PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MAN 2 KEDIRI

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Oleh:

MIFTAKUL KHOIRI

NIM. F02318085

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Miftakul Khoiri

NIM : F02318085

Program : Magister (S-2)

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keselurahan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 30 Juli 2020

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL

2CE05AHF500985174

6000

Miftakul Khoiri

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kediri" yang ditulis oleh Miftakul Khoiri NIM F02318085 ini telah disetujui pada tanggal 30 Juli 2020

Pembimbing I	Pembimbing II
H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed, Ph.D	Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197319131997031002	NIP. 197702202005011003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kediri" yang ditulis oleh Miftakul Khoiri NIM F02318085 ini telah diuji dalam ujian Tesis pada tanggal 5 Agustus 2020

Tim Penguji:.

1. H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed, Ph.D (Ketua)
2. Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd (Sekretaris)
3. Dr. Hanun Asrohah, M.Ag (Penguji 1)
4. Dr. Asep Abbas Abdullah, M.Pd (Penguji 2)

Surabaya, 18 Agustus 2020

Direktur,

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag

NIP. 196004121994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Miftakul Khoiri
NIM : F02318085
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana / Pendidikan Agama Islam
E-mail address : Miftakulkhoiri123@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ■ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MAN 2 KEDIRI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Agustus 2020

Penulis

(Miftakul Khoiri)

ABSTRAK

Miftakul Khoiri. "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kediri" Tesis, Program Pascasarjana, Jurusan Pendidikan Islam, Prodi Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk membangun landasan pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learnining* dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) dan bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap hasil produk multimedia interkatif sejarah kebudayaan Islam (SKI).

Pada Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), dengan mengikuti langkah-langkah menurut teori Borg and Gall. Lokasi penelitian di MAN 2 Kediri, subyeknya adalah guru dan siswa kelas XI di MAN 2 Kediri. Teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar validasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan prosentase dan analisis item pernyataan. Analisis data akan dijadikan bahan pertimbangan dalam merevisi prduk agar sesuai dengan landasan pengembangan media.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa landasan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan melalui pendekatan *contextual teaching and learning* adalah mengacu pada landasan psikologis, filosofis, dan sosiologis media pembelajaran. Dari ketiga landasan tersebut melahirkan asas dan prinsip pengembangan media yang dijadikan acuan pengembangan multimedia interaktif. Sedangkan respon guru dan peserta didik terhadap hasil produk multimedia interkatif sejarah kebudayaan Islam memberikan nilai yang positif dengan prosentase 91% dan 85 %.

Kata Kunci: Pengembangan, multimedia interaktif, CTL.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

Miftakul Khoiri. "Development of Interactive Multimedia with the Contextual Teaching and Learning approach in learning the History of Islamic Culture in MAN 2 Kediri" Thesis, Postgraduate Program, Department of Islamic Education, Master of Islamic Education Study Program, Sunan Ampel State Islamic University, Surabaya.

This research aims to build a foundation for the development of interactive multimedia using the Contextual Teaching and Learning approach in the subjects of Islamic cultural history (SKI) and how teachers and students respond to the results of interactive multimedia products of Islamic cultural history (SKI). In this study using the type of research or development commonly known as Research and Development (R&D), by following the steps according to the Borg and Gall theory. Research location at MAN 2 Kediri, the subjects were teachers and students of class XI at MAN 2 Kediri. Data collection techniques using validation sheets and questionnaires. Data analysis techniques using percentage and statement item analysis. Analysis of the data will be taken into consideration in revising the product to fit the foundation of media development.

The results of this study indicate that the basis for developing interactive multimedia learning media through a contextual teaching and learning approach is based on psychological, philosophical, and sociological foundations of learning media. Of the three foundations, the principles and principles of media development have become the basis for developing interactive multimedia. While the responses of teachers and students to the results of interactive multimedia product history of Islamic culture gave a positive value with a percentage of 91% and 85%.

Keywords: Development, interactive multimedia, CTL.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....Error! Bookmark not defined.
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK ix
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
- **A. Latar Belakang** 1
- **B. Identifikasi Masalah** 7
- **C. Batasan Masalah** 8
- **D. Rumusan Masalah** 9
- **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat** 9
- **F. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan** 10
- **G. Penelitian Terdahulu** 10
- **H. Sistematika Penulisan** 14

BAB II LANDASAN TEORI 16
- **A. Deskripsi Teori** 16
  - **1. Teknologi Pendidikan** 16
  - **2. Media Pembelajaran** 20
  - **3. Multimedia Interaktif** 37
  - **4. *Contextual Teaching and Learning*** 42
  - **5. Sejarah Kebudayaan Islam** 55
- **B. Kerangka Berpikir** 62

BAB III DESAIN PENELITIAN / MEDIA PENELITIAN 65

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Desain Penelitian 65
B. Tahap Penelitian (Research) 69
a. Penelitian Terhadap Produk yang telah ada 70
b. Studi Literatur dan Penelitian Lapangan 73
a. Perencanaan desain Produk 76
C. Tahap Pengembangan (Development) 77
1. Pengujian internal 77
2. Analisis Respon Guru dan peserta didik 79
3. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur 80
4. Teknik Analisis Data 81
5. Jadwal Penelitian 83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 84
A. Perwujudan Landasan Pengembangan media dengan pendekatan CTL kedalam media pembelajaran 84
B. Pembuatan Produk Multimedia interaktif 91
1. Spesifikasi Produk 91
2. Proses Pembuatan Produk 91
C. Uji Validasi 96
1. Validasi Ahli Media 99
2. Validasi Ahli Materi 101
D. Revisi Produk 102
E. Uji Coba Produk 104
F. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan 107
G. Kekurangan dan Kelebihan Produk Akhir 107
H. Diskusi 108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNANYA 114
A. Kesimpulan 114
B. Saran 117
DAFTAR PUSTAKA 118

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek dan indikator validasi ahli media 78
Tabel 3.2 Aspek dan indikator validasi ahli materi hal..... 79
Tabel 3.3 Aspek dan indikator kuisioner respon guru dan peserta didik hal 80
Tabel 3.4 Kualifikasi kriteria validitas produk 82
Tabel 3.5 Jadwal penelitian dan pengembangan produk multimedia interaktif 83
Tabel 4.1 Perwujudan asas-asas pengembangan media pembelajaran 84
Tabel 4.2 Pengaplikasian pendekatan Contextual Teaching and Learning pada multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam..... 89
Tabel 4.3 spesifikasi produk media multimedia interaktif SKI 91
Tabel 4.4 storyboard multimedia interaktif..... 91
Tabel 4.5 Hasil uji reliabilitas ahli media 97
Tabel 4.6 Hasil uji reliabilitas ahli mater..... 98
Tabel 4.7 Hasil uji reliabilitas guru dan peserta didik 98
Tabel 4.8 Hasil uji coba produk media guru..... 105
Tabel 4.9 Hasil uji coba produk media peserta didik..... 106

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka pemikiran pengembangan multimedia interaktif 64
Gambar 3.1 Langkah - langkah penelitian R & D pengembangan produk
Media Pembelajaran multimedia interaktif menurut Borg and Gall 69
Gambar 4.1 Kerangka Multimedia interaktif 92
Gambar 4.2 contoh lembar kerja pada adobe flash 93
Gambar 4.3 salah satu tampilan multimedia interaktif 94
Gambar 4.4 Contoh tampilan media setelah melalui proses revisi 103

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 instrumen pedoman wawancara..... 122
Lampiran 2 instrumen pedoman observasi 123
Lampiran 3 Instrumen Angket Penilaian Ahli Materi..... 124
Lampiran 4 Instrumen Angket penilaian ahli media..... 126
Lampiran 5 Instrumen kuisioner respon peserta didik dan guru..... 128
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Ahli Media..... 130
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Ahli Materi 131
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Guru dan Peserta Didik..... 132
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli materi 1 133
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi 2..... 135
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media 1 137
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media 2 139
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media 3 141
Lampiran 14 Surat Keterangan Penelitian MAN 2 Kediri..... 143

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dijelaskan bahwa Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan skil atau kemampuan dan membentuk watak serta peradaban sebuah bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa, bertujuan untuk proses tumbuh-kembangnya kemampuan peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pasal 1 Undang-undang tersebut juga menjelaskan bahwa pendidikan adalah "usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar-mengajar agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan secara pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara"[1]

Rumusan dalam tujuan pendidikan nasional tersebut merupakan gambaran secara umum tentang pengembangan pendidikan di Indonesia yang harus dilakukan. Bahwa skill dan kemampuan guru dalam membentuk watak serta

[1] "UU No.20 Thn 2003 - Sistem Pendidikan Nasional," accessed November 22, 2019, http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_20_03.htm.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peradaban bangsa diperlukan dengan mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan kemampuan, kepribadian, kecerdasan peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat diera globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.[2] Perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus berkembang, terlebih lagi saat ini dunia pendidikan sudah dihadapkan pada era revolusi indutri 4.0 yang mana semua kegiatan sudah berbasis teknologi. Perubahan akan tuntutan itulah yang menjadikan dunia pendidikan memerlukan inovasi dan kreativitas dalam proses pengembangan dengan menggunakan teknologi.

Pengembangan ataupun klasifikasi TIK pada media pembelajaran akan selalu berubah ubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Beberapa tahun lalu media pembelajaran seolah-olah menjadi nama lain dari teknologi pendidikan. Hal ini timbul karena wujud atau tampilan fisik dari penerapan konsep teknologi pendidikan adalah media pembelajaran. Padahal media pembelajaran adalah salah satu bentuk pemecahan masalah belajar secara teknis.[3]

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya

---

[2] Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis TIK* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 1.
[3] Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik.[4] Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan dapat memberikan dorongan dalam pengembangan aspek intelektual maupun emosional peserta didik. [5] Pemanfaatan media harus terencana dan sistematik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kehadiran media sangat membantu peserta didik untuk memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan oleh bahasa verbal, dengan demikian pemanfaatan media sangat tergantung pada karekteristik media dan kemampuan pengajar maupun peserta didik dalam memahami cara kerja media tersebut, sehingga pada akhirnya media dapat dipergunakan dikembangkan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pendidikan agama Islam memegang peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik, dan hal ini memang sudah sesuai dengan tujuan Pendidikan nasional. Selain memperdalam kemampuan dalam memahami, menghargai dan menerapkan nilai-nilai agama juga untuk membentengi pengaruh dari nilai-nilai negatif pada saat ini akibat globalisasi serta untuk melawan kecenderungan *materialisme, konsumerisme* dan *hedonisme*. Pendidikan agama juga bertujuan mengembangkan pemahaman terhadap bentuk atau nilai-nilai keadilan dan menanamkan sikap kuat dan etos kerja dalam realitas sosial. [6]

---

[4] Arif S Sadiman, *Media Pendidikan* (Depok: Rajawali Pers, 2012), 7.
[5] Isran Rasyid, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Axiom* Vol. VII, No. 1 (June 2018): 91–96.
[6] Agus Maimun, Abdul Muksti Basir, and Hasanudin, *Profil Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Umum Tingkat Dasar* (Jakarta: Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam materi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, pembelajaran sejarah yang seharusnya memiliki kontribusi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter tidak akan dapat tersampaikan pesannya apabila hanya disampaikan secara teks semata tanpa menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran yang di gunakan saat ini cenderung masih menggunakan media konvensional yakni bertumpu pada metode ceramah, menjadikan kelas sebagai satu-satunya tempat belajar dan menyamaratakan karateristik peserta didik. [7]

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, dalam proses pembelajaran materi sejarah kebudayaan islam kelas XI di MAN 2 Kediri. Penulis mengamati jalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan Guru, proses pembelajaran yang dilaksanakan guru menurut peneliti sudah baik, namun disini menurut peneliti proses pembelajarannya masih menerapkan model konvensional yakni guru menjelaskan materi kemudian memberikan tugas dan peserta didik menjawab.

Dalam proses pembelajarannya peran aktif peserta didik masih belum terlihat karena proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih didominasi oleh guru dengan pertanyaan-pertanyaannya dan peserta didik disini hanya menjawab dari pertanyaan yang diberikan. Dengan banyaknya materi sejarah kebudayaan islam yang diajarkan, membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan hal ini dilihat dari banyaknya peserta didik yang

---

Islam Direktorat Madrasah Dan Pendidikan Umum Proyek Pemberdayaan Kelembagaan Dan Ketatalaksanaan Pada Madrasah Dan PAI Pada Sekolah Umum Tingkat Dasar, 2003), 3–4.

[7] Sahimin, Wahyuddin Nur Nasution, and Edi Sahputra, "Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo," *Edu Riligia* Vol. 1, No 2 (June 2017): 152–164.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengumpulkan tugas diluar batas waktu yang diberikan oleh guru. Begitu juga waktu belajar peserta didik yang sedikit membuat guru belum secara maksimal dalam menyampaikan materi sehingga penjelasan materi yang diberikan ada beberapa yang disampaikan secara tekstual.

Beberapa media yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah kebudayaan islam adalah menggunakan bantuan buku ajar SKI dan beberapa buku panduan yang sesuai yang ada di perpustakaan sekolah. Ada beberapa media pendukung lainnya juga yang digunakan oleh guru yakni menggunakan bantuan media grafis. Media grafis disini adalah media visual yang hanya dapat dilihat oleh indra penglihatan saja, tanpa mengandung unsur yang lain.[8] Contoh media grafis yang digunakan adalah gambar, foto globe dan papan tulis sebagai sarana penggambaran materi yang ada. Penyampaian pembelajaran dengan media tersebut menurut peneliti sudah baik, namun dengan melihat perkembangan teknologi yang begitu pesat dan ketersediaan fasilitas yang ada harus dimanfaatkan sebaik mungkin misalkan memanfaatkan laboratorium bahasa maupun komputer sebagai media pengajaran sejarah kebudayaan islam.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran tersebut cenderung pada pendekatan *teacher centered learning.* Peserta didik sebatas memahami dan mengerjakan materi atau pertanyaan yang diberikan guru dan guru seakan-akan menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar

[8] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2014), 172.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut. Pendekatan *teacher centered learning* tersebut merupakan pembelajaran yang berpusat kepada guru, di mana peserta didik hanya menerima semua informasi dari guru tanpa berfikir untuk bertindak aktif.[9] Jika proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih didominasi guru dengan materi dan penugasannya, maka yang terjadi hanya *transfer of knowledge.* Sedangkan, Secara akademik pembelajaran sejarah kebudayaan islam bertanggung jawab dalam mendidik peserta didik, agar dapat memahami dan menjelaskan berbagai fenomena historis yang dikaji.[10] Pembelajaran sejarah kebudayaan islam, dalam proses pembelajarannya tidak hanya aspek kognitif saja yang menjadi prioritas melainkan afektif dan psikomotorik nya juga perlu menjadi perhatian.[11]

Berangkat dari latar belakang tersebut, seharusnya pengembangan media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin dan tentunya disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini dan dalam pengembangan media pembelajaran, guru harus memperhatikan beberapa landasan dan prinsip media, mulai dari segi penyusunan materi, pemilihan gambar dan video serta sampai tahap penyusunan evaluasi dan latihan. Sebagai contoh dalam hal pemilihan video, seorang guru ketika mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan Video poin pertama yang harus diperhatikan adalah berkenaan dengan kebutuhan peserta didik, kesesuaian budaya, tujuan kelas,

---

[9] Wilda Fasim Hasibuan and Riau Kepulauan, *Problematika Teacher-Centre Learning: Studi Terhadap Institusi Pendidikan Di Indonesia*, 2015.
[10] M. Basri and Sumargono, *Media Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 72.
[11] Betwan, "Pentingnya Evaluasi Afektif Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah," *Al-Fikri : Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 2 No. 1 (February 1, 2019): 45–60.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

durasi video, ketersediaan perangkat kualitas visual dan kompatibilitas.[12] Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dikelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan.[13] Sehingga dianggap perlu adanya peningkatan penggunaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman saat ini yang sudah berbasis ICT seperti media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Serta penulis akan fokus bagaimana landasan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI di MAN 2 Kediri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, mempunyai identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran cenderung menggunakan model konvensional yakni guru memberikan materi, tugas dan peserta didik menjawab.
2. Belum maksimalnya guru dalam menyampaikan materi, dikarenakan waktu belajar yang sedikit dan banyaknya materi yang diajarkan.
3. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, terutama dalam penggunaan media berbantu teknologi. Sehingga di anggap perlu adanya peningkatan penggunaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan

[12] Mokhamad Syaifudin, "Making the Most of Video Sharing Websites: An Indonesian Scenario," *CALL-EJ Online* Vol. 11, No 2 (February 2010).
[13] M. Basri and Sumargono, *Media Pembelajaran Sejarah*, 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

zaman saat ini yang sudah berbantu teknologi seperti media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

4. Dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam metode yang diHgunakan dalam pembelajaran saat ini cenderung menggunakan pendekatan *teacher centered learning* dengan metode ceramahnya. Sehingga, dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini perlu adanya penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL atau kontekstual yang menghubungkan pembelajaran sejarah kebudayaan islam kedalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah yang ada seperti masalah pengelolaan kelas, penyampaian materi, pengguanaan media serta metode pembelajaran. Peneliti akan fokus pada masalah media pembelajaran, media yang dikembangkan disesuaikan dengan perkembangan zaman dan sudah berbasis ICT seperti media pembelajaran berbasis multimedia interaktif serta menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

Mengingat keterbatasan waktu dalam penelitian pengembangan ini, maka media pembelajaran multimedia interaktif yang akan dibuat hanya untuk materi pemerintah bani abasiyah pada pembelajaran SKI dan akan diujicobakan di kelas XI MAN 2 Kediri. Sementara hasil penelitian yang diharapkan adalah tersusunnya landasan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana landasan dan desain pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada materi SKI di MAN 2 Kediri?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap hasil produk multimedia interkatif sejarah kebudayaan Islam (SKI)?

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendesain pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learnining* dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI)
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap hasil produk media pembelajaran berbasis multimedia interkatif sejarah kebudayaan Islam (SKI).

Dari penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis temuan penelitian ini akan berkontribusi pada teori pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learnining* dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Secara Praktis akan memberikan pengalaman belajar berbantu media bagi guru maupun peserta didik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI).

F. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan

1. Produk yang akan dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran interaktif, yang di dalamnya terdapat beberapa gabungan media atau multimedia.
2. Di dalamnya memuat beberapa pembahasan tentang pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI).
3. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam membangun multimedia interaktif adalah menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning.*
4. Tampilan yang diberikan dalam multimedia interaktif ini adalah tombol-tombol interaktif yang saling terhubung dengan materi, gambar maupun video yang telah disesuaikan dengan landasan pengembangan media.

G. Penelitian Terdahulu

Terdapat penelitian yang yang di dalamnya sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Namun memiliki perbedaan-perbedaan didalamnya, baik dalam wujud perannya, fokus penelitiannya maupun tempat penelitian.

1. Tesis oleh Burhanuddin Yusuf Umardani yang berjudul "Pengembangan media belajar PAI interaktif berbasis macromedia flash di kelas XI SMK Kartika 1 Surabaya"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rumusan yang diangkat dalam Tesis ini adalah tentang sejauh manakah media pembelajaran yang telah ada, apakah sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan bagaimana prinsip pengembangan media pembelajaran serta respon guru dan peserta didik terhadap media tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan pengembangan (Research and development). Lokasi penelitian di SMK Kartika 1 Surabaya, subyeknya adalah guru dan peserta didik kelas XI di SMK Kartika 1 Surabaya. teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar validasi dan angket.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik adalah dengan menerapkan prinsip-prinsip yang sudah melalui uji validasi dan uji coba lapangan sehingga memenuhi kriteria pembelajaran.[14]

2. Tesis oleh Nurhayati dengan judul "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi flash untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem respirasi manusia"

   Rumusan massalah yang diangkat adalah tentang Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi flash yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi Sistem Respirasi Manusia.

[14] Burhanuddin Yusuf, "Pengembangan Media Belajar PAI Interaktif Berbasis Macromedia Flash Di Kelas XI SMK Kartika 1 Surabaya" (Tesis, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah angket, wawancara, observasi dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian dari tesis tersebut adalah bahwasannya media pembelajaran interaktif berbasis animasi flash ini sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran ini dibuktikan dengan skor rata-rata aktifitas guru 78,32% dan aktivitas peserta didik 81,55% dan pada pada materi sistem respirasi manusia dengan perolehan N-Gain sebesar 0,71.[15]

3. jurnal yang ditulis Nopriyanti dengan judul "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK"

   Penelitian ini fokus kepada Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif dan mengetahui efektifitas dari multimedia pembelajaran interaktif tersebut.

   Hasil penelitian dalam jurnal tersebut menyebukan bahwasanya kualitas media interaktif dalam penelitian tersebut sangat baik dan produk multimedia tentang pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan

[15] Nurhayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Flash Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Respirasi Manusia" (Tesis, Universitas Lampung, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan nilai posttest sebesar 78,75 nilai tertinggi 90 dan terendah 65.[16]

4. Penelitian jurnal yang di tulis Darmawaty tarigan dan Sahat siagian dengan judul ”Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi”

   Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat digunakan untuk individu. Model pengernbangan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif tersebut adalah model pengernbangan Borg and Gall yang dikombinasikan dengan model pengembangan pembelajaran model Dick dan Carey

   Hasil penelitian dari jurnal tersebut menyebutkan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran power point, diperoleh thitung = 4,25 pada taraf signifikansi α = 0,05 dengan dk 96 diperoleh ttabel = 1,67 sehingga hitung > tabel. Disimpulkan bahwa, hasil belajar kelompok peserta didik yang di belajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 84,83% lebih tinggi dari kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran power point sebesar 75,2%.[17]

---

[16] Nopriyanti and Putu Sudira, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK,” *Jurnal Pendidikan Vokasi* Vol. 5 No 2 (2015).

[17] Darmawaty Tarigan and Sahat Siagian, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi,” *Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam pendidikan* Vol. 2 No. 2 (December 2015): 187–200.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian diatas sama-sama meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif, akan tetapi memiliki perbedaan dari segi fokus, obyek penelitian dan program pengembangan yang digunakan. Pada penelitian ini fokus penelitian penulis adalah Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia interaktif pada materi SKI di kelas XI MAN 2 Kediri dengan menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learnining.*

H. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian tesis ini sistematika penulisan akan disusun menjadi lima bab yang kemudian dibagi dalam beberapa pembahasan :

1. Bab pertama berisi pendahuluan. Dalam pendahuluan ini dikemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, kerangka teoritik, dan sistematika pembahasan. Bab ini dimaksudkan sebagai kerangka awal dalam menghantarkan isi pembahasan kepada bab selanjutnya.
2. Bab kedua membahas tentang kajian teori yang akan memaparkan tentang teori tentang media pembelajaran yang meliputi makna pengembangan desain dan media kemudian memaparkan tentang bagaimana pendekatan pembelajaran dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learnining dan tentang Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
3. Pada bab ketiga akan membahas tentang metode penelitian yang akan memaparkan tentang jenis penelitian, metode pengambilan sampel dan teknik analisis yang akan digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Pada bab keempat akan membahas hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup tentang (1) langkah-langkah dan landasan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learnining* (2) validasi ahli materi dan ahli media, (3) respon guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Multimedia interaktif pada pembelajaran SKI, (4) revisi produk pada media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (5) produk akhir media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learnining*
5. Bab kelima merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan hasil penelitian sekaligus sebagai jawaban terhadap rumusan masalah yang ditetapkan sebelumnya. Pada bab ini dikemukakan juga saran-saran dan kata penutup.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Teknologi Pendidikan

a. Makna Teknologi

Makna teknologi secara utuh sudah di rumuskan oleh beberapa pakar. Namun, secara umumnya tidak sefamiliar pengertian dari komputer. Secara umum teknologi di rumuskan sebagai, *"technology is, simply, the application of knowledge to solve problems or invent useful tools"*[18]. Adapun dalam pengertian lain teknologi diartikan sebagai " *technology is the usage and knowledge of tools, techniques, crafts, systems or methods of organization"*[19]. Dari kedua definisi tersebut teknologi dapat diartikan sebagai pengetahuan untuk memecahkan masalah dalam bentuk peralatan, Teknik, dan kerajinan.

Konsep teknologi sudah tentu berperan besar terhadap konsep teknologi Pendidikan. Teknologi bukan hanya diartikan sebagai perangkat keras seperti gadget atau semacamnya, melainkan peran teknologi itu sendiri bagi manusia. Artinya teknologi bisa mencakup proses, sistem, manajemen dan mekanisme pantauan. Teknologi merupakan penerapan pengetahuan yang ilmiah dan tertata, teknologi

[18] "Technology Dictionary Definition | Technology Defined," accessed March 5, 2020, https://www.yourdictionary.com/technology.
[19] "Technology - Wikipedia," accessed March 5, 2020, https://en.wikipedia.org/wiki/Technology.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai suatu proses atau cara berfikir bukan hanya produk seperti komputer, HP dan sebagainya.[20]

Kesimpulan tentang konsep teknologi tersebut adalah teknologi berkaitan dengan pemikiran ilmiah dan rasional artinya teknologi tidak berhubungan dengan sesuatu yang diluar logika manusia atau hal-hal yang berbau mistis. Teknologi adalah sesuatu yang kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan.Teknologi lebih merujuk pada suatu ilmu, keahlian baik seni maupun buah hasil kerajinan tangan. Benda atau alat yang dibuat dengan tujuan mempermudah pekerjaan bisa dikatakan teknologi seperti pada perlengkapan alat tulis. Pada umumnya teknologi lebih dominan kepada penggunaan *hardware* (perangkat keras) maupun *software* (perangkat lunak) dan mesin-mesin. Suatu proses atau kegiatan dalam mempermudah kegiatan bisa dikatakan teknologi.

b. Sejarah Perkembangan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan sebagai praktik pendagogik dapat dipahami sebagai praktik pendidikan dan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Maka dari itu, sejarah mencatat bahwa sudah sejak lama teknologi pendidikan sebagai praktik pendagogik. Misal, dari sejarah praktik pembelajaran di Academia oleh para filsof Yunani klasik yang menggunakan media pembelajaran, sesederhana apapun itu. Sebagai contoh di lingkungan sekitarnya, lempeng batu, kain, kulit binatang,

[20] Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kulit kayu dan lainnya yang dimanfaatkan sebagai alat untuk mempermudah menyampaikan pembelajaran yang diajarkannya. Di Tiongkok juga demikian, sejarah mencatat, penemuan kertas dan penggunaan tinta dan pena untuk menulis juga sudah lama dilakukan. Setelah itu juga tercatat pengembangan dan produksi media pembelajaran sederhana dalam bentuk alat peraga, seperti peta, globe, papan tulis dan sejenisnya pada abad ke 18 dan ke 19.[21]

Teknologi sebagai sebuah bidang keilmuan sejatinya dimulai dari Amerika Serikat, terutama sejak tahun 1920 dan 1930-an di dunia militer. Pada awalnya teknologi pendidikan dimulai dengan perkembangan dua hal utama, yaitu media pembelajaran dan desain pengajaran (*instructional design).* Pada dimensi pengembangan keilmuan, pada tahun 1920 sudah dimulai aktivitas penelitian-penelitian dalam bidang aplikasi pembelajaran. Lashley dan Watson misalnya meneliti film pelatihan perang dunia 1 untuk masyarakat sipil.[22]

Teknologi pendidikan yang berkembang pesat di negara-negara seperti Amerika Serikat, Cina, Jepang juga mempengaruhi perkembangan konsep, teori, dan metodologi dalam teknologi pendidikan di Indonesia. Hal tersebut bukan karena teknologi pendidikan lahir ataupun di dominasi oleh negara-negara tersebut

[21] Edi Subkhan, *Sejarah Dan Paradigma Teknologi Pendidikan Untuk Perubahan Sosial* (Jakarta: Kencana, 2016), 2–3.
[22] Ibid., 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melainkan karena banyak akademisi dan praktisi teknologi Pendidikan yang belajar dibeberapa negara maju bahkan transfer keilmuan atau genealogi keilmuan. Bidang teknologi pendidikan sudah dirintis di tahun 1950-an pada masa pemerintahan Presiden Suekarno dengan didirikannya perguruan tinggi khusus untuk menghasilkan calon guru yaitu Perguruan Tinggi Pendidikan Guru (PTPG).

c. Konsep dasar teknologi informasi dan komunikasi

Memasuki abad teknologi informasi dan komunikasi untuk saat ini sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat lebih meningkatkan kualitas sumber daya manusianya, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar akses ilmu pengetahuan dan penyelangaraan Pendidikan bermutu. Terutama penerapan *high tech* dan *high touch approach.*[23]

Teknologi informasi berkembang seiring berjalannya perkembangan teori dan komunikasi, sehingga memberikan jangkauan luas, cepat dan efektif terhadap penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia. Perkembangan teknologi sangat menunjang terhadap praktek pembelajaran. Pembelajaran berbasis computer (CBI), pembelajaran berbasis Web (*e-learning),* pembelajaran berbantu computer (CAI) adalah bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang perlu dilaksanakan dalam dunia Pendidikan.

[23] Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis TIK*, 77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

UNESCO menyatakan bahwa semua negara maju dan berkembang, perlu mendapatkan akses teknologi informasi dan komunikasi dan menyediakan fasilitas Pendidikan yang terbaik, sehingga diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern.[24]

2. Media Pembelajaran

a. Konsep dasar media

Media dalam bahasa latin berasal dari kata medium yang memiliki arti perantara atau penyalur informasi. Kata media dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti menggunakan istilah media untuk penyampaian pesan, media untuk pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik dan lain-lain. Dalam pendidikan kata media juga digunakan dalam bidang pembelajaran sehingga kata media istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Ada beberapa konsep atau pengertian dari media pembelajaran, menurut Rossi dan Briedly, media pembelajaran adalah seluruh alat atau bahan yang dapat dipakai dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.[25] Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja melainkan hal-hal lain yang mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

[24] Ibid., 87.
[25] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 163.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gerlach dan Ely menyatakan " *A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude."*[26] Menurut Gerlach, media adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang membentuk kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media tidak hanya diartikan sebagai alat atau perantara ataupun bahan saja, melainkan media juga meliputi sumber belajar, pengajar dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran juga termasuk sebagai media, seperti seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Mengingat, proses pembelajaran yang dialami peserta didik harus terfokus kepada penambahan ilmu, wawasan dan bekal hidup dimasa datang. Maka, seorang pendidik harus mengerti dan paham bagaimana menciptakan suasan belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar dalam diri peserta didik.[27]

b. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, tergantung dari sudut mana melihatnya. Secara umum jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 unsur pokok

[26] Ibid.
[27] Oleh Nunu Mahnun, "(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)" 37, no. 1 (2012): 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yakni,media dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dilihat dari kemampuan jangkauannya dan media pembelajaran dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya.[28]

Dilihat dari sifatnya media dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga yaitu media auditif, visual dan media audio visual. Media audio adalah media yang diperdengarkan, media yang dalam kegunaanya hanya dapat dirasakan oleh indra pendengaran saja dan memiliki unsur suara. Media audio dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar apabila disajikan dengan menarik dan kreatif. Laboratorium bahasa yang terdapat di dalam sekolah dapat dijadikan tempat untuk menyampaikan materi, seperti memperdengarkan rekaman dalam bahasa Indonesia, arab maupun inggris. Dengan adanya media tersebut penyampaian materi akan dapat lebih mudah. Contoh alat dalam media tersebut seperti rekaman pada *tape recorder* dan radio.

Selanjutnya adalah media visual, media yang dalam kegunaanya hanya dapat dirasakan oleh indra penglihatan saja, indra lain selain mata tidak dapat difungsikan. Media visual dapat berbentuk bahan yang dicetak maupun dalam bentuk grafis. Dalam pembelajaran media visual dapat mempermudah guru dan peserta didik didalam proses belajar karena pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan lebih mudah. Contoh media yang hanya dapat dirasakan oleh indra penglihatan adalah lukisan, gambar, foto, koran, majalah dll.

[28] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 172.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media yang terakhir adalah media audio visual, media yang dalam fungsinya dapat dirasakan oleh dua indra sekaligus yakni indra penglihatan dan pendengar. Contoh media seperti rekaman video, slide suara, televisi dll. Media audio visual memiliki daya tarik lebih dibanding media audio dan media visual, karena di dalamnya mengandung dua unsur sekaligus dapat dilihat dan didengar. Kedua unsur tersebut ketika ditampilkan secara bersamaan maka akan dapat saling memperjelas informasi yang akan disampaikan, artinya informasi tidak hanya disampaikan secara verbal saja juga ditunjang dengan visualisasinya.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu media yang memiliki daya liput luas seperti telivisi dan media yang mempunyai daya liput terbatas yakni video, film dll. Sedangkan media yang dalam pembagiannya dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya dibagi menjadi dua, yakni media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

Menurut Oemar Hamalik yang dikutip Hardianto dalam jurnalnya, media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat yakni alat yang bisa dilihat dan divisualisasikan, alat yang bisa digunakan untuk memperdengarkan sesuatu, alat yang bisa digunakan untuk melihat dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperdengarkan sesuatu dan yang terakhir adalah dramatisasi atau bermain peran.[29]

Alat yang bisa dilihat dan divisualisasikan merupakan alat yang hanya dapat dinikmati melalui indra penglihatan atau mata. Segala benda maupun alat yang dapat dilihat dan digunakan untuk memperagakan atau menerangkan sesuatu secara detail masuk dalam kategori alat ini. Contoh dari alat ini adalah gambar, lukisan, foto, globe, peta, alat peraga.

Kedua adalah alat yang bisa digunakan untuk memperdengarkan sesuatu. Alat ini merupakan suatu bentuk perantara yang difungsikan untuk menyampaikan pesan secara langsung melalui suara yang sudah direkam ataupun disiarkan. Contoh dari alat ini seperti radio dan rekaman suara.

Ketiga adalah alat yang dapat digunakan untuk melihat dan memperdengarkan sesuatu. Alat ini merupakan kombinasi dari kedua alat di atas artinya dalam satu alat memiliki dua fungsi. Contoh dari alat ini adalah video/telivisi ataupun *sound slide.*

Keempat adalah dramatisasi atau bermain peran. Dramatisasi merupakan proses penyampaian informasi menggunakan ekspresi atau pendramaan. Pada dramatisasi semua menyesuaikan cerita dan dilakukan dalam bentuk bermain peran, sosiodrama pantonim dll.

[29] Hardianto, "Media Pmbelajaran dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 3, no. 1 (June 2011): 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media pembelajaran mempunyai karakteristik masing-masing. Ketika seorang pengajar salah dalam menentukan media yang akan digunakan, dapat menjadikan manfaat media tersebut kurang optimal. Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran adalah media pembelajaran merupakan alat atau media yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dilihat dari sudut pandang kebutuhan peserta didik.

Dalam memilih media pembelajaran yang baik ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Antara lain adalah media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, diperhatikan kegunaannya, kemampuan guru menggunakan dan karakteristik dari peserta didik. [30]

Media sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Tujuan belajar merupakan hal pokok yang tidak boleh sampai dilupakan bagi pendidik. Media tidak semerta dimanfaatkan sebagai alat hiburan atau mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Media dalam pembelajaran seharusnya benar-benar digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Penggunaan media pembelajaran harus diperhatikan sisi kegunaanya, Apakah dapat menjelaskan pembelajaran yang akan diajarkan atau tidak. Setiap mata pelajaran memiliki kekhasan masing-

[30] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masing. Media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan peserta didik memahami pertumbuhan jumlah penduduk muslim atau perkembangan dari tahun ketahun, maka yang harus dipersiapkan adalah sebuah grafik atau diagram yang mencerminkan pertumbuhan tersebut.

Penggunaan media harus melihat ketersediaan media yang ada di tempat mengajar dan kemampuan guru dalam menrancang dan menggunakan media. Media yang memerlukan peralatan yang mahal harus dilihat efektivitas dan efisiensinya terlebih dahulu, karena ketersedian fasilitas yang mendukung juga perlu diperhatikan. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam mengoprasikan terutama media-media berbasis teknologi. Media secanggih apapun apabila guru tidak bisa mengoprasikannya maka inti dari pembelajaran tidak dapat tersampaikan. Oleh karena itu, sebaiknya guru mempelajari terlebih dahulu bagaimana mengoprasikan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Karakteristik peserta didik disesuaikan dengan media yang akan digunakan. Media pembelajaran harus digunakan sesuai minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik. Peserta didik yang memiliki indra pendengaran yang kurang baik akan sulit memahami apabila media yang digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, peserta didik yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan sulit menerima pembelajaran yang disajikan menggunakan media visual. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda beda. Guru perlu memperhatikan terlebih dahulu kemampuan dari tiap-tiap peserta didik, kemudian baru menentukan media apa yang cocok untuk digunakan.

c. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Edgar Dale menyatakan bahwasannya pengetahuan akan semakin abstrak apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Akibatnya, peserta didik cenderung mengerti tentang kata daripada memahami dan mengerti makna yang terkandung atau tersimpan dalam kata tersebut.[31] Maka dari itu dalam setiap pembelajaran diusahakan agar pengalaman peserta didik dihadirkan dalam kondisi sebenarnya. Guru dapat menggunakan film, gambar maupun video untuk memangkas pembelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret.

Berangkat dari penjelasan diatas, maka media pembelajaran berfungsi dalam menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa yang langka atau penting dapat diabadikan secara langsung menggunakan media, seperti menggunakan kamera ataupun perekam suara untuk menghasilkan foto, film, atau ataupun video. Kemudian, peristiwa tersebut dapat disimpan dan digunakan apabila diperlukan. Sebagai contoh guru dapat menjelaskan proses terjadinya

[31] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 169.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gerhana matahari yang langka dan penting melalui hasil dari rekaman video.

Media dalam pembelajaran juga berfungsi dalam memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran guru dapat menjelaskan peristiwa yang abstrak menjadi konkret. Misalkan untuk menyampaikan perkembangan bayi dalam Rahim dari mulai sel telur hingga menjadi bayi ditampilkan melalui video. Selain itu media dapat menampilkan sesuatu yang berukuran terlalu besar atau kecil yang kemudian dapat dihadirkan didalam ruang kelas. Untuk menampilkan objek yang terlalu besar seperti hewan ataupun benda langit dapat menggunakan foto, gambar ataupun *film slide.* Untuk menampilkan benda kecil guru dapat memanfaatkan media mikroskop / teleskop.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menambah motivasi peserta didik sehingga fokus peserta didik terhadap materi dapat lebih meningkat. Sebagai contoh, sebelum menerangkan pembelajaran sejarah kebudayaan islam tentang khulafaur rasyidin terlebih dahulu diputarkan film untuk menarik perhatian peserta didik terhadap topic pembelajaran. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik meningkat sehingga peserta didik akan lebih fokus terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Dari beberapa fungsi diatas maka media pembelajaran memiliki beberapa nilai praktis, seperti mengatasi keterbatasan pengalaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik, mengatasi batas ruang kelas dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan. Selain itu media juga dapat menghasilkan keberagaman pengamatan, mengontrol kecepatan belajar peserta didik, membangkitkan motivasi ataupun minat baru serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak. [32]

Proses mendengarkan dan melihat melalui media akan menjadikan peserta didik semakin konkret dalam mempelajari materi pembelajaran, ini berfungsi dalam mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Misalkan penggunaan media visual, radio, film, televisi, karyawisata, demonstrasi, drama dan benda tiruan sebagai perantara memberikan pengetahuan, sehingga peserta didik dapat berhubungan dengan objek yang dipelajari dan makin banyak pengalaman yang akan diperoleh oleh peserta didik.

Media juga dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas, terutama dalam penyajian materi yang sulit dipahami secara langsung. Dalam kondisi tersebut media dapat berfungsi menampilkan objek yang ukurannya besar, maupun menampilkan objek yang ukurannya terlalu kecil untuk dihadirkan didalam kelas. Sesuatu yang dalam logikanya sulit untuk dihadirkan didalam kelas dapat diatasi dengan penggunaan media, baik menggunakan media visual maupun audio visual. Sebagai contoh ketika guru menjelaskan tentang tata cara penyembelihan hewan

[32] Ibid., 171–172.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

qurban yang benar, tidak mungkin guru menghadirkan hewan sapi atau kambing secara langsung untuk dihadirkan didalam kelas. Keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media, misalkan menggunakan alat peraga berupa tiruan sapi atau kambing ataupun dengan memutarkan video tentang proses penyembelihan.

Penerapan media dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung antara peserta didik dengan lingkungan. Dengan cara menghadirkan objek yang konkrit kedalam media, kemudian ditampilkan secara menarik dan disampaikan dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan media tersebut secara tidak langsung memberikan tambahan penglaman bagi peserta didik. Dengan media yang digunakan dapat menanamkan konsep dasar yang benar nyata dan tepat dan menghasilkan keberagaman pengamatan.

Media dapat membangkitkan motivasi serta merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik. Proses penyajian media yang menarik dan kreatif dapat menarik peserta didik untuk fokus kepada materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Sehingga membangkitkan keinginan dan minat baru dalam mempelajari materi pembelajaran. kecepatan belajar peserta didik dapat dikontrol dengan menggunakan media misalkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasi online.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penyampaian informasi yang hanya disampaikan melalui verbal seringkali menimbulkan kesalalahan persepsi. Semangat peserta didik dalam memahami informasi akan semakin berkurang ketika informasi hanya disampaikan secara verbal maka dengan penggunaan media akan dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

d. Asas pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media berbasis visual, audio visual hingga multimedia harus memperhatikan asas-asas pengembangan media. Ada beberapa asas – asas yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran antara lain adalah analisis kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik, merumuskan instruktional objectivies secara operasional dan jelas. Selain itu pengembang juga harus memperhatikan bagaimana merumuskan pembelajaran secara rinci, dan bagaimana membuat alat ukur dan evaluasi.[33]

Dalam pembuatan media pembelajaran yang pertama dilakukan adalah analisis kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik. Analisis kebutuhan yang dimaksud disini adalah untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan kemampuan, sikap dan ketrampilan dari peserta didik. Sehingga dalam penerapan media dalam pembelajaran dapat lebih maksimal. Sebagai contoh kemampuan peserta didik lebih cenderung kepada hal-hal yang bersifat verbal dan sulit dalam menerjemahkan

[33] Asnawir and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 136.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang bersifat abstrak. Maka media yang digunakan disini harus bisa menerjemakan hal-hal yang bersifat abstrak tersebut, dengan memvisualkan materi kedalam media.

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang kedua adalah harus merumuskan *instructional objectives* secara operasional dan jelas. Merumuskan tujuan intruksional disini adalah untuk menentukan bagaimana arah pembuatan media pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan begitu pengembang akan lebih mudah dalam menentukan langkah yang akan dilakukan selanjutnya. Dalam merumuskan tujuan intruksional ada beberapa unsur yang harus diperhatikan antara lain :[34]

1) Harus jelas siapa taget sasaran dalam pembuatan media.

   Penggunaan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik itu artinya harus jelas siapa target sasaran dalam pembuatan media. Misalkan ketika pendidik ingin mengembangkan media untuk tingkat SD, SMP atau SMA maka dalam pembuatan medianya harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada tingkatan tersebut.

2) Harus jelas tujuan akhir dari pembuatan media tersebut.

   Kategori tujuan pembelajaran meliputi beberapa aspek pembelajaran seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Tujuan yang jelas dapat membuat peserta didik paham kearah mana

[34] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ia ingin dibawa. Semakin jelas tujuan maka semakin jelas pula mau dibawa kearah mana media pembelajaran yang akan dibuat.

3) Harus jelas dalam kondisi seperti apa media tersebut sebaiknya digunakan.

Kondisi yang dimaksud disini adalah penyesuaian penggunaan media dengan karakteristik peserta didik. Jangan sampai penggunaan media didasarkan pada kecanggihan media tersebut ataupun media tersebut merupakan satu-satunya media yang dimiliki.

4) Harus jelas tingkat keberhasilan yang akan dicapai peserta didik.

Keberhasilan suatu proses pengajaran diukur dari sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran yang disampaikan guru. Keberhasilan disini mengandung makna tercapainya kompetensi pembelajaran seperti dari segi pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Asas pengembangan media pembelajaran yang ketiga adalah merumuskan materi pembelajaran secara rinci. Materi pembelajaran yang akan diajarkan harus termuat didalam media secara rinci. Poin – poin materi harus disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasarnya. Sehingga dalam penerapannya inti dari materi pembelajaran dapat tersampaikan secara utuh.

Asas pengembangan media pembelajaran yang keempat selanjutnya adalah membuat alat ukur yang bertujuan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengetahui tingkat keberhasilan dari penggunaan media. Alat ukur yang dimaksud disini dapat berupa penugasan tes ataupun daftar cek prilaku dan disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dan materi utama yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Dalam pengembangan media untuk mengetahui tingkat keefektifaan dari penggunaan media pembelajaran, maka hal terakhir yang harus dilakukan adalah dengan mengadakan evaluasi tes dan revisi. Evaluasi disini pada intinya adalah dipergunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media yang sudah dikembangkan. Apakah dengan penggunaan media tingkat pemahaman peserta didik bertambah atau malah sebaliknya. Apabila dalam penggunaan media terdapat poin-poin yang harus diperbaiki maka, disinilah revisi dari media perlu dilakukan, dengan memperhatikan poin-poin kekurangan yang sudah dianalisis tadi.

e. Landasan Pengembangan Media pembelajaran

Proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan guru akan berjalan dengan efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran yang tepat. Ketepatan yang dimaksut disini tergantung, pada tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat tiga landasan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang tepat dan sesuai. Ketiga landasan tersebut adalah :[35]

1) Landasan Filosofis

Dalam pembelajaran pasti terjadi adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi ini sebenarnya untuk mencari makna secara bersama. Penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai kebenaran yang sudah ditentukan dan disepakati oleh semua orang. Baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial, sebagai contoh materi pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik seharusnya sudah merupakan kebenaran yang teruji secara objektif, radikal dan empiris. Jangan sampai materi yang diajarkan masih salah, tidak baik, tidak bagus dan media yang digunakan juga perlu dicek dan diuji lagi ketepatannya. Ketika seorang guru memilih media yang belum sesuai dengan materi berarti media tersebut tidak baik dan tidak bagus. Artinya penggunaan media yang belum tepat belum mempertimbangkan landasan filosofis.

2) Landasan psikologis

Kondisi psikologis anak didik dalam satu kelas dalam perkembangan psikologis, masing – masing akan berbeda antara peserta didik satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, perlakuan dalam interaksi antara guru dan peserta didik tidak dapat dipukul

[35] Musfiqun, *Pengembangan Media Dan Sumber Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), 52.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rata dan perlu disesuaikan dengan kondisi psikologis masing – masing. Terdapat dua bidang psikologis yang mendasari media pembelajaran yaitu psikologi perkembangan dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan membahas perkembangan individu sejak masa konsepsi yaitu masa pertemuan sel sperma dan sel telur sampai dewasa. Sedangkan psikologi belajar mempertimbangkan bagaimana anak belajar, motivasi belajar serta aspek lain yang diperlukan. Aspek psikologis perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran, kesesuaian jenis media dengan tahap psikologis peserta didik akan meningkatkan perhatian, kognisi, afeksi, imajinasi dan motivasi peserta didik.

3) Landasan Sosiologis

Penggunaan media pembelajaran tidak bisa lepas dari kondisi sosiologis peserta didik. Sebab kondisi sosiologis juga mempengaruhi respon peserta didik terhadap media yang digunakan guru. Kesesuaian media dengan kondisi sosial anak didik dapat eningkatkan, efektifitas dan efisiensi media yang digunakan. Dalam menggunakan media pembelajaran seorang guru perlu mempertimbangkan latar belakang sosial anak didik , sebab jika media yang digunakan tidak sesuai maka materi yang disampaikan tidak dapat tersampaikan dengan optimal. Maka dari itu, landasan sosiologis perlu dipertimbangkan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Keberhasilan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran sangat dipengaruhi kesesuaian media dengan kondisi sosial peserta didik.

3. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Pengertian multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin *nouns* yang memiliki arti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara, menyampaikan maupun membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic* atau alat yang digunakan untuk menyebarkan dan mengolah informasi. Jadi multimedia adalah perpaduan antara berbagai jenis *file,* baik yang berupa gambar, teks, grafik, sound, video dan lain-lain yang digunakan untuk menyebar dan mengolah informasi.[36]

Interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi.[37] Komponen-komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara user atau pengguna dengan computer atau *software* produk media. Dengan demikian user dapat berinteraksi dengan *software* produk media dengan tujuan mendapatkan informasi yang diinginkan saja.

Dari pengertian multimedia dan interaktif di atas maka dapat ditarik kesimpulan pengertian dari multimedia interaktif adalah suatu

[36] Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 2.
[37] "Arti Kata Interaktif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," accessed March 23, 2020, https://kbbi.web.id/interaktif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tampilan dari sebuah produk multimedia yang dirancang oleh designer dan memiliki interaktifitas kepada pengguna.

b. Multimedia interaktif dalam pembelajaran

Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan, menstimulus pikiran, perasaan, perhatian kemauan peserta didik sehingga dapat memotivasi proses belajar. Multimedia interaktif apabila diaplikasikan dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan indera peserta didik dalam menarik perhatian dan minat belajar.

Penggunaan media tidak hanya sekedar menggunakan kata – kata. Multimedia interaktif dalam banyak aplikasi, peserta didik dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya dan peserta didik akan sangat terbantu dengan multimedia interaktif dalam memahami konsep materi yang abstrak yang tidak dapat lansung dipahami apabila disampaikan dalam bahasa verbal. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari apa yang dilihat dan 30 % dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat didengar dan dilakukan sekaligus.[38]

Multimedia sangat efektif untuk dijadikan komponen pendukung dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Disisi lain multimedia

[38] Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat memberikan keuntungan untuk penyampai dan penerima informasi antara lain :

a. Lebih komunikatif; informasi yang disampaikan dalam bentuk gambar dan animasi akan lebih mudah dipahami oleh penerima dibandingkan dengan informasi yang disampaikan dengan cara lain.
b. Mudah dilakukan perubahan; dalam perkembangannya informasi yang disimpan dalam perangkat komputer akan lebih mudah dilakukan perubahan dan disesuaikan dengan kebutuhan.
c. Interaktif; penggunaan multimedia dapat digunakan secara interaktif sehingga keinginannya dapat langsung terpenuhi.
d. Lebih leluasa menuangkan kreatifitas; pengembangan multimedia *designer* atau *author* dapat menuangkan kreatifitasnya agar informasi yang disampaikan lebih menarik estetis sesuai dengan kebutuhan.

Istilah multimedia interaktif yang saat ini digunakan dalam pendidikan merupakan gambaran terhadap suatu sistem dimana semua komponen media, teks, grafik, animasi dan audio berada dalam satu perangkat. Program media yang dirancang khusus untuk pendidikan tidaklah semudah untuk program permainan atau hiburan, karena materi di dalamnya juga harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam kurikulum nasional saat ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Perangkat Lunak media yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif

Perangkat lunak multimedia adalah komponen dalam data *processing system,* berupa program-program untuk mengkontrol bekerjanya system computer multimedia.[39] Fungsi perangkat lunak multimedia adalah mengidentifikasi program dan menyiapkan aplikasi program sehingga program yang dikerjakan dapat terkontrol dan lebih efisien. Perangkat multimedia dapat digolongkan menjadi tiga, yakni bahasa pemrogram atau *action script,* perangkat lunak sistem multimedia dan perangkat lunak aplikasi multimedia.

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam sistem multimedia adalah sistem oprasi. Dalam hal ini, biasanya pengguna banyak menggunakan sitem oprasi windows selain menggunakan sistem oprasi Linux ataupun Mac OS X. Perangkat lunak yang menciptakan program multimedia disebut dengan *multimedia authoring system* atau sering disebut *authoring*. Beberapa contoh yang tergolong dalam *authoring software* yaitu Quest, icon Author, Authoware dan multimedia director. Perangkat lunak itu adalah adobe director, adobe freehand, adobe photoshop, sound forge, macromedia flash atau adobe flash, 3D Studio max dan maya.[40]

[39] Ibid., 13.
[40] Ibid., 14–16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Adobe Flash Professional CS 6

Adobe Flash professional CS 6 pada dasarnya sistem oprasinya sama dengan *software* / program Macromedia Flash. Adobe Flash professional CS 6 adalah perangkat lunak aplikasi animasi yang pada dasarnya digunakan untuk membuat web, animasi, game dan lain-lain.[41] Adobe Flash professional CS 6 juga dapat digunakan dalam membuat sebuah media pembelajaran multimedia interaktif karena dapat membantu menyajikan tampilan materi pelajaran dalam bentuk aplikasi yang interaktif disertai dengan gambar, animasi ataupun video.

Kelebihan program Adobe Flash professional CS 6 dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif di banding yang lain :[42]

1) Merupakan penyempurnaan dari jenis adobe flash sebelumnya.
2) Object-based animation dapat dengan mudah didesain dalam Adobe tweens dan dapat diaplikasikan langsung kedalam objek keyframe.
3) Dapat dipublish ke perangkat HP apabila menggunakan *action script 3.0*
4) Dapat membuat animasi, game maupun web design sesuai dengan keahlian pengguna

[41] Widada and Bekti Wulansari, *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional* (Yogyakarta: Gava Media, 2019), 1.
[42] Sri Rezeki, "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Inver," *Jurnal Pendidikan Tambsuai* Vol. 2 No. 4 (2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. *Contextual Teaching and Learning*

a. Pengertian Pembelajaran CTL *(Contextual Teaching and Learning)*

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pembelajaran yang dikembangkan oleh Jhon Dewey dari pengalaman pembelajaran tradisionalnya. Pada tahun 1918 Jhon Dewey menyusun kurikulum dan metodologi pembelajaran yang berhubungan dengan pengalaman pembelajaran dan minat dari peserta didik.[43]

Kata kontekstual (*contextual)* berawal dari kata *context* yang memiliki arti hubungan, kondisi, latar belakang dan keadaan. Pembelajaran CTL merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata, dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga warga negara dan tenaga kerja.[44] Dalam pengertian lain CTL adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kontribusi peserta didik secara komprehensif untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik menerapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.[45] Maka, Pembelajaran CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi

[43] Idrus Hasibuan, "Model Pembelajara Contextual and Teaching Learning," *Logaritma* Vol. II No. 01 (January 2014).
[44] Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inivatif, Progressife, Dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2014), 138.
[45] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 255.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang di miliknya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari – hari. Dengan melibatkan tujuh utama komponen utama pembelajaran kontekstual : yakni kontruktivisme (*contructivism),* bertanya (*questioning),* Inkuiri (*inquiry),* masyarakat belajar (*learning community),* pemodelan (*modeling),* refleksi (*reflection)* dan penilaian autentik (*authentic assessment)*[46]

Dari konsep diatas maka ada tiga hal yang harus dipahami, yang pertama pembelajaran CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa dalam menemukan materi, artinya proses pembelajaran diorientasikan kepada proses pengalaman secara langsung. Proses pembelajaran kontekstual tidak mengharapkan agar peserta didik hanya berperan sebagai si penerima pelajaran, melainkan peserta didik lebih didorong kepada proses pencarian dan penemuan masalah sendiri dalam materi pembelajaran.

Kedua, pembelajaran CTL mendorong peserta didik dalam menemukan hubungan atau keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata, artinya peserta didik dituntut untuk menemukan hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata peserta didik. Hal ini sangatlah penting, sebab peserta didik akan lebih interelasi materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata. Materi pembelajaran bukan hanya bermakna secara fungsional

[46] Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inivatif, Progressife, Dan Kontekstual*, 140.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tetapi materi pembelajaran yang dipelajari akan tertanam erat dalam memori jangka panjang sehingga sulit untuk dilupakan.

Ketiga, pembelajaran CTL mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata, bukan hanya mengharapkan peserta didik hanya bisa paham akan materi yang dipelajari, akan tetapi bagaimana menjadikan materi pelajaran itu dapat mewarnai prilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Latar Belakang Filosofis dan Psikologis CTL *(Contextual Teaching and Learning)*

1) Latar belakang filosofis

CTL dalam pembelajarannya banyak dipengaruhi oleh filsafat kontruktivisme yang dipelopori Mark Baldwin dan kemudian dikembangkan oleh Jean Piaget.[47] Piaget mempunyai pendapat bahwasanya dari kecil masing-masing anak sudah memiliki struktur kognitif yang kemudian dinamakan skema. Skema terjadi karena hasil dari pengalaman dan proses penyempurnaan skema dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema sedangkan akomodasi adalah proses mengubah skema yang sudah ada hingga membentuk skema baru. Semua itu, asimilasi dan akomodasi terbentuk berkat pengalaman siswa.[48]

[47] Muhtar S Hidayat, "Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran," *Insania* Vol 17 (August 2012): 17.
[48] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 256.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pandangan piaget tentang bagaimana sebenarnya pengetahuan itu terbentukdalam struktur kognitif anak, sangatlah berpengaruh terhadap beberapa model pembelajaran, diantaranya pembelajaran kontekstual. Menurut pembelajaran kontekstual pengetahuan akan menjadi bermakna apabila ditemukan dan dibangun sendiri oleh peserta didik.

2) Latar Belakang Psikologis

Mengacu kepada filsafat yang menjadi dasarnya bahwa pengetahuan terwujud karena keterlibatan subjek secara aktif, maka dilihat dari psikologisnya CTL mengacu pada aliran psikologi kognitif.[49] Dalam aliran psikologis kognitif, tingkah laku seseorang atau proses belajar selalu didasarkan pada kognisi yaitu suatu perbuatan mengetahui atau perbuatan pikiran terhadap situasi dimana tingkah laku itu terjadi (lingkungan).[50] Dalam aliran Psikologi, belajar terjadi karena pemahaman subjek individu atau peserta didik akan lingkungannya. Belajar bukanlah peristiwa mekanisme seperti keterkaitan antara stimulus dan respon. Belajar melibatkan proses mental yang tidak tampak seperti, emosi, minat, motivasi, dan kemampuan atau pengalaman.

[49] Ibid., 259.
[50] Abu Ahmadi and Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 227.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan asumsi dan latar belakang yang mendasarinya maka ada beberapa hal tentang belajar dalam konteks CTL yang harus dipahami :

a) Belajar bukan hanya proses menghafal, akan tetapi proses membangun pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang dimiliki.
b) Belajar bukan sekedar mengumpulkan fakta. Pengetahuan merupakan dasar dari semua yang dialami, sehingga dengan pengetahuan yang dimiliki akan berpengaruh pada pola berfikir, bertindak dan kemampuan memecahkan masalah.
c) Belajar adalah proses memecahkan masalah, dengan memecahkan masalah sehingga perkembangan tidak hanya dalam ranah intelektual melainkan kepada perkembangan mental dan emosi.
d) Belajar adalah pengalaman sendiri, yang berkembang secara bertahap.
e) Belajar pada hakikatnya merupakan pemahaman dari pengetahuan dan kenyataan.

c. Komponen dalam CTL *(Contextual Teaching and Learning)*

Sesuai dengan asumsi yang mendasarinya, pengetahuan bukan hanya informasi yang diberikan guru, akan tetapi proses menemukan dan membangun / mengkontruksi pengetahuan itu sendiri. Guru perlu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memandang peserta didik sebagai subjek belajar dengan segala keunikanya.

CTL sebagai pendekatan pembelajaran memiliki 7 (tujuh) komponen atau asas. Komponen atau asas ini yang mendasari proses pelaksanaan pembelajaran CTL yaitu kontruktivisme, menemukan *(inquiry)*, bertanya (*Quistioning),* pemodelan (*modeling),* refleksi *(reflection),* dan penilaian nyata *(authentic assessment).*[51]

1) Kontruktivisme

Kontruktivisme adalah proses membangun dan menyusun pemikiran peserta didik dalam ranah kognitif dengan cara menemukan sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya berdasarkan pengalaman. Menurut Sadirman, pengetahuan yang nyata adalah pengetahuan yang disusun dan dikontruksi sendiri oleh peserta didik. Jadi, pengetahuan bukan hanya sekedar materi yang hanya dihafal melainkan harus dibangun dan kemudian dapat bermakna dalam pengalaman yang sebenarnya.[52]

2) Menemukan *(inquiry)*

Inquiry adalah proses berfikir yang sistematis dengan mencari dan menemukan dalam proses pembelajaran. Dengan mencari dan menemukan sendiri permasalahan yang ada, maka peserta didik akan belajar menggunakan ketrampilan berfikir kritis.

[51] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 264.
[52] Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 223.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Lukmanul Hakim, guru diharuskan dapat melakukan perencanaan yang menuntut peserta didik berfikir kritis. Sehingga, peserta didik akan dapat belajar dan membangun sendiri pengetahuannya tentang mengenali masalah, menjawab dari sebuah pertanyaan, menggunakan tahapan penelitian dan mempersiapkan kerangka berfikir terlebih dahulu sebelum menjawab permasalahan.[53]

Secara umum proses *inquiry* dapat dilaksanakan dalam beberapa tahap :[54]

a) Merumuskan masalah
b) Mengajukan hipotesis
c) Mengumpulkan data
d) Menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan
e) Membuat kesimpulan

Penerapan tahapan tersebut, dalam pembelajaran CTL, dimulai dengan adanya kesadaran peserta didikakan masalah yang ingin dipecahkan

3) Bertanya (*Questioning)*

Bertanya merupakan komponen yang tidak dapat dilepaskan dalam proses pembelajaran, bertanya merupakan refleksi atau bentuk keingintahuan dari setiap individu atau peserta didik.[55]

[53] Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2009), 59.
[54] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 265.
[55] Ikrima Mailani, "Implementasi Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning dalam Pendidikan Agama Islam" 1, no. 1 (2019): 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran CTL dibangun melalui proses Tanya jawab ataupun dialog interaktif dalam keseluruhan komponen komunitas belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya akan berguna dalam membimbing peserta didik untuk menyimpulkan dan menemukan sesuatu dan merangsang keingintahuan peserta didik terhadap sesuatu tersebut.oleh Karena itu seorang guru ataupun pengajar kemampuan guru dalam mengembangkan teknik bertanya sangatlah diperlukan.

4) Masyarakat Belajar *(Learning Community)*

Leo Semenovich Vygotsky, seorang psikolog Rusia, berpendapat bahwasanya, seorang anak/ peserta didik pengetahuan dan pemahamanya sangat dominan ditopang oleh proses komunikasi dengan orang lain. [56] Segala permasalahan yang ada tidak mungkin dapat dipecahkan sendiri melainkan butuh bantuan orang lain. Konsep masyarakat belajar dalam CTL menyarankan agar hasil dari pembelajaran diperoleh dari komunikasi dua arah artinya, informasi dalam pembelajaran tidak hanya datang dari guru melainkan dua kelompok atau lebih. Sehingga, komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran saling belajar antara satu dengan yang lain.[57]

[56] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 267.
[57] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Pemodelan *(modeling)*

Pemodelan atau *modeling* dalam proses pembelajaran adalah memberikan contoh yang nyata yang dapat ditiru oleh peserta didik. Missal guru memberikan contoh bagaimana mengoprasikan media pembelajaran multimedia interaktif kepada peserta didik, dengan ditunjukkan secara langsung langkah-langkanya. Proses *modeling* tidak hanya ditunjukkan oleh guru saja melainkan guru dapat menunjuk salah satu peserta didik yang dianggap mampu, untuk memperagakan atau mencontohkan sesuatu tersebut.[58] Missal dalam pembelajaran agama peserta didik disuruh mencontohkan cara berwdlu atau bersuci yang baik dan benar.

Modeling pada hakikatnya adalah mengaplikasikan pemikiran dalam wujud nyata. *Modeling* dalam proses pembelajaran didalam kelas dapat berbentuk pemberian contoh ataupun mendemonstrasikan konsep atau aktivitas belajar.[59]

6) Refleksi *(reflection)*

Refleksi adalah mengingat kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilalui kemudian ditasirkan secara langsung pada saat itu. Trianto berpendapat bahwa refleksi merupakan suatu teknik berpikir kebelakang atau sesuatu yang barusaja di pelajari sebagai struktur pengetahuan yang baru.[60]

---

[58] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 268.
[59] Ali Mudlofir, *Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 87.
[60] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, 117.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL, guru pada saat proses pembelajaran berlangsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat kembali materi yang sudah diajarkan dan dipejari. Kemudian, peserta didik menyimpulkan sendiri sesuai dengan pengalaman belajar yang sudah dilaluinya secara bebas.

7) Penilaian Nyata *(Authentic Assesment)*

Penilaian nyata adalah proses pengumpulan informasi guru terhadap peserta didik tentang perkembangan belajar yang dikerjakan.[61] Penilaian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah peserta didik benar-benar belajar atau tidak.

d. Prinsip dalam pembelajaran CTL *(Contextual Teaching and Learning)*

Pembelajaran CTL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara penuh dalam setiap proses pembelajaran. Belajar dalam konteks CTL bukan hanya kegiatan mendengarkan ataupun mencatat tetapi, proses pengalaman secara langsung dan menemukan sendiri materi yang dipelajarinya dan menerapkan dalam kehidupan nyata. Mengacu pada pengertian tersebut maka prinsip – prinsip dasar dalam pembelajaran CTL adalah sebagai berikut :[62]

[61] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 269.
[62] Hasibuan, "Model Pembelajara Contextual and Teaching Learning."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Keterkaitan, relevensi *(relating)*

Keterkaitanya artinya bahwa proses yang terjadi dalam pembelajaran sebaiknya ada keterkaitan antara bekal pengetahuan yang ada *(prerequisite knowledge)* pada peserta didik dengan proses pembelajaran yang terjadi.

2) Pengalaman langsung *(experiencing)*

Pengalama langsung artinya peserta didik dapat langsung merasakan kegiatan eksplorasi, *discovery,* investigasi dan *experiencing* dianggap sebagai kata kunci dari pembelajaran kontekstual.

3) Aplikasi *(applying)*

Aplikasi artinya segala proses yang terjadi dalam pembelajaran dapat diaplikasikan secara langsung oleh peserta didik,

4) Kerjasama *(cooperating)*

Kerjasama dalam konteks pembelajaran CTL adalah saling bertukar pikiran mengajukan pertanyaan serta mampu menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

5) Alih Pengetahuan *(Transfering)*

Alih pengetahuan artinya peserta didik mampu mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada komunitas belajar atau lainnya. Sehingga pengetahuan peserta didik sudah pada tingkatan yang lebih tinggi bukan hanya sekedar hafal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan uraian di atas, prinsip yang sudah dijelaskan tersebut merupakan bahan rujukan dalam menerapkan model pembelajaran CTL. Implementasi pembelajaran CTL lebih mengutamakan proses daripada hasil yakni jawaban dari permasalahan peserta didik dapat ditemukan sendiri berdasarkan pengalaman belajar tetapi tetap, dengan strategi pembelajaran yang diterapkan guru.

e. Pola dan tahapan Pembelajaran CTL *(Contextual Teaching and Learning)*

Untuk dapat memahami bagaimana pengaplikasian CTL dalam pembelajaran didalam kelas intinya seorang pengajar harus mengetahui kompetensi apa yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran.[63] Untuk mengetahui kompetensi tersebut, berikut dapat dirumuskan beberapa indikator belajar :

1) Peserta didik dapat menjelaskan kemajuan islam pada zaman khulafaur rasyidin.
2) Peserta didik dapat menjelaskan hikmah apa yang dapat diambil dari proses pergantian kepemimpinan pada zaman tersebut
3) Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan karakteristik kepemimpinan pada zaman khulafaur rasyidin.
4) Peserta didik dapat memberikan contoh kebijakan yang diambil pada masa khulafaur rasyidin yang sesuai dengan kondisi saat ini, sehingga dapat diambil hikmahnya.

[63] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 269.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Peserta didik dapat membuat karangan yang ada kaitannya dengan khulafaur rasyidin

Perbedaan model pembelajaran CTL dengan pembelajaran konvensional adalah terletak pada proses pembelajarannya. Model pembelajaran konvensional proses pembelajaran sepenuhnya ada pada kendali guru. Peserta didik tidak diberi kesempatan untuk mengekplorasi pengetahuannya dan pengalaman belajar peserta didik terbatas hanya sekedar mendengarkan.

Pada model pembelajaran CTL untuk mendapatkan kemampuan pemahaman konsep. Peserta didik mengalami langsung dalam kehidupan nyata. Kelas bukanlah tempat untuk mencatat atau menerima informasi dari guru, akan tetapi kelas digunakan untuk saling membelajarkan. Untuk itu dalam pembelajaran CTL ada catatan yang harus diperatikan :

1) CTL adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas pembelajaran peserta didik secara penuh, baik fisik maupun mental.
2) CTL memandang bahwasannya belajar bukan hanya sekadar proses menghafal melainkan proses pengaplikasian hafalan dalam kehidupan nyata.
3) Kelas dalam pembelajaran CTL bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, akan tetapi sebagai tempat untik menguji data hasil temuan peserta didik dalam proses belajar di lapangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Materi pembelajaran ditemukan sendiri oleh peserta didik, artinya materi yang terdapat dalam media pembelajaran hanya konsep dasar untuk selanjutnya pengembangan dilakukan sendiri oleh peserta didik.

5. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah menurut bahasa berasal dari bahasa Arab yakni *syajarah* yang memiliki arti pohon atau tumbuhan yang memiliki akar, batang dahan, ranting, daun, buah dan bunga.[64] Menurut Sayyid Quthub arti sejarah dimaknai sebagai tafsiran dari sebuah peristiwa-peristiwa dan berkenaan dengan hubungan-hubungan yang *rill* ataupun sebaliknya yang menggambarkan suatu waktu dan tempat.[65] Maka, pengertian sejarah secara istilah adalah kejadian masa lalu yang berhubungan dengan proses kehidupan dan dapat dipelajari dalam masa kini.

Kebudayaan berasal dari "budi" dan "daya". Kata budi berasal dari bahasa sansekerta buddhayah yang merupakan jamak dari kata buddhi yang memiliki arti akal ataupun perbuatan. [66] Sedangkan daya adalah hasil dari apa yang diciptakan manusia itu sendiri. Dengan demikian kebudayaan adalah sebuah hasil dari apa yang diupayakan manusia

[64] Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Islam Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2012), 7.
[65] Zuhraini, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 1.
[66] "Budaya," *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, March 20, 2020, accessed April 1, 2020, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Budaya&oldid=16725715.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mengembangkan sesuatu agar menjadi lebih baik dan bermanfaat.

Islam adalah agama yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW untuk disampaikan kepada seluruh umat manusia.[67] Secara terminologi Islam adalah kaidah hidup yang diturunkan Allah SWT melalui perantara malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad SAW yang berisi tuntutan berkenaan dengan semua aspek kehidupan manusia baik yang bersifat spiritual maupun material secara jelas dan lengkap.[68]

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwasannya pengertian sejarah kebudayaan islam adalah studi tentang kejadian masa lalu yang berhubungan dengan riwayat kehidupan Nabi Muhammad, sahabat, tabi'in, tabi'ut tabi'in dan penerusnya yang dapat dipelajari dalam masa kini dan dapat diambil sebuah hikamah dan manfaatnya.

b. Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan islam adalah agar dapat mengambil hikmah dan ibrah dari peristiwa yang terjadi di masa lalu yakni pada masa – masa kehidupan nabi Muhammad dan penerusnya. Sesuatu hal yang baik agar dapat diaplikasikan dan sesuatu yang buruk agar ditinggalkan dan diambil hikmahnya.

---

[67] Tim Penyusun MKD UIN Sunan Ampel Surabaya, *Pengantar Studi Islam* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2013), 1.
[68] Ali Anwar Yusuf, *Studi Agama Islam* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2003), 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam kaitannya tujuan mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam MA kelas XI, dalam konteks pembelajaran di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya seperti peserta didik harus dapat meneladani sifat-sifat terpuji dari para tokoh islam yang ada serta mengambil hikmah dari peristiwa yang sudah terjadi. Menghayati dan mengamalkan prilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, responsive pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif, sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

Dalam konteksnya pembelajaran peserta didik juga harus memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Serta mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam[69]

Manfaat mempelajari sejarah kebudayaan islam adalah menambah kecintaan terhadap kebudayaan islam yang merupakan hasil dari pemikiran muslim pada masa lalu serta meneladani dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Membangun kecintaan dan tanggung jawab generasi muslim terhadap kemajuan peradaban atau kebudayaan islam. Dengan tetap mengikuti perkembangan teknologi sierta tidak meninggalkan kebudayaan islam yang sudah berjalan dengan tetap melestarikannya.

Meneladani setiap perjuangan para tokoh muslim dan mengambil ibrah dibalik setiap peristiwa-peristiwa yang terjadi. Dibalik setiap kejadian dimasa lampau sudah tentu ada pelajaran yang dapat diambil, dengan memilah dan memilih mana peristiwa yang dapat dijadikan contoh dan mana sikap yang harus dihindari.

Menambah semangat dan motivasi, mengetahui pelajaran baik dari setiap peristiwa yang terjadi menjadikan menumbuhkan kedewasaan berfikir sehingga memiliki pemikiran yang luas tentang berbagai permasalahan yang terjadi.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan islam merupakan mata pelajaran khusus, karena materi yang dibahas di dalamnya adalah peristiwa yang terjadi di masa lalu. Secara akademik pembelajaran sejarah kebudayaan islam

[69] Kuntowijaya, *Ilmu Sejarah* (Yogyakarta: Yayasan Bintang Budaya, 1995), 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bertanggung jawab dalam mendidik peserta didik dalam memahami dan menjelaskan berbagai fenomena historis yang dikaji. Selain itu pembelajaran sejarah kebudayaan islam bertugas untuk menanamkan dan mengembangkan kesadaran sejarah dalam diri peserta didik. Ruang lingkup dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MA kelas XI adalah sebagai berikut :

1) Proses lahir dan fase-fase pemerintah bani abasiyah.

   Kompetensi dasar didalamnya adalah :

   a) meyakini bahwa berdakwah adalah kewajiban setiap muslim.
   b) Menganalisis proses lahirnya bani abbasiyah di Baghdad.
   c) Mengklasifikasikan fase-fase pemerintahan bani abbasiyah di Baghdad.
   d) Menceritakan sejarah berdirinya bani abbasiyah.

2) Khilafah-khilafah yang terkenal dan kebijakan pemerintahan abbasiyah.

   Kompetensi dasar didalamnya adalah :

   a) Meyakini bahwa berdakwah adalah kewajiban setiap muslim
   b) Menghayati nilai-nilai kepribadian dari para khalifah pada masa bani abbasiyah
   c) Menyadari pentingnya sikap adil khalifah ja'far al Mansur dalam pemerintahan bani abbasiyah sebagai contoh bagi kepemimpinan pemerintahan sekarang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Meenghayati prilaku jujur dari khalifah abu ja'far al Mansur sebagai implementasi dari akhlakul karimah
e) Meneladani prilaku berani khalifah abu abbas as-saffah dalam memberantas musuh-musuh pemerintah.
f) Membiasakan prilaku sabar dari khalifah al amin sebagai teladan dalam masyarakat islam sekarang dan akan datang.
g) Membiasakan prilaku kompetitif khalifah al mukhtasim sebagai contoh bagi masyarakat islam..
h) Memiliki sikap toleran sebagaiman dicontohkan oleh para khalifah abbasiyah.
i) Menganalisis mengenai keijakan kebijakan pemerintahan khalifah kedua pemerintahan abbasiyah (abu ja'far al Mansur).
j) Mendiskripsikan prestasi kultural masa pemerintahan harun ar rasyid.
k) Memahami karakteristik umum sistem pemerintahan bani abbasiyah.

3) Proses perkembangan ilmu pengetahuan masa bani abbasiyah yang meliputi suasana tumbuhnya peradaban ilmu pengerahuan, bentuk peradaban, pusat pusat peradaban dan pengaruh peradaban islam terhadap dunia barat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kompetensi dasar di dalamnya adalah :

a) Meyakini bahwa berdakwah adalah kewajiban setiap muslim.
b) Menyadari pentingnya prilaku cinta ilmu pengetahuan dari khalifah harun ar raasyid
c) Memiliki sikap semangat menumbuh kembangkan ilmu pengetahuan dan kerja keras sebagai implementasi kejayaan peradaban islam klasik.
d) Menunjukkan prilaku kreatif, inofatif, dan produktif sebagai implementasi sebagai sejarah peradaban era modern.
e) Mendeskripsikan proses berkembangnya ilmu pengetahuan pada masa abbasiyah.
f) Mengklasifikasikan perkembangan ilmu pengetahuan islam pada masa abbasiyah.
g) Memahami kontribusi tokoh-tokoh ilmu pengetahuan pada masa pemerintahan abbasiyah.
h) Mengidentifikasi pusat-pusat peradaban islam masa pemerintahan abbasiyah
i) Memetakan keberhasilan – keberhasilan yang dicapai pada masa bani abbasiyah.

4) proses perkembangan ilmu pengetahuan masa bani abbasiyah

Kompetensi dasar di dalamnya adalah :

a) meyakini bahwa berdakwah adalah kewajiban setiap muslim.
b) menganalisis factor-faktor penyebab runtuhnya bani abbasiyah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Memetakan faktor-faktor penyebab kemunduran pada masa bani abbasiyah

d) Menceritakan sejarah runtuhnya bani abbasiyah.

B. Kerangka Berpikir

Proses kegiatan belajar mengajar atau komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berjalan dengan efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar juga harus memperhatikan prinsip-prinsip pokok media pembelajaran, bahwa setiap penggunaan media tersebut diarahkan dan digunakan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.

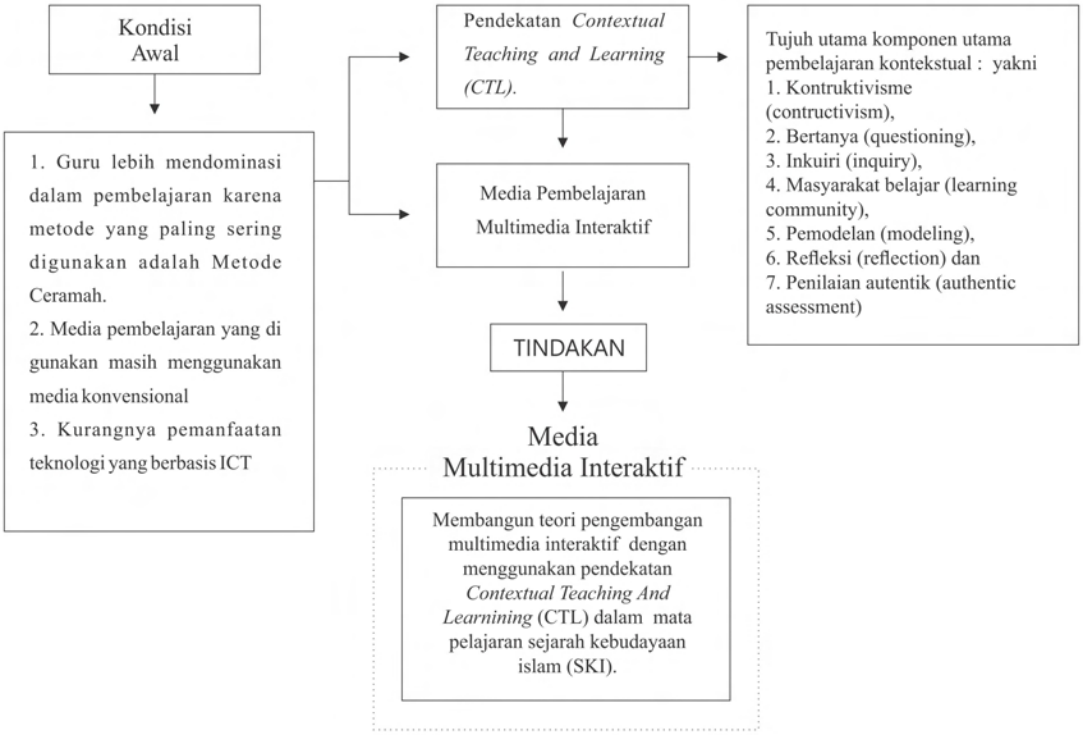
Pengembangan suatu media pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Maka dari itu menurut penulis, sudah seharusnya dalam lingkup dunia pendidikan juga harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada dan disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang monoton sudah pasti tentunya akan menghambat pemahaman peserta didik dalam menangkap materi yang diajarkan, dengan memanfatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan dipadukan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam materi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, pembelajaran sejarah yang seharusnya memiliki kontribusi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter tidak akan dapat tersampaikan pesannya apabila hanya disampaikan secara teks semata tanpa menggunakan media pembelajaran.[70] Seorang guru harus memiliki profesionalitas dan kompetensi dalam mengoptimalkan ketrampilan dan kreativitas menggunakan media pembelajaran di kelas. Selain menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia, seorang guru dituntut untuk mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan di kelas. Berikut dibawah ini merupakan alur pemikiran Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MAN 2 Kediri.

[70] Sahimin, Wahyuddin Nur Nasution, and Edi Sahputra, "Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.1 Alur kerangka pemikiran Pengembangan multimedia interaktif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

DESAIN PENELITIAN / METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan Menurut Borg and Gall adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.[71] Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, dan mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.[72]

Dalam hal pendidikan Bord and Gall mendefinisikam Educational R&D sebagai berikut:

> *"Educational Research and Development (Educational R&D) is an industry baased development model in which consists of studying research findings pertinent to thr product to be developed, developing the product based on these findings, field testing in the setting where it will be used eventually and revising to correct the deficiencies found in the field testing stage. In more rigorous programs of R & D this cycle is repeated until the field test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives"*[73]

[71] Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, 4th ed. (Bandung: Alfabeta, 2019), 28.
[72] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013), 276.
[73] Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, 34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall adalah didasarkan model penelitian dan pengembangan pada industri dimana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur dan selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektivitas kualitas dan memenuhi standar.

Dari konsep di atas, ada tiga hal yang harus dipahami. Pertama tujuan Akhir R & D adalah dihasilkan suatu produk tertentu yang dianggap andal karena telah melewati kajian terus menerus; kedua, produk yang dihasilkan adalah produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Oleh sebab itu sebelum dihasilkan produk awal terlebih dahulu dilakukan survei pendahuluan, baik survei lapangan maupun survei kepustakaan; ketiga proses pengembangan produk dari mulai pengembangan produk awal sampai produk jadi yang sudah divalidasi, dilakukan secara ilmiah dengan menganalisis data secara empiris. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini tidak hanya sebatas mengembangkan produk akan tetapi juga dapat menemukan pengetahuan melalui penelitian dasar (*through basic research),* atau juga menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik tentang masalah-masalah praktis melalui penelitian terapan (*Applied research).*

Pada penelitian pengembangan ini pendekatan penelitian menggunakan teori Borg & Gall yang lakukan melalui beberapa tahap. Setiap tahapnya merupakan proses kegiatan yang memiliki target yang ingin dihasilkan. Pelaksanaan dan pencapainan target pada setiap tahapannya dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempengaruhi pelaksanaan tahap berikutnya. Borg & Gall merinci langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti diuraikan dibawah ini :[74]

1. Riset dan pengumpulan informasi studi literatur dan observasi kelas
2. Perencanaan yang meliputi merumuskan tujuan, menetapkan sekuen pelajaran serta pengujian dalam sekala terbatas.
3. Pengembangan produk awal (*priminary of product)* termasuk mempersiapkan bahan-bahan pelajaran, buku pegangan dan perangkat penilaian.
4. Uji lapangan produk awal yang melibatkan satu sekolah dengan mengikutsertakan 6 hingga 12 subjek dan menggunakan teknik wawancara observasi dan angket dan hasilnya dianalisa untuk menemukan kelemahan-kelemahannya. Pada tahap uji lapangan lebih banyak menekankan pada proses di samping hasil belajar
5. Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba
6. Melakukan uji coba lapangan utama dilakukan 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subjek.
7. Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioprasionalkan, berdasarkan pada saran-saran dari uji coba.
8. Melakukan uji lapangan operasional dilakukan pada 10 sampai dengan 30 sekolah dengan 40 sampai dengan 400 subjek.
9. Revisi produk akhir berdasarkan saran dari uji lapangan

[74] Ibid., 35–37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Kesepuluh langkah tersebut dalam penelitian pengembangan ini, mengingat keterbatasan waktu maka penelitian ini hanya melakukan penelitian dari tahap 1 sampai dengan 6. Jika diringkas ke 6 tahap tersebut yaitu berkaitan tentang, a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain media, d) validasi ahli media dan materi, e) revisi, f) uji coba terbatas.

Dalam langkah – langkah pengaplikasian teori Borg and Gall tersebut peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan pada level 3. Pada tahap penelitian level 3 adalah mengembankan produk media yang telah ada. Seperti dikemukakan R & D yang bersifat pengembangan adalah menyempurnakan yang telah ada, baik dari segi bentuk maupun fungsinya.[75]

Tahap pertama dalam penelitian level 3 adalah mengkaji produk yang telah ada, untuk diketahui spesifikasiya, kelebihan dan kekurangan / kelemahan produk tersebut. Berdasarkan kelebihan dan kekurangan tersebut, selanjutnya peneliti melakukan studi literatur. Berdasarkan literature tersebut, peneliti selanjutnya membuat rancangan produk yang bersifat menyempurnakan atau mengembangkan. Produk yang akan dihasilkan nanti harus lebih efektif, efisien dan lebih praktis.

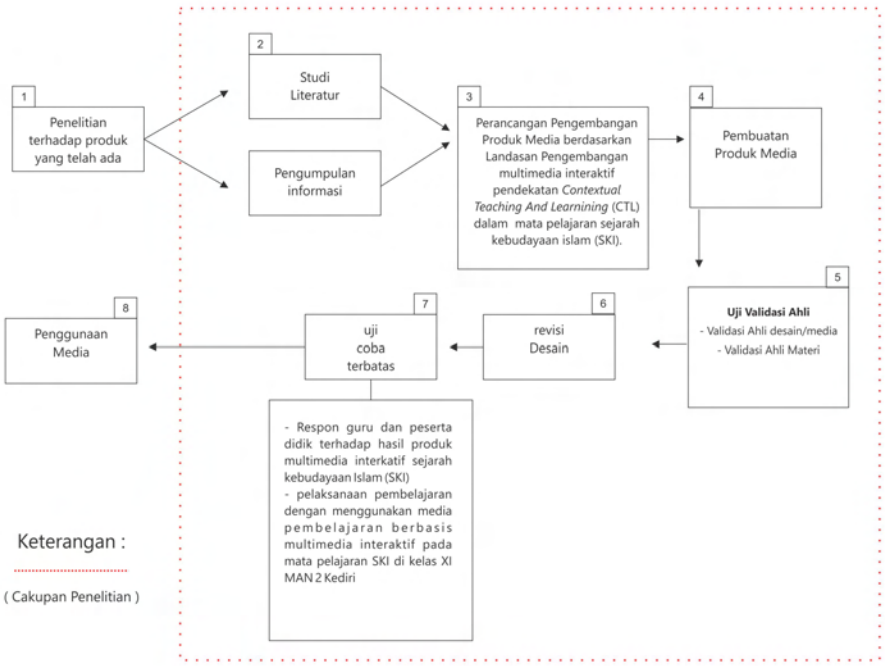
Dalam hal ini produk yang akan dikembangkan peneliti adalah berupa media pembelajaran multimedia interaktif, dimana saat ini media yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam cenderung masih

[75] Ibid., 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konvensional. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.

Langkah – langkah penelitian pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian R & D pengembangan produk Media Pembelajaran multimedia interaktif menurut Borg and Gall.[76]

B. Tahap Penelitian (Research)

Pada tahap ini dalam proses pengembangan teori Borg and Gall berada pada tahapan 1,2 dan 3, yakni penelitian terhadap produk yang telah ada, studi literatur atau pengumpulan informasi dan rancangan produk.

[76] Ibid., 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Penelitian Terhadap Produk yang telah ada

Penelitian terhadap produk yang telah ada, dalam langkah – langkah penelitian Borg and Gall tahap ini masuk pada tahap pertama. Penelitian terhadap produk yang telah ada peneliti sudah melakukan studi pendahuluan dengan mengumpulkan informasi berkenaan dengan media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran materi sejarah kebudayaan islam di kelas XI. Ada beberapa media yang sering digunakan guru dalam menyampaikan materi yakni menggunakan buku paket sejarah kebudayaan islam dan buku pendukung yang sejenis. menggunakan media grafis/visual seperti gambar, foto atau peta lokasi. menggunakan media 3 dimensi seperti globe serta menggunakan papan tulis sebagai penulisan atau penggambaran materi pembelajaran.

Media yang digunakan guru dalam pembelajaran menurut peneliti sudah bagus, akan tetapi, peneliti menemukan beberapa kekurangan dalam penggunaan media tersebut. Komunikasi yang terjadi dalam penerapan media tersebut cenderung bersifat satu arah artinya antara media dengan peserta didik dirasa kurang interaktif. Dalam penggunaan media tersebut, peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi dan tidak ikut secara aktif didalam penggunaan media tersebut.

Dalam proses Pembelajaran keterlibatan peserta didik dalam menemukan materi merupakan hal yang penting. Misalkan dalam proses pembelajaran kontekstual, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran, melainkan peserta didik lebih didorong kepada proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pencarian dan penemuan masalah sendiri dalam materi pembelajaran. Dalam pembelajarannya kontekstual lebih mendorong peserta didik dalam menemukan hubungan atau keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknlogi dalam hal ini perlu dilakukan untuk mempermudah akses peserta didik terhadap materi pembelajaran, sehingga tingkat interaktifitas antara media dan peserta lebih tinggi dan dapat memberikan pengalaman nyata. Salah satunya adalah dengan menggabungkan beberapa media yang sudah ada menjadi satu kesatuan. Dalam hal ini biasa disebut dengan multimedia. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari apa yang dilihat dan 30 % dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat didengar dan dilakukan sekaligus.[77]

Multimedia sangat efektif untuk dijadikan komponen pendukung dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Disisi lain multimedia dapat memberikan keuntungan untuk penyampai dan penerima informasi antara lain :

a. Lebih komunikatif; informasi yang disampaikan dalam bentuk gambar dan animasi akan lebih mudah dipahami oleh penerima dibandingkan dengan informasi yang disampaikan dengan cara lain.

[77] Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Mudah dilakukan perubahan; dalam perkembangannya informasi yang disimpan dalam perangkat komputer akan lebih mudah dilakukan perubahan dan disesuaikan dengan kebutuhan.
c. Interaktif; penggunaan multimedia dapat digunakan secara interaktif sehingga keinginannya dapat langsung terpenuhi.
d. Lebih leluasa menuangkan kreatifitas; pengembangan multimedia *designer* atau *author* dapat menuangkan kreatifitasnya agar informasi yang disampaikan lebih menarik estetis sesuai dengan kebutuhan.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan berlandaskan pendekatan kontekstual / CTL. Dan mengabungkan beberapa media yang telah ada menjadi media pembelajaran multimedia yang interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. Media yang akan dibuat akan menjadi media yang interaktif yakni saling memberikan umpan balik.
b. Media yang akan dibuat akan lebih mendorong peserta didik dalam proses pencarian dan penemuan masalah sendiri. Karena di dalamnya mengabungkan beberapa media dari slide show gambar, materi maupun video.
c. Media yang akan dibuat terdapat kuis atau soal evaluasi yang dapat secara otomatis menunjukkan skor salah dan benar. Sehingga kemampuan peserta didik dapat langsung terlihat dari jawaban yang ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Studi Literatur dan Penelitian Lapangan

Studi literatur dan penelitian lapangan dalam langkah – langkah penelitian Borg and Gall, tahap ini masuk pada tahap kedua. Sesuai dengan tujuan dari penelitian pengembangan ini, maka data yang dikumpulkan terdiri dari dua macam yakni studi literatur atau kajian teori dan studi lapangan. Dalam pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan CTL terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan, terutama dalam hal landasan pengembangan.

Landasan pengembangan yang pertama adalah asas-asas pengembangan media pembelajaran. Asas-asas pengembangan media yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah sebagai berikut : [78]

a. menganalisis kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik.
b. Merumuskan *instructional objectives* secara operasional dan jelas
c. Merumuskan materi pembelajaran secara rinci.
d. Membuat alat ukur yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan.
e. Mengadakan evaluasi tes dan revisi.

Yang kedua adalah prinsip-prinsip pengembangan multimedia interaktif. Tentunya dalam mengembangkan sebuah media berbasis multimedia interaktif, harus memenuhi beberapa prinsip-prinsip

[78] Asnawir and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 136.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengembangan yang mana landasan tersebut dijadikan acuan dalam mengembangkan media adalah sebagai berikut:[79]

a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, missal menggabungkan unsur audio dan visual
b. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna atau peserta didik
c. Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Dalam pengembangan multimedia interaktif, materi pembelajaran sejarah kebudayaan islam mengacu pada pada KMA nomor 183 tahun 2019 yang sudah ditetapkan kementerian agama tentang kurikulum pendidikan agama islam (PAI) dan bahasa arab pada madrasah. Di dalamnya memuat kerangka dasar kurikulum PAI, standar kompetensi lulusan, standar isi PAI dan KI KD. Pada KMA nomor 183 tahun 2019 ini menggantikan KMA nomor 165 tahun 2014 yang sudah tidak berlaku lagi.[80]

Materi yang dipilih peneliti adalah berkenaan dengan sejarah daulah abasiyah. Pengambilan kompetensi dasar materi mengacu pada KMA nomor 183 tahun 2019. Sejarah pada masa daulah abasiyah meliputi menghayati bahwa kekuasaan adalah amanah, mengamalkan sikap komitmen dalam menjalankan amanah, mengevaluasi proses lahirnya Daulah Abbasiyah dan menilai proses lahirnya Daulah Abbasiyah

[79] Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 116–117.
[80] KEMENAG KANWIL DIY, "Tahun Pelajaran 2020/2021, Madrasah Gunakan Kurikulum PAI Baru," accessed July 11, 2020, https://diy.kemenag.go.id/7168-tahun-pelajaran-20202021-madrasah-gunakan-kurikulum-pai-baru.html.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maka submateri pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang diambil dalam penelitian ini adalah berkenaan dengan :

a. Proses lahir dan fase-fase pemerintah bani abasiyah.
b. Khilafah-khilafah yang terkenal dan kebijakan pemerintahan abbasiyah.
c. Proses perkembangan ilmu pengetahuan masa bani abbasiyah
d. Masa kemunduran atau kehancuran dinasti Abbasiyah

Pendekatan *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini, diaplikasikan dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Sesuai dengan asumsi yang mendasarinya, pengetahuan bukan hanya informasi yang diberikan guru, akan tetapi proses menemukan dan membangun / mengkontruksi pengetahuan itu sendiri. Guru perlu memandang peserta didik sebagai subjek belajar dengan segala keunikanya.

CTL sebagai pendekatan pembelajaran memiliki 7 (tujuh) komponen/ asas. Komponen/ asas ini yang mendasari proses pelaksanaan pembelajaran CTL yaitu kontruktivisme membangun dan menyusun pemikiran peserta didik dalam ranah kognitif dengan cara menemukan sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya berdasarkan pengalaman. Menemukan *(inquiry)* berfikir yang sistematis dengan mencari dan menemukan dalam proses pembelajaran., bertanya (*Quistioning),* pemodelan (*modeling)* memberikan contoh yang nyata yang dapat ditiru oleh peserta didik, refleksi *(reflection)* mengingat kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilalui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudian ditafsirkan secara langsung pada saat itu., dan penilaian nyata *(authentic assessment).*[81]

Berdasarkan kajian teori diatas, teori tersebutlah yang dijadikan landasan peneliti untuk merencanakan konsep media. Sehingga dalam pengembangan media tidak lepas dari teori yang sudah dikaji oleh peneliti.

Studi lapangan yang dilakukan peneliti, sumber data atau informan adalah guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Peneliti mengumpulkan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi (Lihat pada lampiran 1 dan 2 untuk detail panduan wawancara dan observasi). Poin utama yang ditanyakan oleh peneliti adalah untuk menggali data berkenaan dengan informasi penggunaan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Dalam instrument observasi aspek-aspek yang diamati adalah berkenaan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran sejarah kebudayaan islam apakah disampaikan secara tekstual atau kontekstual serta keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media. Instrument wawancara yang ditanyakan adalah penggunaan media, proses pembelajaran yang terjadi dan pengembangan materi sejarah kebudayaan islam yang diajarkan.

a. Perencanaan desain Produk

Rancangan desain produk dalam langkah – langkah penelitian Borg and Gall, tahap ini masuk pada tahap ketiga. Hasil dari studi pendahuluan

[81] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 264.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

observasi, interview, kajian pustaka dan kajian media terdahulu, peneliti merencanakan desain dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Seperti dalam pembuatan media aspek umum yang harus diperhatikan dalam pembuatan media adalah kreatif dan inovatif. Kreatif dan inovatif disini artinya adalah menarik, baru dan tidak asal beda serta komunikatif, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Maka pesifikasi produk media yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut :

a. Produk yang akan dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran interaktif, yang di dalamnya terdapat beberapa gabungan media atau multimedia.
b. Di dalamnya memuat beberapa pembahasan tentang pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI).
c. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam membangun multimedia interaktif adalah menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning.*
d. Tampilan yang diberikan dalam multimedia interaktif ini adalah tombol-tombol interaktif yang saling terhubung dengan materi, gambar maupun video yang telah disesuaikan dengan landasan pengembangan media.

C. Tahap Pengembangan (Development)

1. Pengujian internal

Pengujian internal / validasi ahli dalam langkah – langkah penelitian Borg and Gall, tahap ini masuk pada tahap kelima. Pengujian internal digunakan untuk menguji kelayakan rancangan produk media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

multimedia interaktif, pengujian internal akan dilakukan oleh para Ahli atau praktisi dalam bidangnya. Validasi ahli media akan dilakukan oleh ahli yang bergelar magister maupun doktor yang ahli dalam bidangnya. Sedangkan validasi ahli materi akan dilakukan oleh praktisi pendidikan yang memang sudah mengajar dan terbiasa menggunakan berbagai produk media pembelajaran. Validasi dari ahli inilah yang akan dijadikan landasan dalam merevisi produk media yang telah dikembangkan.

Dalam Validasi Ahli media, peneliti meminta bantuan kepada 2 dosen yang mengampu mata kuliah media pembelajaran yang bergelar magister ataupun doktor (*lihat lampiran 3 instrumen validasi ahli media)*. Unsur – unsur yang menjadi tolak ukur dalam validasi ahli media meliputi teks, image, audio / video dan interaktifitas.

Dari unsur- unsur diatas maka aspek dan indikator validasi ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Aspek dan indikator validasi ahli media

No	Aspek dan indikator	No Item
1	Aspek Umum (kreatif, komunikatif, unggul)	1,2,3,4,5
2	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (efektif, efisien, ketepatan, mudah digunakan)	6,7,8,9,10,11,12,13,14,15
3	Aspek Visual (gambar, video, audio mendukung materi, interaktif)	16,17,18,19,20

Sedangkan dalam pengujian Validasi Ahli Materi peneliti meminta bantuan kepada 2 praktisi dosen atau guru yang mengajar kuliah atau mata pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang bergelar doktor minimal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

magister (*lihat lampiran 4 instrumen validasu ahli materi)*. Unsur – unsur yang menjadi tolak ukur dalam validasi ahli materi adalah sebagai berikut :

a. Sesuai dengan KI dan KD
b. Keterkaitan relevensi antar materi (*relating)*
c. Memberikan pengalaman langsung (*experiencing)*
d. Dapat diaplikasikan (*applying)*
e. Kerjasama (*cooperating),* mampu menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran
f. Alih pengetahuan (*transferring)*

Dari unsur- unsur diatas maka aspek dan indikator validasi ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Aspek dan indikator validasi ahli materi

No	Aspek dan Indikator	No Item
1	Aspek Pembelajaran (kesesuaian KI KD, kesesuaian Materi, kontekstualitas, kemudahan untuk dipahami)	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12, 13,14,15
2	Aspek Substansi Materi (kebenaran materi, ketepatan penggunaan istilah, kedalaman materi)	16,17,18,19,20

2. Analisis Respon Guru dan peserta didik

Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap hasil produk multimedia interaktif dan bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut maka peneliti menggunakan instrument penilaian atau kuisioner. Penilaian atau pengisian kuisioner akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilaksanakan setelah media selesai divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Angket atau kuisioner akan dibagikan kepada guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan 10 peserta didik dari kelas XI MAN 2 Kediri. Indikator pengisian kuisioner berpedoman pada aspek sebagai berikut :

Tabel 3.3 Aspek dan indikator kuisioner respon guru dan peserta didik

No	Aspek dan Indikator	No Item
1	Aspek tampilan (menarik, kesesuaian gambar / video dengan isi materi, respon media saat digunakan)	1,2,3,4,5,6,7,8
2	Aspek isi (mudah dipahami, kejelasan materi dan contoh)	9,10,11,12,13,14
3	Aspek kebahasaan (keterbacaan pesan, audio, video, interaktif)	15,16,17,18,19,20

3. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Untuk menguji validitas dan reliabilitas data kuisioner, peneliti menggunakan program SPSS.[82] Uji validitas dan reliabilitas kuisioner merupakan hal yang utama dalam meningkatkan efektivitas proses pengumpulan data.[83] Dalam uji validitas kuisioner data dikatakan valid jika sig. (2-tailed) data < 0.05 dan dalam uji reliabilitas data dikatakan reliable jika angka cronbach alpha > 0,7. Hasil uji validitas skala, sudah diujicobakan pada beberapa subjek dengan karakteristik yang sama. Uji

[82] *Uji Validitas Dan Reliabilitas Data Kuesioner*, n.d., accessed June 1, 2020, https://www.youtube.com/watch?v=0BRU7EkABhQ&feature=youtu.be.
[83] Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, 176.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

coba skala dilakukan pada 10 responden untuk validitas instrument pengembangan multimedia interaktif.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah tahapan yang harus dilalui peneliti sebelum memberikan kesimpulan pada data yang sudah dikumpulkan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik diskriptif kuantitatif. Dalam penelitian pengembangan, analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari subjek responden terkumpul yang kemudian mengelompokkan data berdasarkan variabel.[84] Data yang diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi dan hasil kuisioner dari responden guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan kemudian dianalisis. Jawaban setiap item instrument menggunakan *skala likert* yang mempunyai 5 indikator validasi, mulai dari Valid, Cukup Valid, Kurang Valid dan Tidak Valid.[85]

[84] Ibid., 253.
[85] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 94.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk menentukan presentase tersebut, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:[86]

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

Keterangan:

$\sum x$ = total nilai

$\sum xi$ = nilai maksimal (nilai harapan)

Tabel 3.4 kualifikasi kriteria validitas produk

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

Berdasarkan kriteria tersebut maka, produk media dinyatakan valid jika memenuhi presentase skor antara 60-100 dari seluruh pernyataan yang terdapat pada lembar validasi.

[86] Yusuf, "Pengembangan Media Belajar PAI Interaktif Berbasis Macromedia Flash Di Kelas XI SMK Kartika 1 Surabaya."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Jadwal Penelitian

Jadwal kegiatan penelitian pengembangan secara keseluruhan direncanakan memakan waktu setengah tahun atau kurang lebih 5 bulan.

Tabel 3.5 Jadwal penelitian dan pengembangan produk multimedia interaktif

NO	KEGIATAN	MINGGU KE:																						
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																						
2	penyusunan instrumen																						
3	seminar proposal dan instrumen penelitian																						
4	Revisi Hasil Seminar Proposal																						
5	pengujian validasi dan reliabilitas instrumen																						
6	penentuan sampel																						
7	pengumpulan data																						
8	analisis data																						
9	perencanaan produk																						
10	pengujian internal rancangan produk																						
11	pengujian lapangan terbatas																						

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perwujudan Landasan Pengembangan media dengan pendekatan CTL kedalam media pembelajaran

Perwujudan landasan prinsip dan asas pengembangan multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 perwujudan asas-asas pengembangan media pembelajaran

NO	Asas[87] dan Prinsip[88] Pengembangan Multimedia Interaktif	PERWUJUDAN
1	Menganalisis kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik.	Media disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik dapat diketahui melalui studi pendahuluan yang dilakukan diawal proses pengembangan produk media yakni pada proses observasi. Hasil produk media disesuaikan dengan perkembangan zaman dan dengan menggabungkan media yang bersifat auditif dan media visual.
2	Merumuskan instructional objectives secara operasional dan jelas.	Media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran sejarah kebudayaan islam pada materi sejarah bani abbasiyah yakni mengambil ibrah dari setiap peristiwa serta menerapkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari.
3	Merumuskan materi pembelajaran secara rinci.	Materi pembelajaran disesuaikan dengan KMA Nomor 183 tahun

[87] Asnawir and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 136.
[88] Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 116–117.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2019 pada materi bani abbasiyah yakni : a. Proses lahir dan fase-fase pemerintah bani abasiyah. b. Khilafah-khilafah yang terkenal dan kebijakan pemerintahan abbasiyah. c. Proses perkembangan ilmu pengetahuan masa bani abbasiyah d. Masa kemunduran atau kehancuran dinasti Abbasiyah
4	Membuat alat ukur yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan.	Di dalam media disediakan skor dari jawaban yang sudah di jawab pada menu latihan, sehingga tingkat keberhasilan dari pemahaman materi dapat terukur secara langsung oleh peserta didik.
5	Mengadakan evaluasi tes dan revisi.	Tersedia menu latihan pilihan ganda, dan ketika jawaban belum maksimal dapat diulangi lagi
6	Memiliki lebih dari satu media yang konvergen.	Di dalam media pembelajaran multimedia interaktif, menggabungkan dari beberapa media. Yakni media audio, visual, maupun video. Contoh : teks, gambar, music dan video.
7	Bersifat interaktif.	Pengguna media dapat secara aktif mengoprasikan media pembelajaran, sehingga antara media dan pengguna saling interaksi.
8	Bersifat mandiri.	Media pembelajaran multimedia interaktif SKI dapat dioprasikan pada tiap-tiap perangkat komputer sehingga dapat dioprasikan secara mandiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1 merupakan perwujudan dari landasan pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari asas dan prinsip pengembangan media. Sudah tentu dalam pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik dan juga perkembangan zaman.

Karakteristik dari peserta didik yang berbeda-beda harus menjadi perhatian penting, pemilihan media yang asal akan membuat penggunaan media tidak maksimal. Setelah mengetahui karakter dari peserta didik yang memiliki kecenderungan tertarik pada media auditif dan visual, maka dalam pengembangannya media yang dibuat menggabungkan diantara keduannya. Dengan landasan pertama tersebut maka dalam pengembangan media sudah disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan teknologi.

Landasan kedua dalam pengembangan media adalah merumuskan instructional objectives secara operasional dan jelas. Dalam pengembangan media sejarah kebudayaan islam, materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah fokus kepada materi sejarah bani abbasiyah. Tujuan umum dalam materi sejarah bani Abbasiyah adalah mengambil ibrah dari setiap peristiwa serta menerapkan nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan khusus dari tiap materi adalah :

1. Peserta didik mampu menjelaskan proses lahirnya Daulah Abbasiyah.
2. Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah.
3. Peserta didik mampu memahami proses lahirnya Daulah Abbasiyah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Peserta didik mampu memahami perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah.

Landasan ketiga adalah merumuskan materi pembelajaran secara rinci. Dalam pengembangan media pembelajaran ini materi yang diambil adalah berdasarkan KMA nomer 183 tahun 2019. Maka, materi disesuaikan dengan yang sudah ditetapkan oleh kemeterian agama. Kompetensi dasar dalam materi sejarah bani Abbasiyah adalah mengevaluasi proses lahirnya Daulah Abbasiyah dan mengevaluasi perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah. Dalam Kompetensi dasar tersebut rincian materi pokok yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Proses lahir dan fase-fase pemerintah bani abasiyah.
2. Khilafah-khilafah yang terkenal dan kebijakan pemerintahan abbasiyah.
3. Proses perkembangan ilmu pengetahuan masa bani abbasiyah
4. Masa kemunduran atau kehancuran dinasti Abbasiyah

Landasan ke empat adalah membuat alat ukur yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media maka dalam pengembangan media multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam sudah terdapat menu latihan di dalamnya. Di dalam media disediakan skor dari jawaban yang sudah di jawab, sehingga tingkat keberhasilan dari pemahaman materi dapat terukur secara langsung oleh peserta didik. Landasan selanjutnya adalah mengadakan evaluasi tes dan revisi, menu ini terdapat pada menu yang sama yakni menu latihan. Tersedia menu latihan pilihan ganda, dan ketika jawaban belum maksimal dapat diulangi lagi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Landasan yang keenam dalam pengembangan multimedia interaktif adalah memiliki lebih dari satu meddia yang konvergen. Hal ini sejalan dengan landasan yang pertama, yang mana hasil analisis kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik adalah mengabungkan beberapa jenis media. Media yang terdapat dalam multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam adalah media audio, visual, maupun audio visual sehi. Contoh : teks, gambar, music dan video.

Landasan ke tujuh adalah tentang interaktifitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Didalam multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam terdapat menu atau tombol yang saling terhubung dengan isi materi. Pengguna media dapat secara aktif mengoprasikan media pembelajaran, sehingga antara media dan pengguna terjadi proses saling interaksi.

Landasan pengembangan media yang terakhir adalah media pembelajaran multimedia interaktif harus bersifat mandiri artinya media pembelajaran multimedia interaktif SKI dapat dioprasikan pada tiap-tiap perangkat komputer dan dijalankan secara mandiri oleh masing-masing peserta didik. Multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam juga dapat dipelajari secara pribadi dirumah masing-masing, karena di dalamnya terdapat menu – menu yang dapat dipilih sesuai keinginan dari peserta didik. Mulai dari menu materi, menu video dan menu latihan untuk mengukur tingkat kefahaman peserta didik dalam mempelajari maeteri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2 Pengaplikasian pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam

NO	PENDEKATAN CTL PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM	Pengaplikasian
1	Kontruktivisme	Media pembelajaran didesain agar peserta didik dapat membangun dan menyusun pemikiran dengan cara menemukan sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya berdasarkan pengalaman. Peserta didik dapat mengeksplor sendiri materi-materi yang sudah tersedia pada media pembelajaran.
2	Menemukan *(inquiry)*	Di dalam media terdapat menu latihan atau evaluasi dan skor maksimal jawaban akan didapat, ketika dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Dengan mencari dan menemukan sendiri permasalahan yang ada, maka peserta didik akan belajar menggunakan ketrampilan berfikir kritis.
3	Bertanya (*Questioning)*	Media dapat digunakan sewaktu-waktu, tetapi ketika peserta didik tidak paham maka dapat ditanyakan secara langsung ketika pembelajaran didalam kelas.
4	Masyarakat Belajar (Learning Community)	Konsep masyarakat belajar dalam CTL menyarankan agar hasil dari pembelajaran diperoleh dari komunikasi dua arah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		artinya, informasi dalam pembelajaran tidak hanya datang dari guru melainkan dua kelompok atau lebih peserta didik dapat bekerjasama dalam memecahkan permasalahan yang didapat dalam menggunakan media pembelajaran.
5	Pemodelan (modeling)	Proses pembelajaran adalah memberikan contoh yang nyata yang dapat ditiru oleh peserta didik. Didalam materi pembelajaran terdapat poin-poin penting dari materi pembelajaran seperti ibrah, hikmah beserta nilai-nilai karakter yang dapat dipelajari
6	Refleksi (reflection)	Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL, guru pada saat proses pembelajaran berlangsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat kembali materi yang sudah diajarkan dan dipejari. Kemudian, peserta didik menyimpulkan sendiri sesuai dengan pengalaman belajar yang sudah dilaluinya secara bebas.
7	Penilaian Nyata (Authentic Assesment)	Menu latihan yang terdapat dalam media dapat dijadikan tolak ukur seberapa paham peserta didik paham terhadap materi yang ada dalam media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembuatan Produk Multimedia interaktif

1. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat dioprasikan dibeberapa perangkat komputer standart, sebagai contoh dengan spesifikasi sebagai berikut :

Tabel 4.3 spesifikasi produk media multimedia interaktif SKI

NO	KETERANGAN	
1	Nama Produk	Multimedia Interaktif SKI
2	Maksud dan tujuan produk	Membantu Proses pembelajaran Pada materi sejarah bani Abbasiyah
3	jumlah scene	7 scene
4	ukuran file	388 MB
5	sistem operasi	Windows 7
6	Processor	Minimal Intel Pentium 2/ 1 Ghz
7	RAM	1 GB
8	resolusi layar	1366 x 768

2. Proses Pembuatan Produk

Proses pembuatan media yang pertama dilakukan adalah membuat *storyboard* atau rancangan dari produk media yang akan dibuat. *Storyboard* media pembelajaran terdiri dari tujuh scene yang mempunyai fungsi masing-masing, sebagai berikut :

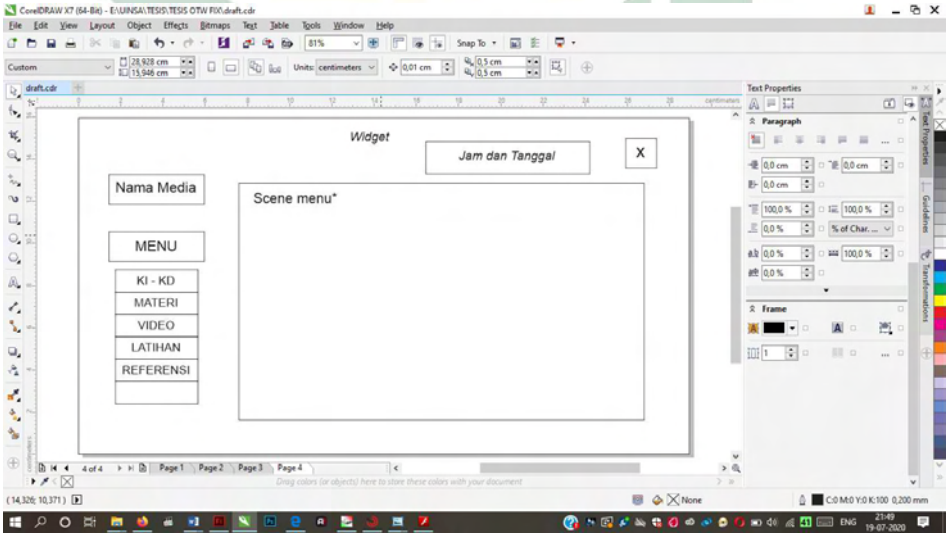
Tabel 4.4 *storyboard* multimedia interaktif

Scene	Halaman	Keterangan
Scene 1	Login	Halaman login merupakan tampilan paling awal sebelum memasuki halaman menu utama.
scene 2	Menu Utama	Halaman menu utama merupakan tampilan pertama yang tampak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		setelah user/ peserta didik berhasil melakukan login.
Scene 3	KI KD	Teks “isi kompetensi inti dan kompetensi dasar”
Scene 4	Materi	Teks dan Gambar “Materi sejarah kebudayaan islam tentang sejarah Bani Abasiyah”
Scene 5	Vidio	Berisi beberapa video pendukung tentang sejarah bani Abasiyah
Scene 6	Latihan	Teks “ pertanyaan pilihan ganda beserta perolehan skor”
Scene 7	Referensi	Teks “referensi materi sejarah kebudayaan islam”

Setelah storyboard dibuat, hal selanjutnya yang dilakukan adalah membuat kerangka atau desain dari multimedia interaktif. Kerangka dibuat dengan menggunakan program coreldraw sebelum diaplikasikan pada media adobe flash professional. Contoh kerangka yang dibuat dengan menggunakan corel draw adalah sebagai berikut :



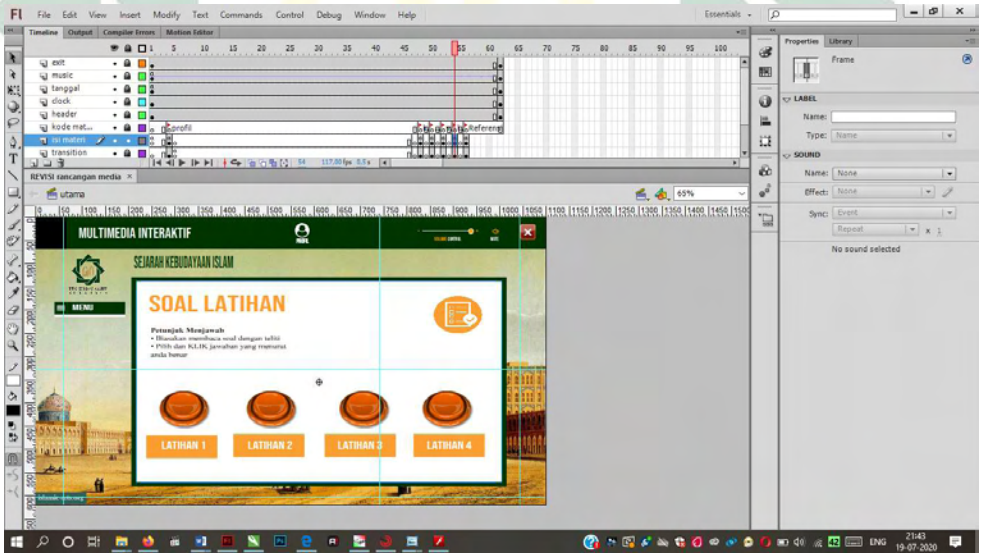
Gambar 4.1 kerangka multimedia interaktif

Contoh kerangka diatas merupakan halaman menu utama, tampilan pertama yang tampak setelah user/ peserta didik berhasil melakukan login.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Halaman utama terdiri dari *background* , teks judul atau nama media. Tombol interaktif KI KD, materi, video, latihan, referensi dan tampilan pendukung lainnya seperti *widget* tanggal dan jam.

Setelah proses pengaplikasian soryboard kedalam kerangka hal selanjutnya adalah proses eksekusi langsung kedalam program adobe flash. Di dalam adobe flash proses pemberian perintah dilakukan di dalamnya seperti pemberian *action script 2.0* atau kalau dalam program powerpoint biasa disebut dengan *hyperlink.* Contoh lembar kerja dalam pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan adobe flash adalah sebagai berikut :

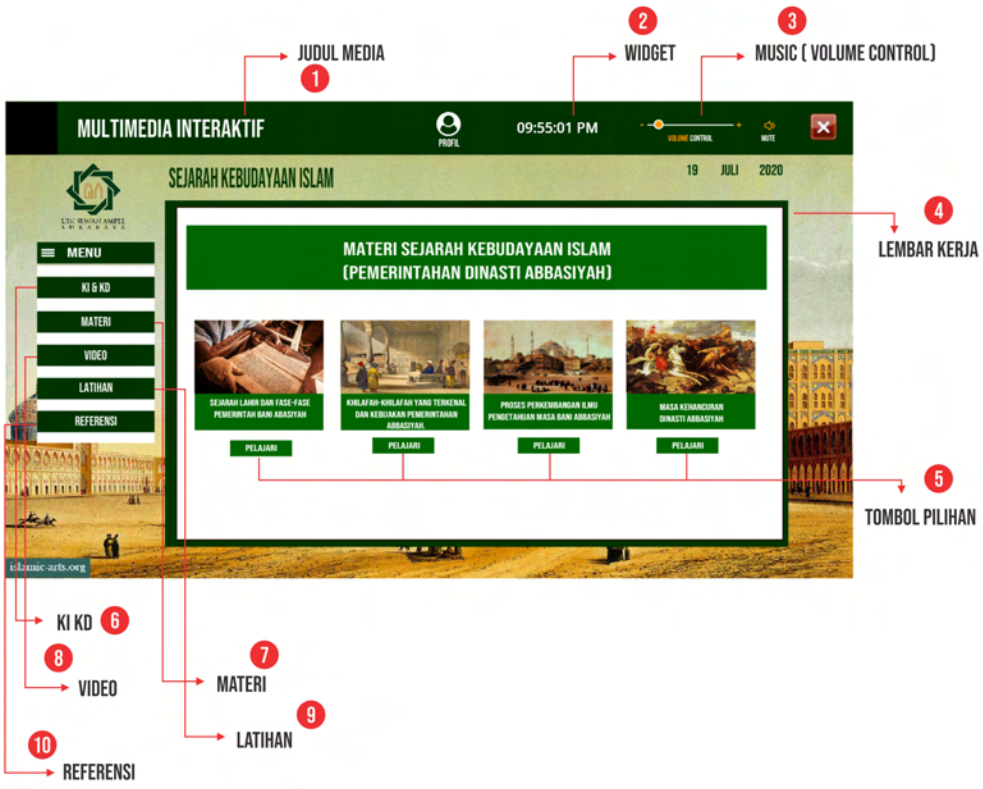


Gambar 4.2 contoh lembar kerja pada *adobe flash*

Setelah proses pemberian *action script* dan desain animasi hal selanjutnya adalah mempublish program kedalam format .exe (Executable). Fungsi format ke .exe adalah agar media dapan dioprasikan dalam semua komputer meskipun tanpa harus menginstal program adobe flash

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

professional. Contoh tampilan multimedia interaktif setelah dipublish adalah sebagai berikut, beserta dengan unsur-unsur yang ada di dalamnya :



Gambar 4.3 Salah satu tampilan multimedia interaktif

a. Judul Media

Judul media merupakan identitas dari multimedia yang dikembangkan, ini merupakan unsur yang penting dalam penggunaan media karena menunjukkan sebuah identitas dari media itu sendiri.

b. Widget

Widget merupakan fitur tambahan yang terdapat dalam multimedia interaktif, seperti tampilan jam dan tanggal. Ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan penerapan unsur yang pertama yakni kesesuaian media dengan teknologi yang ada. Disamping fitur tambahan manfaat lainnya adalah penanda waktu jam dan tanggal. Menunjukkan waktu kapan pengoprasian media tersebut digunakan tanpa harus keluar dari program tersebut.

c. Musik (*volume control)*

Di dalam multimedia unteraktif terdapat backsound / musik latar belakang. Tombol volume control berfungsi untuk mengecilkan atau mematikan latar belakang musik, sehingga ketika pengguna atau peserta didik tidak nyaman bisa dimatikan. Karakteristik dari peserta didik yang berbeda – beda mengharuskan penyediaan fitur tersebut ini merupakan perwujudan dari unsur yang pertama yakni menganalisis kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik.

d. Lembar kerja

Lembar kerja adalah halaman utama yang menjadi pusat dari media pembelajaran multimedia interaktif. Dalam lembar kerja tersebut menampilkan hal-hal yang menjadi topik dari pembelajaran. Ini merupakan dari perwujudan interaktifitas dari penggunaan media. Pengguna media dapat secara aktif mengoprasikan media pembelajaran, sehingga antara media dan pengguna saling interaksi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Tombol pilihan

Tombol pilihan digunakan untuk mengbungkan antar tombol, ini juga merupakan perwujudan dari interaktifitas media pembelajaran.

f. Menu (KI KD, Materi, Video, Latihan dan referensi)

Menu pilihan utama yang terdapat dalam multimedia interaktif terdiri dari komprtensi dasar, materi, video, Latihan dan referensi. Isi menu yang terdapat dalam media disesuaikan dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL). Dalam pendekatan CTL terdapat 7 komponen atau asas yakni kontruktivisme, menemukan (*inquiry),* bertanya (*questioning),* masyarakat belajar *(learning community),* pemodelan (*modeling),* refleksi *(reflection)* dan penilaian nyata. Pengaplikasian terdapat pada tabel 4.2.

C. Uji Validasi

Sebelum melaksanakan uji validasi pada produk media pembelajaran multimedia interaktif, maka peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas pada kuisioner atau angket yang akan dibagikan. Hasil dari perhitungan uji validitas dan reliabilitas dengan program SPSS adalah sebagai berikut :

1. Hasil Uji Validitas Kuisioner Ahli Media

Dari 20 item yang telah diuji cobakan kepada 10 responden yang valid berjumlah 15 karena sig. (2-tailed) data < 0.05 sedangkan sisanya dinyatakan tidak valid karena cronbach alpha > 0,7[89]

[89] Lihat lampiran 6 uji hasil validitas Ahli media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Hasil Uji Validitas Kuisioner Ahli Materi

Dari 20 item yang telah diuji cobakan kepada 10 responden yang valid berjumlah 18 karena sig. (2-tailed) data < 0.05 sedangkan sisanya dinyatakan tidak valid karena cronbach alpha > 0,7[90]

3. Hasil Uji Validitas Kuisioner Peserta didik dan Guru

Dari 20 item yang telah diuji cobakan kepada 10 responden yang valid berjumlah 17 karena sig. (2-tailed) data < 0.05 sedangkan sisanya dinyatakan tidak valid karena cronbach alpha > 0,7[91]

Hasil Uji Reliabilitas dikatakan reliable jika angka cronbach alpha > 0,7. Maka hasil uji Reliabilitas dari instrument atau kuisioner ahli media,ahli materi dan kuisioner peserta didik dan guru adalah dinyatakan reliable karena angka cronbach alpha lebih dari 0,7.[92] Berikut hasil dari uji reliabilitas instrument multimedia interaktif :

Tabel 4.5 Hasil uji reliabilitas ahli media

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,877	20

Dalam table 4.5 merupakan hasil uji reliabilitas dari instrumen kuisioner dari ahli media. Dalam tabel tersebut cronbach alpha

[90] Lihat lampiran 7 uji hasil validitas Ahli materi
[91] Lihat lampiran 8 uji hasil validitas guru dan peserta didik.
[92] Data statistik uji reliabilitas lihat lampiran 6, 7 dan 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan nilai 0,877. Maka hasil uji Reliabilitas dari instrument atau kuisioner dari ahli media adalah dinyatakan reliable karena angka cronbach alpha lebih dari 0,7

Tabel 4.6 Hasil uji reliabilitas ahli materi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,957	20

Dalam table 4.6 merupakan hasil uji reliabilitas dari instrumen kuisioner dari ahli materi. Dalam tabel tersebut cronbach alpha menunjukkan nilai 0,957. Maka hasil uji Reliabilitas dari instrument atau kuisioner dari ahli materi adalah dinyatakan reliable karena angka cronbach alpha lebih dari 0,7.

Tabel 4.7 Hasil uji reliabilitas guru dan peserta didik

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,946	20

Dalam tabel 4.7 merupakan hasil uji reliabilitas dari instrumen kuisioner dari guru dan peserta didik. Dalam tabel tersebut cronbach alpha menunjukkan nilai 0,946. Maka hasil uji Reliabilitas dari instrument atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kuisioner dari guru dan peserta didik adalah dinyatakan reliable karena angka cronbach alpha lebih dari 0,7

Setelah diketahui bahwa instrumen angket atau kuisioner valid dan reliabel maka selanjutnya angket dibagikan kepada ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media akan dilakukan oleh ahli yang bergelar doktor yang ahli dalam bidangnya. Sedangkan validasi ahli materi akan dilakukan oleh praktisi pendidikan yang memang sudah mengajar dan terbiasa menggunakan berbagai produk media pembelajaran. Dibawah ini merupakan rincian validasi yang dilakukan peneliti :

1. Validasi Ahli Media

   Proses validasi ahli media dilakukan oleh tiga dosen yang memang berkompeten dalam bidangnya dan mampu memberikan tanggapan serta perbaikan terhadap media pembelajaran. Perolahean skor yang didapat dari validasi ahli media adalah 153 dari jumlah skor maksimal 225 maka perolehan prosentase validasi media adalah sebagai berikut :

$$\boldsymbol{Prosentase} = \frac{\boldsymbol{total\ skor}}{\boldsymbol{skor\ maksimal}} \times \mathbf{100}\%$$

$$\boldsymbol{Prosentase} = \frac{\mathbf{153}}{\mathbf{225}} \times \mathbf{100}\%$$

$$\boldsymbol{Prosentase} = \mathbf{68}\%$$

   Media dikatakan valid apabila prosentase diantara 60 – 100%, maka berdasarkan hasil dari uji validitas dengan prosentase 68 % media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti masuk dalam kategori valid.[93]

Dalam uji validitas, validator juga memberikan tanggapannya sebagai penyempurnaan produk media antara lain adalah :

1) Prof. Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag.

   Memberikan saran dan tanggapan dengan komentar sebagai berikut :

   a. Kalau video itu berdiri sendiri sebaiknya ada kompetensi yg akan dicapai dan sebaiknya pakai KMA 183 th 2019 krn SKI ada perubahan terutama yg tentang peperangan pertumpahan darah itu dihilangkan krn materi SKI sekarang lebih pada ambil ibrah dan sisi positif sejarah, terutama video ttg runtuhnya abbasiyah pembantian oleh hulagu itu tdk perlu ditayangkan justru akan menambah munculkan rasa kebencian dan dendam.
   b. Penjelasannya terlalu cepat jeda dan intonasinya kurang, materinya lebih ditonjolkan hal-hal yg dapat dijadikan ibrah dari dinasti abbasiyah, Gambar dan slide bisa divariasi

2) Dr. Lilik Huriyah, M.Pd.I

   Tidak memberikan komentar dalam lembar validasi, saran dan perbaikan disesuaikan dengan nilai yang diberikan dalam lembar validasi.

[93] Lihat tabel 3.7 halaman 84 tentang kualifikasi kriteria validitas produk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Dr. Evi Fatimatur Rusyidiah, M. Pd

Memberikan saran dan tanggapan dengan komentar sebagai berikut :

1. Masih ada perlu perbaikan
2. Sebaiknya, media tidak ditampilkan melalui google drive. Banyak alat yang memudahkan aksesbilitas dari media.
3. Saran saya, harusnya gunakan tulisan selain new roman, jika insert video, upayakan tidak hanya memanfaatkan. Video tersebut bisa jadi produk siswa.
4. Biar tdk monoton, tampilan text yang Panjang bisa diganti dengan visualisasi gambar. Supaya ada bedanya dengan bahan ajar yang printed dengan yang ini.

2. Validasi Ahli Materi

Proses validasi ahli materi dilakukan 2 pratiksi pendidikan yang memang berkompeten dalam bidangnya PAI atau Sejarah kebudayaan islam dan mampu memberikan tanggapan serta perbaikan terhadap materi dalam media pembelajaran. Perolahean skor yang didapat dari validasi ahli materi adalah 152 dari jumlah skor maksimal 180 maka perolehan prosentase validasi materi adalah sebagai berikut :

$$\boldsymbol{Prosentase} = \frac{\boldsymbol{total\ skor}}{\boldsymbol{skor\ maksimal}} \times \mathbf{100\%}$$

$$\boldsymbol{Prosentase} = \frac{\mathbf{152}}{\mathbf{180}} \times \mathbf{100\%}$$

$$\boldsymbol{Prosentase} = \mathbf{84\%}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Materi dalam media pembelajaran dikatakan valid apabila prosentase diantara 60 – 100%, maka berdasarkan hasil dari uji validitas dengan prosentase 84 % materi dalam media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti masuk dalam kategori valid. [94]

Dalam uji validitas, validator juga memberikan tanggapannya sebagai penyempurnaan produk media antara lain adalah :

1) Ibrahim al hakim M.Ag

   Saran dan tambahan disesuaikan dengan nilai yang diberikan pada lembar validasi, namun ada lagi yakni Disempurnakan dengan menambahkan foto ilustrasi pada bagian materi.

2) Ismail M.Pd

   Memberikan saran dan tanggapan dengan komentar yakni disempurnakan dengan menyesuaikan materi dengan KMA terbaru, yakni KMA nomor 183 tahun 2019

D. Revisi Produk

Beberapa tanggapan serta komentar dari proses validasi dirinci sebagai berikut :

1. Video tentang runtuhnya abbasiyah pembantian oleh hulagu tidak perlu ditayangkan justru akan menambah munculkan rasa kebencian dan dendam.
2. Materi lebih ditonjolkan hal-hal yang dapat dijadikan ibrah dari dinasti abbasiyah, Gambar dan slide bisa divariasi

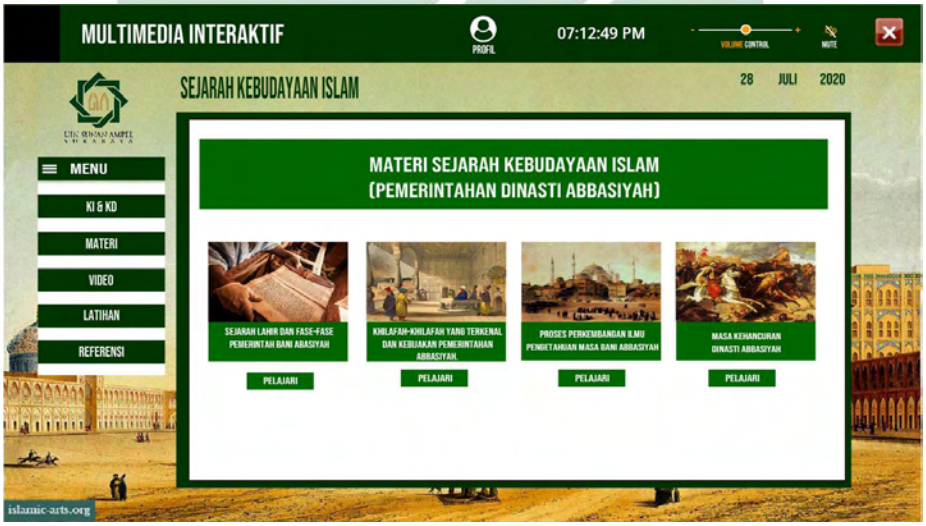
[94] Lihat tabel 3.7 halaman 84 tentang kualifikasi kriteria validitas produk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Media tidak ditampilkan melalui google drive. Banyak alat yang memudahkan aksesbilitas dari media.
4. Gunakan tulisan selain Times new roman, jika insert video, upayakan tidak hanya memanfaatkan. Video tersebut bisa jadi produk siswa.
5. Biar tidak monoton, tampilan text yang Panjang bisa diganti dengan visualisasi gambar

Dari beberapa tanggapan serta komentar dari proses uji validasi, maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan tersebut. Diantaranya adalah video tentang hulagukan tentang peperangan di hilangkan dari tampilan video pada *scene* video. Media ditampilkan dalam bentuk perangkat keras seperti flasdisk atau kaset DVD karena masih belum memungkinkan untuk terintegrasi dengan jaringan atau *mobile*.

Selanjutnya pada bagian materi, tulisan yang sebelumnya Times New Roman di ganti dengan fond yang lain yakni pengembang menggunakan fond Tahoma. Berikut contoh tampilan media setelah melalu proses revisi.



Gambar 4.4 Contoh tampilan media setelah melalui proses revisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui respon guru serta peserta didik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif SKI maka diperlukan uji coba produk. Uji coba produk media yang dilakukan peneliti di MAN 2 Kediri kelas XI adalah sebagai berikut :

1. Hasil uji coba kepada guru

   Hasil uji coba dilakukan oleh guru pemangku materi sejarah kebudayaan islam, skor yang didapat dari uji coba kepada guru adalah 78 dari total skor 85 maka prosentase yang di dapat adalah sebesar 91%. Sehingga produk media yang dikembangkan peneliti masuk dalam kategori valid.

   Rincian perhitungan perolehan prosentase validasi materi adalah sebagai berikut :

$$\boldsymbol{Prosentase} = \frac{\boldsymbol{total\ skor}}{\boldsymbol{skor\ maksimal}} \times \mathbf{100\%}$$

$$\boldsymbol{Prosentase} = \frac{\mathbf{78}}{\mathbf{85}} \times \mathbf{100\%}$$

$$\boldsymbol{prosentase} = \mathbf{91}\ \%$$

   Setelah melaksanakan uji coba produk media kepada guru, peneliti menemukan beberapa catatan yang perlu digaris bawahi diantaranya adalah media pembelajaran multimedia interaktif sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas maupun mandiri. Hal ini ditunjukkan dengan respon guru yang memberikan nilai maksimal di beberapa poin lembar validasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perolehan skor validasi dari tabel 4.8 mencapai 78 skor dari jumlah skor maksimal yakni 85, jika diprosentasikan sebesar 91 % ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut tabel perolehan kuisioner uji coba guru :

Tabel 4.8 Hasil uji coba produk media guru

Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali	Sangat baik sekali
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
Jumlah				78

2. Hasil uji coba kepada peserta didik

Skor yang didapat dari uji coba kepada peserta didik adalah 730 dari total skor 850 maka prosentase yang didapat adalah sebesar 85 %.Maka produk media yang dikembangkan peneliti masuk dalam kategori valid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau teruji dan dapat diterima. Perhitungan perolehan prosentase respon peserta didik adalah sebagai berikut :

$$\boldsymbol{Prosentase} = \frac{\boldsymbol{total\ skor}}{\boldsymbol{skor\ maksimal}} \times \mathbf{100\%}$$

$$\boldsymbol{Prosentase} = \frac{\mathbf{730}}{\mathbf{850}} \times \mathbf{100\%}$$

$$\boldsymbol{prosentase} = \mathbf{85}\ \%$$

Tabel 4.9 Hasil uji coba produk media peserta didik

No	Nama	Total Nilai
1	Achmad Dany saputra	73
2	Achmad syifaudin	72
3	Adhe bintan zahria	68
4	Alfita Nur Kumala	74
5	Amalia Nisa'ul Ulum	68
6	Ana fitria rohmatin	78
7	Andy rahmadany	72
8	Dewi maryam	75
9	Khotibul Umam	75
10	M Ilmi Annaba	75
Jumlah		730

Setelah melaksanakan uji coba produk media kepada peserta didik, peneliti menemukan beberapa catatan bahwasannya peserta didik tertarik dengan media yang terdiri dari beberapa unsur media yang berbeda, hal ini ditunjukkan dengan penilaian peserta didik pada poin pertama tentang tampilan yang disajikan multimedia menarik mendapatkan poin tertinggi dari beberapa unsur pertanyaan yang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penyajian gambar dan video yang sesuai dengan materi sehingga memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal - hal yang konkret sampai yang abstrak. Contoh materi disajikan secara kontekstual, mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan Lebih komunikatif; informasi yang disampaikan dalam bentuk gambar dan video mudah dipahami.

F. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Secara umum, hasil dari pengembangan produk multimedia interaktif sudah sesuai dengan tujuan penelitian, yakni membangun landasan pengembangan media pembelajaran serta perwujudan kedalam media. Namun, dalam proses pengembangan produk media juga memiliki keterbatasan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media hanya ditujukan pada materi SKI kelas XI dengan tema sejarah bani abbasiyah.
2. Karena keterbataan waktu proses pengembangannya hanya sampai pada tahap ujicoba terbatas saja.

G. Kekurangan dan Kelebihan Produk Akhir

Dalam pengembangan produk multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam masih terdapat beberapa kekurangan. Beberapa diantaranya adalah :

1. Multimedia interakti dalam pengembangannya menggunakan program adobe flash, masih menggunakan *action sript 2.0* yang artinya hanya dapat dioprasikan dalam perangkat komputer saja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tampilan desain masih menerapkan desain flat dan masih sedikit penggunaan animasi pada setiap *scene.*

Sementara kelebihan produk multimedia interaktif adalah :

1. Penggunaan media hanya dapat digunakan ketika user memiliki password.
2. Terdapat unsur interaktifitas didalam produk media
3. Di dalam media terdapat soal latihan dan skor dari jawaban yang benar.
4. Terdiri dari beberapa unsur media yang konvergen (audio, visual & audio visual)

H. Diskusi

1. landasan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif

Dalam pengembangan media pembelajaran ada beberapa landasan yang harus diperhatikan diantaranya adalah landasan filosofis, psikologis dan sosiologis.[95] Landasan filosofis, secara harfiah filosofis atau filsafat berarti cinta akan kebaikan (*love of wisdom).*[96] Seseorang yang berfilsafat memiliki tujuan untuk mengerti dan bijak sebagai manusia. Dalam pembelajaran pasti terjadi adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi ini sebenarnya untuk mencari makna secara bersama. Penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai kebenaran yang sudah ditentukan dan

[95] Musfiqun, *Pengembangan Media Dan Sumber Media Pembelajaran*, 52.
[96] Tim Penyusun MKD UIN Sunan Ampel Surabaya, *Pengantar Filsafat* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2013), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disepakati oleh semua orang. Ketika seorang guru memilih media yang belum sesuai dengan materi berarti media tersebut tidak baik. Artinya penggunaan media yang belum tepat belum mempertimbangkan landasan filosofis.

Landasan psikologis, secara etimologi psikologis artinya ilmu yang mempelajari tentang jiwa, baik macam-macam gejalanya prosesnya, maupun latar belakangnya.[97] Dalam satu kelas perkembangan psikologis masing – masing peserta didik akan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, perlakuan dalam interaksi antara guru dan peserta didik tidak dapat dipukul rata dan perlu disesuaikan dengan kondisi psikologis masing – masing. Terdapat dua bidang psikologis yang mendasari media pembelajaran yaitu psikologi perkembangan dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan membahas perkembangan individu sejak masa konsepsi yaitu masa pertemuan sel sperma dan sel telur sampai dewasa. Sedangkan psikologi belajar mempertimbangkan bagaimana anak belajar, motivasi belajar serta aspek lain yang diperlukan.

Selanjunya, landasan sosiologis. Penggunaan media pembelajaran tidak bisa lepas dari kondisi sosiologis peserta didik. Sebab kondisi sosiologis juga mempengaruhi respon peserta didik terhadap media yang digunakan guru. Kesesuaian media dengan kondisi sosial anak didik dapat meningkatkan, efektifitas dan efisiensi media yang digunakan. Dalam menggunakan media pembelajaran seorang guru perlu mempertimbangkan

[97] Ahmadi and Supriyono, *Psikologi Belajar*, 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

latar belakang sosial anak didik , sebab jika media yang digunakan tidak sesuai maka materi yang disampaikan tidak dapat tersampaikan dengan optimal.

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan ketiga landasan tersebut. Ketiga landasan tersebut sudah terdapat dalam asas dan prinsip pengembangan media pembelajaran. Maka dalam penerapannya, pengembangan media harus mengacu pada asas dan prinsip tersebut. Beberapa prinsip dan asas pengembangan media adalah sebagai berikut :

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik. [98]
b. Merumuskan instructional objectives secara operasional dan jelas.
c. Merumuskan materi pembelajaran secara rinci.
d. Membuat alat ukur yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan.
e. Mengadakan evaluasi tes dan revisi.
f. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen. [99]
g. Bersifat interaktif.
h. Bersifat mandiri.

Perwujudan prinsip dan asas dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan tabel 4.1.[100] Edgar Dale menyatakan bahwasannya pengetahuan akan semakin abstrak apabila pembelajaran hanya

[98] Asnawir and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 136.
[99] Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 116–117.
[100] Lihat tabel halaman 86 perwujudan asas-asas pengembangan media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disampaikan melalui bahasa verbal.[101] Maka dari itu dalam setiap pembelajaran diusahakan agar pengalaman peserta didik dihadirkan dalam kondisi sebenarnya. Guru dapat menggunakan film, gambar maupun video untuk memangkas pembelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari apa yang dilihat dan 30 % dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat didengar dan dilakukan sekaligus.[102]

Pendekatan *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini, diaplikasikan dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Sesuai dengan asumsi yang mendasarinya, pengetahuan bukan hanya informasi yang diberikan guru, akan tetapi proses menemukan dan membangun / mengkontruksi pengetahuan itu sendiri. Guru perlu memandang peserta didik sebagai subjek belajar dengan segala keunikanya.

CTL sebagai pendekatan pembelajaran memiliki 7 (tujuh) komponen/ asas. Komponen/ asas ini yang mendasari proses pelaksanaan pembelajaran CTL yaitu kontruktivisme membangun dan menyusun pemikiran peserta didik dalam ranah kognitif dengan cara menemukan sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya berdasarkan pengalaman. Menemukan *(inquiry)* berfikir yang sistematis dengan mencari dan menemukan dalam proses

[101] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 169.
[102] Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran., bertanya (*Quistioning),* pemodelan (*modeling)* memberikan contoh yang nyata yang dapat ditiru oleh peserta didik*,* refleksi *(reflection)* mengingat kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilalui kemudian ditafsirkan secara langsung pada saat itu dan penilaian nyata *(authentic assessment).*[103] Perwujudan pendekatan *contextual teaching and learning* ada pada tabel 4.2.[104]

2. Respon Guru dan peserta didik terhadap produk multimedia interaktif

Respon Guru dan peserta didik terhadap produk multimedia interaktif SKI cukup tinggi dengan prosentase 91% dan 85% hal ini menunjukkan bahwasannya media pembelajaran tersebut diterima dengan baik dalam proses pembelajaran. Dalam angket penilaian yang disusun oleh peneliti dengan poin-poin pada aspek tampilan, isi dan kebahasan. Aspek isi memiliki nilai paling tinggi disusul kebahasan dan tampilan. Di dalam aspek isi terdiri dari poin tentang mudah dipahami, kejelasan materi dan contoh.

Sejalan dengan penerapan pendekatan CTL bahwasannya dalam proses pembelajaran poin utama adalah menekankan kepada proses keterlibatan siswa dalam menemukan materi, artinya proses pembelajaran diorientasikan kepada proses pengalaman secara langsung. Proses pembelajaran kontekstual tidak mengharapkan agar peserta didik hanya berperan sebagai si penerima pelajaran, melainkan peserta didik lebih didorong kepada proses pencarian dan penemuan masalah sendiri dalam materi pembelajaran.

---

[103] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 264.
[104] Lihat tabel halaman 90 tentang Pengaplikasian pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peserta didik dituntut untuk menemukan hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata peserta didik. Hal ini sangatlah penting, sebab peserta didik akan lebih interelasi materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata. Materi pembelajaran bukan hanya bermakna secara fungsional tetapi materi pembelajaran yang dipelajari akan tertanam erat dalam memori jangka panjang sehingga sulit untuk dilupakan.

Peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata, bukan hanya mengharapkan peserta didik hanya bisa paham akan materi yang dipelajari, akan tetapi bagaimana menjadikan materi pelajaran itu dapat mewarnai prilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNANYA

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan melalui studi literatur, pengelolahan dan analisis data yang dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Landasan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif adalah mengacu pada landasan psikologis, filosofis, dan sosiologis media pembelajaran. Dari ketiga landasan tersebut melahirkan asas dan prinsip pengembangan media yakni sebagai berikut :
   a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik
   b. Merumuskan instructional objectives secara operasional dan jelas
   c. Merumuskan materi pembelajaran secara rinci
   d. Membuat alat ukur yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan
   e. Mengadakan evaluasi tes dan revisi
   f. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen
   g. Bersifat interaktif
   h. Bersifat mandiri

Dalam pengembangannya media pembelajaran multimedia interaktif disesuaikan dengan pendekatan *Contextual teaching and Learning.* Pengaplikasian pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada multimedia interaktif sejarah kebudayaan islam adalah sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO	PENDEKATAN CTL PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM	Pengaplikasian
1	Kontruktivisme	Media pembelajaran didesain agar peserta didik dapat membangun dan menyusun pemikiran dengan cara menemukan sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya berdasarkan pengalaman. Peserta didik dapat mengeksplor sendiri materi-materi yang sudah tersedia pada media pembelajaran.
2	Menemukan *(inquiry)*	Di dalam media terdapat menu latihan atau evaluasi dan skor maksimal jawaban akan didapat, ketika dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Dengan mencari dan menemukan sendiri permasalahan yang ada, maka peserta didik akan belajar menggunakan ketrampilan berfikir kritis.
3	Bertanya (*Questioning)*	Media dapat digunakan sewaktu-waktu, tetapi ketika peserta didik tidak paham maka dapat ditanyakan secara langsung ketika pembelajaran didalam kelas.
4	Masyarakat Belajar (Learning Community)	Konsep masyarakat belajar dalam CTL menyarankan agar hasil dari pembelajaran diperoleh dari komunikasi dua arah artinya, informasi dalam pembelajaran tidak hanya datang dari guru melainkan dua kelompok atau lebih peserta didik dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		bekerjasama dalam memecahkan permasalahan yang didapat dalam menggunakan media pembelajaran.
5	Pemodelan (modeling)	Proses pembelajaran adalah memberikan contoh yang nyata yang dapat ditiru oleh peserta didik. Didalam materi pembelajaran terdapat poin-poin penting dari materi pembelajaran seperti ibrah, hikmah beserta nilai-nilai karakter yang dapat dipelajari
6	Refleksi (reflection)	Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL, guru pada saat proses pembelajaran berlangsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat kembali materi yang sudah diajarkan dan dipejari. Kemudian, peserta didik menyimpulkan sendiri sesuai dengan pengalaman belajar yang sudah dilaluinya secara bebas.
7	Penilaian Nyata (Authentic Assesment)	Menu latihan yang terdapat dalam media dapat dijadikan tolak ukur seberapa paham peserta didik paham terhadap materi yang ada dalam media pembelajaran

2. Respon Guru dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif SKI adalah sebagai berikut :
   a. Respon dari penggunaan multimedia interaktif, guru memberikan nilai yang positif dengan prosentase 91%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Respon dari penggunaan multimedia interaktif, peserta didik memberikan nilai yang positif dengan prosentase 85 %

Dari prosentase diatas menunjukkan bahwasannya media mendapat respon yang baik oleh guru dan peserta didik, sehingga media pembelajaran multimedia interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan
   a. Peserta didik sebaiknya menggunakan produk media setelah menerima penjelasan atau proses diskusi dengan guru mata pelajaran SKI.
   b. Media multimedia interaktif SKI sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya media pembelajaran SKI dapat juga dikombinasikan dengan beberapa produk media yang lain.
2. Saran pengembangan produk media

   Media pembelajaran multimedia interaktif SKI dalam pengembangannya masih menggunakan *action script* 2.0 sehingga hanya dapat dioprasikan menggunakan perangkat komputer saja. Harapannya agar kelak dapat di *upgrade* ke *action script* 3.0 agar dapat dioprasikan menggunakan perangkat *handphone.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Agus Maimun, Abdul Muksti Basir, and Hasanudin. *Profil Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Umum Tingkat Dasar*. Jakarta: Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam Direktorat Madrasah Dan Pendidikan Umum Proyek Pemberdayaan Kelembagaan Dan Ketatalaksanaan Pada Madrasah Dan PAI Pada Sekolah Umum Tingkat Dasar, 2003.

Ahmadi, Abu, and Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.

Ali Anwar Yusuf. *Studi Agama Islam*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2003.

Asnawir, and Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.

Badar, Trianto Ibnu. *Mendesain Model Pembelajaran Inivatif, Progressife, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana, 2014.

Betwan. "Pentingnya Evaluasi Afektif Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah." *Al-Fikri : Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 2 No. 1 (February 1, 2019): 45–60.

Dewi Salma Prawiradilaga. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009.

DIY, KEMENAG KANWIL. "Tahun Pelajaran 2020/2021, Madrasah Gunakan Kurikulum PAI Baru." Accessed July 11, 2020. https://diy.kemenag.go.id/7168-tahun-pelajaran-20202021-madrasah-gunakan-kurikulum-pai-baru.html.

Hakim, Lukmanul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 2009.

Hanafi. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Islam Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2012.

Hardianto. "Media Pmbelajaran dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 3, no. 1 (June 2011): 20.

Hasibuan, Idrus. "Model Pembelajara Contextual and Teaching Learning." *Logaritma* Vol. II No. 01 (January 2014).

Hasibuan, Wilda Fasim, and Riau Kepulauan. *Problematika Teacher-Centre Learning: Studi Terhadap Institusi Pendidikan Di Indonesia*, 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hidayat, Muhtar S. "Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran." *Insania* Vol 17 (August 2012): 17.

Isran Rasyid. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom* Vol. VII, No. 1 (June 2018): 91–96.

Kuntowijaya. *Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bintang Budaya, 1995.

M. Basri, and Sumargono. *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018.

Mahnun, Oleh Nunu. "(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)" 37, no. 1 (2012): 9.

Mailani, Ikrima. "Implementasi Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning dalam Pendidikan Agama Islam" 1, no. 1 (2019): 10.

Mudlofir, Ali. *Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Munir. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Musfiqun. *Pengembangan Media Dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012.

Nopriyanti, and Putu Sudira. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi* Vol. 5 No 2 (2015).

Nurhayati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Flash Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Respirasi Manusia." Tesis, Universitas Lampung, 2017.

Prawiradilaga, Dewi Salma. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2012.

Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.

Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers, 2012.

Sadirman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sahimin, Wahyuddin Nur Nasution, and Edi Sahputra. "Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo." ***Edu Riligia*** **Vol. 1, No 2 (June 2017): 152–164.**

Setyosari, Punaji. ***Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*****. Jakarta: Kencana, 2013.**

Sri Rezeki. "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Inver." ***Jurnal Pendidikan Tambsuai*** **Vol. 2 No. 4 (2018).**

Subkhan, Edi. ***Sejarah Dan Paradigma Teknologi Pendidikan Untuk Perubahan Sosial*****. Jakarta: Kencana, 2016.**

Sugiyono. ***Metode Penelitian Dan Pengembangan*****. 4th ed. Bandung: Alfabeta, 2019.**

———. ***Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*****. Bandung: Alfabeta, 2012.**

Syaifudin, Mokhamad. "Making the Most of Video Sharing Websites: An Indonesian Scenario." ***CALL-EJ Online*** **Vol. 11, No 2 (February 2010).**

Tarigan, Darmawaty, and Sahat Siagian. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi." ***Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam pendidikan*** **Vol. 2 No. 2 (December 2015): 187–200.**

Tim Penyusun MKD UIN Sunan Ampel Surabaya. ***Pengantar Filsafat*****. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2013.**

———. ***Pengantar Studi Islam*****. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2013.**

Trianto. ***Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*****. Jakarta: Kencana, 2010.**

Widada, and Bekti Wulansari. ***Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional*****. Yogyakarta: Gava Media, 2019.**

Wina Sanjaya. ***Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*****. Jakarta: Kencana, 2014.**

Yusuf, Burhanuddin. "Pengembangan Media Belajar PAI Interaktif Berbasis Macromedia Flash Di Kelas XI SMK Kartika 1 Surabaya." Tesis, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Zuhraini. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

"Arti Kata Interaktif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Accessed March 23, 2020. https://kbbi.web.id/interaktif.

"Budaya." *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, March 20, 2020. Accessed April 1, 2020. https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Budaya&oldid=16725715.

"Technology - Wikipedia." Accessed March 5, 2020. https://en.wikipedia.org/wiki/Technology.

"Technology Dictionary Definition | Technology Defined." Accessed March 5, 2020. https://www.yourdictionary.com/technology.

***Uji Validitas Dan Reliabilitas Data Kuesioner*, n.d. Accessed June 1, 2020. https://www.youtube.com/watch?v=0BRU7EkABhQ&feature=youtu.be.**

"UU No.20 Thn 2003 - Sistem Pendidikan Nasional." Accessed November 22, 2019. http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_20_03.htm.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id