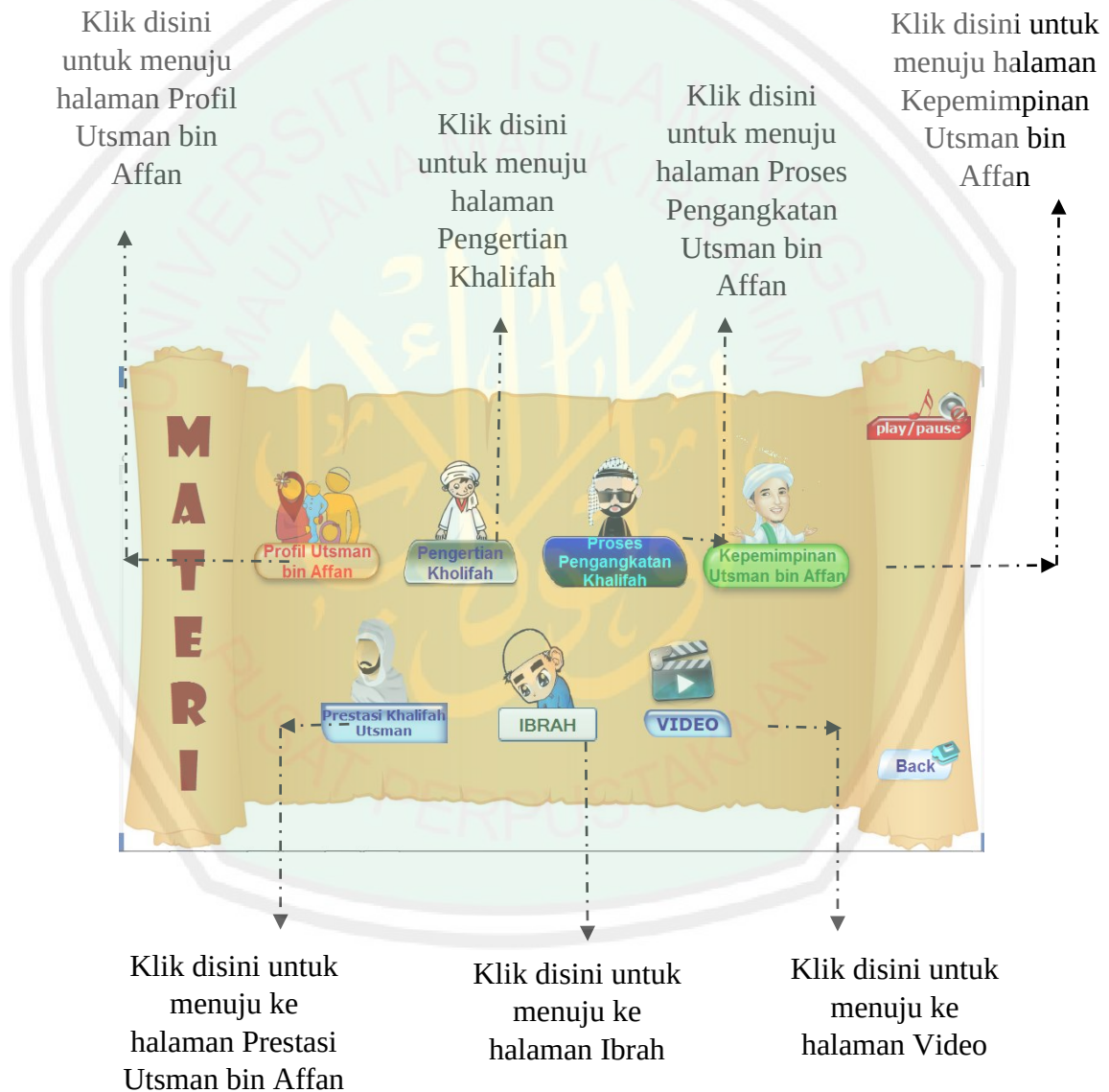
HALAMAN MENU / HOME

Halaman menu / home berisi menu panduan penggunaan media, menu KI/KD, menu peta konsep, menu materi utama, menu evaluasi, menu profil pengembang, dan menu daftar rujukan. Berikut sistematika tampilan isi halaman menu / home. Berikut tampilan halaman menu/home:



HALAMAN MATERI

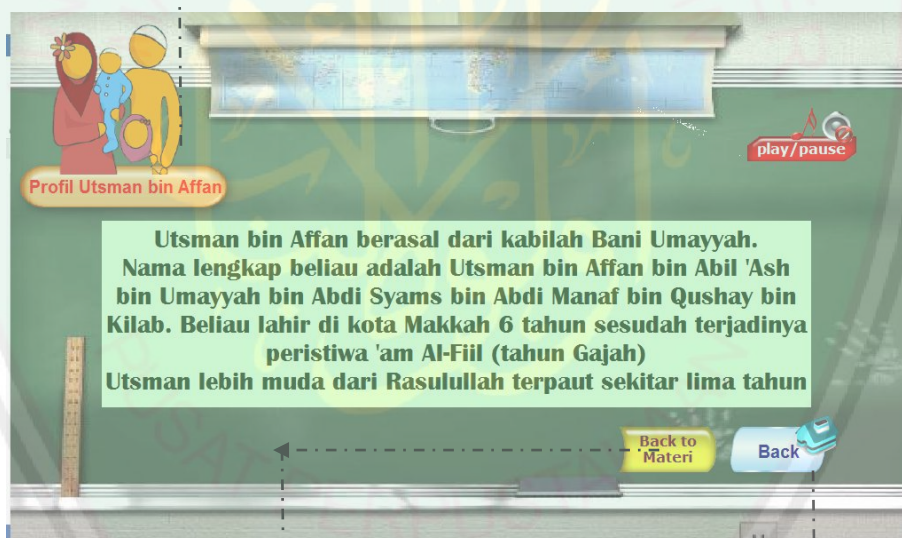
Halaman materi utama pada multimedia autoplay berisi tentang keseluruhan materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan yang terdapat pada multimedia Autoplay.



Halaman materi terdiri dari Profil Utsman bin Affan, pengertian Khalifah, proses pengangkatan Utsman bin Affan menjadi Khalifah, Kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan, Prestasi khalifah Utsman bin Affan, ibrah yang dapat diambil dari kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan. Halaman materi ini dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung serta video penunjang materi. Berikut tampilannya:

A. Halaman Profil Utsman bin Affan

Klik disini untuk menuju ke halaman
Profil Utsman bin Affan



Klik disini untuk kembali
ke halaman Materi

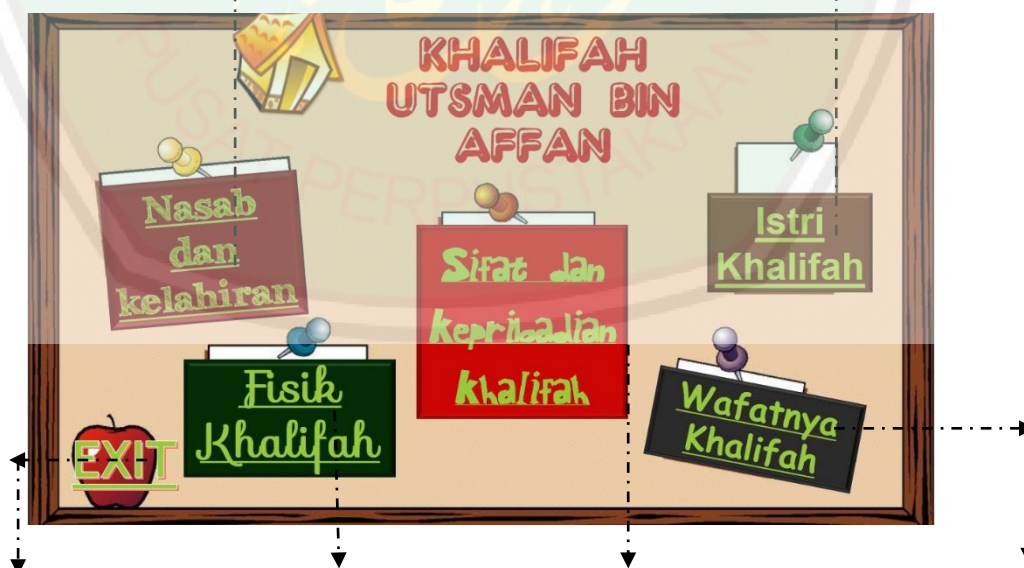
Klik disini untuk kembali
ke halaman Menu / Home



Klik disini untuk memulai materi

Klik disini untuk membuka materi Nasab dan Kelahiran Khalifah Utsman bin Affan

Klik disini untuk membuka materi Istri Khalifah Utsman bin Affan



Klik disini
untuk
keluar

Klik disini untuk
membuka materi
Fisik Khalifah

Klik disini untuk
membuka materi
Sifat dan
Kepribadian
Khalifah

Klik disini untuk
membuka materi
Wafatnya
Khalifah Utsman
bin Affan



Klik disini untuk
kembali ke menu
Profil Khalifah
Utsman bin Affan

Klik disini untuk
melanjutkan
materi

Klik disini untuk
kembali ke halaman
sebelumnya



Kelahiran Khalifah Utsman bin Affan

[back](#)

Beliau dilahirkan pada tahun 574 M beliau lahir di kota Makkah 6 tahun sesudah terjadinya peristiwa 'Am Al-Fiil (tahun Gajah), Khalifah Utsman bin Affan lebih muda dari Rasulullah terpaut sekitar lima tahun



Utsman bin Affan masuk Islam melalui dakwah Abu Bakar Ash-Shiddiq. Beliau masuk Islam sesudah Islamnya Ali Bin Abi Thalib dan Zaid bin Haritsah



Khalifah Utsman termasuk pula golongan *Assabiqunal Awwalun*, yaitu orang-orang yang terdahulu masuk Islam dan beriman.

FISIK KHALIFAH UTSMAN BIN AFFAN

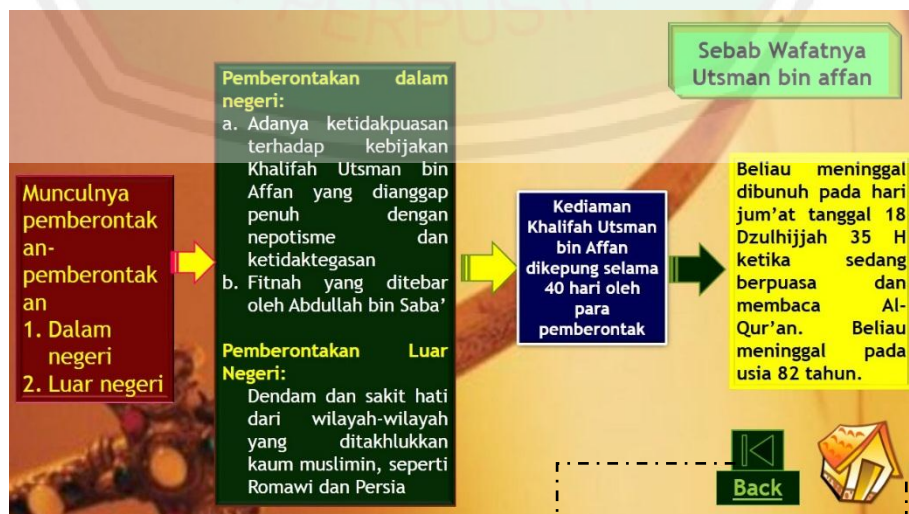
Berhidung besar, mancung dan lancip
Kulit yang berwarna sawo matang
Berambut ikal dan lebat
Berperawakan sedang
Bentuk mulut bagus
Jenggot yang lebat
berbahu bidang
rupawan
lembut





Klik disini untuk menuju ke halaman berikutnya





Klik disini untuk kembali
ke halaman sebelumnya

Klik disini untuk kembali ke
menu Profil Khalifah Utsman
bin Affan

B. Halaman pengertian Khalifah



Klik disini untuk
menuju ke halaman
materi Pengertian
Khalifah

Klik disini untuk
kembali ke halaman
Materi

Klik disini untuk
kembali ke halaman
Menu/Home



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uis-malang.ac.id>, email: pag_uismalang@yahoo.com

Nomor : Ua.3.1/TL.00.1/3847/2015
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

07 April 2015

Kepada
Yth. Kepala MAN Malang 2 Kota Batu
di
Batu

Assalamu'alaikum Wt. Wb.

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

Nama : Widya Rahmawati
NIM : 11110181
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2014/2015
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia Autoplay untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN Malang 2 Kota Batu

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

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

Wassalamu'alaikum Wt. Wb.



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





KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI BATU
Jalan Fatimura Nomor 25 ☎ (0341) 592185
Batu 65315

SURAT KETERANGAN

Nomor : Ma.15.88/PP.00.6/149/2015

Batu, 09 Juni 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri Batu, menerangkan bahwa :

Nama : WIDYA RAHMAWATI
NIM : 11110181
Prodi : SI/Pendidikan Agama Islam
Fak/Univ. : F-Tarbiyah/Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Bahwa benar Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian mulai bulan Mei sampai dengan Juni 2015, berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan data skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. di Kelas X MAN Malang 2 Kota Batu."

Demikian surat keterangan ini kumi buat dengan sebenarnya, untuk digunakan sebagaimana mestinya.



NIP. 196407071994031005



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

BUKTI KONSULTASI

Nama : Widyn Rahmawati
NIM : 11110181
Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ PAI
Pembimbing : Dr. H. Mulyono, MA
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI
MULTIMEDIA AUTOPLAY UNTUK PENINGKATAN
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS X MAN MALANG II
KOTA BATU

No	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf
1.		Proposal dan Pengajuan BAB I, II, III	1.
2.		Revisi BAB I, II, III	2.
3.		Konsultasi BAB I, II	3.
4.		Revisi BAB I, II	4.
5.		Konsultasi Produk Pengembangan	5.
6.		Revisi BAB III, IV	6.
7.		Revisi BAB V	7.
8.		ACC Keseluruhan	8.

Malang, 10 Juni 2015

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* untuk peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam khususnya pada materi Biografi Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu alat pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu sejarah kebudayaan islam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

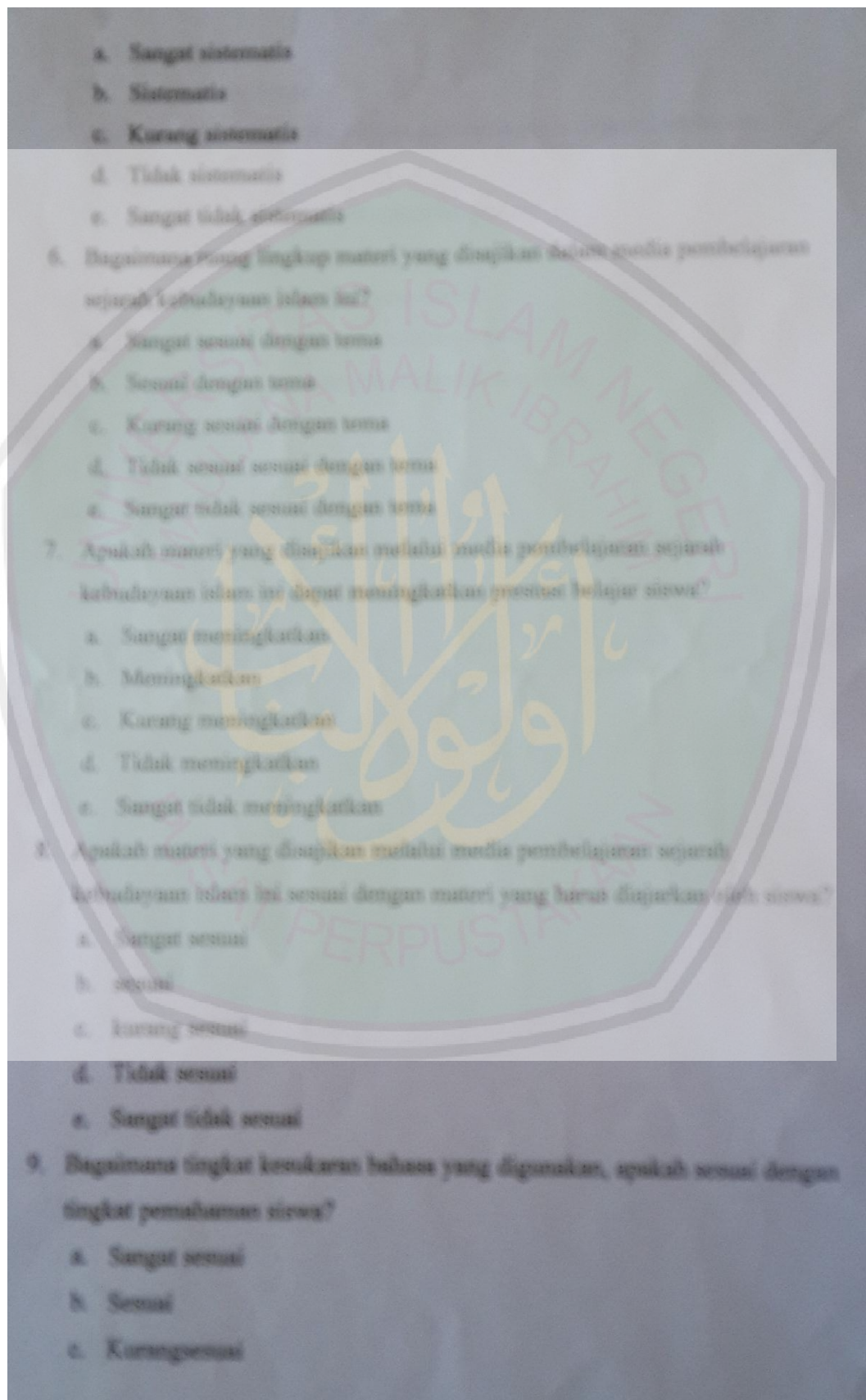
Nama : Dr. H. M. Saiful Hady, M. Ag
NIP : 196608251994031002
Instansi : UIN Maliki Malang
Pendidikan : Doktor (S3)
Alamat : Jl. Buntoro 65 Mojokerto Malang

B. Petunjuk pengisian angket

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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini?
 - a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
 - b. Jelas, spesifik, dan operasional
 - c. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
 - d. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
 - e. Sangat tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 - e. Sangat tidak sesuai
3. Bagaimana relevansi antara kompetensi dasar dengan rumusan indicator pada pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini?
 - a. Sangat relevan
 - b. Relevan
 - c. Kurang relevan
 - d. Tidak relevan
 - e. Sangat tidak relevan
4. Apakah isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 - e. Sangat tidak sesuai
5. Bagaimana sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini?



D. Kritik dan Saran



03/06
Malang, 2015

M. Fathul Hady
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA AHLI DESAIN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA., maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu alat pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli desain produk media pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pendidikan agama Islam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli desain produk media pembelajaran.

Nama :*Lurmanah M.Pd*.....
NIP :
Instansi :*UIN Maliki Malang*.....
Pendidikan :*S2 MPD*.....
Alamat :*Jl. Gerya Tambakwesi No. 7 Malang*.....

B. Petunjuk pengisian angket

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

Jawaban	keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SB	B	CB	TB	STB
1	Desain <i>cover</i> dan menu sesuai dengan isi materi.		✓			
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai			✓		
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai		✓			
4	Gambar dan video pada media sesuai dengan materi.	✓				
5	Gambar dan video yang digunakan menarik minat siswa.		✓			
6	Tampilan pada multimedia autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa		✓			
7	Ilustrasi gambar dan video dalam media memperjelas materi		✓			
8	Ukuran dan tata letak gambar pada media tepat.			✓		
9	Warna pada background pada media tidak kontras dengan warna tulisan.			✓		

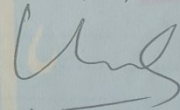
10	Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi belajar siswa		✓			
JUMLAH						



D. Kritik dan Saran

- ① Sebaiknya ada Petunjuk Penggunaan / pengoperasian media.
- ② Warna tulisan sebaiknya tidak sama dg warna background.
- ③ Urutkan materi sesuai dengan indikator yang ada.
- ④ Ruang/spasi sebaiknya 1/1.5 sehingga tidak ada materi yang hilang.
- ⑤ Jika materi semi "gambar" tidak perlu di-link ke lain sumber.
- ⑥ Dalam satu page sebaiknya font beragam.
- ⑦ Pada page "profil ustman" alur tidak sistematis.
- ⑧ Sebaiknya ada navigator untuk kembali ke menu utama.
- ⑨ Materi (Flipbook) dan kuis / evaluasi sebaiknya jadi satu frame dg media/autoplay.
10. Berilah Peta konsep.
11. Perbaiki Penulisan dan Pemakaian EYD

Malang, 21. / 4. / ... 2015



(Ummatussalamah, N.P.)
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN UNTUK GURU BIDANG STUDI SKI KELAS X MA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu alat pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pendidikan agama Islam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran.

Nama : ASLANIK, S.Pd.I
NIP : 197611052007011022
Instansi : MA NEGERI KOTA BATU
Pendidikan : S-1 STAIN MALANG
Alamat : Jl. Wukir V / 14 KEL. TEMAS KOTA BATU.

B. Petunjuk pengisian angket

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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini?
 - a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
 - ☒ b. Jelas, spesifik, dan operasional
 - c. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
 - d. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
 - e. Sangat tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini?
 - ☒ a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 - e. Sangat tidak sesuai
3. Apakah rumusan indikator dalam media pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini disajikan dengan rumusan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013?
 - a. Sangat sesuai
 - ☒ b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 - e. Sangat tidak sesuai
4. Bagaimana relevansi Standar Kompetensi dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini?
 - a. Sangat relevan
 - ☒ b. Relevan
 - c. Kurang relevan
 - d. Tidak relevan
 - e. Sangat tidak relevan

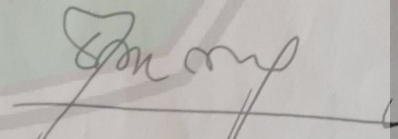
5. Apakah isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013?
- a. Sangat sesuai
 - ☒ b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 - e. Sangat tidak sesuai
6. Bagaimana sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini?
- a. Sangat sistematis
 - ☒ b. Sistematis
 - c. Kurang sistematis
 - d. Tidak sistematis
 - e. Sangat tidak sistematis
7. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini?
- a. Sangat sesuai dengan tema
 - ☒ b. Sesuai dengan tema
 - c. Kurang sesuai dengan tema
 - d. Tidak sesuai dengan tema
 - e. Sangat tidak sesuai dengan tema
8. Apakah materi yang disajikan melalui media pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam?
- a. Sangat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
 - ☒ b. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
 - c. Kurang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
 - d. Tidak dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
 - e. Sangat tidak dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
9. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?

- a. Sangat sesuai
 - ☒ b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 - e. Sangat tidak sesuai
10. Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?
- a. Sangat dapat mengukur kemampuan siswa
 - ☒ b. Dapat mengukur kemampuan siswa
 - c. Kurang mengukur kemampuan siswa
 - d. Tidak mengukur kemampuan siswa
 - e. Sangat tidak dapat mengukur kemampuan siswa

D. Kritik dan Saran

- * Media yang anda buat sudah bagus namun kedepan akan lebih menarik jika anda bisa bekerjasama dengan guru seni rupa, sehingga hasilnya bisa lebih menarik & artistik.
- * Silakan dilanjutkan membuat media Khalifah yang lain. agar karya anda bisa dimanfaatkan oleh orang lain.

Malang, 27 April 2015


ASLANIK, F.Pd.1
NIP. 19761105200701022

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK SISWA

A. Pengantar

Adik, selain media pembelajaran yang sudah kamu kenal sebelumnya, masih ada banyak media pembelajaran lain yang bisa adik gunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Multimedia *Autoplay* merupakan media yang dapat membantu adik belajar secara mandiri. Setelah ini adik akan diberi contoh multimedia *Autoplay* secara langsung.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan multimedia *Autoplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kemajuan Islam di Bawah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan di kelas X MA, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan multimedia *Autoplay* yang telah dibuat sebagai salah satu media belajar. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan adik-adik siswa kelas VII agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai media belajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan media ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan multimedia *autoplay*, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik-adik sebagai pemakai media belajar.

Nama : Shinta margarettg
 Kelas : X-2
 Sekolah : MAN 2

B. Petunjuk pengisian angket

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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah multimedia autoplay pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat memudahkan adik-adik dalam belajar?

- ☒ a. Sangat memudahkan
- b. Memudahkan
- c. Kurang memudahkan
- d. Tidak memudahkan
- e. Sangat tidak memudahkan

2. Apakah dengan penggunaan multimedia autoplay ini dapat membuat adik-adik merasa tertarik dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam?

- ☒ a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Kurang tertarik
- d. Tidak tertarik
- e. Sangat tidak tertarik

3. Apakah adik-adik mudah memahami materi yang disampaikan melalui multimedia autoplay ini?

- ☒ a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Kurang mudah
- d. Sulit
- e. Sangat sulit

4. Apakah gambar dan video yang ditayangkan dalam multimedia autoplay ini sesuai dengan materi yang disampaikan?

- a. Sangat sesuai
- ☒ b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai
- e. Sangat tidak sesuai

5. Bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam multimedia autoplay ini?

- ☒ a. Sangat mudah dibaca
- ☐ b. Mudah dibaca
- c. Kurang mudah dibaca
- d. Tidak mudah dibaca
- e. Sangat tidak mudah dibaca
6. Apakah adik-adik menemukan kata-kata yang sulit selama belajar dengan menggunakan multimedia autoplay ini?
- a. Sangat tidak menemukan
- ☒ b. Tidak menemukan
- c. Cukup banyak menemukan
- d. Jarang menemukan
- e. Sering menemukan
7. Apakah adik-adik dapat lebih memahami hikmah yang terkandung di dalam materi pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia autoplay ini?
- a. Sangat dapat mengambil hikmah
- ☒ b. Dapat mengambil hikmah
- c. Cukup dapat mengambil hikmah
- d. Kurang dapat mengambil hikmah
- e. Tidak dapat mengambil hikmah
8. Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia autoplay ini mudah dipahami?
- a. Sangat mudah dipahami
- ☒ b. Mudah dipahami
- c. Cukup mudah dipahami
- d. Kurang mudah dipahami
- e. Tidak mudah dipahami
9. Bagaimana kejelasan petunjuk dan pertanyaan dalam evaluasi yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia autoplay ini?
- ☒ a. Sangat mudah dipahami

- b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipahami
 - d. Kurang mudah dipahami
 - e. Tidak mudah dipahami
10. Apakah terjadi peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia autoplay ini?
- a. Sangat meningkat
 - ☒ b. meningkat
 - c. kurang meningkat
 - d. tidak meningkat
 - e. sangat tidak meningkat

Terima Kasih

Ma sama n bu
baca kallah.

PEDOMAN WAWANCARA

Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia Autoplay untuk
Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan
Islam di Kelas VII MTsN Batu

NO	Informan	Pertanyaan
1	Kepala Sekolah	1. Bagaimana menurut anda proses pembelajaran disekolah ini? 2. Bagaimana penggunaan media dalam embelajaran disekolah ini? 3. Apakah sekolah sudah memfasilitasi beberapa peralatan yang berhubungan dengan media elektronik seperti computer, LCD, ataupun laptop untuk guru? 4. Apa yang anda ketahui tentang multimedia autoplay? 5. Apakah sekolah sudah mendukung apabila multimedia autoplay diterapkan dalam pembelajaran di sekolah ini? 6. Apakah multimedia autoplay sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah? 7. Apakah mulrimedia autoplay cocok untuk diterapkan ditingkat Madrasah Tsanawiyah dan sederajatnya? 8. Bagaimana menurut anda penggunaan multimedia autoplay pada mata pelajaran SKI bagi siswa kelas VII? 9. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas VII setelah menggunakan multimmedia autoplay? 10. Apakah anda setuju dengan penggunaan mmultimedia autoplay dalam pembelajaran SKI khususnya bagi siswa kelas VII? 11. Bagaimana tingkat kualitas (efektif, efisien, dan menarik) multimedia autoplay dalam meningkatkan prestasi belajar siswa? 12. Bagaimana menurut anda pengembangan multimedia autoplay, apakah sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran SKI?
2	Guru Bidang Studi	1. Bagaimana model kurikulum yang dipakai pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII? 2. Apa saja media yang digunakan dalam pembelajaran SKI? 3. Bagaimana prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI?

		4. Bagaimana penerapan pengembangan media pembelajaran melalui multimedia autoplay pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs? 5. Apakah multimedia autoplay diterapkan dalam pembelajaran SKI? 6. Apakah multimedia autoplay efektif untuk diterapkan pada jenjang siswa kelas VII MTs? 7. Apakah ada kesesuaian materi yang terdapat pada multimedia autoplay dengan yang diajarkan dalam buku paket? 8. Apakah materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah mencakup yang terdapat pada buku pegangan siswa? 9. Apakah sajian dalam multimedia autoplay dapat dipahami siswa dengan baik? 10. Apakah dengan pembelajaran menggunakan multimedia autoplay dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VII MTs? 11. Apakah pengembangan media pembelajaran melalui multimedia autoplay sudah layak untuk digunakan pada proses pembelajaran SKI? 12. Apakah kendala yang dialami dalam penggunaan multimedia autoplay pada mata pelajaran SKI?
3	Siswa	1. Bagaimana model pembelajaran yang dipakai pada mata pelajaran SKI? 2. Apa saja media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran SKI? 3. Apakah sudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran SKI? 4. Apakah sudah diterapkan multimedia autoplay pada mata pelajaran SKI? 5. Bagaimana penggunaan multimedia autoplay pada mata pelajaran SKI? 6. Bagaimana penyajian materi dengan menggunakan multimedia autoplay? 7. Apakah tampilan gambar serta video yang ditampilkan dalam multimedia autoplay sesuai dengan materi pembahasan Kepemimpinan Khalifah Utsman bin Affan? 8. Apakah multimedia autoplay dapat meningkatkan prestasi belajar anda? 9. Apakah penyajian materi dalam multimedia autoplay dapat dipahami dengan baik?

		10. Apakah kendala yang dirasakan dalam pembelajaran menggunakan multimedia autoplay pada mata pelajaran SKI? 11. Apakah pengembangan media pembelajaran melalui multimedia autoplay sudah efektif, efisien, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran SKI?
--	--	--



Soal Evaluasi Pree Test dan Post Test

UJI KOMPETENSI SISWA

Nama : Prita Enggar
Kelas : X 2
Sekolah : Man 2 Kota Batu

A. Berilah tanda centang ($\checkmark$) pada kolom pernyataan di bawah ini dengan jujur!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1	Secara bahasa khalifah berasal dari bahasa arab  yang artinya mengganti, menempati. Sedangkan menurut istilah khalifah adalah gelar yang diberikan untuk pemimpin umat islam setelah wafatnya nabi Muhammad SAW.	✓	
2	Khalifah Utsman bin Affan terkenal dengan sifatnya yang sangat pemalu dan dermawan.	✓	
3	Nama lengkap Utsman bin Affan adalah Utsman bin Affan bin Abil 'Ash bin Umayyah bin Abdi Syams bin Abdi Manaf	✓	
4	Khalifah Utsman bin Affan bukan dari keluarga yang kaya raya		✓
5	Prestasi Khalifah Utsman bin Affan pada bidang militer adalah membentuk angkatan laut atas usulan Muawiyah bin Abi Sufyan	✓	

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

1. Utsman bin Affan lahir pada tahun...
- a. 560 M
b. 565 M
c. 570 M
d. 571 M
~~e. 574 M.~~
2. Ibu Khalifah Utsman bin Affan bernama...
- a. Ruqayyah
b. Ummu Hakim Al-Baidha' binti
c. ~~d. Arwa binti Kuraiz bin Rabi'ah~~
e. siti Fatimah

- Abdul Muthallib
c. Ummu Kultsum

3. Khalifah Utsman bin Affan mendapat gelar Dzun Nurain karena...
a. Selalu ikut dalam setiap peperangan ☒ d. Menikahi dua putri rasul
b. Masih merupakan kerabat rasul ☒ e. Terkenal dengan kejujuran dan kerendahan hatinya
c. Merupakan orang yang terdahulu masuk Islam

4. Khalifah Utsman bin Affan memeluk agama Islam atas ajakan dari...
a. Ali bin Abi Thalib ☒ d. Umar bin Khattab
b. Zubair bin Awwam ☒ e. Muawiyah bin Abi Sufyan
c. Abu Bakaar Ash-Shiddiq ☒

5. Utsman bin Affan menjadi khalifah dan memerintah selama...
a. 2 tahun ☒ d. 12 tahun
b. 8 tahun ☒ e. 22 tahun
c. 9 tahun

C. Pilihlah dua jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d, dan e!

1. Istri Utsman bin Affan bernama...
a. Siti Fatimatuz Zahra ☒ d. Ruqayyah
b. Ummu Kultsum ☒ e. Siti Aminah
c. Arwa binti Kuraiz

2. Prestasi yang dicapai oleh khalifah Utsman bin Affan adalah...
a. Kodifikasi Alqur'an ☒ d. Pembentukan angkatan udara
b. Renovasi Ka'bah ☒ e. Ikut serta dalam perang badar
c. Renovasi Masjid Nabawi

3. Mushaf yang ditulis oleh Zaid bin Tsabit pada masa khalifah Utsman bin Affan dikirim pada penduduk-penduduk kota...
a. Palestina ☒ d. Kuffah
b. Syam ☒ e. Iran
c. Iraq

4. Perluasan wilayah Islam pada masa khalifah Utsman bin Affan sampai ke wilayah...
a. Afrika Utara (Tunisia) ☒ d. Iraq

b. Cina
☒ Ray dan Azerbaijan

e. Iran

6. Anggota tim formatur yang dibentuk oleh Umar bin Khattab untuk memusyawarahkan penggantian kekhalifahannya yaitu...

a. Muawiyah bin Abi Sufyan
☒ Ali bin Abi Thalib
c. Zaid bin Tsabit

☒ Abdurrahman bin Auf
e. Walid bin Uqbah



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

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>	KKM
1	Afiatul Urida	67	93	75
2	Aldera Ainun Abatha	53	80	75
3	Amaliya Hasnah	47	80	75
4	Aninda Fisabilillah	60	100	75
5	Ariel Efrilian Fardhito	40	73	75
6	Cindy Choir Rani A. F	60	87	75
7	Dandi bagus Pratama	40	80	75
8	Devi Laila Maghfiroh	40	80	75
9	Dewi anjani	40	73	75
10	Dinanda Safira Prasetyo	67	100	75
11	Fina Khairunnisa fadilah	60	87	75
12	Fitri Lahiria	40	80	75
13	Ilmiatus Sholicatunnisa'	47	80	75
14	Iqlima Prameswari	60	93	75
15	Intan Dewanti	47	80	75
16	Karin Yolanda	40	80	75
17	Kyky Maulida Nur. F	67	100	75
18	Linda Ayu Suryaningtyas	67	93	75
19	Muhammad Abdan Syakuro	47	93	75
20	Muhammad Nur Afifuddin	40	80	75
21	Ni'mah Karimah	60	87	75

22	Novia Dwi Aisyah	60	93	75
23	Prita Enggar Putri Anisa	60	100	75
24	Raka Wahyu Pratama	40	80	75
25	Revika Ayunda Sari Nur	47	93	75
26	Rika Novita Sari	40	80	75
27	Rusyida Al Latifa	40	80	75
28	Shinta Margareta	67	100	75
29	Yusuf Aldi Setiawan	40	80	75
JUMLAH		1483	2505	-
RATA-RATA		51.14	86.38	-

Subyek Validator Ahli

1. Nama : Dr. H. M. Samsul Hady, M. Ag
NIP : 196608251994031002
Instansi : Dosen FITK UIN Maliki Malang
Pendidikan : Doktor (S3)
Alamat : Jln. Joyosuko 65 Merjosari Malang
2. Nama : Umamah, M. Pd
NIP : -
Instansi : UIN MALIKI Malang
Pendidikan : Manajemen Pendidikan Islam (S2)
Alamat : Jl. Raya Candi 3/454 Karangbesuki
3. Nama : Aslanik S. Pd.I
NIP : 197611052007011022
Instansi : MAN Malang II Kota Batu / MA Negeri Kota Batu
Pendidikan : S1 Pendidikan Agama Islam STAIN MALANG
Alamat : Jl. Wukir V/14 Kelurahan Temas Kota Batu

Identias Sasaran Uji Coba

1. Nama : Afiatul urida
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu
2. Nama : Aldera Ainun Abatha
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu
3. Nama : Amaliya Hasnah
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu
4. Nama : Anida Fisabilillah
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu
5. Nama : Ariel Efrilian Fardhito
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu
6. Nama : Cindy Choir Rani A. F
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu
7. Nama : Dandi bagus Pratama
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

8. Nama : Devi Laila Maghfiroh
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

9. Nama : Dewi anjani
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

10. Nama : Dinanda Safira Prasetyo
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

11. Nama : Fina Khairunnisa fadilah
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

12. Nama : Fitri Lahiria
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

13. Nama : Ilmiatus Sholicatunnisa'
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

14. Nama : Iqlima Prameswari
Kelas : X-2
Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

15. Nama : Intan Dewanti
Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

16. Nama : Karin Yolanda

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

17. Nama : Kyky Maulida Nur. F

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

18. Nama : Linda Ayu Suryaningtyas

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

19. Nama : Muhammad Abdan Syakuro

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

20. Nama : Muhammad Nur Afifuddin

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

21. Nama : Ni'mah Karimah

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

22. Nama : Novia Dwi Aisyah

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

23. Nama : Prita Enggar Putri Anisa

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

24. Nama : Raka Wahyu Pratama

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

25. Nama : Revika Ayunda Sari Nur

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

26. Nama : Rika Novita Sari

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

27. Nama : Rusyida Al Latifa

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

28. Nama : Shinta Margaretta

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

29. Nama : Yusuf Aldi Setiawan

Kelas : X-2

Sekolah : MAN Malang II Kota Batu

Dokumentasi Penelitian

Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kelompok Besar



Wawancara dengan Siswa



Kegiatan Pre-test dan Post-Test





BIODATA MAHASISWA

Nama :Widya Rahmawati
NIM : 11110181
TTL : Malang, 28 Januari 1991
Alamat : Ds. Ngroto Kec. Pujon Kab. Malang
Telp. : 081945123042

A. *Jenjang Pendidikan:***1. *Pendidikan Formal***

- a. RA. Khadijah 1997.
- b. SD Negeri Ngroto III Tahun 1997 s/d 2003.
- c. MTs TMI 01 Pujon Tahun 2003 s/d 2006.
- d. MA Negeri Malang I Tahun 2006 s/d 2009.
- e. S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2011 s/d sekarang.

2. *Pendidikan Non Formal*

- a. Madrasah Diniyah Muslimat NU, Bolo-Ujung Pangkah-Gresik
- b. Madrasah Diniyah PonPes Sunan DrajaT PaciraN Lamongan
- c. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

B. *Amanah Yang Pernah Diemban:*

1. Anggota Pramuka SD Negeri Ngroto III tahun
2. Olimpiade Bahasa Indonesia Tingkat SD Sekabupaten tahun
3. Pengurus OSIS MTs TMI 01 Pujon periode 2003-2004
4. Ketua Pramuka MTs TMI 01 Pujon periode
5. Olimpiade Kimia Se-Malang Raya Tingkat MA-SMA tahun 2008
6. Staf JKPKA MA Negeri Malang I periode 2007-2008
7. Staf KIR MA Negeri Malang I periode 2007-2008