

## **Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif di Madrasah Aliyah**

**Mujianto Solichin,<sup>1</sup> Moh. Yahya Ashari, Mukhlisin, Siti Asiah, Puspa Mia Widianingsih, Bakri, Sifauro Rosidah**

<sup>1</sup> Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang  
Email: [1mujiantsolichin@fai.unipdu.ac.id](mailto:1mujiantsolichin@fai.unipdu.ac.id)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar sejarah Kebudayaan Islam Berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas XI IPS di MAU Darul Ulum Jombang, dan mengetahui efektifitas bahan ajar dalam pembelajaran materi Dinasti Abbasiyah dengan menggunakan program macromedia flash. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) model ADDIE. Jenis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria valid dengan persentase hasil validasi oleh ahli materi 87%, ahli bahan ajar 83%, dan ahli pembelajaran SKI 96%. Hasil uji coba lapangan menunjukkan respon siswa sangat baik, keaktifan siswa sangat tinggi, kinerja guru sangat baik, hasil pretest dan posttest menunjukkan  $t$  hitung (17,290) >  $t$  tabel (2,048). Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif dikatakan valid dan efektif dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Bahan Ajar, SKI, Multimedia Interaktif.

### **Pendahuluan**

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran PAI yang memiliki substansi materi yang rumit, hal ini dikarenakan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran harus mampu menguasai dan memahami materi sesuai dengan indikator yang diberikan, artinya peserta didik akan dihadapkan pada konsentrasi daya ingat terhadap berbagai peristiwa sejarah, tempat, waktu, dan substansi lainnya. Oleh karenanya, agar pendidik mampu membuat peserta didik merasa nyaman, mudah dalam belajar SKI, maka pendidik harus berupaya mengkaji bahan ajar yang akan membantu proses pembelajaran.

Menurut Majid, bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan pendidik/ instruktur untuk perencanaan dan penelaahan

implementasi pembelajaran,<sup>1</sup> oleh karenanya, pendidik diberikan hak penuh dalam mendesain ataupun menggunakan bahan ajar. Adapun jenis-jenis bahan ajar terdiri dari bahan ajar visual (cetak), bahan ajar audio (dengar), bahan ajar audio visual (pandang dengar), dan bahan ajar multimedia interaktif.<sup>2</sup>

Multimedia interaktif sebagai salah satu jenis bahan ajar berbasis teknologi bisa dimanfaatkan bagi pendidik dalam mendukung proses pembelajaran tersebut. Multimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi.<sup>3</sup> Multimedia interaktif memiliki beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan salah satu aplikasi *software* animasi yang sangat populer.

Berdasarkan pengamatan penulis, pembelajaran SKI di MA Unggulan Darul Ulum Jombang masih menerapkan metode klasik, pendidik juga menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada bahan ajar cetak, penggunaan fasilitas sekolah seperti LCD dan laboratorium komputer juga belum dimaksimalkan untuk pembelajaran SKI, sehingga hal ini memunculkan permasalahan dalam mempelajari SKI terhadap motivasi dan kesulitan peserta didik dalam mempelajari SKI yang akhirnya berdampak pada hasil belajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry.<sup>4</sup> Tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: Analisis (*Analysis*), desain/perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi/eksekusi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*).<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Pendidik* (Bandung: Remaja Rodsakarya, 2008), 173.

<sup>2</sup>Danu Aji Nugraha, Achmad Binadja, dan Supartono, "Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik", *Journal of Innovative Science Education*, Vol. 02, No. 01 (Juni 2013), 28.

<sup>3</sup>Nopriyanti dan Putu Sudir, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 05, No 02 (Juni 2015), 224,.

<sup>4</sup>Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011). 200.

<sup>5</sup>Raka Aci Putra dan Janet T Manoy, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology dengan Software Macromedia Flash 8 pada Materi Segiempat", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 03. No. 05 (2016), 440.

Desain penelitian *One Group Pretest-Posttes Design* pada metode eksperimen.<sup>6</sup> Subyek penelitian pada 28 siswa kelas XI Peminatan IPS MAU Darul Ulum Jombang. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif.

Analisis data dihasilkan berupa saran dan komentar yang diperoleh dari subyek ahli dan praktisi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran validator. Berikut rumus analisis data yang digunakan dalam teknik analisis data:

Pertama analisis angket kebutuhan peserta didik

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

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah total jawaban skor peserta didik (nilai nyata)

$\sum xi$  = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)<sup>7</sup>

Kedua analisis hasil uji validitas

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

Keterangan:

P = persentase kelayakan

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

$\sum xi$  = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)<sup>8</sup>

Ketiga analisis angket respon peserta didik

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

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah total jawaban skor respon peserta didik (nilai nyata)

$\sum xi$  = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)<sup>9</sup>

Keempat analisis lembar observasi

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

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah total jawaban skor aktifitas guru (nilai nyata)

<sup>6</sup>Mulyani Sumantri dan Johar Permana, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Maulana, 200), 136.

<sup>7</sup>*Ibid.*

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 137.

<sup>9</sup>*Ibid.*

$\sum x_i$  = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)<sup>10</sup>

Kelima analisis hasil tes.

Pada uji coba lapangan dihimpun data tes hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan bahan ajar dan sesudah menggunakan bahan ajar, kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS analisis uji-t sampel berpasangan.

## **Pembahasan:**

### **Bahan Ajar**

Bahan ajar terdiri dari dua suku, yakni bahan dan ajar. Bahan mempunyai arti segala sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan untuk tujuan, seperti pegangan untuk mengajar.<sup>11</sup> Sedangkan, *ajar* berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui.<sup>12</sup> Jenis-jenis bahan ajar terbagi menjadi beberapa diantaranya: yaitu berdasarkan bentuk (cetak, audio, audiovisual dan bahan ajar interaktif) cara kerja (bahan ajar komputer dan sifat bahan ajar (bahan ajar yang berbasis teknologi. Bahan ajar termasuk dalam kategori ini adalah *slide*, film strips, siaran televisi, video interaktif), multimedia.<sup>13</sup>

Tujuan pembuatan bahan ajar menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan memperhatikan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial peserta didik

Langkah-langkah dalam pembuatan bahan ajar yakni, melakukan analisis kebutuhan bahan ajar terdapat tiga langkah yaitu memahami kriteria pemilihan sumber belajar, menyusun peta bahan ajar, dan memahami struktur bahan ajar. Sedangkan Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, kriteria kelayakan bahan ajar adalah sebagai berikut: *pertama*, komponen kelayakan isi yang meliputi cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran, merangsang keingintahuan. *Kedua*, komponen kelayakan kebahasaan yang meliputi kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, komunikatif, dialog dan interaktif, lugas, koherensi dan keruntutan alur berpikir, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, penggunaan istilah dan simbol/lambang yang konsisten. *Ketiga*, Komponen kelayakan penyajian yang meliputi teknik penyajian, pendukung materi penyajian, penyajian

---

<sup>10</sup>*Ibid.*

<sup>11</sup>*Ibid.*, 17.

<sup>12</sup>*Ibid.*, 87.

<sup>13</sup>Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana pernadamedia Group, 2014), 147-149.

pembelajaran. *Keempat*, komponen kegrafikan yang meliputi, ukuran/format, desain, desain bagian isi.<sup>14</sup>

Penerapan dalam pengembangan bahan ajar ini menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*. Menurut Farisma dalam Dewi dan Raharjeng, merupakan model pembelajaran yang proses pembelajarannya diarahkan untuk mengaktifkan pembelajaran dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalamannya secara langsung.<sup>15</sup>

### **Materi Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah**

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam di masa lampau, mulai dari dakwah Nabi Muhammad pada periode Makkah dan periode Madinah, kepemimpinan umat setelah Rasulullah Saw wafat, sampai perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650 M–1250 M, abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M–1800 M), dan masa modern/zaman kebangkitan (1800-sekarang), serta perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.<sup>16</sup>

Pemerintahan Dinasti Abbasiyah dipimpin khalifah pertama dari yakni Abdullah Aṣṣafah bin Muḥammad bin Ali bin Abdullah bin Abbas bin Abdul Muṭalib. Dinasti Abbasiyah didirikan pada tahun 132 H/ 750 M, oleh Abul Abbas Aṣṣafah, dan sekaligus sebagai khalifah pertama. kekuasaan Dinasti Abbasiyah berlangsung dalam rentang waktu yang Panjang yaitu selama lima abad dari tahun 132-656 H/ 750-1258 M.<sup>17</sup>

Fase-fase pemerintahan Dinasti Abbasiyah, pertama fase Pembentukan/pengaruh Persia (750M -847M/132H-232 H, kedua fase pengaruh kekuasaan Turki pertama Tahun 232 H – 334 H/ 847 M – 945 M, ketiga fase pengaruh dinasti Buwaihi tahun 334 H -447 H/945 -1055 M, keempat fase kekuasaan bani Saljuk atau pengaruh Turki, tahun 447H - 590H/tahun 1055M – 1194 M, kelima fase lemah sampai fase hancurnya

---

<sup>14</sup>Sri Kantun, Yayuk Sri Rahayu Budiawati, “Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi yang digunakan Oleh Guru di SMA Negeri 4 Jember”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 09 No. 02 (Mei 2015), 8.

<sup>15</sup>Widiya Septian Dewi dan Anita Restu Puji Raharjeng, “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem”, *Jurnal Bioilmi*, Vol. 04 No. 01 (Januari 2018), 14.

<sup>16</sup>Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2003 tentang kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.

<sup>17</sup>Samsul Munir Amin, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta: Amzah, 2015), 138.

tahun 590H -656H/194M- 1258M.<sup>18</sup> Seluruh materi pelajaran tersebut pada kurikulum madrasah Aliyah telah dilengkapi sesuai pedoman pada Buku I, Buku II, dan Buku III. Buku I berisi tentang dokumen kurikulum. Adapun Buku II berisi tentang silabus. Sedangkan buku III berisi Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP).

### **Multimedia**

Multimedia menurut Najjar dalam Sugiyono, adalah penyampaian informasi menggunakan gabungan beberapa media yang berupa teks, grafik, suara, dan video. Multimedia interaktif merupakan penyampaian informasi menggunakan gabungan dari teks, grafik, suara, video, yang mempunyai fungsi memberi informasi, di dalamnya terdapat tombol navigasi yang bisa menuju ke fasilitas lainnya.<sup>19</sup>

Jenis-jenis multimediasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori, yaitu: Multimedia linier yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contoh multimedia linier seperti TV dan film. Dan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.<sup>20</sup>

Urgensi multimedia dalam pembelajaran atau peran multimedia dalam pembelajaran sangat penting, sebagaimana pada intinya menurut Shiung yang dikutip dalam Setiawan, Suryani, Asrowi, ada 4 tujuan utama pada penggunaan multimedia dalam pembelajaran yakni, pertama meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua meningkatkan akses terhadap pendidikan dan pelatihan, ketiga mengurangi biaya dan meningkatkan dampak positif dalam suatu pendidikan. Di sisi lain multimedia sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran dimana keunggulan pemanfaatan multimedia terletak pada kemampuannya diterapkan diberbagai disiplin ilmu

---

<sup>18</sup> Muhammad Tuanaya Husan, dkk., *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Kementerian Agama, 2015), 49-52.

<sup>19</sup>Eko Imam Sugiyono, "Pengembangan Bahan Ajar Menyenak Berbasis Multimedia Interaktif dalam Model Belajar Mandiri untuk Sekolah Menengah Pertama", *Seloka Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 03, No. 02 (November 2014), 84.

<sup>20</sup>Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: AlfaBeta, 2012), 4-9.

dan berbagai program peningkatan penguasaan siswa dengan beragam latar belakang.<sup>21</sup>

### Penyajian Data

#### Analysis (Analisis)

Pengembangan bahan ajar ini sebagaimana mengacu pada model pengembangna ADDIE, maka tahap pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif dimulai pada tahap analisis dengan melakukan empat langkah pokok, yaitu analisis kompetensi pembelajaran, analisis perumusan tujuan pembelajaran, analisis bahan ajar, dan analisis kebutuhan siswa.

Analisis kompetensi diperoleh dari kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. Analisis ini mencakup kompetensi Inti, Kompetensi Dasar pada Mata Pelajaran SKI kelas XI Peminatan IPS materi Dinasti Abbasiyah.

Tabel 1 Analisis Kompetensi Pembelajaran

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesiik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.1 Menganalisis proses lahirnya Dinasti Abbasiyah di Baghdad 3.2 Memahami fase-fase pemerintahan Dinasti Abbasiyah di Baghdad.

Penyusunan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum tentang suatu konsep materi proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan Bani Abbasiyah.

---

<sup>21</sup>Achmad Setiawan, Nunuk Suryani, dan Asrowi, *Urgensi Pemanfaatan Multimedia dalam Pendidikan Islam*, dipresentasikan dalam seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan SmartphonePascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret pada 26 Maret 2017.

Tabel 7 Analisis Perumusan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
3.1 Sejarah proses berdirinya Dinasti Abbasiyah	Mampu menyimpulkan proses lahirnya Dinasti Abbasiyah di Baghdad
3.2 Fase-fase pemerintahan Dinasti Abbasiyah di Baghdad	Mampu menyimpulkan fase-fase pemerintahan Dinasti Abbasiyah di Baghdad

Analisis bahan ajar ini diperoleh melalui kegiatan wawancara kepada guru SKI. Menurut hasil wawancara, pembelajaran SKI di MA Unggulan Darul Ulum Jombang menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket dan modul dari pondok. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 19 April 2019 kepada Ibu Ella Nurmawati, S. Pd.I, M. Pd terkait bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran SKI.

“Bahan ajar yang saya pakai dalam pembelajaran SKI di MA Unggulan Darul Ulum meliputi: buku modul SKI kepondokan yang isi materinya hampir sama dengan buku SKI DEPAG atau ataupun LKS hanya saja kendalanya ada di BAB yang tidak sama jadi jika akan melaksanakan ujian saya membuat 2 soal, yaitu soal untuk sekolah yang berdasarkan buku SKI Depag dan LKS dan satu soal lagi untuk ujian kepondokan yang sesuai dengan materi di dalam modul SKI pondok DU, selain modul pondok DU saya juga menggunakan bahan ajar berupa buku SKI Depag dan LKS.<sup>22</sup>

Dengan demikian, bahan ajar multimedia interaktif belum pernah digunakan dalam pembelajaran SKI sebagai bahan ajar, menurut wawancara berikutnya bahan ajar multimedia interaktif bisa diterapkan karena tersedianya lab komputer di sekolah, selain itu menurut keterangan hasil wawancara bahwa dengan multimedia interaktif dapat meningkatkan daya Tarik siswa terhadap materi SKI.

“Saya setuju jika pembelajaran SKI menggunakan bahan ajar multimedia interaktif karena materi yang disajikan semakin menarik sehingga meningkatkan daya tarik siswa pada materi SKI, dengan begitu akan memotivasi siswa dalam belajar karena beragamnya media siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Apalagi jika materi yang disampaikan sudah selesai kemudian untuk mengisi waktu luang sebelum bel berbunyi diselingi dengan games SKI, karena terkadang siswa merasa jenuh dan merasa malas untuk mengerjakan soal latihan yang terdapat

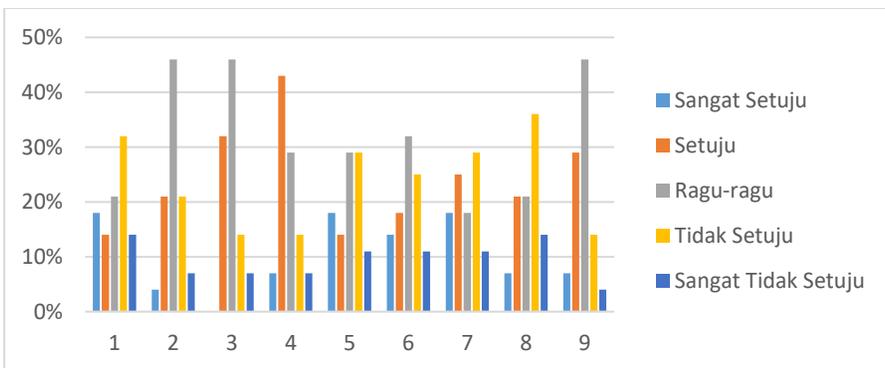
<sup>22</sup>Ella Nurmawati, *Wawancara*, Jombang, 15 Januari 2019.

pada buku paket ataupun LKS, padahal kegiatan evaluasi sangat perlu dilakukan siswa untuk mengukur ketercapaiannya terhadap pembelajaran”.<sup>23</sup>

Bahan ajar berbasis multimedia interaktif menurut Bu Ela selaku guru SKI di kelas XI IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini bisa dikatakan karena adanya beragam media yang ada akan membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak merasa bosan, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran terutama dalam mengerjakan soal latihan dengan konsep game.

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan bahan ajar multimedia interaktif. Analisis ini diperoleh melalui angket kebutuhan siswa.

Grafik 1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Variabel X

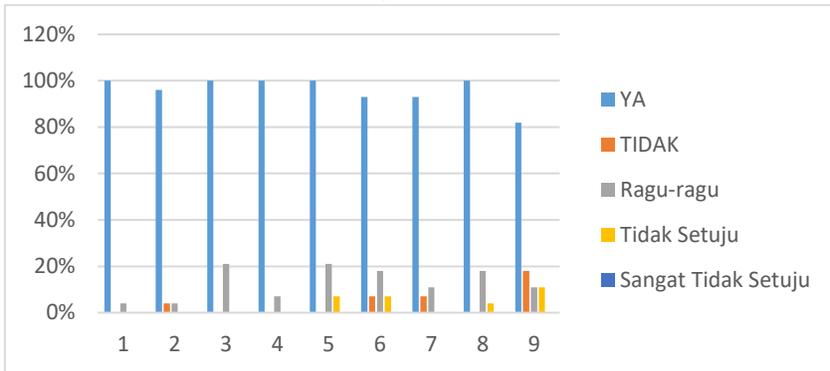


Dari hasil analisis kebutuhan siswa variabel X pada 28 siswa kelas XI Peminatan IPS MAU Darul Ulum Jombang 32% tidak setuju kegiatan pembelajaran SKI menggunakan buku paket dan LKS sebagai bahan ajar, 46% ragu-ragu kegiatan pembelajaran SKI lebih menarik dengan menggunakan buku paket sebagai bahan ajar, 46% ragu-ragu buku paket dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran SKI, 43% buku paket memudahkan peserat didik dalam memahami materi SKI, 29% antara ragu-ragu dan tidak setuju slide powerpoint mempunyai tingkat kesulitan terhadap Bahasa dalam memahami materi SKI, 32% ragu-ragu slide powerpoint mempunyai tingkat kesulitan terhadap tata letak layout dalam memahami materi SKI, 29% tidak setuju

<sup>23</sup> Ibid.

film mempunyai tingkat kesulitan terhadap Bahasa dalam memahami materi SKI, 36% tidak setuju film mempunyai tingkat kesulitan terhadap tata letak layout dalam memahami materi SKI, serta 46% ragu-ragu Peserta didik belajar tidak bergantung pada pendidik saat menyampaikan materi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, sehingga sesuai alur kecepatan peserta didik memahami materi.

Grafik 2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Variabel Y



Dari hasil analisis kebutuhan siswa variable Y menunjukkan 71% setuju multimedia interaktif menyampaikan materi pelajaran secara komunikatif, 64% setuju multimedia interaktif menarik peserta didik untuk mempelajari materi SKI, 36% setuju Multimedia interaktif memberikan kesan belajar dengan bermain, 50% setuju multimedia interaktif tidak membosankan untuk memberikan materi cerita sejarah yang ditayangkan melalui film, 36% antara sangat setuju dan setuju multimedia interaktif berisi informasi materi pelajaran secara ringkas yang terdapat pada menu media yang ditampilkan, 43% setuju Multimedia Interaktif menyediakan pertanyaan atau masalah, penerimaan respon periksa jawaban, dan dilanjutkan dengan pertanyaan lainnya yang membuat peserta didik semangat mengerjakan soal latihan, 46% sangat setuju Multimedia Interaktif menyediakan bentuk latihan dengan desain bermain/game yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 50% setuju Adanya prosedur (tahap-tahap) penggunaan multimedia interaktif dapat memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan multimedia interaktif, serta 50% setuju Peserta didik dapat secara luwes mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing.

**Desaign (Perancangan)**

Tahap kedua adalah tahap *Desaign* (Perancangan). Tahap ini dilakukan dengan beberapa proses yakni: *pertama* pengumpulan data. Pengumpulan data diperoleh dari buku siswa SKI, buku referensi dan Permenag berupa materi Dinasti Abbasiyah kelas XI Peminatan IPS, yakni pada bab V proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan Dinasti Abbasiyah, kedua membuat Rancangan, yakni membuat rancangan untuk bahan ajar yang digunakan dengan pemilihan media elektronik yaitu multimedia interaktif dengan program *macromedia flash* versi 6.6. pada aplikasi Sothink SWF Easy untuk materi dan Quiz Maker untuk latihan soal. Rancangan bahan ajar ini berupa *flowchart* atau diagram alir.

**Development (Pengembangan)**

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah pengembangan rancangan (membuat bahan ajar kedalam program *macromedia flash*) dan melakukan validasi oleh para ahli validasi yang terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli bahan ajar, dan guru mata pelajaran SKI terhadap produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif. Berikut hasil validasi bahan ajar SKI multimedia interaktif:

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria	x	xi	Keterangan
I	Aspek kelayakan isi			
1.	Kelengkapan materi	4	5	Baik
2	Keluasan materi	4	5	Baik
3	Kedalaman materi	4	5	Baik
4	Keakuratan konsep dan definisi.	4	5	Baik
5	Keakuratan fakta dan data	5	5	Sangat Baik
6	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	5	5	Sangat Baik
7	Keakuratan acuan pustaka	5	5	Sangat Baik
8	Kemutakhiran pustaka	4	5	Baik
9	Mendorong rasa ingin tahu	5	5	Sangat Baik
10	Menciptakan kemampuan bertanya	5	5	Sangat Baik
II	Aspek Kelayakan Penyajian			
11	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar	5	5	Sangat Baik
12	Keruntutan Konsep	5	5	Sangat Baik

13	Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar.	4	5	Baik
14	Kunci jawaban soal latihan	4	5	Baik
15	Pengantar	4	5	Baik
16	Daftar pustaka	4	5	Baik
17	Keterlibatan peserta didik	4	5	Baik
18	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/ sub kegiatan belajar/ alinea	4	5	Baik
19	Ketertautan antar kegiatan belajar/ sub kegiatan belajar/ alinea	4	5	Baik

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar multimedia interaktif sesuai data yang diperoleh dapat dihitung dengan persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{83}{95} \times 100\% = 87\%$$

Persentase tingkat kevalidannya adalah 87%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria valid dan tidak perlu revisi. Komentar dan saran dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar.

Tabel 10 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

No.	Kriteria	x	xi	Keterangan
<b>I</b>				
Aspek Kelayakan Isi				
1.	Petunjuk penggunaan jelas, lengkap, dan mudah dipahami	4	5	Baik
2.	Kemudahan memulai aplikasi	5	5	Sangat Baik
<b>II</b>				
Aspek Kelayakan Bahasa				
3	Ketepatan struktur kalimat	4	5	Baik
4.	Keefektifan kalimat	4	5	Baik
5.	Kebakuan istilah.	4	5	Baik
6.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	5	Baik
7.	Kemampuan memotivasi peserta didik	4	5	Baik
8.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.	4	5	Baik
9.	Ketepatan tata bahasa.	4	5	Baik
10.	Ketepatan ejaan	4	5	Baik

III	Aspek Desain Teknis			
11.	Kombinasi warna dan desain tampilan media	4	5	Baik
12.	Format teks sesuai dan jelas	4	5	Baik
13.	Tampilan gambar dan grafis menarik	5	5	Sangat Baik
14.	Penyajian visualisasi animasi menarik	5	5	Sangat Baik
15.	yang disajikan interaktif	4	5	Baik
16.	Penggunaan tombol tepat	4	5	Baik
17.	Kombinasi warna dan desain tampilan media	4	5	Baik
18.	Format teks sesuai dan jelas	4	5	Baik
IV	Aspek Tampilan			
19.	Tombol-tombol navigasi konsisten	4	5	Baik
20.	Tombol-tombol yang dibutuhkan untuk menggunakan lengkap	4	5	Baik
21.	Penempatan tombol-tombol navigasi tepat	4	5	Baik
22.	Transisi antar <i>slide</i>	4	5	Baik
23.	Tampilan aplikasi menarik	4	5	Baik
24.	Penggunaan <i>back sound</i> menarik	4	5	Baik

Berdasarkan penilaian ahli bahan ajar terhadap pengembangan bahan ajar multimedia interaktif sesuai data yang diperoleh dapat dihitung dengan presentasi tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{100}{120} \times 100\% = 83\%$$

Persentase tingkat kevalidannya adalah 83%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria valid dan tidak perlu revisi. Komentar dan saran dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar.

Tabel 12 Hasil Validasi Ahli Guru Pembelajaran

No.	Kriteria	x	xi	Keterangan
I	Aspek Isi			
1.	Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif memenuhi unsur tujuan dan prosedur yang mengacu pada rumusan indikator	5	5	Sangat Baik
2.	Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar	5	5	Sangat Baik
3	Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif memberi manfaat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran	5	5	Baik
4.	Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif memberi manfaat bagi siswa dalam mempelajari materi proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan Dinasti Abbasiyah	5	5	Sangat Baik
5.	Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran	5	5	Sangat Baik
6.	Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif mudah digunakan oleh guru	5	5	Sangat Baik
7.	Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif mudah dipahami guru	5	5	Sangat Baik
8.	Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif mudah digunakan oleh siswa	4	5	Baik
II	Aspek Bahasa			
9.	Penggunaan tanda baca, kata, dan kalimat sesuai dengan EYD	4	5	Baik
10.	Susunan kalimat yang digunakan efektif, sistematis, dan konsisten	5	5	Sangat Baik
11.	Bahasa yang digunakan sudah baku	5	5	Sangat Baik
12.	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat kemampuan siswa	5	5	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian ahli bahan ajar terhadap pengembangan bahan ajar multimedia interaktif sesuai data yang diperoleh dapat dihitung dengan presentasi tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

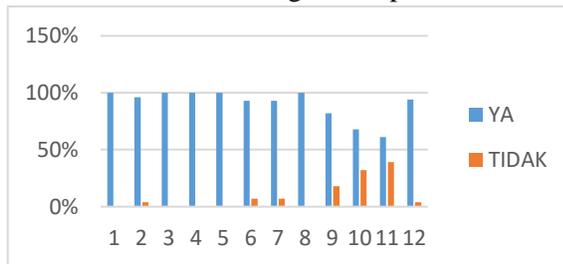
$$P = \frac{58}{60} \times 100\% = 96\%$$

Persentase tingkat kevalidannya adalah 96%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria valid dan tidak perlu revisi. komentar dan saran dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar.

**Implementation (Implementasi)**

Pengembangan bahan ajar setelah dilakukan validasi oleh tiga validator maka diuji cobakan atau yang disebut pada tahap ADDIE adalah tahap implementasi. Bahan ajar diuji cobakan kepada 28 siswa kelas XI IPS di MAU Darul Ulum Jombang. data yang diperoleh berupa angket respon siswa, observasi aktifitas ssiwa, observasi kinerja guru mengajar dan pemberian soal *pretest* dan *posttest*.

Grafik 3 Hasil Analisis Angket Respon Siswa



Respon siswa setelah menggunakan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif adalah 100% senang mempelajari materi SKI dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif, 96% bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran SKI, 100% pembelajaran SKI dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif sangat menarik, 100% bahan ajar ini memuat evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya, 100% dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif ini dapat menambah keinginan untuk belajar, 93% mengikuti pembelajaran SKI dari awal hingga selesai, 93% pembelajaran SKI menggunakan bahan ajar multimedia interaktif menjadikan saya aktif dalam kegiatan pembelajaran, 100% pembelajaran SKI menggunakan bahan ajar multimedia interaktif tidak membosankan, 82% saya tidak tidur/mengantuk ketika pembelajaran SKI dimulai dari awal hingga selesai, 68% berkonsentrasi dengan baik

sehingga dapat memahami materi, 61% pembelajaran SKI dengan bahan ajar multimedia interaktif memudahkan saya dalam memahami materi, serta 96% tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan bahan ajar multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil analisis observasi kegiatan pembelajaran siswa maka data yang diperoleh dapat dihitung dengan persentase tingkat kriteria penilaian sebagai berikut:

$$P = \frac{79}{85} \times 100\% = 92\%$$

Persentase penilaian hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa adalah 92,9 %, sehingga pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria keaktifan siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis observasi kegiatan pembelajaran guru maka data yang diperoleh dapat dihitung dengan persentase tingkat kriteria penilaian sebagai berikut:

$$P = \frac{74}{80} \times 100\% = 92,5\%$$

Persentase penilaian hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa adalah 92,5%, sehingga kinerja guru dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria sangat baik.

**Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi ini merupakan tahap dimana peserta didik sampel uji coba mengevaluasi hasil belajar menggunakan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif. Hasil Interpretasi Uji t Sampel berpasangan sebagai berikut:

Tabel 16 Hasil analisis Uji T sampel berpasangan

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum menggunakan multimedia interaktif	58,5714	28	9,31518	1,76040
	sesudah menggunakan multimedia interaktif	89,2857	28	8,57584	1,62068

Paired Samples Correlations		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum menggunakan multimedia interaktif & sesudah menggunakan multimedia interaktif	28	,450	,016

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	sebelum menggunakan multimedia interaktif - sesudah menggunakan multimedia interaktif	-30,71429	9,39999	1,77643	-34,35922	-27,06935	-17,290	27	,000

Ho= Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas XI IPS dalam pembelajaran SKI antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif

Ha= Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas XI IPS dalam pembelajaran SKI antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil SPSS maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan dua cara yakni jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, jika  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

Dalam t tabel dilihat pada besarnya derajat kebebasan yakni  $N-1 = 28 - 1 = 27$ , maka diperoleh hasil t hitung lebih besar dari t tabel ( $17,290 > 2,048$ ) maka  $H_0$  ditolak yang artinya ada perbedaan (pengaruh) hasil belajar siswa kelas XI IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran SKI. sedangkan taraf signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, jika  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

Pada hasil SPSS di atas diperoleh taraf signifikan  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya hipotesis yang menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa kelas XI IPS dalam pembelajaran SKI antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif terdapat perbedaan”.

## Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan tersebut di atas dapat disimpulkan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yakni *analysis* (analisis), *desain* (perancangan) *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil validasi menghasilkan berbagai saran dan komentar dari ahli validator untuk dilakukan revisi sebagai penyempurnaan produk bahan ajar, kemudian tingkat kevalidan bahan ajar oleh ahli materi sebanyak 87%, ahli bahan ajar sebanyak 83%, dan ahli pembelajaran SKI (guru SKI) sebanyak 96%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang sudah ditetapkan maka pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif dinyatakan valid. Hasil efektifitas bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif terhadap pembelajaran SKI di kelas XI Peminatan IPS MAU Darul Ulum menunjukkan kriteria penilaian respon siswa sangat baik. Sementara hasil dari analisis observasi kegiatan pembelajaran peserta didik menunjukkan kriteria sangat aktif dengan hasil persentase 92,9%, sedangkan kinerja guru dalam praktik pembelajaran menunjukkan hasil persentase sebanyak 92,5%. Kemudian, penggunaan bahan ajar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI Peminatan IPS MAU Darul Ulum Jombang dengan adanya hasil analisis *pretest* dan *posttest* melalui aplikasi SPSS yakni  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $17,290 > 2.048$ ) maka  $H_0$  ditolak yang artinya ada perbedaan (pengaruh) hasil belajar siswa kelas XI IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran SKI dengan taraf signifikan 0.000.

## Daftar Rujukan

- Amin, Samsul Munir. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Amzah, 2015.
- Dewi, Widiya Septian dan Anita Restu Puji Raharjeng. "Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem", *Jurnal Bioilmi*, Vol. 04, No. 01 hal. 14-17. Januari 2018.
- Husan, Muhammad Tuanaya, dkk.,. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Kementerian Agama, 2015.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rodsakarya, 2008
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2011.

- Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: AlfaBeta, 2012.
- Nopriyanti dan Putu Sudir. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 05, No 02, hal. 222-235. Juni 2015.
- Nugraha, Danu Aji, Achmad Binadja, dan Supartono. “Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik”, *Journal of Innovative Science Education*, Vol. 02, No. 01, hal 27-34. Juni 2013.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2003 tentang kurikulum Madrasah 2013 Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Pernadamedia Group, 2014.
- Putra, Raka Aci dan Janet T Manoy. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology dengan Software Macromedia Flash 8 pada Materi Segiempat”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 03, No. 05, hal. 440-460. 2016.
- Setiawan, Achmad, Nunuk Suryani, dan Asrowi, “Urgensi Pemanfaatan Multimedia dalam Pendidikan Islam”, Dipresentasikan dalam seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret pada 26 Maret 2017.
- Sri Kantun, Yayuk Sri Rahayu Budiawati, “Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi yang digunakan oleh Guru di SMA Negeri 4 Jember”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 09, No. 02, Mei 2015.
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. *Strategi Belajar mengajar*. Bandung: Maulana, 2001.
- Sugiyono, Eko Iman. “Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif dalam Model Belajar Mandiri Untuk Sekolah Menengah Pertama”, *Jurnal Seloka Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 03, No. 02. Hal. 1-84. November 2014.