

TESIS

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS MULTIMEDIA AUTOPLAY STUDIO 8 DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI MA BILINGUAL BATU MALANG

**Diajukan untuk mengikuti Ujian Tesis
pada Program Magister Pendidikan Agama Islam
Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri
Maulana Malik Ibrahim
Malang**

**Oleh:
RUMAINUR
NIM: 13771009**



**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2016**

TESIS

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
AUTOPLAY STUDIO 8 DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
KELAS XI MA BILINGUAL
BATU MALANG**

Diajukan kepada Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi beban studi pada Program Magister Pendidikan Islam

Oleh:
RUMAINUR
NIM: 13771009

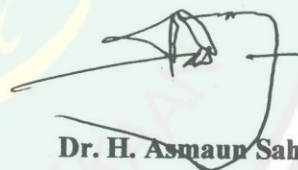
Pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
NIP. 195507171982031005

Pembimbing II



Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag.
NIP. 195211101983031004

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MA Bilingual Batu Malang ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Batu, 23 Mei 2016

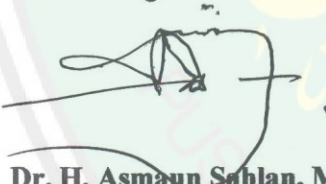
Pembimbing I



Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
NIP. 195507171982031005

Batu, 23 Mei 2016

Pembimbing II



Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag.
NIP. 195211101983031004

Batu, 23 Mei 2016

Mengetahui,
Ketua Program Magister Pendidikan Islam



Dr. H. A. Fattah Yasin, M.Ag
NIP. 196712210998031002

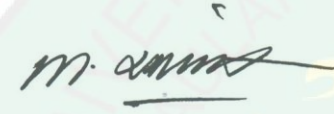
LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MA Bilingual Batu Malang ini telah diuji dan dipertahankan dalam sidang di depan dewan penguji pada tanggal 02 Juni 2016,

Dewan Penguji,


Dr. H. Muhammad Asrori, M.Ag
NIP. 196910202000031001

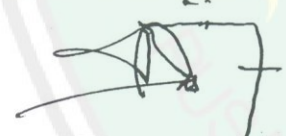
Ketua


Dr. H. M. Zainuddin, M.A
NIP. 196205071995011001

Penguji Utama


Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
NIP. 195507171982031005

Anggota


Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag.
NIP. 195211101983031004

Anggota



Mengetahui
 Direktur Pasca Sarjana UIN Maliki Malang


Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 195612311983031032

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RUMAINUR

NIM : 13771009

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batu, 23 Mei 2016

Hormat saya,



Rumainur
13771009

PERSEMBAHAN

TESIS ini
kupersembahkan untuk:

Yang selalu ku Ta'dzimi

Ayahanda ***H.Hasyim H.Arsyad*** dan Ibunda ***Hj. Maria Mochra***

Dengan cinta kasih kalian aku dibesarkan
Dengan semangat Motivasi kalian aku berjuang
Dan dengan iringan Do'a dari kalianlah aku meraih kesuksesan

Abangku ***Roby Rohandi*** dan kedua kakakku ***Romy Romita & Rina Mutia***

Adikku ***M.Ridho Al-Awlawi*** serta ***Seluruh Keluarga Besarku***

Dengan cinta, kasih sayang dan Semangat kalianlah
aku berusaha meneruskan perjuangan kalian
didalam menuntut ilmu

Dan seluruh ***Sahabat-sahabati*** seperjuanganku

Masa-masa indah kita akan segera berlalu

Langkah kebersamaan kita hampir usai

Canda tawa, senyum & tangis

yang kita rasakan bersama

jangan pernah pudar

oleh ruang, jarak

dan waktu

MOTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِّكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنفَدَ
كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا ﴿١٩﴾

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

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي
سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٢٥﴾

35. Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas limpahan rahmat dan bimbingan Allah SWT, tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Ajar Berbasis Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu”** dapat terselesaikan dengan baik semoga ada guna dan manfaatnya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia kearah jalan yang benar.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih dan penghormatan yang sebesar-besarnya dengan ucapan *jazakumullahu ahsanal jaza* khususnya kepada:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M,Si dan para Pembantu Rektor.
2. Direktur Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. Baharudin, M.Pd.I atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
3. Ketua dan Sekretaris Program Magister Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M,Ag dan Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd Atas motivasi, koreksi dan kemudahan pelayanan selama studi.

4. Dosen Pembimbing I, Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I atas bimbingan, arahan, saran, kritik dan koreksinya dalam penulisan tesis.
5. Dosen Pembimbing II, Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag. atas bimbingan, arahan, saran, kritik dan koreksinya dalam penulisan tesis.
6. Semua staff pengajar atau dosen dan semua taff TU Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan-kemudahan selama menyelesaikan studi.

Penulis menyadari, bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan demi terwujudnya karya yang lebih baik di masa mendatang. Sebagai ungkapan terimakasih, penulis mendo'akan Bapak/Ibu mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT atas kebaikan-kebaikan yang telah diberikan.

Akhirnya, penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya. Amin ya Rabbal 'Alamin.

Malang, 23 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Halaman Judul	ii
Lembar Peesetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan	v
Lembar Persembahan.....	vi
Motto.....	xii
Kata Pengantar	xiii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
Abstrak.....	xvi
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	19
B. Rumusan Masalah	27
C. Tujuan Penelitian	27
D. Manfaat Penelitian	28
E. Spesifikasi Produk	30
F. Pentingnya Penelitian	30
G. Asumsi dan Keterbatasan Peneliti	31
H. Orisinalitas Penelitian	34

I. Definisi Operasional	40
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Dasar Media Pembelajaran	
1. Pengertian	42
2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran	44
3. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran	48
4. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Islam	52
5. Kemampuan Media Sebagai Alat Bantu Peningkatan Motivasi	58
B. AutoPlay Media Studio 8	
1. Pengertian Autoplay Media Studio 8	60
2. Perbedaan Versi dan Perkembangannya	64
3. Kelebihan dan Kekurangannya	67
C. Sejarah Kebudayaan islam	
1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	68
2. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	69
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	70
4. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	70
BAB III	
METODE PENELITIAN	
A. Desain Pengembangan	72
B. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	75
C. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	84
D. Tahapan Uji Coba Produk Media Pembelajaran	88

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil MA Bilingual Batu	97
2. Hasil Studi Pendahuluan	103
3. Deskripsi Produk Media Pembelajaran	107
B. Hasil Validasi Tingkat Kemenarikan dan Keefektifan Produk.	
1. Validasi Tingkat Kemenarikan Produk	118
2. Validasi Tingkat Keefektifan Produk	128

BAB V

ANALISIS PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Ajar Autoplay	133
B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Ajar Autoplay	134
C. Analisis Tingkat Keefektifan Media Ajar Autoplay	141

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan	144
B. Saran	144

DAFTAR PUSTAKA	147
----------------------	-----

DAFTAR TABEL

1.1. Penjabaran Orisinalitas Penelitian	35
2.1. Pengelompokan Media Pembelajaran.....	49
3.1. Analisis Pemilihan Bahan Ajar Berdasarkan Karakteristik isi .	81
3.2. Kisi-kisi Variabel dan Indikator Angket Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio 8.....	92
3.3. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	93
4.1. Data Siswa.....	96
4.2. Data ruang Kelas	97
4.3. Data Guru dan pegawai.....	97
4.4. Prestasi Madrasah	98
4.5. Perbedaan Pembelajaran Interaktif dan Konvensional	101
4.6. Tanggapan Ahli Media dan Desain Pembelajaran	115
4.7. Tanggapan Ahli Materi Terhadap Produk	116
4.8. Tanggapan Guru Kelas Terhadap Produk.....	118
4.9. Tanggapan Siswa Terhadap Produk.....	121
4.10 Jenis Kelamin	126
4.10 Hasil Uji Coba Pre-Test dan Post-Test	126
4.11 Tabel One Sample Statistick dan One Sample	128

DAFTAR GAMBAR

2.1. Fungsi Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran	43
2.1. Media yang digunakan Rosulullah di dalam Dakwahnya.....	52
3.1. Desain Pengembangan Dick and Carey	71
3.2. Desain Uji Coba Produk Pengembangan	89
4.1. KBM Bersama Guru SKI.....	99
4.2. KBM Bersama Guru SKI.....	100
4.3. Tampilan Media Pembelajaran SKI.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

1. Permohonan Ijin Survey
2. Permohonan Ijin Penelitian
3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
4. Instrumen Validasi Ahli Materi
5. Instrumen Validasi Ahli Media
6. Instrumen Validasi Guru SKI Kelas XI
7. Contoh Angket Siswa
8. Dokumentasi Penelitian

ABSTRAK

Rumainur. 2016. Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu Malang. Tesis. Program Study Magister Pendidikan Agama Islam Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: (1) Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I (2) Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Autoplay, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, efektif dan menyenangkan merupakan salah satu bagian dari kompetensi profesionalisme pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar merupakan pilihan utama bagi seorang guru dalam membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal ini sesuai dengan teori Burner dan Edgar Dale yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif akan meningkatkan semangat belajar sehingga siswa merasa senang dan mudah memahami materi pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang mudah dilakukan oleh guru namun dapat membuat suasana belajar lebih interaktif adalah media autoplay. Secara basic media autoplay merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, film, video, teks dan flash kedalam program yg dibuat. Penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran yang bersifat interaktif semacam itu akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan penggunaan media autoplay terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di MA Bilingual Batu karena kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan di sekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah menggunakan multimedia, hanya saja masih terbatas pada penggunaan media *microsoft power point* sehingga masih terkesan kurang efektif.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *research and development*. Sedangkan sampel menggunakan metode desain pengembangan Dick and Lou Carey. Sedangkan sampel yang diambil oleh siswa kelas XI IPA, dengan menggunakan pola *one group pretest and posttest design*. Data yang digunakan adalah nilai ulangan harian sebelum dan setelah diberi perlakuan, kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia autoplay yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran SKI. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat 18.49% dari 69.96 menjadi 82.90.

ABSTRACT

Rumainur. 2016. *Development of Instructional Media Based on Autoplay Multimedia for History of Islamic Culture in grade 11rd students of MA Bilingual Batu*. Thesis. Graduate Program of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Master of Islamic Elementary School Teacher Education. Supervisor: (1) Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I (2) Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag.

Keywords: *Development, Instructional Media, Autoplay Multimedia, History of Islamic Culture.*

The ability of teachers to create a learning environment that conducive, effective and fun is one of the professional competence of educators. The utilization of instructional media based on multimedia in learning activities is the ultimate choice for a teacher to improve interest, motivation and stimulation of learning activities even bring psychological effect on student. This is in accordance with the Burner and Edgar Dale's Theory that stated the use of interactive learning media will be enhance the spirit of learning, so the student can feel happy and easy to understand learning materials.

One of the instructional media that easy to do by the teacher but can create a more interactive learning environment is autoplay. Essentially, the autoplay is software to create multimedia devices that integrate various types of media such as the sound, picture, movies, videos, text and flash. The use of tools such as interactive instructional media will help the effectiveness of the learning process and the delivery of the message and content of the lesson.

The purpose of this study was to know the grade of effectiveness and attractiveness of the autoplay usage to improved student motivation. This research was conducted in SDI As Salam Malang because the learning activities are carried out in the school, especially in civic education has been using multimedia but still limited to use of microsoft power point so that seem less effective.

The research use methods of research and development and the development design model of Dick and Lou Carey, while the sample is taken of the grade 11rd student of MA Bilingual Batu, by using the pattern of one group pretest and posttest design. The data are used daily test values before and after a given treatment, then analyzed by t test.

The research findings show that using instructional media based on autoplay have the effectiveness and effectiveness are high. The high of motivation indicates that the high of interest student in the learning process too, especially in History of Islamic Culture. This finding is supported by the facts on the ground where the average value of daily test student are 13,59% that from 79.562 into 90.375.

مستخلص البحث

رومينور، 2016م. تطوير الوسيلة التعليمية بالوسائط المتعددة التشغيل التلقائي (Autoplay) في تعليم تاريخ الثقافة الإسلامية في الفصل الحادية عشرة بالمدرسة الثانوية اللغتين (Bilingual) باتو. رسالة الماجستير، قسم تعليم الدين الإسلامية، كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: 1) الأستاذ بروقيسور الدكتور الحاج مليادي، الماجستير 2) الدكتور الحاج اسماء سهلا، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الوسيلة التعليمية، الوسائط المتعددة التشغيلي تعليم تاريخ الثقافة الإسلامية.

قدرة المعلمين على خلق البيئة التعليمية المواتية والفعالة والمريحة هو جزء من الكفاءة المهنية للمعلمين. استخدام الوسائط المتعددة في العملية التعليمية هو الخيار النهائي للمعلم في إثارة الاهتمام والدوافع وتحفيز أنشطة التعلم حتى تحقيق التأثير النفسي على الطلبة. وفقا لنظرية برونو وإدغار دل أن استخدام الوسيلة التعليمية المتفاعلة ستزقي روح التعلم بحيث يشعر الطلبة سعادة وسهولة في فهم المادة.

أحد الوسائل التعليمية التي يسهل المعلم استخدامها ويمكن أن تخلق البيئة التعليمية المتفاعلة هي التشغيل التلقائي (Autoplay). التشغيل التلقائي هو برنامج لإنشاء أجهزة الوسائط المتعددة بجمع أنواع الوسيلة مثل الصوت والصور والأفلام والفيديو والنص في البرنامج. استخدام أدوات التعلم مثل الوسيلة التعليمية التفاعلية تساعد على فعالية العملية التعليمية وإيصال الرسالة ومضمون المادة.

هدف هذا البحث معرفة مدى فعالية وجاذية استخدام الوسائل التعليمية التشغيل التلقائي على ترقية دوافع الطلبة. أجرى هذا البحث في المدرسة الثانوية اللغتين (Bilingual) باتو لأن هذه المدرسة تستخدم الوسائط المتعددة، ولكن محدود باستخدام مايكروسوفت بارووينت، بارو بوينت، حتى تعدد غير فعالة.

أما نوع طريقة البحث المستخدم في هذا البحث هو البحوث والتنمية (Research and Development) باستخدام نظرية ديك وكاري لوو. وأما العينة المأخوذة يعني طلبة الفصل الحادية عشرة، باستخدام الاختبار القبلي والبعدي على مجموعة واحدة (One Group Pretest and Posttest Design). البيانات المستخدمة هي القيم الاختبار يوميا قبل وبعد العلاج، ثم تحليلها باستخدام اختبار t.

أظهرت نتيجة البحث أن استخدام الوسيلة التعليمية بالوسائط المتعددة التشغيل التلقائي (Autoplay) ذو فعالية وجاذية عالية. وجود الاهتمام والدوافع العالية للتعلم يدل على ان جذب الطلبة في العملية التعليمية مرتفع، وخصوصا في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية. ويدعم هذا الاستنتاج من الوقائع ان القيمة المتوسطة للطلبة من الاختبار اليومي تترقي إلى 18.49% من 69.96% إلى 82.90.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian.¹ Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.²

Di dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan alat atau media. Komponen tersebut menjadi komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar. Komponen tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain.³ Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.⁴ Dan dianggap penting untuk menarik minat kegiatan belajar siswa, kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai informasi dan media lain juga diperlukan untuk meningkatkan motivasi siswa sebagai wujud nyata dari aktivitas belajar, tanpa adanya interaksi antara siswa dengan media maka belajar tidak akan pernah terjadi.⁵

¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 1

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 2

³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1991), hlm 30.

⁴ Ayu Kurniawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, (Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011), hlm, 2

⁵ Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta: Depdibud 1989), hal 150

Dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran yang sifatnya interaktif, akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi dari pelajaran.⁶ Banyak penelitian yang memperlihatkan bahwa media telah berhasil menunjukkan keunggulannya dalam membantu para guru dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa. Selain itu juga memiliki kekuatan positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka kearah perubahan yang kreatif dan dinamis.⁷

Hal tersebut sebagaimana disebutkan dalam tujuan Pendidikan Nasional sebagai berikut.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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 serta bertanggungjawab.⁸

Dalam kurikulum 2013 peran guru dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan berbagai peran yang bertujuan megembangkan potensi anak didik secara optimal.⁹ Seperti yang kita ketahui kurikulum 2013 cenderung menekankan pada aspek pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik, hal tersebut tentu menuntut kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Selain mampu merancang pembelajaran efektif dan bermakna, kurikulum 2013 juga menuntut guru untuk mampu

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 15

⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*,..... hlm 1

⁸ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Rhusti Publisher, 2009). Hlm 5

⁹ Sofan Amri, *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), hlm 30

mengorganisasi pembelajaran secara efektif.¹⁰ Dan mampu meningkatkan motivasi siswa di dalam belajar.

Secara umum kemampuan guru dalam menggunakan alat-alat multimedia sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Selain itu, penggunaan metode yang tepat juga menentukan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif. Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa metode pembelajaran klasik, yaitu metode ceramah belum sepenuhnya dapat diganti oleh guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan islam. Daryanto mengatakan bahwa metode ceramah adalah cara penyajian yang dilakukan dengan penjelasan lisan secara langsung (bersifat satu arah) terhadap peserta didik.¹¹ lebih tepatnya tugas guru sebagai penyampai materi dan tanggung jawab siswa adalah menghafal semua materi itu. Memang pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam jangka panjang. Seperti halnya prakata Dr. Melvin L. Siberman dalam bukunya yang berjudul *Active Learning*, beliau mengatakan bahwa “kita dapat menceritakan sesuatu kepada siswa dengan cepat. Namun siswa akan melupakan apa yang kita ceritakan itu dengan lebih cepat”.¹²

Menurut Trianto, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang akan dicapai yakni menumbuhkan interaksi

¹⁰ E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 104-106

¹¹ Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Jakarta: Publisher, 2009), hlm 390

¹² Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 strategies to Teach Any Subject*. (Allyn and Bacon, Boston, 1996). Penerjemah, Raisul Muttaqien, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), hal. 9

antara siswa dan memberikan pengalaman yang berguna.¹³ Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antar guru dan siswanya dapat berjalan dengan baik melalui media pembelajaran.¹⁴ Melalui interaksi dan komunikasi yang baik dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuannya dengan rasa percaya diri. Dalam proses pembelajaran terkadang guru terlalu mendominasi proses interaksi, namun juga terkadang siswa yang mendominasi proses interaksi, sehingga pembelajaran itu berpusat pada pembelajaran yang memungkinkan siswa sendiri yang mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajarinya. Sementara guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.¹⁵

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru.¹⁶ Hal lain yang menyebabkan kurang aktifnya kegiatan belajar ialah bahwa guru merasa terikat oleh mata pelajaran mereka dan tertekan oleh terbatasnya waktu yang mereka miliki untuk mengajarkannya.¹⁷

Kita contohkan dalam konteks sejarah yang mana sejarah kebudayaan islam termasuk salah satu dimensi dalam pembelajaran agama Islam, terdapat berbagai jenis poin-poin penting yang tidak hanya sekedar diingat namun

¹³ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka publisher, 2007), hlm 58

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm 2.

¹⁵ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 2

¹⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm 1.

¹⁷ Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 strategies to Teach Any Subject*. hal. 12

juga difahami. Pembahasan tentang kehidupan silam yang amat sangat bersejarah dan sangat berjasa dalam terwujudnya masa-masa reformasi seperti sekarang ini. Bagaimana tokoh-tokoh pra-sejarah memperjuangkan agama kita dahulunya, menjelaskan dan menggambarkan tekstur-tekstur sejarah yang seharusnya bukan hanya diceritakan sebagai dongeng guru kepada siswanya di dalam kelas. Mungkin juga bisa dihadirkan ditengah-tengah pembelajaran, dikaitkan dengan kehidupan dan lingkungan siswa, sehingga menimbulkan getaran juang yang sama terhadap siswa melalui media.

Seperti halnya perhatian guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Bilingual Batu ini terhadap motivasi belajar siswa terbukti dengan penggunaan media yang selama ini diterapkan dalam proses belajar mengajar. Biasanya guru memberikan pengantar dalam pembelajaran terkait dengan pembahasan yang kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok sesuai dengan bab pada pembelajaran, yang nantinya pada setiap pertemuan para siswa secara berkelompok akan mempresentasikan bab yang mereka bawa dengan menggunakan media.

Idealnya, kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di MA Bilingual khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah menggunakan multimedia. Namun, media interaktif yang digunakan oleh guru sebatas pada power point dan peragaan dalam bentuk penjelasan materi dikarenakan keterbatasan keterampilan guru dalam hal media. Sejahter ini berjalan dengan baik tanpa kendala, namun apabila melihat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi sekiranya perlu ada pengembangan terhadap media pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif.

Sering sekali para guru mengabaikan pentingnya penggunaan media di dalam pembelajaran yang telah disadari bahwa pembelajaran yang mereka ajarkan cenderung membosankan. Namun para guru menganggap penggunaan media itu sangat sulit dalam hal pengoperasiannya bagi para pemula, seperti waktu yang lama untuk guru mempelajari edianya, waktu yang lama untuk membuatnya serta membutuhkan biaya yang banyak.

Berdasarkan deskripsi di atas dan untuk meningkatkan prosentase penggunaan media interaktif, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media. Yaitu media Autoplay studio 8, secara basic Autoplay media studio 8 ini merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, film, video, teks dan flash kedalam satu program yang dibuat. AutoPlay ini mungkin akan membantu para pengajar dalam menyampaikan pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Sebenarnya Autoplay ini cocok untuk digunakan pada semua mata pelajaran, namun dalam hal ini peneliti lebih memilih diterapkan dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam. Karena bagi peneliti, jika pelajaran sejarah kebudayaan Islam hanya disampaikan melalui ceramah saja, akan menimbulkan kejenuhan di dalam mempelajarinya. Seperti halnya yang pernah peneliti alami sendiri ketika berada di bangku Madrasah baik Tsanawiyah maupun Aliyah, suasana hati akan berubah tidak nyaman mana kala hendak memasuki jam pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Karena bagi kami saat itu, metode yang digunakan oleh guru sejarah kebudayaan Islam sangat membosankan.

Autoplay ini dapat membantu pendidik untuk menghadirkan tekstur-tekstur, tokoh-tokoh sejarah bahkan lokasi-lokasi di abad-abad terdahulu. Agar dapat meningkatkan motivasi di dalam mempelajarinya, sehingga membantu membuka cakrawala pengetahuan siswa terlepas dari konten teks dan gambar yang ada di buku paket siswa dan LKS. Karena kasus kejenuhan dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam bukan hanya terjadi di satu sekolah maupun madrasah melainkan bagi semua sekolah yang tidak mau dan tidak bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi di masa sekarang.

Peneliti memilih MA Bilingual Batu Malang sebagai tempat untuk melakukan penelitian dikarenakan ketertarikan peneliti terhadap madrasah tersebut. Walaupun terhitung muda dalam usianya, madrasah aliyah yang berdiri sejak tahun 2010 ini telah menyandang status akreditasi “A” dan mampu bersaing dengan sekolah dan madrasah lain serta mendapatkan berbagai jenis penghargaan sebagai juara dalam berbagai lomba.

Fenomena seperti inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS MULTIMEDIA AUTOPLAY STUDIO 8 DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI MA BILINGUAL BATU” dengan harapan kontribusi dari penelitian ini dapat membantu mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif, efektif serta menyenangkan sehingga menjadikan MA Bilingual Batu Malang ini menjadi madrasah yang lebih unggul.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan penggunaan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa pengembangan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa tingkat kemenarikan penggunaan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa tingkat keefektifan penggunaan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengharap adanya manfaat, adapun manfaat yang diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan media pembelajaran, menyadari betapa pentingnya media pembelajaran yang mendekati pertimbangan kontekstual dan konseptual, serta kultur yang berkembang di dunia pendidikan. Selain itu, juga sebagai sebuah hasil karya institusi pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya di MA Bilingual Batu.

2. Manfaat Praktis

Secara umum manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk memotivasi semua guru agar lebih kreatif dalam menerapkan strategi dan multimedia elektronik khususnya Autoplay dalam proses belajar mengajar.

Adapun secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa.

- Dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar sejarah kebudayaan Islam.
- Dapat memperluas wacana ilmu-ilmu sejarah kebudayaan islam.
- Dapat membantu melengkapi kurangnya media yang guru miliki.

b. Bagi Sekolah

- Dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar sejarah kebudayaan Islam.
- Dapat memaksimalkan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui media.

c. Bagi Peneliti

- Dapat memberikan sumbangan pemikiran kedalam dunia pendidikan.

E. Spesifikasi Produk

Media ajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dikembangkan dalam bentuk virtual dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Wujud fisik produk media ajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dikemas dalam bentuk Compact Disk (CD) interaktif.
2. Penyajian isi media ajar Sejarah Kebudayaan Islam berupa materi pembelajaran SKI kelas XI MA Semester genap.
3. Komposisi materi produk media ajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan islam berdasarkan acuan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi SKI kelas XI MA.
4. Standar minimum perangkat yang dianjurkan adalah Personal Computer (PC) maupun Notebook (NB) dengan spesifikasi minimal system requirement operasi sistem windows (Microsoft)XP SP1 atau lebih, Prosesor Pentium III 450 Mhz, memory RAM kurang lebih 128 MB, termasuk CD-Rom internal maupun eksternal sebagai pemutar player dan penjalan aplikasi pembelajaran AutoPlay ini.

F. Pentingnya Penelitian

Pentingnya adanya penelitian pengembangan ini adalah untuk memperbaharui media-media ajar yang selama ini digunakan dan tentunya untuk menyadarkan para guru, bahwasanya sangat penting untuk menerapkan media di dalam proses pembelajaran. Karena melalui media proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*).

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu dirancang, direncanakan dan dipilih dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa (*behavior change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tentunya tidak dapat berlangsung secara spontanitas, melainkan diberlakukan analisis yang komperhensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.¹⁸ Untuk itu diadakan penelitian pengembangan media autoplay ini agar mengetahui tingkat keefektifan dan tingkat kemenarikannya di dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan islam.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Salah satu standar guru yang berkualitas adalah terampil menggunakan berbagai strategi, metode pembelajaran yang bervariasi dan pintar memilih, merancang serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, tujuan dan kebutuhan peserta didik. Karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya dalam hal menerima materi pelajaran. Ada siswa yang mempunyai daya serap cepat dan ada pula siswa yang

¹⁸ <http://rheea-mc-hanna.blogspot.com/2012/01/karakteristik-media-slide.html>

mempunyai daya tangkap lama. Kemudian ada siswa yang cenderung visual dan ada juga siswa yang kecenderungannya auditoris. Oleh karena itu, penggunaan strategi pembelajaran yang interaktif, metode pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang efektif secara langsung akan mengoptimalkan proses belajar siswa dan selanjutnya akan meningkatkan motivasi belajar dan akhirnya akan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

Penggunaan media dalam bentuk slide autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini akan sangat bermakna, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat daya ingat, dan mempermudah dalam memahami sejarah-sejarah kebudayaan Islam. sehingga memudahkan siswa untuk mempelajarinya serta membantu keefektifitasan pembelajaran guru. Hal ini sesuai dengan ungkapan *Confusius*, seorang ahli filsafat Cina yang terkenal sangat peduli dengan proses pembelajaran, yaitu: *What i hear, I forget* (apa yang saya dengar, saya lupa), *what I see, I remember* (apa yang saya lihat, saya ingat), *what I do, I understand* (apa yang saya lakukan, saya mengerti).¹⁹

Pernyataan *Confusius* di atas, kemudian dikembangkan oleh Mel Siberman menjadi 5 prinsip pembelajaran aktif, yaitu: 1).Ketika saya dengar, saya lupa. 2).Ketika saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit. 3).Ketika saya dengar, lihat dan Tanya atau bahas dengan orang lain, saya mulai mengerti. 4).Ketika saya dengar, lihat, bahas dan lakukan, saya

¹⁹ Muhaimin, dkk.. *Strategi Belajar Mengajar, Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama* (Surabaya: Citra Media. 1995), hlm 11

mendapat pengetahuan dan keterampilan. 5).Ketika saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai.²⁰

Namun sebagai sebuah aplikasi software media slide AutoPlay ini tentunya memiliki keterbatasan pengembang harus jeli dalam pengoprasiannya, karena kolom window yang ada pada software ini sangat kecil sekali, kemudian keterbatasan template yang disediakan menuntut pengembang untuk memiliki kemahiran di dalam pengaplikasian software grafis lainnya, apabila tidak memiliki kemahiran maka bisa menggunakan template yang sudah disediakan namun mungkin kurang menarik.

H. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui lebih jelas tentang permasalahan seputar penelitian dalam tesis ini, kiranya sangat penting untuk mengkaji lebih dahulu hasil penelitian tesis yang hampir mempunyai kesamaan dalam segi permasalahan. Dengan tujuan dapat mengetahui persamaan dan perbedaan hasil penelitian sehingga dapat menjamin orisinilitas tesis ini.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan judul tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Endik Waskito, Tesis 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Toleransi dan Kerukunan Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran PAI untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam penelitiannya, hasil uji ahli materi dan media terhadap pengembangan media pembelajaran ini adalah pada kualifikasi baik. Dengan hasil prosentase kevalidan mencapai 89% dan

²⁰ Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 strategies to Teach Any Subject*. hal. 1

82%. Kemudian hasil perhitungan setiap variable dari guru adalah efektif 92%, efisien 93% dan menarik 100%. Sedangkan hasil uji coba dari siswa dengan hasil perhitungan setiap variable efektif 83%, efisien 93% dan menarik 90%.

2. Vabio Christofel Nanulaitta, Tesis 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon”. Dalam penelitiannya, media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon ini berada pada tingkat persentase tinggi untuk peningkatan strategi pesan pembelajaran
3. Akhmad Sirojuddin, Tesis 2014. “Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan”. Dalam penelitiannya, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 14%, hal ini didasarkan dari pre-test 73,9% dan nilai post-test sebesar 87,9%. Dan memenuhi criteria ketuntasan belajar sebesar 90% yang dibuktikan dari 32 siswa yang mengikuti post-test 29 orang mendapat skor di atas 75 dan 3 orang mendapat skor di bawah 75. Merujuk pada hasil uji beda sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pre-test dan post-test setelah menggunakan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D.
4. I Gde Wawan Sudatha, Jurnal 2013. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VIII Semester 1 di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Dalam jurnal penelitian ini mengatakan bahwa

proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui 6 tahapan dan media yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai, karena telah dilakukan validasi sesuai aturan dan menunjukkan hasil yang sangat baik.

5. Kristien Indah, Tesis 2011. “ Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN Pare 2 Melalui Pembelajaran Berbantuan Macromedia Flash 8”. Rancangan yang dilaksanakan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini terdiri atas dua siklus, masing-masing siklus melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dan pada setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbantuan macromedia flash 8 dengan memberikan media animasinya, memakai sintaks pembelajaran langsung yang sudah dimodifikasi. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan pembelajaran berbantuan Macromedia Flash 8 ternyata prestasi belajar siswa kelas VIII Mengalami kenaikan skor rata-rata dari siklus I ke siklus II yaitu dari 78,25 menjadi 85,75.

Tabel 1.1 Penjabaran Orisinalitas Penelitian.

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Endik Waskito, TESIS 2014. ” Pengembangan Media Pembelajaran Toleransi dan Kerukunan Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran PAI untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA).	• Peneliti terdahulu dan peneliti dalam tesis ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak sekali media yang dapat membantu keefektifitasan di dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu, media yang kami kembangkan di masing-masing tesis kami.	• Peneliti terdahulu menggunakan Macromedia Flash sebagai medianya. Sedangkan peneliti pada tesis ini menggunakan AutoPlay Studio 8.	Dalam penelitiannya, hasil uji ahli materi dan media terhadap pengembangan media pembelajaran ini adalah pada kualifikasi baik. Dengan hasil prosentase kevalidan mencapai 89% dan 82%. Kemudian hasil perhitungan setiap variable dari guru adalah efektif 92%, efisien 93% dan menarik 100%. Sedangkan hasil uji coba dari siswa dengan hasil perhitungan setiap variable efektif 83%, efisien 93% dan menarik 90%.
2.	Vabio Christofel Nanulaita, TESIS 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA I	• Peneliti terdahulu dan peneliti sama-sama melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis	• Peneliti terdahulu mengembangkan penelitian yang diuji cobakan kepada dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas uji coba, sedangkan peneliti	Dalam penelitiannya, media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon ini berada

	SMA Negeri 2 Ambon”	multimedia.	melakukan uji coba hanya pada satu kelas dengan menerapkan pre-test dan post-test.	pada tingkat persentase tinggi untuk peningkatan strategi penyampaian pesan pembelajaran.
3	Akhmad Sirojuddin, TESIS 2014. “Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan”.	• Peneliti terdahulu dan peneliti dalam tesis ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak sekali media yang dapat membantu keefektifitasan di dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu, media yang kami kembangkan di masing-masing tesis kami.	• Peneliti terdahulu menggunakan Mind Map Berbasis pendekatan Multimedia Aurora 3D sebagai medianya. Sedangkan peneliti pada tesis ini menggunakan AutoPlay Studio 8.	Dalam penelitiannya, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 14%, hal ini didasarkan dari pre-test 73,9% dan nilai post-test sebesar 87,9%. Dan memenuhi criteria ketuntasan belajar 90% yang dibuktikan dari 32 siswa yang mengikuti post-test 29 orang mendapat skor di atas 75 dan 3 orang mendapat skor di bawah 75. maka ada perbedaan yang signifikan nilai rata-rata pre-test dan post-test setelah menggunakan bahan ajar ini.
4	I Gde Wawan Sudatha, Jurnal 2013. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VIII	• Peneliti terdahulu dan peneliti sama-sama melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.	• Peneliti terdahulu mengembangkan penelitian yang diuji cobakan kepada dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas uji coba, sedangkan peneliti melakukan uji	Dalam jurnal penelitian ini mengatakan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui 6 tahapan dan media yang

	Semester 1 di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013.		coba hanya pada satu kelas dengan menerapkan pre-test dan post-test.	dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai, karena telah dilakukan validasi sesuai aturan dan menunjukkan hasil yang sangat baik.
5	Kristien Indah, TESIS 2011. "Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa kelas VIII SMPN 2 Pare melalui pembelajaran berbantuan Macromedia Flash 8".	Persamaan dalam penelitian ini adalah Asumsi penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan medi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.	Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan desain kolaboratif partisipatoris. Sedangkan pendekatan yang digunakan di dalam tesis ini adalah Penelitian R&D	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan setelah penerapan pembelajaran Macromedia Flash 8 ternyata prestasi belajar siswa mengalami kenaikan rata-rata dari siklus I ke siklus II dari 78,25

Dari orisinalitas penelitian yang peneliti paparkan di atas, menunjukkan bahwa berbagai jenis media pembelajaran sangat membantu di dalam proses belajar mengajar. Terbukti dengan beberapa contoh penelitian terdahulu berhasil meningkatkan motivasi bahkan prestasi belajar siswa.

I. Definisi Operasional

1. *Media Pembelajaran AutoPlay* merupakan sebuah software yang mampu mengkoordinir dan mengkombinasikan berbagai komponen multimedia. Dengan bantuan 18 objek interaktif yang siap pakai semakin memudahkan siapa saja untuk membuat tampilan slide dengan menggunakan media ini. Hasil akhir akan semakin maksimal dan menarik jika menguasai software grafis dan animasi CorelDraw,

Photoshop dan lain-lain. Namun jika belum menguasai software grafis tersebut, kita bisa memanfaatkan template yang sudah tersedia atau mendownload gambar dan icon dari internet.

2. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* adalah Salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berisi pengetahuan mengenai kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa dan keadaan manusia dalam masa lampau yang kaitannya dengan keadaan masa kini. Dan merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau, yang diperoleh melalui penyelidikan dan analisis atau peristiwa-peristiwa masa lampau, sebagai falsafah yang didasarkan kepada pengetahuan tentang perubahan-perubahan masyarakat, dengan kata lain sejarah seperti ini merupakan ilmu tentang proses suatu masyarakat.
3. *Tingkat Kemenarikan Produk* adalah kemampuan suatu produk untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa terhadap produk itu sendiri.
4. *Tingkat Keefektifan Produk* adalah seberapa besar keberhasilan yang dapat diraih atau dicapai dari suatu produk tertentu. Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dari pembuatan produk itu sendiri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Media Pembelajaran

1. Pengertian

Proses belajar-mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut terdapat tiga komponen penting yang memainkan perannya yaitu: pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, komunikator dalam hal ini adalah guru dan komunikan dalam hal ini adalah siswa. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien, diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.²¹

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Gerlach dan Ely misalnya, memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Bertolak dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi dapat berupa manusia dan peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap wujud media adalah

²¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*(Malang:UIN Malang Press 2009), hal 25

alat-alat grafis, foto grafis atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal.²²

Pengertian lain dikemukakan oleh Gagne dan Briggs. Mereka mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang di antaranya terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televise dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televise, film, foto, radio, rekaman audio, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Sedangkan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran.²³

2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah difahami.²⁴

Di dalam proses belajar mengajar penggunaan media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Selain itu juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan

²² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,.....hlm 26

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 4

²⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*,..... hlm 21

minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan serta dapat memengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data dan memadatkan informasi.²⁵ Adapun metode pembelajaran adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar di bawah ini:²⁶



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Levied and Lentz berpendapat bahwa media pembelajaran, khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah media visual dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual tersebut. Fungsi afektif yaitu media visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran. Fungsi kognitif adalah media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam

²⁵ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,.....hlm 29

²⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hlm 7

pembelajaran. Sedangkan dalam fungsi kompensatoris adalah media visual dapat mengakomodasi siswa lemah dalam menerima isi pembelajaran.

Melengkapi pendapat di atas, Hafni menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media Audio-visual bukan saja sekedar penyalur pesan, melainkan juga membantu menyederhanakan proses penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar. Media audio-visual mempunyai fungsi tersebut karena media audio-visual memiliki kesanggupan berperan sebagai berikut:²⁷

- a. *Menembus ruang dan waktu.* Dengan menggunakan media seperti film, foto ataupun gambar, siswa dapat mengetahui peradaban masyarakat di suatu tempat yang belum pernah mereka kunjungi. Demikian pula, melalui radiovisi dan mendengarkan sound effect yang dicontohkan pada perkelahian manusia di area yang disaksikan oleh ratusan penonton. Di situ siswa dapat menghayati kekejaman dan sadism seseorang bernama Nero yang hidup berabad-abad lalu.
- b. *Menerjemahkan pesan menjadi sesuatu yang esensial.* Dengan melihat diagram atau tabel misalnya, siswa dapat memahami konsep dan prinsip-prinsip teori sulit yang telah dituliskan dengan berlembar-lembar halaman.
- c. *Memberikan pengalaman sosial dan emosiaonal.* Contoh dengan memainkan dan menampilkan peran sebagai pemulung, siswa akan dapat menghayati dan merasakan bagaimana sengsaranya menjadi seorang pemulung.

²⁷ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,.....hal 29

- d. *Memberi motivasi.* Dengan mengetahui secara langsung cara-cara membaca puisi melalui kaset video yang diputar di laboratorium misalnya, siswa akan termotivasi untuk membaca puisi.
- e. *Memperjelas pemahaman.* Misalnya dengan melihat gambar mengenai skema tentang proses menulis, siswa dapat memahami hubungan antara komponen dalam struktur atau proses menulis tersebut.

Selain memperjelas dan memudahkan, media juga dapat membuat pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik menjadi lebih menarik. Sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Di samping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Sehingga menghadirkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh para guru.²⁸

Adapun fungsi media pembelajaran ini kemudian lebih difokuskan pada dua hal, yakni fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, fungsi yang didasarkan pada medianya terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni : (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik dan (3) fungsi maipulatif. Kedua, fungsi yang didasarkan pada

²⁸ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,.....hal 31

penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) fungsi psikologis dan (2) fungsi sosio-kultural.²⁹ Seorang guru dapat memotivasi siswanya agar dapat membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.

3. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam mengklasifikasi media pembelajaran, beberapa ahli memberikan pandangan yang berbeda-beda. Hal tersebut terlihat dari beberapa pendapat sebagai berikut: *Pertama*, menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 yaitu: a). Alat-alat visual yang dapat dilihat. b). Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar. c). Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar. d). Dramatisasi.³⁰

Kedua, Gagne membuat 7 macam pengelompokan media pembelajaran, yaitu : a). Benda untuk didemonstrasikan; b). Komunikasi lisan; c). Gambar cetak; d). Gambar diam; e). Gambar gerak; f). Film bersuara; dan g). Mesin belajar.³¹ Ketiga, Rudi Bretz mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 8 jenis, yaitu: a). Media audiovisual gerak;

²⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta; GP Press Group, 2013), hlm 36

³⁰ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung: Penerbit Alumni. 1985), hlm 63

³¹ Afief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekom Dikbud & CV, Rajawali, 1986), hlm 25

b). Media audiovisual diam; c). Audio semi gerak; d). Visual gerak; e). Visual diam; f). Semi gerak; g). Audio; dan h). Media cetak.³²

Keempat, menurut Schramm, media pembelajaran digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana. Selain itu Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu: 1). Liputan luas dan serentak seperti TV, Radio dan faksemaile; 2). Liputan terbatas pada ruangan seperti film, video, slide dan poster; 3). Media untuk belajar individual seperti buku, modul dan program belajar dengan computer.³³

Kelima, menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas 8 kelompok, yaitu; benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi. Dari kelima pendapat tersebut terlihat bahwa pengklasifikasian media pembelajaran lebih didasarkan pada indra yang terlibat.

Jika dilihat dari segi intensitasnya, maka indera yang paling banyak membantu manusia dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman adalah indera pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran disebut media audio, sedangkan media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan disebut sebagai media visual. Dan media yang melibatkan keduanya dalam satu proses pembelajaran disebut sebagai media audio visual.

³² M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 27

³³ Daryanto, *Media Pembelajaran...* hlm 17

Namun jika dalam proses pembelajaran tersebut melibatkan banyak indera maka yang demikian dinamakan multimedia. Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan indera ini lebih disebabkan pada pemahaman bahwa pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*).³⁴ Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual dan multimedia, sebagaimana terlihat dalam tabel berikut:³⁵

Gambar 2.1: Pengelompokkan Media Belajar

Indera yang terlibat	Nama Media	Sifat Pesan	Program (Software)	Penyalur (Hardwar)	Peralatan Proyeksi
Penden- garan	Media Audio	Audio Verbal dan Nonverbal	Program Radio	Radio	
			Program Audio rekam: Musik Narasi Dongeng Drama Kosakata	Alat-alat rekam	
Penglih- atan	Media Visual	-Visual Verbal -Visual nonverbal - Grafis	Tulisan Verbal Sketsa, Lukisan, Photo, Grafik, diagram, bagan, peta.	Buku, Majalah, Koran, Poster, Modul, Komik, Atlas, papan Visual	Opaque Projector
				Transparans i	OHP
				Komputer	Digital Projektor

³⁴ Aminuddin Rasyad, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (jakarta: Uhamka Press, 2003), hlm 116

³⁵ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, hlm 54

		Visual Verbal Tiga Dimensi	Model	Maket (miniatur)	
				Mock UP (alat tiruan)	
				Specimen (barang contoh)	
				Diarama	
Penden- garan dan Penglih- atan	Media Audio Visual	-Verbal dan Nonverbal terdengar dan terlihat	Program Audio Visual: Film Dokument- er Film Drama	Film 8 mm, 16 mm, 35 mm	Film Projektor
				Video: Pita Magnetik Video Disc Chip Memory	Digital Projektor
				Televisi	
Multi indera	Multim- edia	Pengalaman Langsung	Komputer		
			Pengalaman berbuat: lingkungan nyata dan karyawisata		
			Pengalaman terlibat: Permainan dan simulasi, bermain Peran		

4. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Islam

Di dalam buku “*Begini Seharusnya Menjadi Guru, Panduan Lengkap Metodologi Pengajaran Cara Rasulullah SAW*” Fuad bin Abdul Aziz Asy-Syalhub mengatakan bahwa Guru sangat membutuhkan sarana-sarana yang membantunya dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih afdhal dan lebih mudah. Walaupun pada zaman dahulu sarana yang dapat digunakan sebagai media hanyalah berupa papan tulis, yang mana sangat membantu guru menjelaskan dengan menulis atau menggambar di atas papan tulis dan sejenisnya. Kita bisa melakukan perbandingan antara guru yang menggabungkan ceramah dengan menulis atau menggambar di papan tulis, dengan guru yang hanya menyampaikan pelajaran dengan ceramah saja. Pasti yang pertama akan lebih mengena akan makna yang

dijelaskan dan lebih cepat difahami karena menggunakan media pembelajaran yaitu papan tulis. Hal ini tidak membutuhkan bukti lagi, guru besar yakni Rasulullah SAW telah mendahului sistem pendidikan modern, dimana beliau membantu ucapannya di sebagian pembicaraannya dengan gambar-gambar yang akan mendekatkan makna kepada otak dan membantu untuk menghafalnya. Contoh:

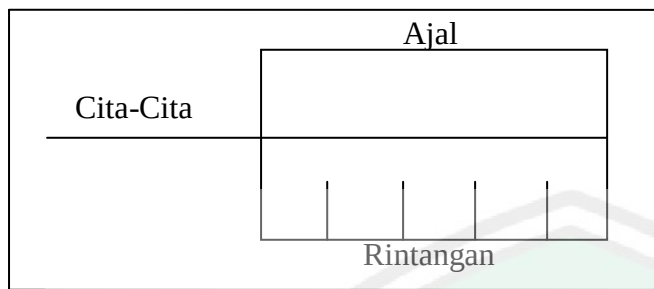
Dari Abdullah Radhiyallahu anhu, dia berkata bahwa Nabi Muhammad SAW membuat garis segi empat dan membuat garis tengah yang keluar dari garis tersebut. Lalu membuat garis-garis kecil ke arah garis tengah dari garis yang ada di samping garis tengah seraya bersabda,

حد ثنا صدقة بن الفضل اخبرنا يحيى بن سعيد عن سفيان قال حدثني ابي عن منذر عن ربيع بن خثيم عن عبدالله رضي الله عنه قال قال خط النبي صلى الله عليه وسلم خطا مربعا وخط خطا في الوسط خارجا منه و خط خططا صغارا الى هذا الذي في الوسط من جانبه الذي في الوسط وقال: هذا الإنسان, وهذا أجله محيط به – أو قد أحاط به – و هذا الذي هو خارج أمله, وهذه الخطط الصغار الأعراض, فإن أخطأه هذا, نهشه هذا, وإن أخطأه هذا نهشه هذا.

“ ini adalah manusia, dan ini adalah ajalnya yang mengitarinya dan garis yang keluar ini adalah angan-angannya sementara garis-garis kecil ini adalah rintangannya, jika yang ini tidak mengenainya, maka digigit oleh yang ini, dan jika yang ini tidak mengenainya, maka akan digigit oleh yang ini “.³⁶

36 HR. Al-Bukhari dalam Kitab *ar-Riqaq*, Ahmad dalam *Musnad al-Muktsirin Min ash-Shahabah*, at-Tirmidzi dalam *Shifat al-Qiyamah*, Ibnu Majah dalam *az-Zuhd*, dan ad-Darimi dalam *ar-Riqaq*.

Dan berikut adalah Gambarnya.³⁷



Gambar: 2.2 media yang digunakan Rasulullah di dalam dakwah.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Sejalan dengan uraian ini, Yunus dalam bukunya yang berjudul *Attarbiyatu Watta'liim* mengungkapkan sebagai berikut:³⁸

انها أعظم تأثير في الحواس واضمن للفهم..... فمراءكمن سمع

Maksudnya: *Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman..... orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya.*

³⁷ Gambar ini sesuai dengan yang terdapat dalam Riyadh as-Shalihin milik an-Nawawi, hal 220. Cet. Dar Alam al-Kutub. Dan lihat *Fath al-Bari*, Kitab *ar-Riqaq*, 6417/11; dimana al-Hafizh memaparkan beberapa gambar yang beragam ketika menjelaskan sifat garis-garis yang digambar oleh Nabi Muhammad SAW ini.

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 16

Dikarenakan kemampuan teknologi yang semakin berkembang pesat pada zaman sekarang ini, menjadikan banyak sekali informasi yang dapat disajikan melalui media. Agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Maka, ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakannya yaitu:³⁹

a. Persiapan sebelum menggunakan media.

- 1) Supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik, maka perlu dibuat persiapan yang baik pula. Pertama-tama harus dipelajari buku petunjuk yang telah disediakan kemudian ikuti petunjuknya.
- 2) Lakukan bila pada petunjuk itu disarankan untuk membaca buku atau bahan belajar lain yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal tersebut akan memudahkan di dalam belajar dengan menggunakan media itu. Di samping itu peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media itu juga perlu disiapkan sebelumnya.
- 3) Bila media itu digunakan secara berkelompok sebaiknya tujuan yang akan dicapai dibicarakan dahulu dengan semua anggota kelompok. Hal itu penting supaya perhatian dan pikiran terarah ke hal yang sama.
- 4) Peralatan media perlu ditempatkan dengan baik sehingga dapat dilihat atau didengar programnya dengan enak, terlebih bila media itu digunakan secara berkelompok sedapat mungkin semua anggota kelompok dapat memperoleh kesempatan yang sama dalam mendengarkan atau melihat program itu.

³⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,.....hal 39

b. Kegiatan selama menggunakan media.

Yang perlu dijaga selama menggunakan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan. Kalau memungkinkan ruangan jangan digelapkan, supaya kita masih dapat menulis bila kita menjumpai hal-hal penting yang perlu kita ingat. Atau menulis pertanyaan bila ada bagian yang tidak jelas atau sulit difahami.

Ada kemungkinan selama sajian media berjalan kita meminta melakukan sesuatu, misalnya menunjuk gambar, membuat garis, menyusun sesuatu, menjawab pertanyaan dan sebagainya. Perintah-perintah itu sebaiknya dijalankan dengan tenang, agar tidak mengganggu teman yang lain. Karena dimungkinkan juga selama menggunakan media kita akan melibatkan siswa, keterlibatan peserta didik mutlak dilakukan oleh guru, baik dalam pembukaan (apersepsi), penjelasan dan penutup (evaluasi) seorang guru harus melibatkan media. Dan perlu diingat pula dalam menggunakan media hendaknya tidak terlalu lama untuk ditampilkan di hadapan siswa, karena hal itu akan menimbulkan kejenuhan pada diri siswa.

c. Kegiatan setelah menggunakan media.

Setelah menggunakan media hendaknya guru segera melakukan evaluasi terhadap tingkat keberhasilan media yang telah digunakan dan menentukan langkah-langkah untuk mengembangkan media tersebut, sehingga dapat digunakan untuk proses belajar mengajar berikutnya.

5. Kemampuan Media Sebagai Alat Bantu yang Menarik dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Telah banyak penelitian yang membuktikan keefektifan penggunaan media di dalam pembelajaran, sayangnya tidak banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu unsur penunjang proses pembelajaran di kelas. Banyak hal yang menjadi alasan tidak digunakannya media dalam proses pembelajaran, salah satu diantaranya adalah karena menurut guru penyediaan media pembelajaran membutuhkan biaya yang banyak dan waktu yang cukup panjang. Dengan kata lain guru tidak mau banyak mengambil resiko, sehingga pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah kebudayaan islam menjadikan siswa cepat mengalami kebosanan.

Berangkat dari teori belajar, Rahardjo menguraikan hakekat belajar adalah interaksi antara peserta didik yang belajar dengan sumber-sumber belajar di sekitarnya yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku belajar.⁴⁰ Berbicara tentang interaksi dalam ranah proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki kemampuan-kemampuan yang berperan sehingga dapat meningkatkan motivasi, pemahaman serta prestasi. Yaitu:

1. Sebagai penarik perhatian, yakni sebagai penarik perhatian siswa, media bersifat mengundang perhatian peserta didik, meningkatkan rasa keingintahuan siswa, serta menyampaikan informasi.

⁴⁰ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,.....hal 20-21

2. Pelancar komunikasi. Yakni media dapat mendorong dan membantu siswa untuk memahami pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh guru.
3. Retensi. Yaitu media membantu pembelajaran untuk mengingat konsep-konsep penting yang diperoleh selama pelajaran.

Media pembelajaran sebagai faktor eksternal, dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena memiliki potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya peningkatan motivasi di dalam belajar. Contohnya: menghadirkan obyek langka: koleksi mata uang kuno, tekstur-tekstur dan bangunan-bangunan kuno. Konsep yang abstrak menjadi konkrit: pasar, bursa. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak: membantu menjelaskan tentang prasejarah. Menyajikan kembali informasi secara benar tanpa rasa jemu: buku teks, modul, program video atau film pendidikan. memberikan suasana belajar yang santai dan menarik.

Raharjo mengatakan bahwa visualisasi mempermudah orang untuk memahami suatu pengertian. Pameo mengatakan bahwa sebuah gambar “berbicara” seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata-kata (*a picture is worth a thousand words*) . Salah satu dari sarana visual ini adalah dengan memanfaatkan media seperti media slide berbasis Autoplay ini sebagai pemanfaatan kemajuan dan kecanggihan teknologi informasi serta komunikasi dalam proses belajar. Di samping dapat mempermudah pemahaman konsep dan daya serap belajar siswa, juga membantu pengajar untuk menyajikan materi secara terarah, bersistem

dan menarik sehingga tujuan belajar dapat tercapai.⁴¹ Kesemuanya ini apabila dimanfaatkan dan dipergunakan dengan benar, dapat meningkatkan motivasi bahkan dapat menunjang peningkatan prestasi siswa di dalam belajar.

B. Multimedia Interaktif dan Keefektifannya

1. Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak; bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli di antaranya:⁴²

- a. Sesuai dengan pendapat Vaughan, multimedia adalah “berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya.”⁴³
- b. Rada berpendapat bahwa “multimedia merujuk ke perpaduan / sinkronisasi aliran media (any synchronized media stream)”. Sebagai contoh dari multimedia adalah gambar bergerak yang sinkron dengan suara (termasuk siaran televisi dan film modern).⁴⁴

⁴¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,.....hal 22-23

⁴² Dedi Rohendi, dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. Jurnal Pendidikan. Hlm. 3
www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 12 Januari 2016

⁴³ Vaughan, T. *Multimedia: making it work (2nd ed)*, 1994. USA: McGraw-Hill

⁴⁴ Green, T.D. & Brown, A. *Multimedia Projek In The Classroom*. 2002. USA: Corwin Press, Inc

- c. Heinich, Molenda, Russell & Smaldino berpendapat, “multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi ke dalam bentuk informasi atau program instruksi”.⁴⁵

2. Efektivitas

Said A. di dalam jurnal pendidikan Dedi Rohendi mengatakan bahwa efektivitas merupakan tingkat pencapaian sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.⁴⁶

Adapun acuan beberapa kriteria efektivitas yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran multimedia interaktif dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar apabila nilai belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif lebih tinggi (>) dari pada menggunakan pembelajaran konvensional.
- b. Pembelajaran multimedia interaktif dikatakan efektif terhadap hasil belajar siswa dilihat dari indikator ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang telah belajar dengan menggunakan multimedia interaktif ini memperoleh nilai > 70.
- c. Pembelajaran multimedia interaktif dikatakan efektif jika tanggapan siswa adalah positif, yakni minimal dengan skor rata-rata nilai hasil angket tanggapan siswa sebesar 56% (rentang kualitatif “cukup”).

⁴⁵ Heinich, R; Molenda, M; Russell, J. & Smaldino, S. *Instructional Media and Technologies For Learning (6th ed)*, 1999. USA: Merrill/Prentice Hall.

⁴⁶ Dedi Rohendi, dkk. Efektivitas Pembelajaran Multimedia .. Jurnal Pendidikan. Hlm. 3

C. Autoplay Media Studio

1. Pengertian Autoplay Media Studio

Autoplay Media studio merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara professional. Membuat produk multimedia, software windows interaktif, presentasi-presentasi bisnis, CD autorun setup. Hanya dengan drag and drop media files favorite, masukan foto, text, audio, video, macromedia flash dan lain-lainnya.⁴⁷ Hampir semua pelajar maupun pengusaha pernah dan bahkan sering melakukan presentasi, dan dapat dipastikan program yang biasanya dipakai adalah *Microsoft Power Point*, karena aplikasi perkantoran tersebut sudah sangat familiar di semua kalangan. Akan tetapi dalam *Microsoft Power Point*, template yang disediakan sedikit dan kurang menarik, apalagi jika kurang mahir dalam bidang mendesain template. Dengan *Autoplay Media Studio*, dapat membuat presentasi yang professional.

Untuk membuat presentasi yang menarik maka penahapan yang tepat dan urutan presentasi perlu diperhatikan. Visual, music dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi akan menjaga audience untuk terus tertarik memperhatikan. Bila materi yang disampaikan penuh dengan teks perlu adanya pengaturan jeda dengan menyisipkan ilustrasi, foto, video atau aplikasi lainnya, tujuannya untuk meringankan beban mata audience yang cenderung lelah jika dihadapkan teks terus menerus.⁴⁸

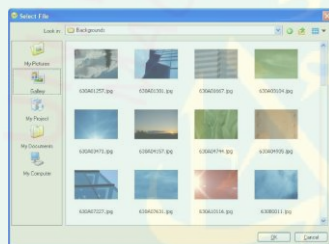
Dengan autoplay media studio ini kita tidak harus menguasai pengalaman sebagai programmer. Kita dapat membuat aplikasi

⁴⁷ <http://yossiekudotcom.wordpress.com/2011/09/27/pembelajaran-berbasis-multimedia/>

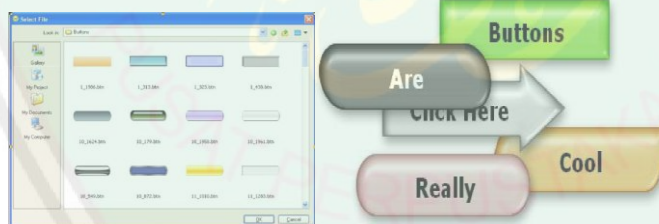
⁴⁸ Masruri dan Java Kreativiti, *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio* (Jakarta: Elex Media Komputindo), hal 5

multimedia dan browser sesuai keinginan kita sendiri. Membuat media audio visual dengan menggunakan software ini akan menghasilkan sebuah media yang lengkap dengan objek-objek yang saling mendukung satu dengan yang lainnya sehingga dapat menghasilkan media yang dapat mempermudah siswa dalam mencerna materi pembelajaran dan dapat menarik minat dan motivasi siswa. Adapun objek yang disediakan dan dapat digunakan serta digabungkan dalam merancang sebuah media audio visual dengan berbaris software ini antara lain, yaitu:⁴⁹

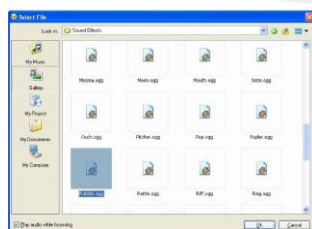
a) Objek gambar



b) Objek button (tombol)



c) Objek audio (music, efek suara, dll)



⁴⁹ Kuswari Hernawati. Modul Pelatihan, disampaikan dalam kegiatan PPM dengan judul: *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Autoplay Media Studio bagi Guru Sekolah Menengah* di Laboraturium Komputer Jurdik Matematika FMIPA UNY

- d) Objek verbal(tullisan)
- e) Slide show
- f) Video



- g) Proyek video tutorial
- h) Objek flash
- i) File PDF
- j) Objek web dan hyperlink

Dengan beberapa objek yang disediakan dan mudah untuk digunakan tersebut, maka pembuatan media audio-visual dengan menggunakan software autoplay media studio ini akan semakin menambah keefektifan sebuah media pembelajaran dan dapat menarik perhatian dan serta fokus siswa sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang dijelaskan.

2. Perbedaan Versi dan Perkembangannya

- a) Versi 6.0

Autoplay studio 6.0 adalah pemenang penghargaan pengembangan perangkat lunak yang mudah untuk membuat perangkat lunak multimedia interaktif. Desain visual versi ini mudah dilakukan. Cukup dengan penurunan video, gambar flash, html, music, berkas dokumen ke editan dan memindahkannya ke posisi menggunakan mouse. Setelah kita punya desain visual, untuk

menambahkan interaktivitas kuat sangatlah mudah. Salah satu hal terbaik tentang autoplay media studio 6.0 ini adalah benar-benar mudah digunakan, super kuat, ringan dalam penggunaan dan dilengkapi dengan Borland Delphi, C++ dan Microsoft visual basic.

b) Versi 7.5

Autoplay media studio 7.5 ini memiliki berbagai pilihan dukungan untuk teknologi terbaru. Memiliki dialog sendiri sesuai kategori tindakan yang disesuaikan. Ada lebih dari 21 tindakan baru diikuti oleh 6 tindakan aplikasi baru. Proyek-proyek yang dibuat dengan perangkat lunak ini dapat lebih ditingkatkan dengan menggunakan plug-in. Plug-in ini menawarkan dukungan untuk teknologi seperti XML, SQLite, enkripsi dan ada berbagai macam pilihan dan dukungan untuk berbagai teknologi. Pengguna tidak perlu menjadi professional untuk mengoperasikannya. Hal ini hanya perlu dibundel dengan pelatihan video, forum pengguna online dan beberapa konten penggaya dibuat oleh para professional. Pengguna dapat menambahkan gambar yang berbeda, flash, teks, video dan music dengan hanya menggunakan mouse untuk drag and drop. Wizard dapat digunakan untuk membuat tugas rumit menjadi lebih mudah. Aplikasi kostum dapat dibangun dalam kurun waktu singkat.

c) Versi terbaru 8

Versi terbaru yakni versi 8, yaitu versi yang peneliti gunakan dalam pengembangan bahan ajar ini. Pada versi ini semuanya hamper sama dengan versi-versi terdahulu, hanya saja terdapat beberapa kelebihan di dalam autoplay studio versi 8 ini, yaitu:

- Lebih cepat dan lebih powerfull Lua 5,1 Scripting Engine. Autoplay media studio 8 di mesin scripting sekarang lebih cepat, lebih kuat dan lebih extensible. Sistem Lua 5,1 fitur sistem modul baru, pengumpulan sampah tambahan, mekanisme baru untuk varargs, sintaks baru untuk string panjang dan komentar, operator mod dan panjang, metatables untuk semua jenis dan parser sepenuhnya reentrant.
- Dukungan untuk Lua 5,1 modul kode. Dengan upgrade script mesin baru dating kompatibilitas dengan Lua 5,1 modul. Kita sekarang memiliki akses ke banyak kode Lua gratis. Kita dapat mendownload dan menggunakannya dalam autoplay media studio 8 proyek. Dalam kebanyakan kasus kita cukup salin file modul ke dalam proyek kita dan membutuhkannya dalam script kita. Hanya beberapa modul yang berguna di luar sana termasuk Operasi Bit, Tanggal, Kanvas Draw, Alat Imaging, GD, Crypto, Warna, Pidato, Asing, Sosial (Twitter), CURL, Parsing Regular Expression dan lainnya.
- Dukungan Blu-ray Disc. Apakah proyek kita berisi file besar database dan video, autoplay media studio 8 sekarang memiliki dukungan penuh untuk membakar langsung ke media Blu-ray (BD-R,BD-RE). pembakaran Blu-ray Disc yang terintegrasi memungkinkan kita untuk mempublikasikan proyek kita langsung ke single layer dan dual-layer BD-R dan BD-RE media , mendukung 25 GB, 50 GB dan bahkan 100 GB format.

- Aplikasi Styles/ skinning. Autoplay media studio 8 memberikan kita kebebasan untuk membuat aplikasi yang terlihat persis seperti yang kita inginkan. Mungkin kita lebih suka bahwa program kita mengambil tampilan yang sama sebagai sistem operasi (misalnya Windows XP, Vista, Windows 7 Aero) atau mungkin kita hanya ingin memanfaatkan tema yang sudah siap (seperti OS / X Tiger dan Panther) yang dapat kita download di internet.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan dalam peningkatan versinya selalu dilakukan perbaikan dan penambahan fitur baru yang semakin memudahkan penggunaannya.

3. Kelebihan dan Kelemahannya

a) Kelebihan

- Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat autoplay secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukkan CD profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol publish icon berbentuk CD kemudian ikuti petunjuknya).
- Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet.
- Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain.

b) Kelemahan

- Minimnya template yang disediakan.
- Tampilan slide yang sederhana sehingga kita harus lebih berkreasi lagi.
- Kolom window yang kecil, harus jeli mengaplikasikannya.

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang terdapat di dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah: Salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar.⁵⁰ Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat penting untuk diajarkan, sebab dengan mengetahui sejarah umat Islam terdahulu, diharapkan siswa dapat mengambil ibrah dari kisah-kisah yang telah terpaparkan kepada mereka. Pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.⁵¹

Kata sejarah secara harfiah berasal dari kata Arab yang biasa disebut تاريخ (Tarikh) yang dalam bahasa Indonesia artinya adalah 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, kata lain yang mendekati acuan tersebut adalah *Geschichte* yang berarti sudah terjadi.⁵²

Budaya atau kebudayaan berasal berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal

⁵⁰ Syalabi, *Sejarah dan Kebudayaan islam* (Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru, 2003), hal xv

⁵¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), hal 68

⁵² <http://id.wikipedia.org/wiki/sejarah> diakses Minggu, 3 Mei 2015, 21:20

dari kata latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan islam

Karakteristik sejarah dengan disiplinnya dapat dilihat berdasarkan 3 orientasi yaitu:

Pertama: Sejarah merupakan pengetahuan mengenai kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa dan keadaan manusia dalam masa lampau yang kaitannya dengan dengan keadaan masa kini.

Kedua: Sejarah merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau, yang diperoleh melalui penyelidikan dan analisis atau peristiwa-peristiwa masa lampau.

Ketiga: Sejarah sebagai falsafah yang didasarkan kepada pengetahuan tentang perubahan-perubahan masyarakat, dengan kata lain sejarah seperti ini merupakan ilmu tentang proses suatu masyarakat.⁵³

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah Sejarah tentang agama Islam dan kebudayaannya. Secara khusus ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah semester genap meliputi:⁵⁴

- 1) Proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan Bani Abbasiyah.
- 2) Khalifah-khalifah Abbasiyah yang terkenal dan kebijakan pemerintahan Abbasiyah.
- 3) Proses perkembangan ilmu pengetahuan masa Bani Abbasiyah.

⁵³ <http://indark007.wordpress.com/2009/02/19/sejarah-kebudayaan-islam> diakses Jum'at 8 Mei 2015, 15:30

⁵⁴ Bina PAI MA, *Modul HIKMAH Membina Kreatifitas dan Prestasi Kurikulum 13, Sejarah Kebudayaan Islam* (Akik Pustaka)

- 4) Kehancuran masa Bani Abbasiyah.

4. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- 1) Memberi pengetahuan tentang Sejarah Kebudayaan Islam pada anak didik agar mempunyai konsep yang obyektif mengenai pespektif sejarah.
- 2) Mengambil I'tibar, nilai dan makna.
- 3) Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan Islam berdasarjan cermatan atas fakta sejarah.
- 4) Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh teladan sehingga terbentuknya kepribadian yang luhur.

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan

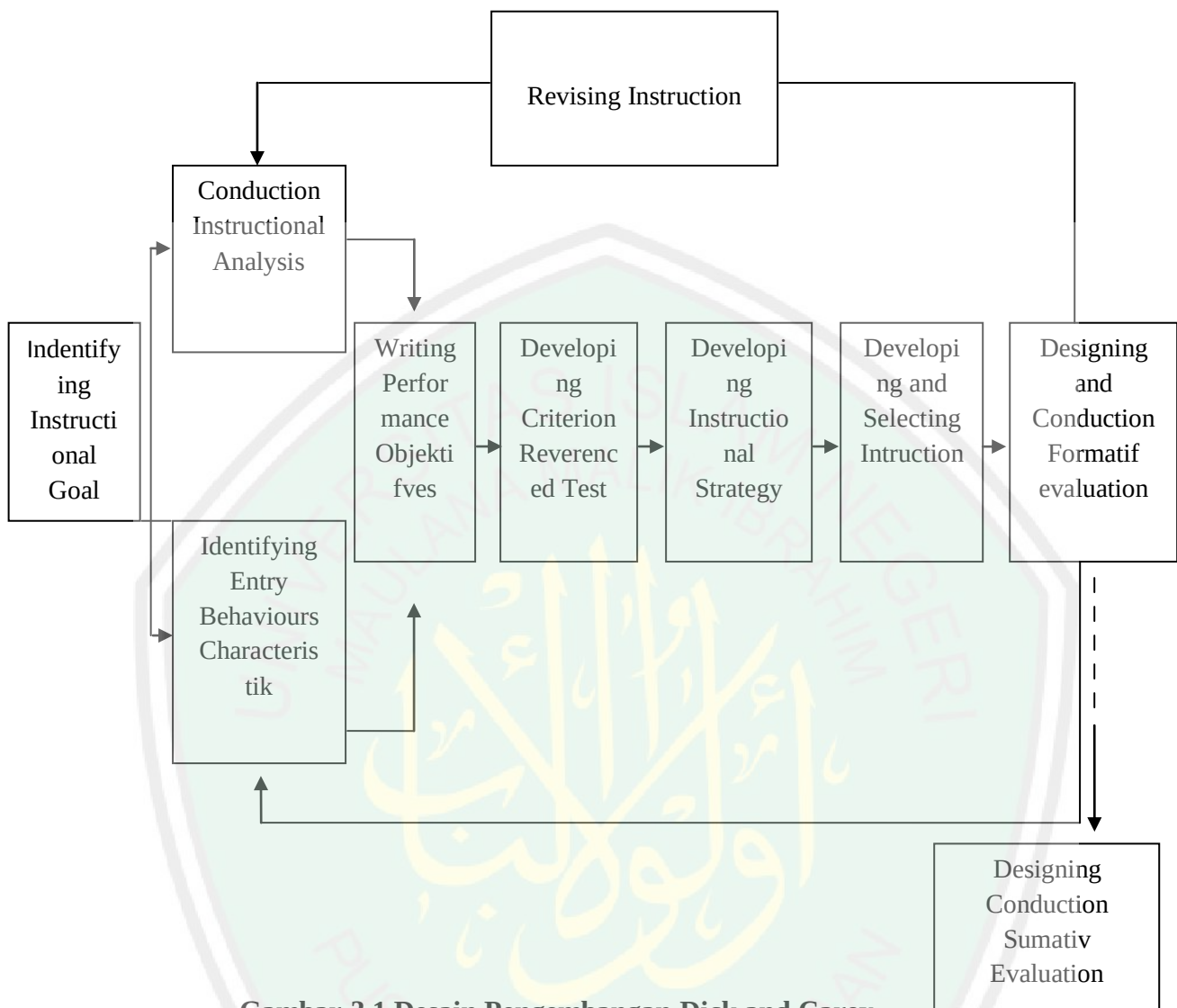
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Pengembangan atau Research and Development ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.⁵⁵ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian agar dapat menguji keefektifannya. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal atau bertahap.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey.⁵⁶ Pada model ini terdapat 10 tahapan desain pembelajaran. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 9 tahapan saja. Hal ini dilakukan karena adanya pertimbangan bahwa pengembangan buku ajar yang dilakukan hanya sebatas pada uji coba prototype produk. Tahapan yang kesepuluh yaitu evaluasi sumatif tidak peneliti lakukan karena berada di luar sistem pembelajaran. Berikut gambar model pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey:⁵⁷

⁵⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 297

⁵⁶ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic Design Of Instruction*. (USA. 1978), hlm 8-11 Dikutip dalam Proposal Tesis Husni Mubarak *Pengembangan Media Ajar berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As-Salam Malang*.

⁵⁷ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic Design* (USA. 1978), hlm 8-11



Gambar 3.1 Desain Pengembangan Dick and Carey

Adapun langkah-langkah tersebut antara lain adalah:

1. *Identifying Instructional Goal* (Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran).
2. *Conducting Instructional analysis* (Melaksanakan analisis pembelajaran).
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa).
4. *Writing Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Khusus Pembelajaran).

5. *Developing Criterion-referenced Test* (Mengembangkan butir tes acuan patokan).
6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran).
7. *Developing and Selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran).
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).
9. *Revising Instruction* (Merevisi bahan Pembelajaran).
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif).

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi media pembelajaran yang digunakan oleh MA Bilingual Batu yang menjadi tempat penelitian untuk direview. Kemudian menganalisa kondisi pengguna dengan mengadakan Pre Test untuk mengetahui sampai dimana pemahaman siswa pada materi-materi sebelumnya, sebelum dilakukan uji coba, selanjutnya mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran yang sudah berlangsung dengan pemakaian media pembelajaran tersebut, termasuk di dalamnya menganalisis kebutuhan siswa, kemudian menghasilkan produk dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba dan tahap terakhir adalah menguji kemenarikan menguji kemenarikan, keefektifan dari produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

B. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan

dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain sebagaimana berikut:⁵⁸

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*Identifying Instructional Goal*)

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah selesai mengikuti suatu pelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum yang dipilih dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. *Conducting Instructional Analysis* (Melaksanakan analisis pembelajaran)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam melakukan analisis pembelajaran, diperlukan beberapa langkah untuk mengidentifikasi kompetensi berupa pengetahuan (Cognitive), keterampilan (psychomotor) dan sikap (attitude) yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Dick dan Carey mengemukakan bahwa analisis pembelajaran adalah suatu prosedur,⁵⁹ apabila diterapkan pada suatu tujuan pembelajaran akan

⁵⁸ Fitratul Uyun. *Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Pendekatan Humeneutik bagi kelas 5 MIN 1 Malang*. Thesis. Malang:Program Pascasarjana UIN Maliki Malang. 2010.

menghasilkan suatu identifikasi kemampuan-kemampuan bawaan yang diperlukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis pembelajaran merupakan suatu alat yang dipakai para perancang pembelajaran atau guru untuk membantu mereka di dalam mengidentifikasi setiap tugas pokok yang harus dikuasai atau dilaksanakan oleh siswa

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Menenal tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atas keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media ajar yang berbasis autoplay studio 8. Demikian karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Berbicara tentang karakteristik siswa menurut Gardner, kecerdasan seseorang adalah proses kerja otak seseorang secara terus-menerus sampai orang itu menemukan kondisi akhir terbaiknya.⁶⁰ Pada pemahaman tingkah laku, setiap anak harus memiliki tingkat pemahaman karakter karena karakter dan watak dan tingkat emosiaonal anak berbeda-beda.

Kecerdasan anak sangatlah majemuk, seperti halnya metode *discovering ability*, metode ini meyakini bahwa setiap orang pasti memiliki kecenderungan jenis kecerdasan tertentu dan kecenderungan tersebut harus

⁵⁹ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic Design* (USA. 1978), hlm 13

⁶⁰ Munif Chatib. *Sekolahnya Manusia*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2009), hlm 76

ditemukan.⁶¹ Anak-anak harus selalu kita motivasi agar tidak berputus asa dalam menemukan kemampuannya agar bisa dibina dan terus ditingkatkan.

Dalam pengembangan media ini, siswa yang memiliki kelebihan dalam bidang teknologi sudah pasti akan menyukai dan akan tertarik untuk mengikuti pelajaran serta akan dengan mudah untuk memahami pelajaran yang disertakan dengan teknologi di dalamnya. Akan tetapi situasi akan berbanding terbalik apabila siswa lebih menyukai gaya belajar klasik, untuk itu pada media ini di dalam penyampaian guru juga dapat memberikan pengantar materi dengan sedikit bercerita sebagai selingan di dalam pembelajaran media interaktif ini.

4. *Writing Performance Objectives* (Merumuskan tujuan khusus pembelajaran)

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 pada tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur lainnya. Dalam menentukan isi pelajaran yang akan diajarkan, pendesain pembelajaran merumuskannya berdasarkan kompetensi dasar. Dengan kata lain, isi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Sebagian pengajar telah melakukan hal yang keliru dengan melihat isi pelajaran dari daftar isi buku untuk menyusun tujuan pembelajaran. Demikian halnya dengan memilih metode pembelajaran, pendesain

⁶¹ Munif Chatib. *Sekolahnya Manusia*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2009), hlm 77

pembelajaran tidak mengidentifikasi metode berdasarkan kemenarikannya terlebih dahulu. Perancang atau guru harus memilih metode atas dasar kesesuaiannya untuk mencapai kompetensi yang tercantum dalam tujuan. Dengan kata lain, metode pembelajaran dipilih berdasarkan kompetensi yang ada dalam tujuan instruksional khusus.

Tujuan pembelajaran menjadi acuan proses desain pembelajaran karena di dalamnya tercantum rumusan pengetahuan, keterampilan dan sikap atau kompetensi yang akan dicapai siswa pada akhir proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan tersebut juga merupakan ukuran keberhasilan sistem pembelajaran yang digunakan pengajar. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi dan kompetensi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

a. Tujuan Pembelajaran Umum

- 1) Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas XI MA Bilingual dapat memahami karakteristik umum sistem pemerintahan Bani Abbasiyah.
- 2) Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas XI MA Bilingual dapat mendeskripsikan serta memetakan keberhasilan-keberhasilan yang dicapai pada masa Bani Abbasiyah.
- 3) Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas XI MA Bilingual dapat mengamalkan sikap berani, jujur, amanah, cinta ilmu dan adil dari para Khalifah-khalifah Bani Abbasiyah.

5. *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan Butir Test acuan patokan)

Instrument tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Konsep baru dalam pengukuran proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Learned-centered assessment*). Pengertian *Learned-centered assessment* sejajar dengan definisi tes tradisional yakni acuan patokan, sebagai unsur inti dari pengembangan yang didesain secara sistematis. Jenis tes ini penting untuk mengevaluasi perkembangan siswa dan kualitas pembelajaran.

Hasil dari tes acuan patokan memberikan indikasi pada guru dan perancang seberapa baik siswa mampu mencapai setiap tujuan pembelajaran dan mengindikasikan komponen mana dari pembelajaran yang bisa berjalan dengan baik dan mana yang perlu direvisi. Berdasarkan tujuan pembelajaran umum yang dirumuskan sebagaimana contoh pada langkah 4 adalah mengembangkan alat atau instrument penilaian yang mampu mengukur pencapaian hasil belajar siswa.

6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran).

Pada langkah ini upaya yang dilakukan adalah memilih, menata dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga dapat belajar dengan mudah sesuai dengan karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan ditetapkan.

Komponen strategi pembelajaran tersebut meliputi:

- a) Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan peserta didik ketika akan mengikuti pelajaran.
 - b) Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian isi melalui media pembelajaran berbasis multimedia autoplay yang harus mengembangkan kreativitas guru ketika mengajar yang telah didesain sesuai dengan kebutuhan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - c) Peran serta peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik.
 - d) Menutup pembelajaran, dengan cara tes yakni strategi untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian peserta didik.
7. *Developing and Selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran).

Langkah pokok dari kegiatan desain pembelajaran ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa CD interaktif media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI dengan tema Khalifah-khalifah Abbasiyah yang terkenal dan kebijakan pemerintahan Abbasiyah.

Tabel 3.1 Analisis Pemilihan Bahan Ajar Berdasarkan Karakteristik Isi.

NO	Materi	Konstruksi Isi	Media
1	Khalifah-khalifah Abbasiyah yang Terkenal	Materi, Pemaparan tentang Khalifah-khalifah pada masa pemerintahan Bani Abbasiyah. Dan penjelasan tentang Khalifaj-khalifah yang terkenal.	Bahan ajar, CD interaktif berbasis Autoplay, video ilustrasi Khalifah Abbasiyah

2	Kebijakan Pemerintahan Abbasiyah	Materi, Memahami kebijakan yang menjadi anutan para Khalifah Bani Abbasiyah dan mendeskripsikan keberhasilan-keberhasilan yang diperoleh pada masa Abbasiyah di bagdad.	Bahan ajar, CD interaktif berbasis Autoplay
---	----------------------------------	---	---

8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).

Setelah media pembelajaran diaplikasikan kepada siswa, selanjutnya dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh data guna mendapatkan hasil apakah ada perkembangan atau kemenarikan dalam media yang telah dibuat. Evaluasi formatif ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media ajar yaitu peserta didik.

Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay untuk melihat keberhasilan isi yang tersaji. Uji ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan dan yang terakhir adalah uji ahli pembelajaran. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*Field evaluation*).

9. *Revising Instruction* (Merevisi bahan Pembelajaran).

Langkah terakhir ini menurut Dick and Carey adalah langkah merevisi bahan pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasi untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, selain itu juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif.

C. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay ini, ada beberapa tahap yang harus dilakukan dalam penelitian yaitu:

1. Tahap Analisis Situasi Awal

Langkah-langkah yang ditempuh pada tahap analisis situasi awal ini antara lain:

a) Kajian Kurikulum

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang harus disajikan, menggali sub pokok pembahasan tema sehingga pengembang dapat menentukan beberapa kompetensi dasar minimal yang harus dikuasai oleh siswa. Tujuan yang lain adalah agar pengembang dapat membuat jalinan antar topik atau antar pokok bahasan dalam membuat media.

b) Kajian tentang teori motivasi belajar

Kajian ini dilakukan untuk mengetahui tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan kajian tentang teori motivasi belajar.

c) Kajian tentang media AutoPlay

Kajian ini dilakukan sebagai upaya untuk media autoplay agar mudah diaplikasikan dan menarik bagi siswa dan yang terpenting siswa jangan merasa terbebani dengan media yang akan dikembangkan.

2. Tahap Pengembangan Rancangan Media AutoPlay

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a) Penentuan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.

Kegiatan ini dilakukan sebagai pedoman dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan isi buku ajar serta pengembangan kegiatan belajar dengan memperhatikan alokasi waktu yang telah ditetapkan.

b) Penentuan alokasi waktu

Penetapan alokasi waktu ini dimaksudkan untuk memberikan batasan waktu dalam menyampaikan masing-masing topik. Penetapan alokasi waktu ini dibuat dengan mempertimbangkan kegiatan belajar yang dilakukan sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

c) Pengembangan isi pembelajaran

Isi pembelajaran ini disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Pembelajaran dimulai dengan menyajikan masalah kontekstual pada siswa. Berdasarkan masalah kontekstual yang disajikan, siswa diberi pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada penemuan suatu konsep sehingga siswa mengkonstruksi sendiri pemahaman mereka akan materi yang disampaikan.

d) Pengembangan konten media autoplay

Pengembangan konten media autoplay dikembangkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran, kondisi siswa dan tempat diadakannya penelitian dengan memadukan teori-teori tentang media, motivasi belajar serta pembelajaran.

e) Pengembangan kegiatan belajar

Kegiatan belajar dimaksudkan agar sasaran kegiatan atau kompetensi dasar yang telah disusun sebelumnya dapat tercapai.

3. Tahap Pembuatan Media AutoPlay

Tahap pembuatan media autoplay adalah sebagai berikut:⁶²

- a) Memulai Project Autoplay
- b) Mengisi Background
- c) Menambahkan Label
- d) Menambahkan Halaman
- e) Menambahkan Button
- f) Menambahkan Isi Teks
- g) Menambahkan video
- h) Menambahkan slide show
- i) Navigasi button dan page
- j) Menamhkan Background Audio
- k) Navigasi Background Audio
- l) Tahapan Pembuatan power point
- m) Tahap Pembuatan Flip Book Maker
- n) Tahapan Pembuatan Makromedia Flash
- o) Tahapan pembuatan Quis Creator
- p) Memasukkan power point, Flib Book Maker, macromedia flash dan quis creator
- q) Publishing hasil akhir

4. Tahap Penilaian Media AutoPlay

Media yang telah dibuat selanjutnya dinilai oleh ahli pembelajaran atau ahli kurikulum tingkat pendidikan menengah (Dosen), ahli media

⁶² Teguh Arie Sandy, Modul Workshop #22 Multimedia Interaktif, Makalah disampaikan pada Pelatihan Pembuatan AutoPlay, Flipbook Maker dan Quiz Creator. Aula Perpustakaan Universitas Negeri Malang.

pembelajaran (Dosen) dan ahli pembelajaran (Guru Kelas). Tahap penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli akan dijadikan pedoman untuk merevisi media tersebut.

Setelah media tersebut dinilai oleh para ahli, kemudian direvisi berdasarkan data angket yang diperoleh melalui uji ahli atau validasi sehingga diperoleh produk hasil pengembangan yang sebenarnya. Penilaian terhadap media yang dihasilkan belum berhenti sampai tahap validasi ahli dan revisi, akan tetapi media tersebut masih diuji cobakan kepada subjek uji coba kedua yakni siswa kelas XI MA Bilingual. Setelah diuji cobakan, masing-masing siswa mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap kualitas media tersebut. Jika setelah pengisian dan analisis angket siswa ada bagian yang perlu direvisi, maka peneliti yang dalam hal ini sebagai pengembang harus membenahinya.

D. Tahapan Uji Coba Produk Media Pembelajaran

Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba produk media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Desain Uji Coba Produk

Uji Coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk media pembelajaran ini. Produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia autoplay, sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitas, kemenarikan dan efektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahapan

yakni: Tahap konsultasi, tahap validasi ahli dan tahap uji coba lapangan berskala kelompok besar. Masing-masing tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap Konsultasi

Tahap konsultasi terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media yang kurang.
- 2) Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan.

b) Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran (Guru SKI Kelas XI) memberikan penilaian dan masukan berupa kritik dan saran terhadap media yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian dan masukan berupa kritik dan saran.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan kritik dan saran.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman sebagaimana disebutkan di atas untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.⁶³ Adapun kriteria ahli materi dan ahli media adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan, bukan

⁶³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta: 2014),302

merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Sedangkan kriteria untuk ahli pembelajaran adalah berpendidikan minimal S1 dan yang mengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

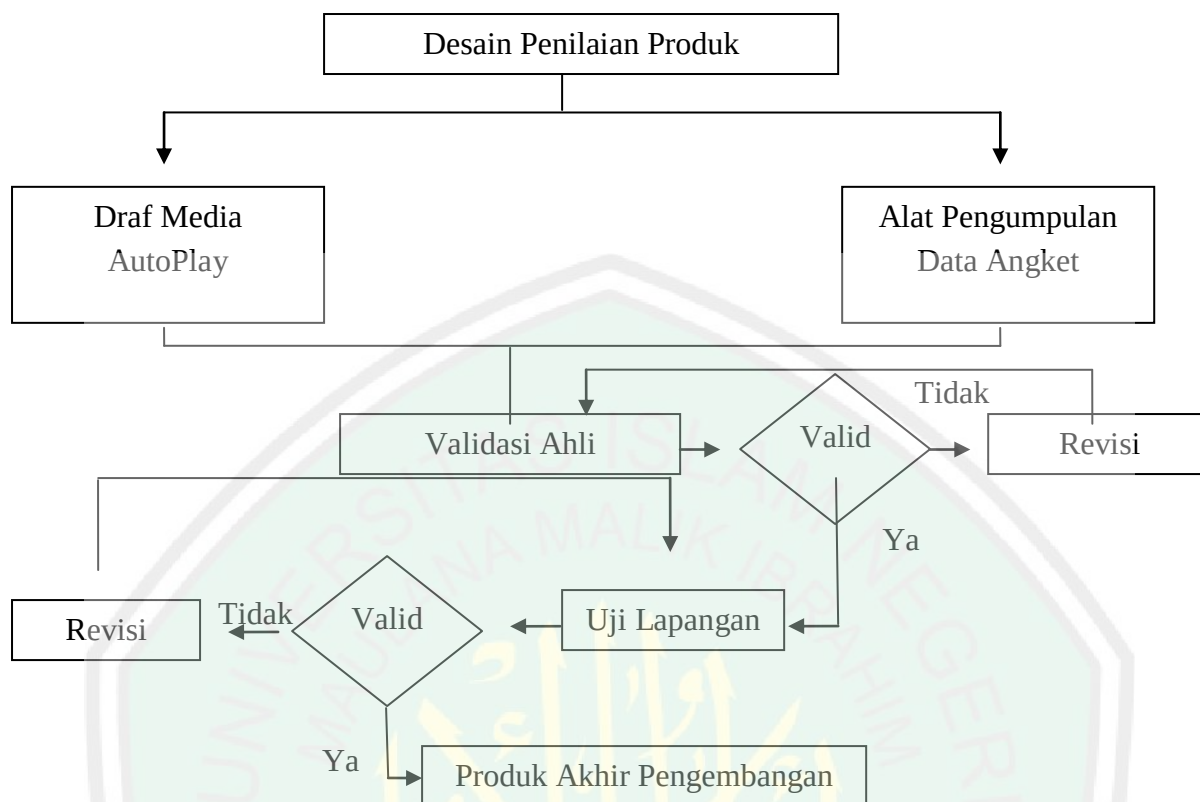
Validasi ini disebut validasi isi (content) dan validasi desain media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran terhadap alat ukur dan buku pedoman bimbingan. Hasil penilaian dan tanggapan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang disusun layak atau tidak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu validasi empirik.

c) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Pengembang mengamati siswa yang sedang menggunakan media hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan analisis data hasil penelitian.
- 4) Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan hasil analisis penilaian.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada kelompok besar yakni siswa kelas XI dengan menggunakan teknik sampling. Selanjutnya desain penilaian produk tersebut dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 3.4 Desain Uji Coba Produk Pengembangan.⁶⁴

2. Subyek Uji Coba Produk

Subyek uji coba dalam pengembangan alat ukur terdiri atas:

a) Ahli Materi

Bertindak sebagai ahli materi dalam pengembangan media ini adalah seorang magister atau bergelar lebih tinggi di bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang pendidikan. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran.

⁶⁴ Yulia Ilfa Rachmania 2009. *Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Realistik Pokok Bahasan Segiempat Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Program Sarjana UM. hlm 45

b) Ahli Media.

Bertindak sebagai ahli media dalam pengembangan media ini adalah seorang yang ahli dalam bidang desain dan media pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang desain dan media pembelajaran. Ahli media memberikan komentar dan saran secara umum terhadap media pembelajaran.

c) Siswa Kelas.

Uji coba lapangan dilakukan pada kelas XI semester II Tahun ajaran 2015-2016 pada Madrasah Aliyah Bilingual Batu dengan menggunakan One Group pre test-post test. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada sampel sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan yang kemudian data akan dianalisis dengan menggunakan uji t.

3. Jenis Data

Data didefinisikan sebagai keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau Kesimpulan).⁶⁵ Jenis data dalam pengembangan media ajar berbasis Autoplay studio 8 dalam pembelajaran SKI ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Pada tahap validasi ahli, data kuantitatif berasal dari kritik, saran dan komentar dari para ahli terhadap media pembelajaran. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif berasal dari

⁶⁵ Wahidmurni, Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan; Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Thesis dan Disertasi), (Malang: UM Press, 2008), hlm 41

penilaian dan tanggapan siswa terhadap pengembangan media ajar berbasis autoplay dalam pembelajaran SKI.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa poin penilaian yang diberikan oleh para ahli dan siswa terhadap pengembangan media ajar berbasis autoplay dalam pembelajaran SKI sesuai dengan penilaian yang diberikan.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan ini berupa angket. Angket ini ditujukan untuk subyek penilaian. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif demi kesempurnaan dan kelayakan produk hasil pengembangan. Selain itu, juga menggunakan test uji beda untuk membedakan Pre-test dan Post-test.

Tabel. 3.2 Kisi-Kisi Variabel dan Indikator Angket Media Pembelajaran Berbasis AutoPlay Studio 8.

No	Variabel	Indikator	Instrument
1	Keefektifan	1. Kejelasan kompetensi yang ingin dicapai dan indikator keberhasilan. 2. Kejelasan petunjuk belajar. 3. Kemudahan memahami materi pelajaran. 4. Ketetapan urutan penyajian. 5. Kecukupan latihan 6. Kecukupan umpan balik. 7. Bantuan belajar dengan media Autoplay.	Angket
2	Kemenarikan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media. 2. Kejelasan teks/tulisan 3. Kejelasan uraian materi 4. Kualitas tampilan Gambar. 5. Sajian animasi 6. Komposisi warna	Angket

		7. Kejelasan suara / narasi 8. Daya dukung music.	
--	--	--	--

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala likert⁶⁶ yang berkriteria empat tingkat, kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut:⁶⁷

$$p = \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan: P adalah Prosentase kelayakan.

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban Validator (nilai nyata)

$\sum X_1$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai Harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki criteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Valid/ Tidak Revisi
60-79	Cukup Valid/ Tidak Revisi
40-59	Kurang Valid/ Revisi sebagian
0-39	Tidak Valid/ Revisi

⁶⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm 93.

⁶⁷ Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm 313

Berdasarkan kriteria di atas, media Autoplay dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 80-100 dari seluruh unsure yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa. Dalam penilaian ini, media Autoplay yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, pengembang harus cermat merevisi media ajar ini agar bisa memenuhi kriteria validasi.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

J. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Madrasah Aliyah Bilingual Batu

Madrasah Aliyah Bilingual Batu awalnya bernama MA Persiapan Negeri (Bilingual) Batu yang didirikan tahun 2010. Madrasah ini didirikan sebagai tindak lanjut dari cita-cita berdirinya Madrasah Terpadu (MIN, MTsN, MAN) di wilayah Kota Batu yang telah dicita-citakan oleh masyarakat kota Batu sebagai kota wisata yang religius. Madrasah Aliyah Bilingual Batu ini dikelola oleh Yayasan Pendidikan Al Ikhlas yang beralamat di jalan lilin Mas Telp. (0341) 463060 Kota Batu dengan pertimbangan bahwa Madrasah ini betul-betul dipersiapkan untuk menjadi MA Negeri Kota Batu.

MA Bilingual Batu beralamat di jalan Pronoyudo, Kelurahan Dadaprejo Kec. Junrejo Kota Batu, dimana kawasan ini secara umum merupakan daerah pegunungan dengan udara yang sejuk dan asri serta lingkungan masyarakat yang Religius dan sangat mendukung keberadaan Madrasah. Madrasah ini berciri khas kebahasaan, artinya bahasa pengantar dalam penyampaian pelajaran menggunakan bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Hampir seluruh guru yang mengajar dapat berkomunikasi dengan bahasa Inggris dengan aktif. Dengan bimbingan tenaga yang profesional serta metode pembelajaran yang menyenangkan, kini setelah hampir seluruh siswa sudah lancar berkomunikasi dengan bahasa Inggris Atau bahasa Arab.

Sebagai lembaga pendidikan yang masih baru, tentu banyak hal yang menjadi kendala. Untuk itu, Madrasah Aliyah Persiapan Negeri Batu senantiasa membenahi diri agar menjadi madrasah yang ideal sehingga mampu bersaing

dengan lembaga pendidikan setingkat SLTA yang lain. Demi mewujudkan cita-cita di atas, maka seluruh komponen yang ada senantiasa bertekad untuk selalu menyamakan visi dan misi serta kekompakan sehingga selalu tercipta suasana yang kondusif agar proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang diimpikan bersama. Seluruh sarana dan prasarana sebisa mungkin dipenuhi tentunya dengan bantuan dari berbagai pihak agar tercapainya cita-cita tersebut di atas.

VISI:“ Terciptanya generasi Islam yang cerdas, terampil, berakhlakul karimah, serta berwawasan global”.

MISI: Menyelenggarakan pendidikan yang unggul dan terampil dibidang kebahasaan yang bernuasa keislaman.

TUJUAN:

Setelah siswa dididik selama 3 tahun diharapkan :

1. Mampu secara aktif melaksanakan Ibadah Yaumiah dengan benar dan tertib.
2. Khatam Al Quran dan tartil.
3. Berakhlaq mulia (Akhlaqul Karimah).
4. Hafal 2 Juz AlQur'an.
5. Mampu berbicara dengan bahasa Inggris dan bahasa Arab dengan Aktif.
6. Dapat diterima diperguruan tinggi negeri favorit.

IDENTITAS MADRASAH

1. Nama Sekolah : M A BILINGUAL BATU
2. Alamat : Jalan : Pronoyudo Areng areng
Desa/kecamatan : Dadaprejo/Junrejo
Kota/Propinsi : Batu/Jawa Timur
No. Tel/HP : (0341) 8124304
Kode Pos : 65323
Email : mabilingualbatu@gmail.com
Web : www.mabilingualbatu.com
3. NSM : 131235790002
4. Status : Terakreditasi "A"
5. Yayasan : Yayasan Pendidikan Al-Ikhlas
6. Ketua Yayasan : Drs Triono, MM
7. Tahun didirikan : 2010
8. Kepemilikan tanah
 - a). Status Tanah : Milik sendiri (Hibah)
 - b). Luas Tanah : 6000 m² (18000 m² untuk madrasah terpadu)
9. Status Bangunan/Luas bangunan : Milik sendiri dan pinjam/1000 m²
10. Kepala Madrasah : Drs. Farhadi, M.Si
11. Menjabat sejak : 2010
12. Jumlah murid Th 2015 dan rombel : 270/9 Rombel
13. Data siswa

Gambar 4.1 Data Siswa

Th. Ajaran	Kelas 1		Kelas II		Kelas III		Jumlah
	Jml. Siswa	Jml. Rbl	Jml. Siswa	Jml. Rbl	Jml. Siswa	Jml Rbl	

2010/ 2011	60 Org	2 Rbl	-	-	-	-	60 Org	2 Rbl
2011/ 2012	64 Org	2 Rbl	60 Org	2 Rbl	-	-	124 org	4 Rbl
2012/ 2013	64 Org	2 Rbl	65 Org	2 Rbl	60Org	2 Rbl	189 org	6Rbl
2013/ 2014	60 Org	2 Org	64 Org	2 Org	65 Org	3 Org	189 Org	7Rbl
2014/ 2015	90 Org	3 Org	60 Org	2 Org	64 Org	3 Org	214 Org	8Rbl
2015/ 2016	120 Org	4 Rbl	90 Org	3 Rbl	60	2 Rbl	270 Org	9 Rbl

14. Data Ruang Kelas

Gambar 4.2 Data Ruang Kelas

Jumlah Ruang		Jumlah Ruang	Jml Ruang yg kondisinya baik	Jml Ruang yg kondisinya rusak	Kategori kerusakan
9	Ruang kelas	9	9	-	-
				-	-

DATA GURU DAN PEGAWAI

Gambar 4.3 Data Guru dan Pegawai

Jumlah Guru/Staf	Pendidikan			Jumlah
	SMA/D1/D2/D3	S1	S2	
Guru PNS Depag	-	4	3	7
Guru tetap Yayasan	-	13	4	17
Guru PNS dipekerjakan(DPK)	-	-	-	-
Guru kontrak	-	-	-	-
Pegawai PNS	-	-	-	1
Pegawai kontrak	-	1	-	-
Pegawai Tidak tetap	-	2	-	2
Pembina Extra	-	5	-	5
		24	6	30

PRESTASI MADRASAH:

Gambar 4.4 Prestasi Madrasah

No	Jenis lomba	Tingkat	Tahun	Prestasi
1	MTQ	Kota Batu	2010	Juara 2
2	Pencak silat	Kota Batu	2010	Juara 1
3	Debat bhs Inggris	Kota Batu	2011	Juara 2
4	Debat bhs Arab	Kota Batu	2011	Juara 2
5	Baca kitab kuning	Kota Batu	2010	Juara 1
6	Pidato Bhs Inggris	Malang raya	2011	Juara 2

7	Pidato Bhs Inggris	Kota Batu	2012	Juara 1 dan 2
8	Pidato Bhs Arab	Kota Batu	2012	Juara 1
9	Penulisan Puisi bhs Inggris	Kota Batu	2012	Juara 1
10	Olimpiade matematika	Se Pulau Jawa	2012	Finalis
11	Pencak silat	Provinsi	2012	Juara 1
12	Menulis Cerpen	Kota Malang	2012	Juara 3
13	Pramuka	Kota Batu	2012	Juara 3
14	Pidato Bahasa Inggris	Kota Malang	2015	Juara 1
15	Poster Pendidikan	Kota Malang	2015	Harapan 3
16	Story Telling Bahasa Arab	Kota Malang	2016	Juara 2
17	Tahfidz Qur'an	Nasional	2016	Harapan 1
18	LKTIA	Jawa Timur	2016	Harapan 1

2. Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar di MA Bilingual sudah berusaha memanfaatkan media pembelajaran walaupun terkadang masih bersifat konvensional.

Kegiatan belajar mengajar di kelas XI MA Bilingual Batu, khususnya pada mata pelajaran SKI lebih sering menggunakan buku siswa, terkadang menggunakan media untuk presentasi, sosiodrama dan diskusi kelompok. Terlihat sebagian siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan sebagian lagi terlihat jenuh dengan suasana belajar.⁶⁸

⁶⁸ Hasil Observasi kegiatan Belajar Mengajar di Kelas XI MA Bilingual Batu (tanggal)12 Desember 2015

Gambar 4.1 KBM bersama guru SKI



Gambar 4.2 KBM bersama guru SKI



Gambar 4.1 dan 4.2 menunjukkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, guru menjelaskan kepada siswa melalui buku pegangan guru. Pada gambar tersebut terlihat sebagian siswa memperhatikan dengan semangat dan

sebagian lagi terlihat tidak memperhatikan. Kondisi demikian merupakan proses pembelajaran yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Seperti halnya pendapat Dedi Rohendi dkk yang tercantum di dalam jurnal pendidikan yaitu pembelajaran konvensional hanya mengajak siswa untuk menjadi pendengar.⁶⁹

Tabel 4.2 Perbedaan Pembelajaran Interaktif dan Konvensional

No	Media Interaktif	Konvensional
1	Siswa sebagai subjek belajar	Siswa sebagai objek belajar
2	Siswa belajar melalui kegiatan kelompok	Siswa lebih banyak belajar secara individu
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata	Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak
4	Kemampuan didasarkan atas pengalaman	Kemampuan diperoleh dari latihan-latihan.
5	Tujuan akhir kepuasan diri	Tujuan akhir nilai atau angka
6	Perilaku dibangun atas kesadaran	Perilaku dibangun oleh faktor dari luar
7	Pengetahuan yang dimiliki individu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya	Pengetahuan yang dimiliki bersifat absolute dan final, sulit untuk berkembang
8	Siswa bertanggungjawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran	Guru penentu jalannya proses pembelajaran
9	Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dengan berbagai cara	Keberhasilan pembelajaran hanya bisa diukur dengan tes
10	Dalam proses belajar, siswa dibantu media pembelajaran berupa multimedia interaktif	Proses belajar siswa hanya berupa mendengarkan ceramah dari guru.

Tabel 4.2 menunjukkan 10 perbedaan antara pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dan pembelajaran konvensional. Mengingat pembelajaran di MA Bilingual Batu yang terkadang masih bersifat konvensional, dan terkadang juga menggunakan media dirasa perlu adanya pengembangan kearah

⁶⁹ Dedi Rohendi, dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. Jurnal Pendidikan. hlm 3 www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 9 Desember 2015.

pemanfaatan media teknologi sehingga pembelajaran lebih dinamis dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, karena media yang selama ini digunakan hanya sebatas Power Point saja.

Karena kegiatan yang ideal adalah kegiatan pembelajaran yang membuat siswa aktif, guru bertindak sebagai fasilitator dan berparadigma *student senter*. Wijaya mengatakan bahwa bila proses pembelajaran cenderung membosankan, maka guru perlu menggunakan alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.⁷⁰

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu solusi yang paling tepat dalam meningkatkan motivasi serta minat di dalam belajar. Perkembangan teknologi pada saat ini telah menjawab semua kesulitan para pendidik (guru), sehingga guru dapat memanfaatkan berbagai media sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran secara efektif seperti laptop, LCD Proyektor, papan interaktif dan beberapa software pembelajaran sebagai pendukungnya. Salah satu software yang sangat sederhana dan sangat familiar di kalangan siswa adalah Microsoft power point.

Permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia salah satunya adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, salah satunya adalah pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan.⁷¹

Namun, sarana prasarana yang disediakan di MA Bilingual Batu ini hampir lengkap dengan fasilitas yang terstandar yaitu ruang belajar yang cukup besar, kursi

⁷⁰ Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm 294.

⁷¹ Musyarapah. *Manajemen Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Sarana dan Prasarana Pendidikan (Studi Multikasus di Madrasah Diniyah Wustha Putera Darussalam Martapura, Madrasah Tsanawiyah Normal Islam Putri Rakha Amuntai, dan Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin Kalimantan Selatan)*, Disertasi Menejemen Pendidikan Islam UIN Malang 2015. Hlm 2

dan meja belajar yang tersrandar, ketersediaan jendela untuk sirkulasi udara dan LCD Proyektor, sehingga tidak sulit untuk menerapkan pembelajaran interaktif. Sedangkan untuk keamanan LCD proyektor sengaja belum dipasang permanen karena ruang kelas belum terpasang kunci yang aman dan tralis besi pada setiap jendelanya.

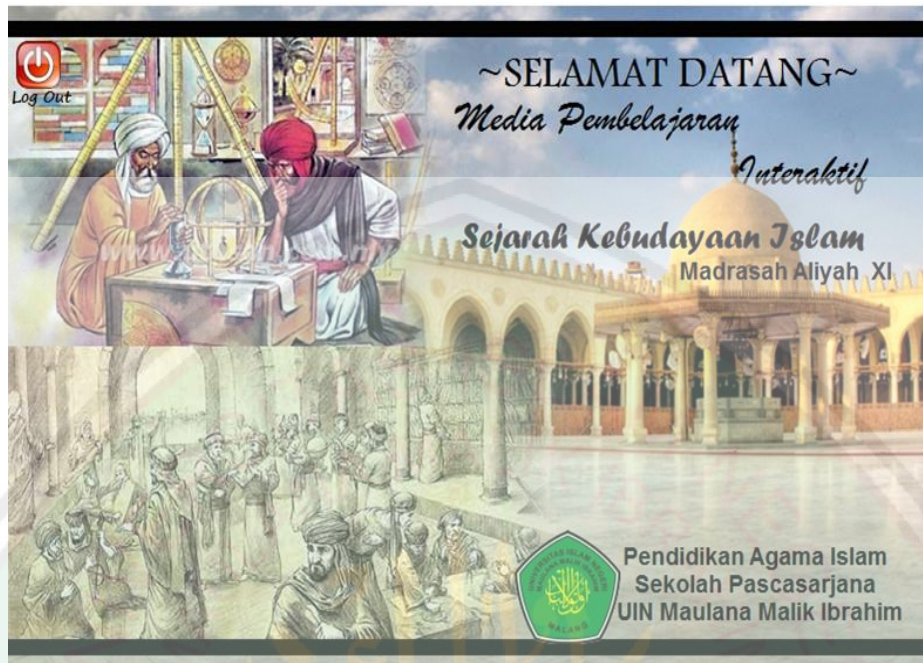
Dengan adanya fasilitas yang cukup memadai tersebut sudah seharusnya guru mampu dan mau untuk memanfaatkannya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dinamis dan menjadikan siswa bersemangat. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran akan lebih maksimal apabila siswa mengerti apa makna dari belajar, manfaatnya dan status mereka serta bagaimana mencapainya sehingga mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya kelak. Dengan begitu semangat yang sungguh-sungguh untuk belajar akan tumbuh dengan sendirinya di dalam jiwa siswa.

3. Deskripsi Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia

Proses pembuatan produk media pembelajaran yang akan diuji cobakan di MA Bilingual Bilingual Batu membutuhkan waktu 15-20 hari. Secara umum produk media pembelajaran ini menggabungkan beberapa software, yaitu flip book.exe, Quiz Creator (wondershare), PPT, Macromedia flash.exe. Adapun deskripsi isi produk media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran ini dikhususkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk siswa kelas XI IPA di MA Bilingual Batu.
- b. Terdapat 10 slide dalam tampilan media Autoplay.
- c. Cover berisikan ucapan “ selamat datang di media pembelajaran interaktif, mata pelajaran dan identitas lembaga tempat pembuat menempuh studi magister”, tampilan media ini dipadukan dengan gambar para tokoh dan gambar-gambar yang bernuansa sejarah dan instrumen musik.

Gambar 4.3 Tampilan Media Pembelajaran SKI



- d. Slide ke-2 berisikan spesifikasi tema yang dibahas di dalamnya dan nama animator.



- e. Slide ke-3 berisikan menu dari tampilan di dalam media pembelajaran, yaitu “petunjuk, KI & KD, pustaka, materi, video, latihan, animator”.



- f. Slide ke-4 berisikan petunjuk penggunaan yang membantu untuk mengoperasikan media pembelajaran ini.



g. Slide ke-5 berisikan KI & KD.

KOMPETENSI INTI & KOMPETENSI DASAR:

KI:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsive dan proaktif serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam

KD:

- 3.3 Memahami karakteristik umum sistem pemerintahan Bani Abbasiyah.
- 3.4 Mendeskripsikan keberhasilan-keberhasilan pada masa Abbasiyah di Bagdad.
- 4.3 Memaparkan karakteristik umum sistem pemerintahan Bani Abbasiyah.
- 4.4 Memetakan keberhasilan-keberhasilan yang dicapai pada masa Bani Abbasiyah.

h. Slide ke-6 berisikan pustaka, yang mana di dalamnya terdapat nilai karakter, permenag dan bacaan tambahan yang dikemas sebagai majalah elektrik.

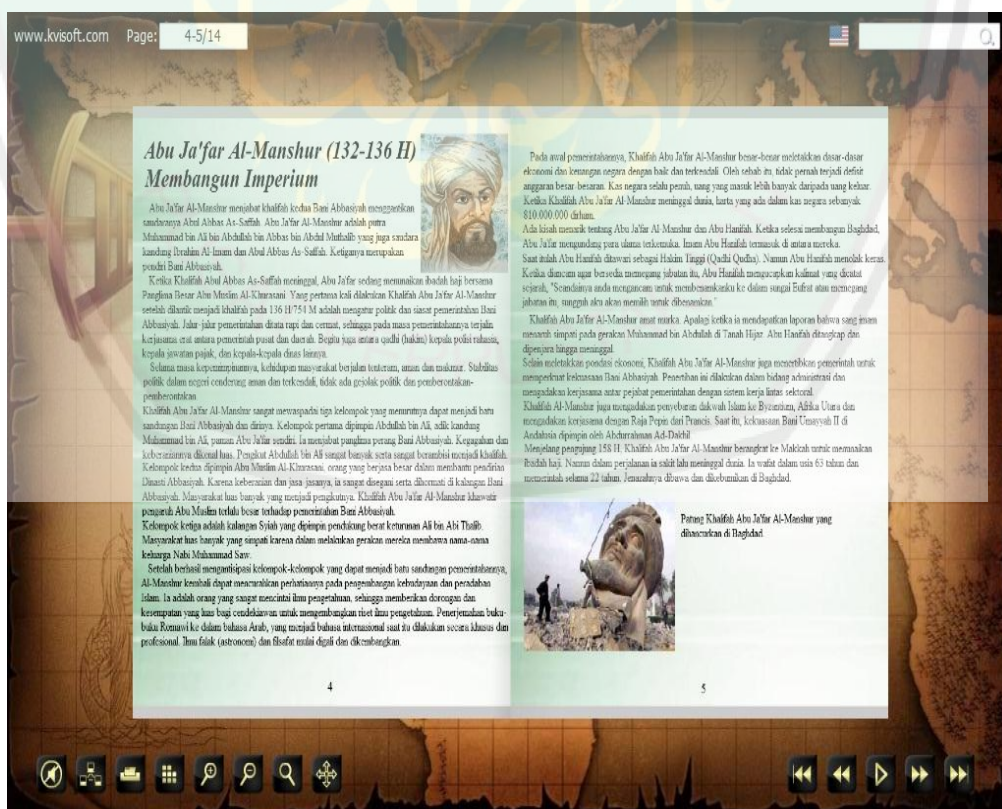
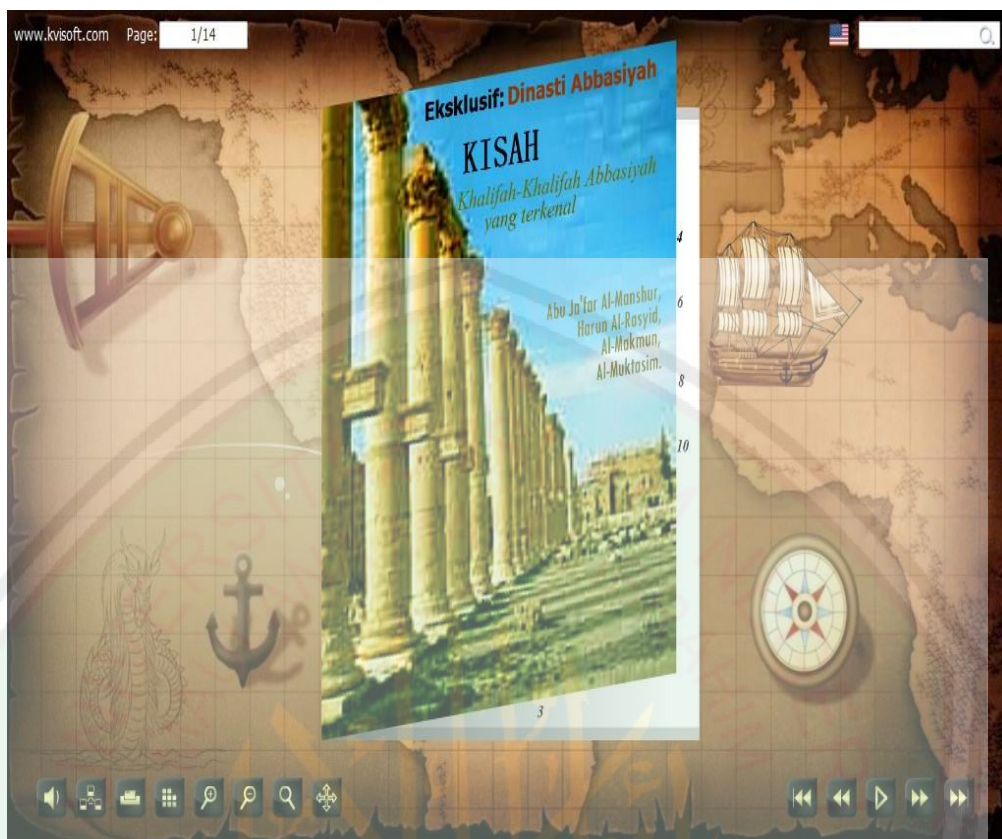
Nilai Karakter

SIKAP BERANI, JUJUR, AMANAH, CINTA ILMU DAN ADIL

"Keberanian Khalifah Abu Ja'far al-Manshur memindahkan dan membuka pusat kota Bagdad menjadi kota terbuka untuk semua peradaban masuk dan sikap manah, adil dan cinta ilmu dari Khalifah Harun al-Rasyid dan al-Muktasim membawa peradaban terutama ilmu pengetahuan Abbasiyah menjadi pesat dan sempurna".

Permenag

Bahan Bacaan



www.kvisoft.com Page: 8-9/14

Al-Makmun (198-218 H)

Khalifah Penyokong Ilmu Pengetahuan

Al-Makmun Abulhasan Ali-Akbar bin Ali-Rasyid, dilahirkan pada tahun 179 H, tepat pada malam jenai di pertengahan malam Rabi'ul Awwal. Pada malam itu berpesta dengan kewanitaan Al-Fatih dan dipanggil oleh ayahnya, Ali-Rasyid. Mereka adalah malam bodak yang dikenali dikenali oleh ayahnya. Nanyang Maraji, dia menegasi saat malam keadaan akan selesai melahirkan Al-Makmun, sepi kecil Al-Makmun telah belajar banyak ilmu. Dia menimba ilmu hadith dari ayahnya dan Hayyan, dan Ishaq bin Al-Awwan, dan Yusuf bin Ash'ar, dan Abu Ma'wiyah ad-Dhuari, dan Ismail bin 'Abid, Hasyim Al-A'war dan Umar bin al-Jawhar.

Al-Ya'qubi adalah orang yang mengembangkannya. Dia sering kali mengagukannya para fakih dan berbagai penjurat negeri. Dia memiliki pengetahuan yang sangat luas dalam masalah fiqh, dan bahasa Arab, dan Syariat Islam manusia. Saat dia meninggal dunia, dia banyak bergaji dengan ilmu fiqh dan dari-dari yang pernah berkembang di yaman sehingga membayarnya menjadi seorang palat dalam bidang ilmu ini. Ilmu fiqh yang dia pelajari telah menyebarkan kepada penduduk yang menyebarkan bahwa Al-Qar ad adalah maulah.

Dia adalah tokoh Abu Abiyyah yang paling utama dalam kemasannya yang kuat, kebaruan, kehalusan ilmu, kecerdasan, keadilan, kekejaman, keberanian dan ketekunan. Dia memiliki kisah hidup panjang yang penuh dengan kebaikan-kebaikan.

Tidak seorang pun dari Khalifah Abu Abiyyah yang lebih pintar darinya. Dia adalah seorang pembicara yang fasih dan sangat pedoman yang terang. Terang terbahasanya dia beritahu. "Tari bicara ini banyak adalah 'Aur bin Ash, jari bicara Abdul Malik adalah Hajar, dan jari bicara saya adalah di jari saya sendiri." Dikatakan bahwa di dalam Abu Abiyyah ada Fakhri (pembuka), wazili (pengawal), dan Khairi (penguat). Adapun pembukanya adalah Al-Sufi, pengawalnya adalah Al-Makmun dan penutupnya adalah Al-Mu'ayyid.

Di era keemasanannya, Khalifah Abu Abiyyah menerima sebagai sedekah dunia yang sangat disipat. Waktu keemasan dunia Islam bersejarah hari ini adalah Perjanjian di Bazar baggy Tersebut. Para Ciri di Timur. Dalam dia dicatat bahwa kemasannya, sang Khalifah juga berhasil menjadikan dunia Islam sebagai penguasa ilmu pengetahuan dan peradaban di jagat raya.

8

The image is a collage featuring a central portrait of a man with a beard and a turban, identified as Al-Mu'ayyid bin al-Makmun. Surrounding the portrait are several fragments of historical documents in Arabic script. One document fragment prominently displays the name 'Al-Mu'ayyid bin al-Makmun' in large, bold letters. Another fragment mentions 'Al-Rasyid bin al-Makmun'. The documents appear to be official records or decrees, with some parts highlighted in yellow. The background of the collage is a textured, aged parchment or paper.

- i. Slide ke-7 berisikan pengantar materi, kemudian terdapat icon PPT di bawah yang ketika di klik akan menampilkan power point berisikan materi dan di dalamnya juga terdapat macromedia flash.

~PENGANTAR MATERI~

Petunjuk

KI & KD

Pustaka

Materi

Video

Latihan

Animator

Semua pemerintahan yang memakai sistem monarki pasti mengalami kendala yang sama, paling tidak pada hal regenerasi yang mana banyak putra mahkota yang tidak mewarisi kemampuan memimpin pendahulunya. Sehingga estafet kepemimpinannya tidak berjalan dengan baik.

Dinasti Abbasiyah merupakan dinasti Islam yang paling berhasil dalam mengembangkan peradaban Islam. Para ahli sejarah tidak meragukan hasil kerja para pakar pada masa pemerintahan dinasti Abbasiyah.

Berkembangnya pemerintahan yang sering disebut dengan istilah "The Golden Age" ini tentunya berkat para Khalifah yang memimpin pemerintahan pada masa itu. Pemimpin yang berhasil menjadikan umat Islam mencapai puncak kemuliaan, baik dalam bidang ekonomi, peradaban, kekuasaan dan juga berkembang berbagai cabang ilmu pengetahuan, ditambah lagi dengan banyaknya penerjemahan buku-buku dari bahasa asing ke bahasa Arab.

Untuk mengetahui siapa saja para Khalifah pada masa pemerintahan Bani Abbasiyah, silahkan klik materi pada icon Power Point di bawah ini.

PPT_1 - Microsoft PowerPoint

Home Insert Design Animations Slide Show Review View

Paste New Slide Layout Reset Delete Clipboard Slides Font Paragraph Shapes Arrange Quick Styles Drawing Find Replace Select Editing

Slides Outline

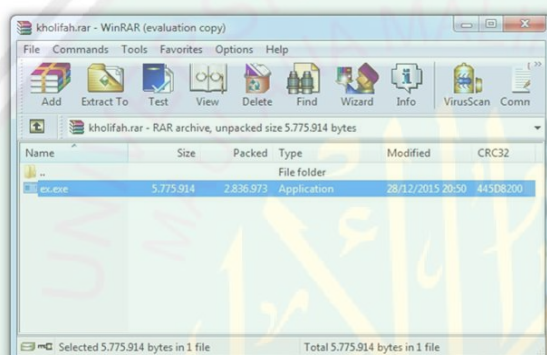
1 2 3 4 5

37 Khalifah Bani Abbasiyah yang memerintah selama 505 Tahun:

NO	Khalifah	Tahun	NO	Khalifah	Tahun
1	Abu Abbas Asaffah	132-136 H	11	Al-Muntasir	247-248 H
2	Abu Ja'far al-Mansur	136-158 H	12	Al-Mustain	248-252 H
3	Al-Mahdi bin al-Mansur	158-169 H	13	Al-Mu'taz	252-255 H
4	Abu Musa al-Hadi	169-170 H	14	Al-Muhtadi	255-256 H
5	Harun al-Rasyid	170-193 H	15	Al-Mu'tamid	256-279 H
6	Muhammad al-Amin	193-198 H	16	Al-Mu'tadhid	279-289 H
7	Abdullah al-Makmun	198-218 H	17	Al-Muktafi	289-295 H
8	Al-Muktasim	218-227 H	18	Al-Muktadir	295-320 H
9	Al-Wathiq	227-232 H	19	Al-Qahir	320-322 H
10	Al-Mutawakkil	232-247 H	20	Al-Rodhi	322-329 H

Click to add notes

Slide 3 of 13 Office Theme Indonesian (Indonesia)



- j. Slide ke-8 berisikan video-video para tokoh dari pembahasan yang ketika di klik salah satunya akan menampilkan tampilan video secara detail dan menyeluruh.



- k. Kemudian pada slide ke-9 berisikan perintah untuk mengerjakan soal latihan, yang mana soal tersebut ditampilkan berupa soal interaktif dengan kriteria

multiple chois dan true false. Dan di akhir tampilan soal terdapat skor yang diperoleh siswa.

Petunjuk

KI & KD

Pustaka

Materi

Video

Latihan

Animator

SILAHKAN KLIK GAMBAR LEMBAR SOAL
DI BAWAH INI...

Quiz Produk5 00:19:21

Question 7 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Lihatlah gambar di samping.
patung siapakah yang dihancurkan di kota Bagdad..?

☐ Abu Abbas as-Safah

☐ Abu Ja'far al-Mansur

☐ Harun al-Rasyid

☐ Al-Muhtadi

Outline...

< Prev Next >

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

Quiz Produk5

00:18:15

Question 3 of 10 \ True/False \ 10

Daulah Bani Abbasiyah, berpusat di kota Mesir.

☐ True

☐ False

Outline...

Prev Next



Quiz Produk5

00:14:15

Question List

Title	Points	Score
1. Pendiri Dinasti Abbasiyah adalah...	10	0
2. Pada masa kekhalifahan Bani Abas, didirikan pusat ilmu pengeta ...	10	0
3. Daulah Bani Abbasiyah, berpusat di kota Mesir.	10	0
4. Khalifah yang memindahkan ibu kota pemerintahan dari Hasyimiy ..	10	0
5. Kekuasaan Daulah Bani Abbasiyah berlangsung dalam waktu ya ...	10	0
6. dibawah ini siapa sajakah Khalifah yang terkenal Dari 37 Khalifah ..	10	0
7. Lihatlah gambar di samping.patung siapakah yang dihancurkan di .	10	0
8. Pada masa pemerintahan Abu Ja'far, pasukan Islam berhasil men ..	10	0
9. Menurut kebijakan Khalifah Bani Abbasiyah, rakyat diberi beban ...	10	0
10. Pada masa pemerintahan Bani Abbasiyah, Harun al-Rasyid mendir .	10	0

Outline...

Prev Next

1. Dan pada slide ke-10 berisikan profil animator.



K. Hasil Validasi Tingkat Kemenarikan dan Keefektifan Produk.

1. Validasi Tingkat Kemenarikan Produk

a. Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran.

Produk media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui proses penelitian dan pemeriksaan oleh para ahli. Penilaian pertama dilakukan oleh ahli media dan desain pembelajaran oleh Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd. Beliau adalah lulusan S3 Teknologi Pembelajaran dan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut deskripsi hasil penilaiannya terhadap produk.

Tabel 4.1 Jawaban Ahli Media dan Desain pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Tata letak desain background sangat menarik dan sesuai dengan tema.	4
2	Desain penggunaan sangat mudah untuk pengguna pemula (<i>easy use</i>)	4
3	Ukuran unsur-unsur tata letak pada media (judul, tema, ilustrasi, logo) selaras.	4
4	Tata letak media mempunyai irama (rythm) yang jelas.	4
5	Memiliki tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca	4
6	Ilustrasi background mampu merefleksikan isi media.	4
7	Ilustrasi isi media sesuai dengan tuntutan materi Sejarah Kebudayaan Islam	4
8	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter objek.	4
9	Warna ilustrasi sesuai dengan kenyataan (natural), dengan kombinasi yang menarik.	4
10	Kualitas ilustrasi serasi dalam satu media.	4
11	Jenis huruf yang digunakan pada isi sesuai dengan karakter materinya dan sesuai dengan tingkat usia pembacanya, sederhana dan mudah dibaca.	4
12	Judul materi media lebih dominan dibandingkan sub judul.	4
13	Ukuran huruf dalam petunjuk penggunaan mudah untuk dibaca.	4
14	Ukuran huruf isi media sesuai dengan format/ ukuran dan tingkat usia pembacanya.	4
15	Variasi huruf tidak berlebihan dan tidak menggunakan huruf hias.	4

Berdasarkan tabel 4.1 ahli media dan desain pembelajaran berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Sedangkan tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasenya dengan menggunakan rumus matematis berikut.

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{60 \times 1}{15 \times 5} \times 100 = 80\%$$

Dimana :

Jumlah Jawaban : 60

N : 15

Bobot Tertinggi : 5

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 80 % angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

b. Validasi Ahli Materi

Setelah dilakukan penelitian terdapat produk media pembelajaran berbasis multimedia oleh ahli media dan desain pembelajaran, kemudian produk media pembelajaran ini juga dinilai oleh ahli materi yaitu Bapak. Basri. Ph.D. Berikut hasil tanggapan ahli materi terhadap produk ini.

Tabel 4.2 Tanggapan ahli materi terhadap isi materi dalam produk.

No	Kriteria	Skor
1	Bagaimana rumusan isi materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini.	5
2	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini.	4
3	Apakah rumusan indikator dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay yang disajikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013.	5
4	Bagaimana relevansi standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini.	4
5	Apakah isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai dengan kurikulum 2013.	5
6	Bagaimana sistematik uraian isi pembelajaran pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini.	4
7	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia	5

	Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini.	
8	Apakah materi yang disajikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.	4
9	Apakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	5
10	Instrument evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat mengukur kemampuan siswa.	5

Berdasarkan tabel 4.2 ahli materi bidang Sejarah Peradaban Islam berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang di dalamnya layak untuk diterapkan. Kemudian untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasenya dengan rumus matematis berikut.

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{46 \times 1}{10 \times 5} \times 100 = 92\%$$

Dimana :

Jumlah Jawaban : 46

N : 10

Bobot Tertinggi : 5

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 92 % angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

c. Validasi Guru Kelas

Produk media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti ini, sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu

dilakukan penilaian oleh guru kelas. Beliau adalah ibu Afifatun Naini S.Pd.I lulusan S1 Pendidikan Agama Islam di UNISMA. Angket tanggapan yang diberikan kepada guru untuk memperoleh penilaian pada dasarnya sama dengan angket yang diberikan kepada ahli materi. Berikut hasil tanggapan guru kelas terhadap produk.

Tabel 4.3 Tanggapan guru kelas terhadap produk.

No	Kriteria	Skor
1	Bagaimanakah rumusan isi materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?	5
2	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?	5
3	Apakah rumusan KI dan KD dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang disajikan ini sesuai dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013?	4
4	Bagaimana relevansi standar kompetensi dengan Materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?	4
5	Apakah isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai dengan kurikulum 2013?	5
6	Bagaimana sistematik uraian isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?	4
7	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?	5
8	Apakah materi yang disajikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka?	5
9	Apakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	4

	ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?	
10	Instrument evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat mengukur kemampuan siswa!	4

Berdasarkan tabel 4.3 guru kelas berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang ada di dalamnya layak untuk diterapkan di kelas XI IPA MA Bilingual Batu. Kemudian, untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasenya dengan rumus matematis berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{45 \times 1}{10 \times 5} \times 100 = 90\%$$

Dimana :

Jumlah Jawaban : 45

N : 10

Bobot Tertinggi : 5

Hasil hitung persentase pencapaian produk sebesar 90 % angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

d. Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran interaktif berbasis multimedia

Produk media pembelajaran berbasis multimedia autoplay pada mata pelajaran SKI yang dikembangkan oleh peneliti selanjutnya diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan laptop dan LCD, setelah proses pembelajaran selesai dan siswa dapat memahami pelajaran serta dapat menggunakan media dengan benar, peneliti memberikan angket tanggapan

terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia ini dideskripsikan sebagai berikut:

Gambar 4.4 Tanggapan siswa terhadap produk

Item 1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	24	77.5	77.5	77.5
5	7	22.5	22.5	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Item 1 tentang kemudahan memahami materi yang disajikan dalam produk media pembelajaran berbasis multimedia, tanggapan siswa 100% menjawab mudah dipahami. Yaitu 24 (77.5%) menjawab mudah dan 7 (22.5%) siswa menjawab sangat mudah.

Item 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	19	61.3	61.3	61.3
5	12	38.7	38.7	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Item 2 tentang sikap rasa senang siswa belajar menggunakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan, tanggapan siswa 100% menjawab mudah dipahami. Yaitu 19 (61,3%) menjawab senang dan 12 (38,7%) siswa menjawab sangat senang.

Item 3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	4	12.9	12.9	12.9
5	27	87.1	87.1	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Item 3 tentang semangat belajar materi SKI dengan model pembelajaran yang disajikan dalam produk media pembelajaran berbasis multimedia, tanggapan siswa yaitu 4 (12,9%) menjawab semangat dan 27 (87,1%) siswa menjawab sangat semangat.

Item 4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	10	32.3	32.3	32.3
5	21	67.7	67.7	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Tanggapan siswa pada item 4 tentang pemahaman tata bahasa dalam produk media pembelajaran berbasis multimedia, tanggapan siswa yaitu 10 (32,3%) menjawab mudah dan 21 (67,7%) siswa menjawab sangat mudah.

Item 5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	15	48.4	48.4	100.0
5	16	51.6	51.6	
Total	31	100.0	100.0	

Item 5 membahas tentang kemenarikan gambar pada media pembelajaran ini, dari tanggapan siswa mereka menjawab 15 (48,4%) menarik dan 16 (51,6%) siswa menjawab sangat menarik.

Item 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	24	77.4	77.4	100.0
1	7	22.6	22.6	
Total	31	100.0	100.0	

Item 6 tentang banyaknya kata-kata sulit yang ditemukan dalam menggunakan media pembelajaran ini, tanggapan siswa yaitu 24 (77,4%) menjawab kurang setuju dan 7 (22,6%) siswa menjawab tidak setuju.

Item 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	14	45.2	45.2	100.0
5	17	54.8	54.8	
Total	31	100.0	100.0	

Item 7 tentang kemudahan petunjuk dalam menggunakan produk media pembelajaran berbasis multimedia, tanggapan siswa yaitu 14 (45,2%) menjawab mudah dan 17 (54,8%) siswa menjawab sangat mudah.

Item 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	3	9.6	9.6	100.0
5	28	90.4	90.4	
Total	31	100.0	100.0	

Item 8 tentang kemudahan memahami petunjuk untuk mengerjakan soal dalam produk media pembelajaran berbasis multimedia, tanggapan siswa yaitu 3 (9,5%) menjawab mudah dan 28 (90,4%) siswa menjawab sangat mudah.

Item 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	6	19.4	19.4	100.0
5	25	80.6	80.6	
Total	31	100.0	100.0	

Item 9 tentang kemudahan memahami soal yang disajikan dalam produk media pembelajaran berbasis multimedia, tanggapan siswa yaitu 6 (19,4%) menjawab mudah dan 25 (80,6%) siswa menjawab sangat mudah.

Item 10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	23	74.2	74.2	100.0
5	8	25.8	25.8	
Total	31	100.0	100.0	

Item 10 berdasarkan hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis multimedia ini membantu siswa memahami materi SKI dengan tema khalifah-khalifah Abbasiyah yang terkenal dan kebijakan pemerintahannya dengan rincian 23 (74,2%) menjawab membantu dan 8 (25,8%) siswa menjawab sangat membantu.

2. Validasi Tingkat Keefektifan Produk

a. Hasil Uji Lapangan

Kegiatan belajar mengajar di MA Bilingual dimulai pukul 07.00-13.00 WIB. Namun, aktivitas sivitas sekolah dimulai sejak pukul 06.30 WIB. Guru piket yang bertugas sudah berada di meja depan ruang guru untuk memantau para siswa yang akan masuk ke dalam kelas.

Murid masuk kelas dan dimulai dengan setoran hafalan ayat-ayat Al-Qur'an secara individu, yang mana kegiatan ini merupakan rutinitas yang wajib dilaksanakan di MA Bilingual Batu. Sekitar 15 menit waktu yang dialokasikan untuk setoran hafalan Al-Qur'an, selanjutnya siswa belajar sesuai dengan jadwal mata pelajaran pada jam pertama di masing-masing kelas.

Mata pelajaran SKI di kelas XI IPA dilaksanakan 1 kali pertemuan dalam 1 minggu dengan alokasi waktu 1 jam pelajaran (JP) atau 1 x 45 menit dalam setiap pertemuan. Durasi waktu yang ditetapkan mengacu pada aturan Kurikulum 2013 (K-13) karena di MA Bilingual menerapkan kurikulum tersebut.

Kondisi KBM pada mata pelajaran SKI di kelas XI IPA nampak berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Ketika itu guru menerapkan metode pembelajaran yang konvensional yang cenderung pada teacher center dan siswa dikondisikan sebagai pendengar saja. Namun, pada pertemuan kali ini terlihat para siswa lebih bersemangat, antusias dan senang belajar di dalam kelas karena guru mencoba menerapkan pembelajaran interaktif berbasis multimedia, yaitu media yang mengkombinasikan unsur teks, grafik, suara, animasi dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau laptop yang kemudian disambungkan pada LCD proyektor.

b. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil olah data diperoleh informasi tentang karakteristik siswa di kelas XI IPA MA Bilingual Batu, yaitu jumlah siswa sebanyak 31 anak yang terdiri atas 27 anak berjenis kelamin perempuan dan 4 anak yang berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 4.5 Jenis Kelamin

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	4	12.9	12.9	100.0
Perempuan	27	87.1	87.1	
Total	31	100.0	100.0	

c. Paparan Data Hasil Uji t (Pre-test dan Post-test)

Hasil uji t digunakan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh siswa antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sarana meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas XI IPA MA Bilingual Batu. Untuk minat dan motivasi belajar siswa telah dideskripsikan pada sub bagian hasil uji coba produk dan tanggapan siswa. Sedangkan hasil belajar menggunakan hasil nilai ulangan saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Nilai ulangan harian sebelum diberi perlakuan diperoleh dari tes tertulis yang sudah dilaksanakan oleh guru mapel, sedangkan nilai ulangan harian setelah diberi perlakuan diambil dari hasil tes interaktif yang tersedia di dalam produk. Hasil uji coba pre-test dan post-test tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test

No	Nama	Nilai Pre-test (X1)	Nilai Post-test (X2)
1	Aan Fahmi Sujatmiko	70	80
2	Alawy Nur Syah	73	90
3	Alfionita Auliya Hidayah	69	80
4	Aliyah Husnun Halifah	80	90
5	Anggi Aprilia	75	80
6	Diah Mariatul Khusnah	82	90
7	Diyah Ayu Sholihah	61	80
8	Faizatun Ni'mah	70	80
9	Fatma Listiani	70	80
10	Ferinda Ainun Nisa	72	90
11	Hesti Tri Kusuma Dewi	80	90
12	Hilmi Nur Khoir	65	80
13	Imroatul Chamidah	69	80
14	Izzatun Nisa	55	70
15	Nining Muji Rahayu	70	90
16	Lailatul Azizah	65	80
17	M. Abdulloh Fikri	82	90
18	Miftahul Jannah	69	80
19	Navi Manggar Nur Ismawati	65	80
20	Nur Laila Azkiyah	75	80
21	Nur Mar'atus Solichah	80	90
22	Nur Regina Fauziyah	72	90
23	Rindu Ilahi	70	80
24	Sindi Ernawati	70	80

25	Sintia Fitri Anggreani	57	80
26	Sita Lisdiana	63	70
27	Selviana Rahayu	70	90
28	Khoirunisa Alfatim	75	80
29	Qadriyatu Zahra Azizah	54	80
30	M. Naufal	69	80
31	Krisna Santiago W	72	90
Σ		2169	2570

Dimana, setelah siswa memperoleh materi tentang khalifah-khalifah Abbasiyah yang terkenal dan kebijakannya dilakukan tes tingkat pemahaman siswa melalui soal-soal yang dikemas dengan quis creator interaktif. Adapun soal yang harus dijawab oleh siswa adalah berjenis pilihan ganda dan true/false sebanyak 10 soal dengan total skor 100 setelah dikonversi. Dalam tes interaktif guru tidak perlu repot mengoreksi jawaban siswa karena kuis latihan yang dikembangkan telah dilengkapi dengan akumulasi skor yang diperoleh masing-masing siswa saat menjawab setiap soal sehingga guru cukup mencatat hasil akhir yang muncul setelah siswa selesai menjawab seluruh soal. Setelah nilai terkumpul dan terdokumentasikan, maka peneliti melakukan proses pengolahan data dengan menggunakan spss 21 yaitu uji t one group (pre-test and post-test). Hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Tabel one sample statistics dan one sample

One sample statistics

	N	Mean	Std. deviation	Std.Error Mean
Pre-tes	31	69.96	7.17	1.288
Post- tes	31	82.90	5.88	1.056

One sample test.

	Test Value = 0					
	t	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	95% CID	
					Lower	Upper
Pre-tes	54.320	30	.000	69.967	67.33	72.59
Post- tes	78.445	30	.000	82.903	80.74	85.06

Tabel one-sample statistics dan one-sample test menunjukkan bahwa jumlah responden (siswa) sebanyak 31 semua sudah mempunyai nilai pre-test dan post-test, deviation freedom 30 nilai sig.2 tailed 0.000 dengan derajat kepercayaan 95% sedangkan nilai rata-rata pre-tes siswa adalah 69.96 dan nilai rata-rata post-test siswa sebesar 82.90. dimana nilai terendah pre-test siswa 54 dan tertinggi 82 sedangkan nilai terendah post-test siswa adalah 70 dan tertinggi 90. berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat sebesar 12.94 point atau 18.49%



BAB V

ANALISIS PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Ajar Autoplay

Produk dari hasil pengembangan media ajar ini berupa CD pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran guru dan siswa yang didalamnya terdiri dari slid-slide yang berhubungan dengan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media ajar ini telah dilakukan dan dipraktikan di kelas XI IPA MA Bilingual Batu Malang berdasarkan hasil uji isi/materi, uji ahli desain pembelajaran, uji guru mata pelajaran dan uji lapangan. Masing-masing hasil uji validasi pengembangan media ajar berbasis multimedia Autoplay ini telah dijelaskan pada bab IV.

Berdasarkan produk dari hasil pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay ini dapat dilihat bahwa ciri khas media ajar yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran adalah melalui penambahan media praktikum berupa CD pembelajaran interaktif. Media ajar ini juga memuat KI dan KD, nilai karakter serta soal-soal pelajaran SKI dengan mengintegrasikan berbagai tipe media seperti suara, gambar, video, teks dan flash.

Walaupun media ajar berbasis multimedia autoplay ini dirasa layak untuk dijadikan media dalam pembelajaran dan jika dilihat dari proses pembuatannya yang tidak terlalu sulit bagi para pemula sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pengembangannya. Namun, terdapat beberapa kelemahan di dalamnya seperti tampilan slide yang

sederhana sehingga kita harus lebih berkreasi lagi, kemudian kolom window yang kecil jadi harus jeli mengaplikasikannya.

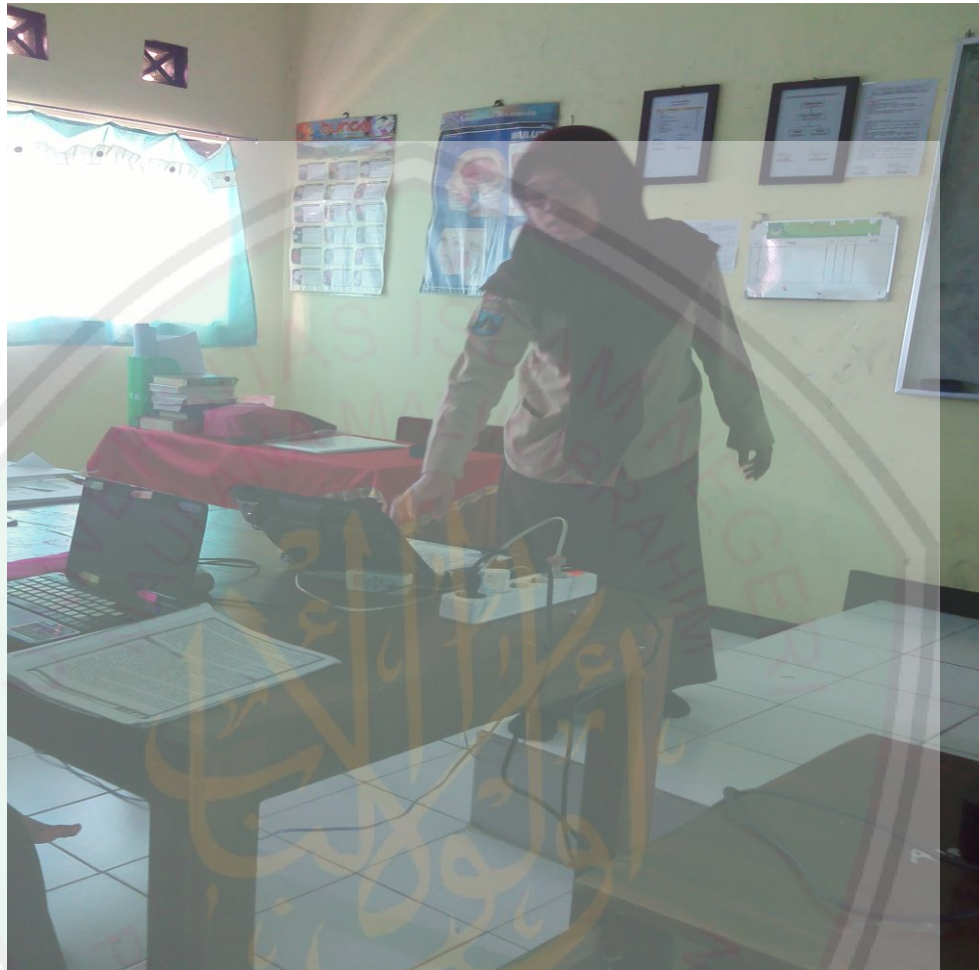
Dalam pengaplikasian quiz Qreator peneliti tidak dapat menggunakan jenis soal berupa esai, karena jawaban yang diberikan siswa harus sama persis dengan jawaban yang kita cantumkan sebagai koreksi di dalam pembuatan soalnya sehingga sangat memungkinkan siswa memperoleh koreksian yang salah walaupun sebenarnya jawaban tersebut benar.

B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Ajar Autoplay dalam Pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas XI IPA MA Bilingual Batu.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang mengarah kepada aktivitas fisik, dimana secara teknis guru harus merencanakan keterlibatan siswa agar lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar di kelas. Misalnya, dimulai dari menyiapkan segala kebutuhan belajar, memberikan kesempatan waktu kepada peserta didik untuk ikut berfikir dan bergerak aktif sampai pada pemberian motivasi belajar melalui media pembelajaran yang menarik. Penekanan pada aktivitas fisik semacam ini mengarahkan siswa agar lebih fokus dan semangat menerima materi yang disampaikan selama proses belajar berlangsung. Sehingga dalam pemanfaatan media ajar autoplay ini guru berperan sebagai fasilitator, dimana guru menyampaikan materi pelajaran melalui media ajar tersebut kemudian siswa meresponnya dengan cara melihat, mendengar dan menjawab soal-soal yang ditayangkan melalui LCD dan proyektor. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 5.1 Keterlibatan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media Autoplay.



Sedangkan dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan aktivitas mental siswa, dapat direncanakan melalui pemberian stimulus atau motivasi berupa gambar atau video yang telah dibuat semenarik mungkin pada media ajar autoplay ini. Sehingga nantinya dapat mengubah pola pikir peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran SKI adalah pelajaran yang membosankan. Hal ini penting dilakukan karena jika seorang guru tidak memahami pola pikir siswa selama belajar, maka hasilnya akan sia-sia dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal.

Gambar 5.2 Tampilan Video yang sedang didiskusikan di dalam kelas.



Oleh karena itu siswa tidak harus diajak berfikir dengan hanya mengutamakan kemampuan otak saja, tapi juga harus diimbangi dengan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan interaktif. Sehingga keterlibatan aktif semua peserta didik secara emosional dalam kegiatan belajar mengajar benar-benar dapat dirasakan pada diri, teman dan gurunya. Guna mengarahkan siswa agar termotivasi dan semangat untuk melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran, dalam pengembangan ini dilakukan inovasi secara realistik yaitu berupa pengembangan ide-ide kedalam bentuk media ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan materi yang dirancang sesuai kebutuhan siswa. Sedangkan format media jarnya berupa materi-materi yang dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai tipe media

seperti suara, gambar, filem, video, teks dan flas yang membantu, menuntun, membina dan mengarahkan pengembangan proses berfikir siswa.

Perencanaan aktivitas siswa secara teknis dan pembinaan mental dalam pengembangan media ajar ini sangat penting, terlebih pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang bertujuan untuk mendidik generasi baru menjadi siswa yang demokratis, religius, interaktif, humanis dan beradab. Tanpa didahului dengan perencanaan dan pembiasaan berfikir dalam diri siswa, maka siswa akan merasa bosan dalam menerima materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay ini lebih memanfaatkan tampilan teks animatif dipadukan dengan gambar, serta musik yang dapat membangkitkan semangat siswa.

Pengarahan proses berfikir siswa melalui media pembelajaran berbasis multimedia autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini merupakan salah satu cara pembinaan mental dan perubahan pola pikir siswa. Dimana siswa harus menumbuhkan wawasan dan kesadaran untuk lebih mengenal tokoh-tokoh sejarah Islam, sikap serta prilaku yang cinta terhadap agama dan bangsa dan bersendikan nilai-nilai religius dalam dirinya sebagai calon generasi penerus agama dan bangsa.

Selain itu dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini, guru memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan anak didik yang cerdas, mengenal tokoh-tokoh sejarah Islam sehingga mereka memiliki jiwa pejuang yang religius. Sehingga dalam proses pembelajaran SKI siswa diajak untuk mulai terbiasa berfikir reproduktif dengan menggali

pemahaman materi pelajaran yang diperoleh selama menggunakan media ajar autoplay. Sehingga dalam media ajar autoplay ini harus memuat tampilan/slide yang menarik siswa untuk semangat berfikir guna menyelesaikan bermacam-macam soal interaktif di dalamnya. Pelajaran yang tadinya dianggap kurang menarik atau bahkan cenderung membosankan dan tidak terlalu dapat dipahami oleh siswa menjadi mudah dimengerti dan dipahami. Hal ini dikarenakan media ajar autoplay tersebut dapat membantu serta memotivasi dalam menyediakan informasi terkait pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sesuai dengan perkembangan jiwa siswa.

Sebagai upaya guru dalam memberikan materi pelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, maka siswa hendaknya diposisikan sebagai subjek bukan objek. Siswa benar-benar dilatih, dibina, diarahkan dari berbagai contoh kehidupan yang sifatnya sederhana sampai yang kompleks terutama yang berhubungan dengan Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan oleh guru adalah membiasakan anak mengenali informasi materi pelajaran yang sudah dirancangnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Selama pengembangan media ajar autoplay di MA Bilingual Batu berlangsung, pada dasarnya diawali dengan menetapkan masalah yang diperoleh melalui hasil observasi awal dan wawancara. Dari hasil tersebut ditemukan ada dua masalah yang mendasar, yaitu: *pertama*, guru pengampu mata pelajaran SKI masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses penggalan dan

penelaahan bahan pelajaran terlepas dari metode diskusi yang sering beliau gunakan dalam kegiatan belajar mengajar. *Kedua*, sebagian siswa memandang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sebagai pelajaran yang konseptual, teoritis dan membosankan.

Akibatnya ketika mengikuti pelajaran SKI siswa merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep serta teori-teori yang diceramahkan oleh guru, tugas-tugas terstruktur yang diberikan dikerjakan secara tidak serius dan bila dikerjakanpun hanya sekedar memenuhi formalitas saja. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran SKI di kelas XI IPA MA Bilingual Batu ini tidak berlangsung secara aktif dan interaktif. Karena siswa hanya diberikan materi melalui ceramah saja tanpa ada dukungan media pembelajaran lainnya.

Kebiasaan belajar siswa kelas XI IPA MA Bilingual batu ini terlihat kurang aktif, karena mereka hanya bersikap diam dan monoton dalam artian tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dilakukan siswa selama belajar di kelas. Hal ini perlu guru perlu menyelidiki penyebabnya, bisa jadi mereka merasa tidak senang dengan pelajarannya, tidak nyambung dengan materi yang disampaikan atau mungkin ada problem pribadi lainnya. Karena jika sampai demikian, berarti pada diri peserta didik belum terjadi perubahan energi (motivasi), tidak terangsang efektifnya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki semangat akan tujuan atau kebutuhan belajar. Problem ini penting untuk diperhatikan sebab motivasi merupakan keaktifan peserta didik yang didorong oleh kemauan belajar karena adanya tujuan yang ingin dicapai.

Di samping motivasi, penyebab lainnya terkait proses mengajar yang dilakukan oleh guru. Keluhan terjadi disaat belajar mengajar siswa kelas XI IPA pada saat pelajaran SKI guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah, sehingga murid hanya bisa mendengarkan dan mencatat saja. Guru yang tidak dapat menyampaikan materi pembelajarannya secara baik, akan semakin membuat anak didiknya kebingungan dan bosan dikarenakan metode yang digunakan tidak tepat. Oleh karena itu untuk membangkitkan motivasi dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran, seorang guru harus dapat menciptakan teknik penyampaian materi yang menarik. Sehingga peserta didik berminat untuk memperhatikan dan ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah guru dituntut kreatif dalam membuat media ajar berbasis multimedia. Inilah yang kemudian membuat peneliti melakukan pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay.

Berdasarkan hasil penelitian para ahli dan praktisi serta hasil dari uji di lapangan, memberikan informasi yang cukup jelas atas keberadaan media ajar berbasis multimedia. Dari penilaian tersebut dapat diketahui kelayakan hasil pengembangan media ajar autoplay yang digunakan oleh guru dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pengembangan media ajar autoplay ini telah divalidasi oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran dan guru mata pelajaran, sehingga layak dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap media ajar autoplay sebagaimana dicantumkan pada bab IV prosentase tingkat pencapaian media ajar

adalah 92%. Hal ini membuktikan bahwa media ajar autoplay ini sudah layak untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran SKI.

Kemudian menurut ahli desain pembelajaran terhadap media ajar autoplay menghasilkan prosentase tingkat pencapaian media ajar sebesar 80%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media autoplay ini sudah baik untuk digunakan. Sedangkan menurut praktisi pendidikan prosentase pencapaian produk media autoplay ini sebesar 90%, dimana angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan skor penilaian, baik dari uji ahli media, ahli materi/isi dan praktisi pendidikan guru MA terhadap media ajar autoplay ini tergolong kategori baik. Maka secara umum produk pengembangan media ajar autoplay ini telah memenuhi kelayakan. Meski demikian, juga terdapat saran dan masukan berupa perbaikan yang dapat dijadikan sebagai bahan revisi.

C. Analisis Tingkat Keefektifan Media Ajar Autoplay dalam Pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas XI IPA MA Bilingual Batu.

Proses kegiatan belajar mengajar pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi aktif dan pengalaman belajar. Memperhatikan aktivitas dan kreativitas peserta didik ini merupakan point penting bagi seorang guru, karena nantinya akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas. Implementasi media ajar autoplay dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI IPA MA Bilingual Batu membutuhkan keuletan, kesabaran dan perencanaan yang matang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik. Dari waktu yang telah direncanakanpun

masih dianggap kurang memadai, misalnya pada saat implementasi media ajar autoplay di kelas XI IPA MA Bilingual Batu pada awalnya masih terbawa pada suasana pembiasaan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah.

Oleh karena itu, pembelajaran di kelas sangat diupayakan agar tidak terlalu serius menekankan aspek kognitif saja, akan tetapi juga diarahkan kepada aspek afektif dan psikomotorik. Kondisi ini nantinya berguna bagi siswa agar dapat memahami materi pelajaran secara santai tanpa adanya paksaan dari guru. Hal ini dikarenakan bahwa kehadiran siswa di kelas adalah sebagai subjek belajar, mereka sebagai faktor “penentu” atas segala sesuatu yang menjadi kebutuhannya selama belajar.

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik di kelas XI IPA MA Bilingual Batu, khususnya pada saat pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah dengan mengetahui faktor pendukung baik yang berasal dari dalam atau luar individu. Tugas guru SKI di kelas adalah mengondisikan suasana belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran SKI adalah dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga tahapan: yaitu Preetest, proses dan posttest.

Preetest merupakan langkah awal yang dilakukan guru SKI, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media ajar berbasis multimedia, yakni hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Adapun hasil dari pretest ini bisa dikatakan masih tergolong kurang memuaskan. Dan masih nampak bahwa siswa masih

merasakan kesulitan menjawab soal-soal yang sederhana. Setelah itu diadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media ajar autoplay, dimana guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan slide-slide yang menunjukkan teks berwarna-warni diiringi dengan musik serta icon gambar-gambar yang menarik. Begitu pula pada saat pemberian soal, soal dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga dapat membuat siswa bersemangat untuk menjawabnya.

Adapun data uji coba yang dilakukan pada siswa kelas XI IPA MA Bilingual Batu ini menunjukkan nilai terendah pre-test siswa adalah 54 dan nilai tertinggi adalah 80. Sedangkan nilai terendah dari hasil post-test siswa adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 90. Sehingga dari hasil uji test tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media ajar autoplay pada mata pelajaran SKI di kelas XI IPA MA Bilingual Batu dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa sebesar 12,94 point atau 18.49%.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terhadap data hasil penelitian yang telah dilakukan, mengenai pembelajaran multimedia interaktif berbasis autoplay ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Bilingual Batu Malang ini membutuhkan waktu 15-20 hari tentunya setelah melakukan analisis kebutuhan pada mata pelajaran SKI di MA Bilingual Batu Malang. Produk media pembelajaran ini menggabungkan beberapa software yaitu; flip book.exe, quis creator (wondershare), PPT dan macromedia flash.exe. Setelah melakukan tahap akhir yaitu publishing, peneliti melakukan tahap uji coba dengan bantuan para ahli yaitu ahli desain media dan pembelajaran Ibu Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd dengan perolehan prosentase 80%. Ahli materi Bapak Basri, Ph.D dengan perolehan prosentase 92%. Guru kelas Ibu Afifatul Naini S.Pd.I dengan perolehan prosentase 90%. Kemudian setelah melakukan beberapa revisi dari para ahli, produk siap untuk di uji cobakan kepada siswa.
2. Rata-rata hasil pre-test yang menunjukkan kemampuan awal siswa pada kelas XI IPA mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebesar 69.96. Setelah melalui kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran interaktif berbasis multimedia autoplay ini, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82.90 naik 18.49%. Hal ini menunjukkan penggunaan media

dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI IPA di MA Bilingual Batu telah diterapkan secara efektif.

3. Dilihat dari indikator ketuntasan belajar, pembelajaran multimedia interaktif berbasis autoplay ini sangat berperan dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa terhadap suatu materi pelajaran secara tuntas yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

B. Saran

Peneliti sangat mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran ini dikelompokkan menjadi tiga bagian: yaitu, saran pemanfaatan, saran desiminasi dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran pemanfaatan

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran hasil pengembangan ini memang telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian menunjukkan tingkat keefektifan dan kemenarikannya. Namun, media ini juga tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kekurangan lainnya pada beberapa komponen. Oleh karena itu, apabila dalam penggunaan terdapat kesalahan dan kelemahannya segera dilakukan revisi agar kesalahan yang terdapat di dalam media ini tidak berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa.

- b. Media pembelajaran ini masih memiliki keterbatasan antara lain: masih diuji cobakan pada kelompok yang relatif kecil, waktu pelaksanaan uji cobanya juga relatif singkat dan uji coba kelompok di lapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu saja, dikarenakan keterbatasan waktu. Dengan demikian, untuk pemanfaatan selanjutnya disarankan produk dapat diuji cobakan pada kelompok dan pokok bahasan yang lebih luas.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran ini sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya media belajar yang digunakan oleh para guru pada saat menyampaikan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karena guru harus tetap meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

2. Saran desiminasi

Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas XI IPA MA Bilingual Batu, sehingga bila digunakan oleh siswa lain maka perlu adanya penyesuaian lebih lanjut dan pengkajian kembali sesuai dengan karakteristik peserta didik setempat.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Produk media pembelajaran ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi lain yang masih berkaitan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan menggunakan nuansa baru atau pendekatan baru yang relatif lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi.

Pendekatan apapun yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, hendaknya pengembang mengikuti langkah-langkah

pengembangan secara cermat dan konsisten. Misalnya pada pengembangan yang peneliti buat ini menggunakan model pengembangan Dick and Carrey, maka langkah-langkah dan konsepnya harus diikuti secara konsisten sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang memudahkan dan membantu siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta: 2006.
- , *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka cipta, 2005.
- , *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- Arie Sandy, Teguh. *Modul Workshop #22 Multimedia Interaktif, Makalah disampaikan pada Pelatihan Pembuatan AutoPlay, Flipbook Maker dan Quiz Creator*. Aula Perpustakaan Universitas Negeri Malang.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997.
- Bina PAI MA, *Modul HIKMAH Membina Kreatifitas dan Prestasi Kurikulum 13*, Sejarah Kebudayaan Islam Akik Pustaka
- Carey, Lou and Walter Dick. *The Systematic Design Of Instruction*. USA. 1978. *Dikutip dalam Proposal Tesis Husni Mubarak Pengembangan Media Ajar berbasis Autoplay*. Dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As-Salam Malang.
- Chatib. Munif. *Sekolahnya Manusia*, Bandung: Mizan Pustaka, 2009.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- , *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher, 2009.
- Degeng, Sudana. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdibud 1989.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. (Bandung: Penerbit Alumni. 1985.
- Heinich, R; Molenda, M; Russell, J. & Smaldino, S. *Instructional Media and Technologies For Learning (6th ed)*, USA: Merrill/Prentice Hall. 1999.
- Hernawati, Kuswari. Modul Pelatihan, disampaikan dalam kegiatan PPM dengan judul: *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Autoplay Media Studio bagi Guru Sekolah Menengah di Laboraturium Komputer Jurdik Matematika FMIPA UNY*
- HR. Al-Bukhari dalam *Kitab ar-Riqaq*, Ahmad dalam *Musnad al-Muktsirin Min ash-Shahabah*, at-Tirmidzi dalam *Shifat al-Qiyamah*, Ibnu Majah dalam *az-Zuhd*, dan ad-Darimi dalam *ar-Riqaq*.

- Ilfa Rachmania, Yulia. *Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Realistik Pokok Bahasan Segiempat Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Program Sarjana UM.
- Kreativity, Java dan Masruri. *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurniawati, Ayu. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011.
- Kusuma, Dedi Wijaya. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Indeks, 2009.
- L. Siberman, Melvin. *Active Learning 101 strategies to Teach Any Subject*. (Allyn and Bacon, Boston, 1996). Penerjemah, Raisul Muttaqien, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014
- Masruri dan Java Kreativity, *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Mulyasa, E. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Muhaimin, dkk.. *Strategi Belajar Mengajar, Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*. Surabaya: Citra Media. 1995.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran;Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta; GP Press Group, 2013.
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komusikasi*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Musyarapah. *Manajemen Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Sarana dan Prasarana Pendidikan (Studi Multikasus di Madrasah Diniyah Wustha Putera Darussalam Martapura, Madrasah Tsanawiyah Normal Islam Putri Rakha Ukhuwah Banjarmasin Kalimantan Selatan)*, Disertasi Menejemen Pendidikan Islam UIN Malang 2015.
- Rasyad, Aminuddin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, jakarta: Uhamka Press, 2003.
- Rohendi, Dedi dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. Jurnal Pendidikan
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang:UIN Malang Press 2009.
- Sadiman, Afief S. dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom Dikbud & CV, Rajawali, 1986.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- , *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta: 2008.

Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru, 1991.

Syalabi, *Sejarah dan Kebudayaan islam* .Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru,2003,

T.D. Green, & Brown, A. *Multimedia Projek In The Classroom*. 2002. USA: Corwin Press,Inc

T. Vaughan. *Multimedia: making it work (2nd ed)*, USA: McGraw-Hill 1994.

Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka publisher, 2007.

Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Rhusti Publisher, 2009. 5

Usman, Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Uyun, Fitratul. *Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Pendekatan Humeneutik bagi kelas 5 MIN 1 Malang*. Thesis. Malang:Program Pascasarjana UIN Maliki Malang. 2010.

Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan; Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Thesis dan Disertasi)*, Malang: UM Press, 2008.

www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf.

<http://indark007.wordpress.com/2009/02/19/sejarah-kebudayaan-islam>

<http://id.wikipedia.org/wiki/sejarah> diakses Minggu. 3 Mei 2015, 21:20

<http://rheea-mc-hanna.blogspot.com/2012/01/karakteristik-media-slide.html>

<http://yossiekudotcom.wordpress.com/2011/09/27/pembelajaran-berbasis-multimedia/>

L

A

M

P

I

R

A

N

I





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan: Ir. Soekarno No.01 Dadaprejo, Kota Batu 65323. Telepon. 0341-531133
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : Un.03.Ps/TL.03/ 103/2015
Hal : **Permohonan Ijin Survey**

15 Oktober 2015

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Aliyah Bilingual Batu

Di -
Tempat

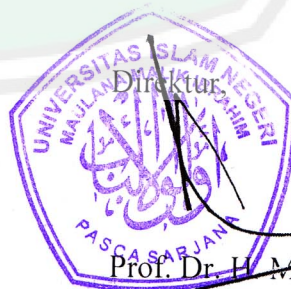
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan adanya tugas akhir perkuliahan, kami menganjurkan mahasiswa dibawah ini diminta untuk melakukan survey ke lembaga yang Bapak/Ibu pimpin. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin bagi mahasiswa kami :

Nama : Romainur
NIM : 13771009
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Semester : IV (Empat)
Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
2. Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag
Judul Tesis : Pengembagnan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio
8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam Siswa Kelas XI
MA Bilingual Batu

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Prof. Dr. H. Muhaimin, MA
NIP. 195612111983031005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan: Ir. Soekarno No.01 Dadaprejo, Kota Batu 65323. Telepon. 0341-531133
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : Un.03.Ps/HM.01.1/ 291/2015
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

03 Desember 2015

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Aliyah Bilingual Batu

di -
Tempat

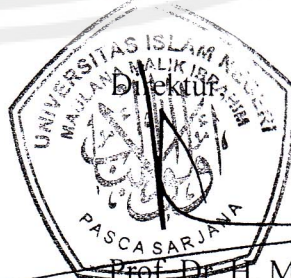
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan tugas penelitian Tesis bagi mahasiswa kami, maka mohon dengan hormat Bapak/Ibu untuk berkenan memberi ijin kepada mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian pada lembaga yang Bapak/Ibu pimpin:

Nama : Rumainur
NIM : 13771009
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Semester : IV (Empat)
Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
2. Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag
Judul Tesis : Pengembagnan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam Siswa Kelas XI MA Bilingual Batu

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Prof. Dr. H. Muhaimin, MA
NIP 1956121119830310052



KEMENTERIAN AGAMA KOTA BATU
MADRASAH ALIYAH BILINGUAL BATU
Terakreditasi "A"

Islamic Bilingual Senior High School of Batu

NSM : 131235790002 NPSN : 20580036

Website: mabilingualbatu.com

E-mail: mabilingualbatu@gmail.com

Jalan Pronoyudo Dadaprejo Junrejo Kota Batu Telp.0341-532602

SURAT KETERANGAN

Nomor: Mabil /13.N/KP.01.1/ 056/2016

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs.H. Farhadi, M.Si
NIP : 19670323 199603 1 001
Pangkat/ Golongan : IVa/Pembina
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MA Bilingual

Menerangkan bahwa nama mahasiswa dibawah ini:

Nama : Romainur
NPM : 13771009
Program Studi /Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam
Kampus : Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

telah melakukan penelitian di Madrasah kami mulai bulan Februari-Maret 2016 dengan judul Penelitian:

"Pengembangan Media ajar Berbasis Multimedia Aoutoplay Studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam Siswa Kelas XI MA Bilingual Batu"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 14 April 2016

Kepala Madrasah,



Drs.H. Farhadi, M.Si

NIP. 19670323 199603 1 001

L

A

M

P

I

R

A

N

II



INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar Sejarah Kebudayaan Islam yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar berkenan mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil dari produk ini akan digunakan untuk mengembangkan media ajar yang belum digunakan di MA Bilingual Batu dan dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Untuk itu, sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli Materi.

Nama : Basri, Ph.D
 NIP : 196812311994031022
 Instansi : UIN Meliki
 Pendidikan : S3
 Alamat : J. Sunan Kalijaga No 1 A/1

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapa/Ibu membaca atau mempelajari media ajar 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. Pernyataan-pernyataan

1. Bagaimana rumusan isi materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam 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
2. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam 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 pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay yang disajikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai 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 berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?

- a. Sangat relevan
- ☒ b. Relevan
- c. Kurang relevan
- d. Tidak relevan
- e. Sangat tidak relevan

5. Apakah isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai dengan kurikulum 2013?

- ☒ a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai

- d. Tidak sesuai
- e. Sangat tidak sesuai
6. Bagaimana sistematik uraian isi pembelajaran pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam 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 pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?
- ☒ a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai
- e. Sangat tidak sesuai
8. Apakah materi yang disajikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka?

a. Sangat memotivasi

☒ b. Memotivasi

c. Kurang memotivasi

d. Tidak memotivasi

e. Sangat tidak memotivasi

9. Apakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?

☒ a. Sangat sesuai

b. Sesuai

c. Kurang sesuai

d. Tidak sesuai

e. Sangat tidak sesuai

10. Instrument evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat mengukur kemampuan siswa!

☒ a. Sangat setuju

b. Setuju

c. Kurang setuju

d. Tidak setuju

e. Sangat tidak setuju

D. Kritik dan Saran

Agak pengusutan saja selanjutnya, disarankan
untuk memasukkan sejarah dalam ~~so~~
socio-economic sbg bentuk sejarah alias
sejarah baru (bukan normatif)

Malang, Februari 2016


Bakri, Ph.D

NIP: 19681231994031022

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK GURU SKI KELAS XI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar Sejarah Kebudayaan Islam yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar berkenan mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil dari produk ini akan digunakan untuk mengembangkan media ajar yang belum digunakan di MA Bilingual Batu dan dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Untuk itu, sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai Guru mata pelajaran SKI kelas XI MA Bilingual Batu.

Nama : Afifatul Naini S.pd
 NIP :
 Instansi : MA Bilingual Batu
 Pendidikan : S1
 Alamat : Jl. Lilin Mas Blok B.III NO.12 Dadaprejo

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapa/Ibu membaca atau mempelajari media ajar 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. Pernyataan-pernyataan

1. Bagaimanakah rumusan isi materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam 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
2. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?
☒ a. Sangat sesuai
b. Sesuai
c. Kurang sesuai
d. Tidak sesuai
e. Sangat tidak sesuai

3. Apakah rumusan KI dan KD dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang disajikan ini sesuai 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 Materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?
- a. Sangat relevan
 - ☒ b. Relevan
 - c. Kurang relevan
 - d. Tidak relevan
 - e. Sangat tidak relevan
5. Apakah isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai dengan kurikulum 2013?
- ☒ a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai

- d. Tidak sesuai
- e. Sangat tidak sesuai
6. Bagaimana sistematis uraian isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam 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 pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini?
- ☒ a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai
- e. Sangat tidak sesuai
8. Apakah materi yang disajikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka?

☒ a. Sangat memotivasi

b. Memotivasi

c. Kurang memotivasi

d. Tidak memotivasi

e. Sangat tidak memotivasi

9. Apakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?

a. Sangat sesuai

☒ b. Sesuai

c. Kurang sesuai

d. Tidak sesuai

e. Sangat tidak sesuai

10. Instrument evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat mengukur kemampuan siswa!

a. Sangat setuju

☒ b. Setuju

c. Kurang setuju

d. Tidak setuju

e. Sangat tidak setuju

D. Kritik dan Saran

* Semuanya sudah bagus tinggal di lahhan soal saja kurang berbobot .

Malang, Februari 2016

Afifatul Naini S. Pd.,

NIP:

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar Sejarah Kebudayaan Islam yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar berkenan mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil dari produk ini akan digunakan untuk mengembangkan media ajar yang belum digunakan di MA Bilingual Batu dan dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Untuk itu, sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli Media.

Nama : Dr. Hj. Samudh Sunilawati, M.Pd.

NIP : 197606192005012005

Instansi : FTK UIN Ar-Raniry Malang

Pendidikan : S3 Istislahat Pembinaan

Alamat : Jl. Raya Camp 1/k. No. 102

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapa/Ibu membaca atau mempelajari media ajar yang dikembangkan.

2. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

SB = Sangat Baik	CB = Cukup Baik	STB = Sangat Tidak Baik
B = Baik	KB = Kurang Baik	

C. Bentuk Angket

NO	PERNYATAAN	INTERVAL JAWABAN				
		SB	B	CB	KB	STB
1	Tata letak desain background sangat menarik dan sesuai dengan tema.		✓			
2	Desain penggunaan sangat mudah untuk pengguna pemula (<i>easy use</i>)		✓			
3	Ukuran unsur-unsur tata letak pada media (judul, tema, ilustrasi, logo) selaras.		✓			
4	Tata letak media mempunyai irama (rythm) yang jelas.		✓			
5	Memiliki tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca		✓			
6	Ilustrasi background mampu merefleksikan isi media.		✓			
7	Ilustrasi isi media sesuai dengan tuntutan materi Sejarah Kebudayaan Islam		✓			
8	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter objek.		✓			
9	Warna ilustrasi sesuai dengan kenyataan (natural), dengan kombinasi yang menarik.		✓			
10	Kualitas ilustrasi serasi dalam satu media.		✓			
11	Jenis huruf yang digunakan pada isi sesuai dengan karakter materinya dan sesuai dengan tingkat usia pembacanya, sederhana dan mudah dibaca.		✓			

12	Judul materi media lebih dominan dibandingkan sub judul.		✓			
13	Ukuran huruf dalam petunjuk penggunaan mudah untuk dibaca.		✓			
14	Ukuran huruf isi media sesuai dengan format/ ukuran dan tingkat usia pembacanya.		✓			
15	Variasi huruf tidak berlebihan dan tidak menggunakan huruf hias.		✓			

D. Kritik dan Saran

- Banyak button ep/qq/musi sdraip lma ada

- Font pada foto banyak lebih besar & dominan

- Button pada tulisan banyak tdk user defor-
simbol ✓ (cek)

- Button sdraip foto-musi/foto ada

- Banyak background dapa / cover yg repetitif
dan tdk variasi sosial foto slide 2.

Malang, April 2016



NIP: 19760619205012011

L

A

M

P

I

R

A

N

III



ANGKET SISWA KELAS XI

NAMA

: Ferinda Afqun Nisa'

NO ABSEN

: "

ALAMAT

: Jalan Kapten Ibru no.8
Batu

A. Petunjuk pengisian angket

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

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah materi yang ada di dalam media ajar ini mudah untuk dipahami?
☒ Sangat mudah
☐ Mudah
☐ Cukup mudah
2. Apakah anda merasa senang belajar dengan menggunakan media ajar ini?
☒ Sangat senang
☐ Kurang senang

b. Senang

c. Cukup senang

3. Apakah dengan menggunakan media ajar ini menimbulkan semangat anda di dalam belajar?

a. Sangat semangat

☒ Semangat

c. Cukup semangat

4. Apakah bahasa yang digunakan pada media ajar ini mudah untuk dipahami?

a. Sangat mudah

☒ Mudah

c. Cukup mudah

5. Apakah gambar yang ada pada media ajar ini menarik?

☒ Sangat menarik

b. Menarik

c. Cukup menarik

6. Apakah selama belajar dengan menggunakan media ajar ini anda menemukan kata-kata yang sulit?

a. Sangat setuju

b. Setuju

c. Cukup setuju

e. Tidak senang

d. Kurang semangat

e. Tidak semangat

d. Kurang mudah

e. Tidak mudah

d. Kurang menarik

e. Tidak menarik

☒ Kurang setuju

e. Tidak setuju

7. Apakah petunjuk penggunaan media ini mudah dimengerti?

- a. Sangat mudah
- ☒ b. Mudah
- c. Cukup mudah
- d. Kurang mudah
- e. Tidak mudah

8. Apakah perintah/petunjuk untuk mengerjakan soal mudah dipahami?

- ☒ a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Cukup mudah
- d. Kurang mudah
- e. Tidak mudah

9. Apakah soal latihan yang ada pada media ajar ini mudah dimengerti?

- a. Sangat mudah
- ☒ b. Mudah
- c. Cukup mudah
- d. Kurang mudah
- e. Tidak mudah

10. Apakah media ajar ini membantu anda untuk memahami materi tentang Khalifah-khalifah Abbasiyah dan Kebijakan pemerintahannya?

- a. Sangat membantu
- ☒ b. Membantu
- c. Cukup membantu
- d. Kurang membantu
- e. Tidak membantu



**L
A
M
P
I
R
A
N
IV**



➤ Bangunan MA Bilingual Batu Malang



➤ Kegiatan belajar Mengajar oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam di MA Bilingual



- Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media Autoplay oleh peneliti



- Peran aktif serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media

