

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HIKAYAAT BERBASIS
WEB APPLICATION PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PESERTA DIDIK DI MTSN 1 SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

FINA ARRIZKA AYUNINGTYAS

NIM: D91219113



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MARET 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FINA ARRIZKA AYUNINGTYAS
NIM : D91219113
Fakultas/Prodi : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HIKAYAAT
BERBASIS WEB APPLICATION PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI MTSN 1 SIDOARJO

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Sidoarjo, 17 Maret 2023


Fina Arrizka Ayuningtyas

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **FINA ARRIZKA AYUNINGTYAS**

NIM : **D91219113**

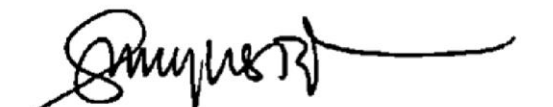
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HIKAYAAT
BERBASIS *WEB APPLICATION* PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI MTSN 1 SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 14 Maret 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag

NIP. 196403121995031001



Dr. Phil. Khoirun Niam, S.Ag

NIP. 197007251996031004

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Fina Arrizka Ayuningtyas ini telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi

Surabaya, 31 Maret 2023

Mengesahkan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag
NIP. 196912121993031003

Penguji II,

Dr. H. Achmad Zaini, MA
NIP. 197005121995031002

Penguji III,

Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag.
NIP. 196403121995031001

Penguji IV,

Dr. Phil. Khoirun Niam
NIP. 197007251996031004

ABSTRAK

Fina Arrizka Ayuningtyas, D91219113, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Hikayaat Berbasis *Web Application* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik di MTsN 1 Sidoarjo

Pesatnya arus pertukaran informasi, Daryanto mengungkapkan bahwasannya pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan tatap muka antara pengajar dan pelajar sudah tidak efektif di zaman sekarang. Namun berdasarkan survey PUSTEKKOM, 60% guru di Indonesia masih gagap akan teknologi. Penggunaan pembelajaran konvensional dan buku cetak yang tidak berwarna di lokasi penelitian membuat peserta didik tidak semangat untuk belajar dan menyebabkan kurang terserapnya materi pembelajaran, sehingga berujung pada kurangnya pemahaman pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mencoba membawa warna baru dengan menerapkan media pembelajaran Hikayat berbasis *web application*. Dengan menggunakannya, peneliti berharap dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mendesain media pembelajaran. Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan prosedur ADDIE. Meningkatnya nilai rerata dan persentase ketuntasan peserta didik merupakan bukti nyata keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman. Hasil validasi dan *feedback* dari peserta didik masing-masing termasuk dalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Web Application* Pemahaman, Sejarah Kebudayaan Islam

ABSTRACT

Fina Arrizka Ayuningtyas, D91219113, 2023. Development Learning Media Hikayaat based on Web Application in Islamic Cultural History Subject due to Increase Student's Understanding at MTsN 1 Sidoarjo

The rapid flow of information exchange, Daryanto revealed that conventional learning, which only relies on face-to-face contact between teachers and students, is no longer effective today. However, based on a PUSTEKKOM survey, 60% of teachers in Indonesia still have issues with being technologically backward. Using conventional learning and colourless printed books at the research location discouraged students from learning. It led to a lack of absorption of learning material, which led to a lack of understanding among students. Therefore, researchers are trying to bring a new colour by applying web application-based Hikayat learning media. Using it, researchers hope to increase students' understanding and teachers' abilities in using technology and designing instructional media. This study uses the research and development method with the ADDIE procedure. Increasing the average value and percentage of students' completeness is evidence of the successful use of learning media in increasing understanding. The results of the validation and feedback from each student are included in the practical criteria and can be used without revision.

Keywords: Development, Learning Media, *Web Application* Understanding, Islamic Cultural History.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PERNYATAAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	7
E. Pentingnya Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	8
G. Definisi Istilah	9
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
B. Hikayat	20
C. Web Application	24
D. Pemahaman	25
E. Sejarah Kebudayaan Islam	30

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator Pemahaman Menurut Kuswara	27
3.1 Para Ahli Validator	44
3.2 Aspek Penilaian Validator Ahli	49
3.3 Skor Skala Likert	51
3.4 Kriteria Tingkat Kevalidan	52
3.5 Skor Skala Guttman	53
3.6 Kriteria Tingkat Kepraktisan	54
4.1 Proses Pengembangan	58
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	59
4.3 Hasil Validasi Ahli Media	59
4.4 Hasil Validasi Ahli Pengguna.....	60
4.5 Hasil Angket Respons Peserta Didik	61
4.6 Hasil Tes Kelas Kontrol.....	63
4.7 Hasil Tes Kelas Eksperimen	65
4.8 Kriteria dan Keputusan Uji Ahli Materi	75
4.9 Kriteria dan Keputusan Uji Ahli Media.....	76
4.10 Kriteria dan Keputusan Uji Ahli Pengguna	77
4.11 Kriteria dan Keputusan Uji Respons Peserta Didik.....	78
4.12 Perbandingan Hasil Tes Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	78
4.13 Revisi Produk.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE	42
4.1. Hasil Angket Kesulitan SKI	68
4.2 Hasil Angket Buku Cetak	69
4.3 Hasil Angket Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran.....	69
4.4 Hasil Angket Kepemilikan Gawai	70
4.5 Hasil Angket Keinginan Pembelajaran Peserta Didik.....	71
4.6 Hasil Angket Kesenangan Belajar menggunakan Teknologi	701
4.7 Desain Flashcard dan Latihan Soal.....	72
4.8 Desain PowerPoint dan MindMapping.....	72
4.9 Desain Final Flashcard dan Latihan Soal	74
4.10 Desain Final PowerPoint dan MindMap.....	73

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Kartu Konsultasi Skripsi.....	95
2 Surat Keterangan Penelitian	96
3 Wawancara Founder Media Pembelajaran Hikayaat.....	101
4 Hasil Validasi dan Biografi Ahli Materi.....	105
5 Hasil Validasi dan Biografi Ahli Media	108
6 Hasil Validasi dan Biografi Ahli Pengguna.....	111
7 Angket Kondisi Peserta Didik	114
8 Angket Respons Peserta Didik	115
9 Soal Tes	116
10 Dokumentasi Penelitian	117

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian etimologi pendidikan dapat ditelusuri pada kata *paedagogi*. Kata *paedagogi* merupakan Bahasa Yunani yang terdiri dari *paes* yang memiliki arti anak dan *agogos* yang memiliki arti memimpin. Jadi, *pedagogi* diartikan sebagai pengajaran atau pembimbingan kepada anak. Kata “mendidik” dalam bahasa Inggris mengacu pada proses peningkatan moral dan perkembangan intelektual. Pendidikan berasal dari kata didik yang artinya memberikan pengetahuan (ajaran, pimpinan) dalam arti akhlak dan kecerdasan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).¹ Inferensi dari kalimat-kalimat sebelumnya adalah pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan kepada anak yang meliputi intelektual dan spiritual.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengungkapkan bahwa “pendidikan adalah kegiatan yang disengaja dan direncanakan”.² Ungkapan ini mengisyaratkan bahwa proses pendidikan di sekolah dilakukan dengan sengaja bukan secara asal-asalan. Dengan demikian, proses pendidikan memiliki sebuah tujuan yang dapat diwujudkan dengan usaha guru dan peserta didik. Pendidikan tidak sekadar mencapai hasil belajar saja, melainkan juga bagaimana proses belajar yang dilalui oleh peserta didik. Hal terpenting dari sebuah proses pembelajaran adalah pemahaman peserta didik.³

Pemahaman bersumber dari kata paham yang kemudian diberi imbuhan pe-an. Berdasar pada KBBI, paham merupakan suatu hal yang dipahami dan dimengerti dengan benar.⁴ Pemahaman merupakan

¹ Rahmat Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, Dan Aplikasinya* (Surabaya: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 23.

² *Undang-Undang Republik Indonesia 1945 No. 20 Tahun 2003*.

³ Ifan Junaedi, “Proses Pembelajaran yang Efektif,” *JISAMAR: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting, and Research* 3, no. 2 (May 2019): 19.

⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring - Arti Kata Paham,” accessed November 16, 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/paham>.

kemampuan memahami konsep dari suatu masalah atau fakta. Memahami bukan hanya menghafal secara verbal saja, namun juga dapat memahami konsep, sehingga peserta didik dapat mempersiapkan, menampilkan, mengatur, mengubah, menginterpretasikan, menerangkan, mendemostrasikan, membedakan, menyontohkan, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.⁵ Peserta didik dapat dikatakan paham jika dapat memberikan penjelasan atau uraian menggunakan bahasanya sendiri, sebagaimana pengertian yang disampaikan oleh Bloom bahwasannya pemahaman merupakan kapabilitas menginterpretasi atau mengulang informasi dengan bahasanya sendiri.⁶

Ada beberapa hal yang dapat memengaruhi pemahaman peserta didik, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Kehidupan yang beriringan dengan pesatnya perkembangan teknologi tentu dapat sangat membantu dalam menunjang pembelajaran, termasuk dalam pembuatan media pembelajaran. Pada kondisi sekarang, guru tidak perlu repot membuat media pembelajaran secara manual. Sudah banyak sekali *platform* di internet yang menyediakan bahan media pembelajaran. Kalaupun guru ingin lebih leluasa mengkreasiannya, sudah ada teknologi digital yang sangat *user-friendly* untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan. Dengan begitu guru dapat menghemat waktu kerjanya dan mengalokasikan untuk kegiatan lainnya.

Penggunaan media pembelajaran dapat sebagai sarana memperjelas penyajian pesan, menanggulangi keterbatasan ruang waktu serta daya indra, menambah antusiasme dalam belajar, dan lain-lain.⁷ Media pembelajaran dapat dikategorisasikan menjadi beberapa jenis, yakni (1) grafis, (2) tiga dimensi (3) proyeksi, (4) audio atau radio, (5) video dan televisi, (6) multimedia, dan (7) E-learning.⁸ Dewasa ini, media pembelajaran yang

⁵ Emi Lilawati, M. Alvian Eko F., and M. Aliyul Wafa, "Strategi Pembelajaran Murder untuk Meningkatkan Pemahaman Materi PAI di SMK TI Bahrul Ulum Jombang," *Dinamika* 6, no. 2 (December 2021): 75.

⁶ Djali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 77.

⁷ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 69.

⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 76.

pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Dalam membuat media pembelajaran *e-learning*, guru dapat memanfaatkan beberapa laman, seperti canva, powtoon, wordwall, nearpod, dan lain sejenisnya.

Menurut Daryanto, pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan tatap muka antara pengajar dan pelajar sudah tidak efektif di zaman sekarang. Sebab, di zaman sekarang ini pertukaran informasi dapat dilakukan dengan instan dan cepat. Dengan pembelajaran konvensional, pengajar dan pelajar wajib ada di tempat dan waktu yang sama. Namun, pembelajaran menggunakan internet bisa digunakan di tempat dan waktu yang berbeda. Pelajar dapat memutar kembali penjelasan dari pengajar jika dirasa perlu. Oleh karena itu, Daryanto sungguh menyayangkan jika masih ada yang menggunakan metode konvensional di era perkembangan teknologi yang begitu cepat.¹²

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Izza, selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 1 Sidoarjo kelas tujuh, beliau menuturkan bahwa dalam pembelajarannya masih menggunakan media pembelajaran PowerPoint. Saat proses pembelajaran di kelas, beliau menggunakan metode ceramah dan metode diskusi. Kadangkala, beliau juga menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca mandiri buku pegangan yang ada. Selama beliau mengajar, tingkat kesusahan yang dialami peserta didik dalam masing-masing bab atau materi berbeda-beda. Untuk semester dua, bab yang banyak cakupannya salah satunya adalah bab Khulafaur Rasyidin.¹³

Bersumber pada pernyataan Bu Izza, terdapat beberapa kendala pada mata pelajaran SKI yang salah satunya berasal dari peserta didik. Peserta didik malas membaca dan bosan saat pembelajaran. Beliau mengatakan salah satu faktor peserta didik malas membaca adalah buku pegangan yang hanya berisi tulisan dan minim gambar. Sekalipun jika ada gambarnya, gambar tersebut tidak berwarna melainkan hanya hitam putih saja. Bu Izza mengatasi kejadian seperti itu dengan membawa peserta

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 192.

¹³ A.I, "Wawancara Masalah Dan Potensi Lokasi Penelitian," January 10, 2023.

didiknya ke perpustakaan guna belajar mandiri dengan buku yang lebih beragam dan bebas dipilih oleh peserta didik. Namun, solusi yang diberikan oleh Bu Izza tersebut dirasa kurang efektif untuk pembelajaran. Sebab, buku yang dibaca oleh peserta didik juga terkadang tidak sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.¹⁴ Ternyata, hal tersebut berimbas pada nilai peserta didik yang kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebab kurangnya pemahaman pada masing-masing individu.

Pembelajaran di MTsN 1 Sidoarjo sudah menggunakan alat teknologi, seperti handphone dan laptop. Hal tersebut ditujukan guna menunjang pembelajaran. Peserta didik diperbolehkan untuk membawa gawai ke sekolah, namun harus dititipkan ke koperasi sekolah. Jika ada guru yang perlu menggunakan gawai untuk pembelajaran, maka guru membuat surat izin dan menyerahkannya ke penanggungjawab koperasi sekolah agar peserta didik dapat menggunakan gawainya untuk pembelajaran. Selain dengan gawai, sekolah juga memberikan fasilitas berupa wifi. Jadi, peserta didik bisa belajar melalui internet dengan baik.¹⁵

Melihat adanya kendala berupa malas membaca dan bosan saat pembelajaran yang berimbas pada pemahaman peserta didik, Bu Izza sangat sepakat dan tentunya senang jika ada pengembangan media pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran SKI. Menurutnya, zaman sudah berbeda dengan yang lalu. Inovasi-inovasi baru pun harus terus digalakkan agar tidak tertinggal oleh zaman. Dunia Pendidikan juga perlu akan inovasi-inovasi seperti ini, agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton dan guru juga bisa lebih eksplor dan berkreasi. Bu Izza juga menyambut senang akan hal tersebut, sebab menurutnya pembelajaran SKI ini banyak sekali yang dipelajari, namun hal yang dapat menunjangnya sangat terbatas. Buku pegangan dirasa belum dapat menunjang pembelajaran, sebab banyaknya tulisan dan sedikitnya gambar sehingga terkesan membosankan bagi peserta didik.¹⁶

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

Peneliti tertarik untuk melakukan kajian dan pengembangan pada mata pelajaran SKI dengan melihat beberapa masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada penelitian ini berfokus pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap sebuah materi. Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik, peneliti menggunakan media pembelajaran Hikayaat dalam penelitiannya. Judul skripsi dalam pembahasan ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Hikayaat Berbasis *Web Application* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik di MTsN 1 Sidoarjo”.

B. Rumusan Masalah

Bersandarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti menggagaskan rumusan masalah seperti berikut:

1. Bagaimana desain visualisasi pengembangan media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application*?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application*?
3. Bagaimana hasil penggunaan media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application* terhadap pemahaman peserta didik MTsN 1 Sidoarjo?
4. Bagaimana predikat dan kriteria kelayakan dari para ahli terkait media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application*?

C. Tujuan Pengembangan

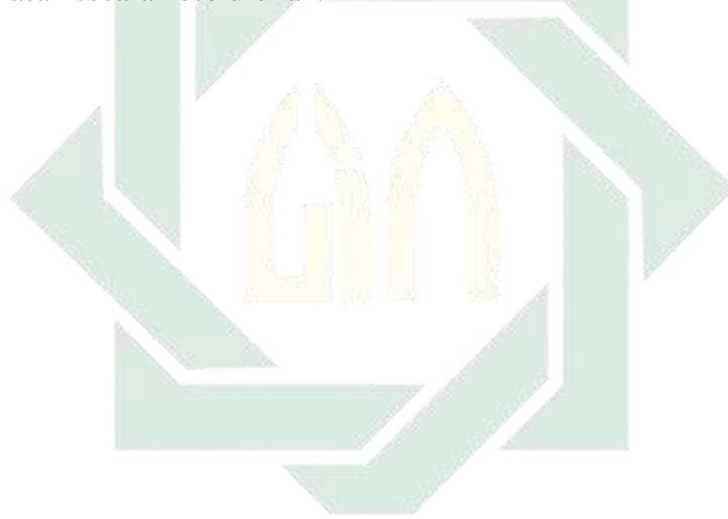
Dari rumusan penelitian yang telah dijelaskan, dapat diperoleh tujuan dari penelitian pengembangan adalah seperti berikut :

1. Untuk mengetahui desain visualisasi pengembangan media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application*.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application*.

dari masing-masing tahapan, hasil validasi para ahli, hasil pre-test dan post-test, dan hasil respons peserta didik terhadap media pembelajaran Hikayat berbasis *web application*.

Bab lima yakni penutup. Pada bagian ini berisi simpulan tentang produk dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

Pada bagian II memuat prosedur pengembangan, produk yang dikembangkan, dan spesifikasi produk yang dikembangkan. Pada bagian produk yang dikembangkan ditampilkan seluruhnya atau hanya garis besar pembahasan secara keseluruhan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran bersumber dari Bahasa Latin, yakni *medium*. Secara literal, *medium* dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Dengan arti yang sama, pada Bahasa Arab disebut sebagai *wasail*. *Wasail* merupakan bentuk *jama'* dari kata *wasilah* dan memiliki persamaan kata *al-wasth* yang berarti tengah. Tengah yang dimaksudkan adalah yang mengantarai dua sisi. Media dapat diartikan sebagai pengantar atau penghubung suatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya.²⁵

Menurut Gerlach, media umumnya mengacu pada manusia, benda, alat, atau kegiatan yang mendukung peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.²⁶ Oemar Hamalik mengartikan media sebagai cara untuk mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik selama proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.²⁷ Sementara itu, Mashuri mengartikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat mengantarkan materi pelajaran, menstimulasi pikiran, minat, dan perhatian peserta didik.²⁸ Jadi, dapat dipahami bahwa media merupakan sesuatu yang dapat berupa orang, bahan, peralatan, kegiatan, atau selainnya yang bisa dimanfaatkan sebagai perantara saat pembelajaran, sehingga komunikasi guru dan peserta didik menjadi lebih efektif.

Pembelajaran sendiri menurut Lefrancois merupakan situasi belajar yang memudahkan peserta didik menyimpan (mengingat) informasi, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut Miarso,

²⁵ Muh. Arif and Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Solok: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020), 1.

²⁶ Ibid., 3.

²⁷ Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 24.

²⁸ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 4.

pembelajaran adalah upaya disengaja yang memiliki tujuan dan terkendali agar orang lain belajar sehingga terdapat perubahan yang relatif menetap pada diri orang tersebut. Syaifuddin memaknai pembelajaran sebagai usaha mengatur lingkungan belajar dengan memanfaatkan media dan sumber pendukung tertentu, sehingga peserta didik berpotensi untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar.²⁹ Sehingga, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan usaha disengaja menciptakan situasi belajar yang memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan memakai media atau sumber pendukung tertentu.

Dari beberapa pengertian sebelumnya, dapat diperoleh konklusi bahwasannya media pembelajaran adalah sesuatu dengan fungsi sebagai penghubung peyampaian pesan (materi pembelajaran) dari guru kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu yang berguna untuk memahamkan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentu didasarkan pada beberapa fungsi yang dimilikinya, diantara fungsi tersebut adalah:

a. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sesuatu tersebut bisa dirupakan sebagai media pembelajaran, benda, fakta, ide, orang, maupun yang sejenisnya. Sumber belajar memiliki peran yang sangat krusial, sebab apabila dapat menentukan sumber belajar yang tepat maka akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.³⁰

Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat menyuguhkan pengalaman belajar yang berbeda kepada peserta

²⁹ Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Klaten: Lakeisha, 2019), 5.

³⁰ Samsinar S., "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (December 2019): 196.

didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar yang kemudian akan berdampak pada pemahaman dan hasil belajar yang baik.³¹

b. Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif yang berarti media dapat menampilkan atau menghadirkan benda atau peristiwa yang tidak dapat terjangkau pada saat pembelajaran. Media dapat memberikan fungsi tersebut karena media memiliki kemampuan untuk mengatasi batas ruang, waktu, dan keterbatasan indrawi. Sehingga, guru dapat menampilkan peristiwa-peristiwa peperangan, proses haji di baitullah, dan lain sebagainya melalui penggunaan media.³²

c. Psikologis

Ditinjau dari fungsi psikologisnya, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi lagi, yakni: ³³

- 1) Fungsi atensi, maksudnya media pembelajaran berfungsi sebagai penarik perhatian peserta didik terhadap materi ajar.
- 2) Fungsi afektif, maksudnya media pembelajaran berfungsi sebagai penggugah perasaan, emosi, mempengaruhi tingkat penerimaan dan penolakan peserta didik terhadap sesuatu.
- 3) Fungsi kognitif, maksudnya melalui media pembelajaran peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar dan pengetahuan baru dalam bentuk representasi objek-objek.
- 4) Fungsi psikomotorik, maksudnya media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik menguasai keterampilan motoric yang dimilikinya.

³¹ Ibid., 197.

³² Arif and Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 8.

³³ Ibid., 9–11.

- 5) Fungsi imajinatif, maksudnya media pembelajaran berfungsi mengaktifkan dan meningkatkan daya imajinasi peserta didik.
- 6) Fungsi motivasi, maksudnya media pembelajaran berfungsi sebagai pembangkit ketertarikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik tidak mengalami rasa tertekan serta bosan pada proses pembelajaran.

d. Sosio-Kultural

Fungsi ini hadir guna mengatasi hambatan antar peserta didik. Peserta didik yang heterogen kadangkala menjadi hambatan guru pada saat pembelajaran. Hambatan ini dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran, sebab media pembelajaran memiliki kemampuan memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, serta persepsi.³⁴

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, media pembelajaran terbagi atas tujuh bagian, yakni:³⁵

- a. Media audio visual yang dapat bergerak, seperti film, video, televisi, dll.
- b. Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti film rangkai suara, dll.
- c. Audio yang semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual yang dapat bergerak, seperti film bisu.
- e. Media visual yang tidak dapat bergerak, seperti koran, majalah, foto, dll.
- f. Media audio, seperti radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar.

³⁴ Ibid., 11.

³⁵ Ramen A. Purba et al., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 9.

Menurut Sadiman, pengelompokan media pembelajaran ditinjau berdasarkan beberapa aspek, seperti:³⁶

a. Aspek Sifat

1) Media Audio

Media yang hanya bisa didengar, seperti radio dan rekaman suara.

2) Media Visual

Media yang hanya bisa dilihat, seperti kartu, foto, gambar, lukisan, dll.

3) Media Audio-visual

Media yang dapat dilihat sekaligus didengar, seperti video, film, dll.

b. Aspek Jangkauan

1) Media dengan jangkauan yang luas dan serentak

Media yang digunakan bersifat aktual dan tidak memerlukan ruangan yang khusus, seperti radio dan televisi

2) Media dengan jangkauan yang terbatas ruang dan waktu

Contoh dari media ini adalah film, video, dan lain sebagainya.

4. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Saat memilih materi pembelajaran, ada sejumlah model yang bisa diterapkan dari perspektif pendidikan. Model SECTIONS yang ditemukan oleh Bates adalah satu diantara yang kerap digunakan saat memilih media pembelajaran. Dalam buku *Teaching in Digital Age*, Bates mengungkapkan ada delapan faktor yang harus dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran. Inisial huruf depan faktor tersebut sudah terangkum dalam nama model pemilihan (SECTIONS), namun untuk penjelasan lengkapnya adalah di bawah ini:³⁷

a. *Student* (Peserta Didik)

³⁶ Ibid., 9–10.

³⁷ Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, 16–26.

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan peserta didik dalam hal kemampuan awal, minat dan kebutuhan, daya akses, dan gaya belajar.

b. *Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)*

Kepraktisan penggunaan media pembelajaran perlu dipertimbangkan sebelum memilihnya. Semakin praktis dan efisien penggunaannya, maka akan semakin besar penerimaan peserta didik akan media tersebut. Kemudahan penggunaan dapat diukur dari bentuk fisiknya mudah untuk berpindah, tata letaknya ringkas, tampilan mudah dipahami, dan tutorial penggunaan.

c. *Cost (Biaya)*

Biaya yang perlu dipertimbangkan adalah biaya peralatan produksi media, biaya jasa pengajar dalam merancang materi pembelajaran, biaya pembelian atau pencarian bahan yang tidak melanggar hak cipta, biaya konsultasi pakar, dan biaya-biaya anggaran lainnya.

d. *Teaching and Media Selection (Relevansi dengan Pembelajaran)*

Materi pembelajaran juga merupakan salah satu yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut ditujukan agar media pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan, metode, lingkungan, dan penerapan prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Menurut Bates, ada empat prinsip yang harus diperhatikan.

- 1) Penyajian materi harus fokus pada satu ide pokok dan memiliki tampilan yang menarik.
- 2) Durasi waktu tidak terlalu lama agar peserta didik dapat istirahat. Video pembelajaran idealnya adalah 5-6 menit atau maksimal 20 menit. Jika lebih dari itu, lebih baik dibagi menjadi beberapa bagian agar lebih efektif.

3) Materi pembelajaran harus valid dan tampilannya dapat mendeskripsikan materi dengan pendekatan yang konkret dan kontekstual.

4) Kualitas gambar video dan audio pada media pembelajaran harus dapat terbaca dan terdengar dengan baik (kualitas dan resolusinya baik).

e. *Interaction* (Interaksi)

Interaksi yang baik adalah interaksi antar persona, maksudnya peserta didik dan guru sama-sama aktif. Media pembelajaran sebaiknya dipilih yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dengan sumber belajar.³⁸

f. *Organizational Issue* (Pengelolaan Masalah)

Masalah yang mungkin terjadi akibat penggunaan media perlu dipertimbangkan. Isu masalah yang dipertimbangkan dapat seperti kompetensi warga sekolah, fasilitas pendukung, dana pengembangan media, dan kreatifitas pengajar.

g. *Networking* (Media)

Jaringan merupakan fitur media digital yang berfungsi menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar. Ada beberapa *platform* yang sasaran penggunanya adalah masyarakat umum, namun ada juga yang sasaran penggunanya adalah komunitas pelajar. Guru harus memperhatikan sasaran *platform* yang digunakan. Peserta didik dapat memanfaatkannya guna mendapatkan pengalaman belajar yang baru, memperdalam pemahaman, meningkatkan hasil belajar maupun tujuan-tujuan lainnya.

h. *Security and Privacy* (Keamanan dan Privasi)

Guru harus memastikan media yang digunakannya aman dari pengaruh buruk, seperti penipuan, perundungan, pornografi, dan lain sebagainya. Guru juga harus memberikan edukasi kepada peserta didik untuk melindungi data privasi

³⁸ Ibid., 23.

dan berhati-hati dalam menggunakan nomor HP, alamat rumah, nama orang tua, dan lain-lain.

B. Hikayaat

1. Sejarah Hikayaat

Hikayaat merupakan media pembelajaran berbasis *web application* yang dikhususkan untuk mata pelajaran SKI pada jenjang *madrasah tsanawiyah* (MTs). Hikayaat dikembangkan oleh Sari Salsabila dan Khafabi Dza Gustan pada tahun 2022. Asal mula tercetus pembuatan Hikayaat adalah dikarenakan salah satu developer menemukan adanya masalah berupa nilai peserta didik pada mata pelajaran SKI di suatu MTs di Jawa Timur kurang memenuhi KKM. Saat itu developer melihat ada sebuah fenomena, yakni peserta didik sangat gemar bermain *handphone*. Sehingga, developer mencoba mencetuskan inovasi yang dapat mengatasi masalah tersebut dalam kemasan berbalut teknologi.³⁹

Pemilihan nama Hikayaat didasarkan pada Bahasa Arab, yakni bentuk *jama'* dari kata *hikayah* yang berarti cerita-cerita. Nama tersebut dipilih oleh developer karena SKI merupakan pelajaran yang mengandung kisah atau cerita di zaman dahulu. Selain itu, developer juga menyampaikan bahwasannya mata pelajaran SKI juga disampaikan dalam bentuk cerita cerita yang dibagi dalam beberapa bagian (bab). Beberapa hal tersebut yang menjadikan Hikayaat terpilih sebagai nama media pembelajaran yang dibuat oleh developer.⁴⁰

Hikayaat tercipta dari proses yang panjang dan matang. Developer melakukan observasi dan riset terlebih dahulu. Kemudian, developer melakukan rancangan kasar terkait tampilan, fitur, dsb. Pada tahap terakhir, baru lah developer dapat merealisasikan Hikayaat dalam bentuk *web application*. Pemilihan penggunaan *web application* tentu dengan beberapa pertimbangan. Salah satunya adalah laman berupa website dapat diakses tanpa melakukan instalasi terlebih dahulu. Penggunaan website dipandang lebih efisien oleh developer, karena cukup hanya

³⁹ S.S, "Wawancara Media Pembelajaran Hikayaat."

⁴⁰ Ibid.

menggunakan browser saja dan pasti semua *handphone* zaman sekarang sudah memiliki semuanya. Calon pengguna yang memiliki kendala memori penuh juga dapat menggunakannya, karena tidak perlu menambah aplikasi lagi.⁴¹

2. Fitur Hikayaat

Hikayaat memiliki beberapa fitur yang tersedia saat ini, yakni:

a. Instruksi Penggunaan Aplikasi

Instruksi penggunaan aplikasi berada di laman awal di bawah identitas akun pengguna. Instruksi diletakkan di awal laman agar pengguna dapat membaca kembali penjelasan penggunaan aplikasi dan mengenal aplikasi sebelum menggunakannya.

b. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator pencapaian kompetensi menjadikan peserta didik mengetahui materi yang sedang dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Peta Konsep (*Mind Mapping*)

Peta konsep dihadirkan pada masing-masing bab. Adanya peta konsep ini ditujukan untuk membantu peserta didik mengetahui secara global apa saja yang dipelajarinya pada bab tersebut.

d. Latihan Soal

Latihan soal dihadirkan pada masing-masing sub-bab materi. Latihan soal ditujukan agar memudahkan peserta didik dalam penguasaan materi dan memperdalam pemahaman. Latihan soal dapat dipelajari sendiri maupun tanya jawab dengan teman.

e. Rangkuman Materi

Sama halnya dengan latihan soal, rangkuman materi juga terdapat di masing-masing sub-bab materi. Fitur ini dapat membantu peserta didik untuk mengulang materi pada sub-bab materi tersebut.⁴²

3. Kelebihan dan Kekurangan Hikayaat

a. Kelebihan Hikayaat

⁴¹ Ibid.

⁴² S.S, "Wawancara Media Pembelajaran Hikayaat."

1) *Full Color*

Media pembelajaran Hikayaat memiliki kelebihan *full-color*. Dari tampilan awal, fitur, dan konten semua sudah dilengkapi paduan warna yang apik dan selaras. Hal ini ditujukan agar peserta didik tertarik, menghilangkan kebosanan dan memiliki semangat untuk belajar.

2) Mudah di Jangkau

Akses pada media ini menggunakan teknologi internet, yang artinya semua orang dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun dengan mudah. Pengguna cukup membuka *browser* pada gawai yang dimilikinya, kemudian mengetik alamat media pembelajaran, dan *log in* bagi yang sudah memiliki akun atau *sign up* untuk yang belum memiliki akun. Dengan cara yang mudah dan cukup menggunakan *browser*, pengguna dapat mengakses media pembelajaran Hikayaat.

3) Ekonomis

Penggunaan media ini dirasa sangat ekonomis, sebab dapat diakses hanya dengan internet. Pengguna hanya menyiapkan gawai dan jaringan internet. Pengguna tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk mengakses, sebab Hikayaat tidak menyediakan paket berbayar.⁴³

b. Kekurangan Hikayaat

1) Sedikitnya pilihan yang ada

Hikayaat memiliki kekurangan dalam minimnya pilihan yang ada di dalamnya, seperti konten dan pilihan sekolah saat mendaftar. Media ini termasuk media yang baru, sehingga konten-konten yang ada dalamnya belum diperbaharui secara signifikan. Pilihan yang terbatas saat mendaftar dapat diatasi dengan memilih list sekolah secara bebas berdasarkan list yang ada, karena untuk saat ini hal tersebut tidak mempengaruhi dalam penggunaan media.

2) Kurang optimal jika digunakan di laptop

⁴³ Ibid.

Hal ini disebabkan karena sasaran utama penggunaannya adalah melalui *handphone*, sehingga jika menggunakan laptop ukuran layar *browser* harus diperkecil hingga menyerupai ukuran *handphone*. Untuk saat ini hanya ada peringatan untuk hal tersebut, namun tidak menutup kemungkinan akan ada perbaikan di esok hari.

3) Menggunakan koneksi internet

Penggunaan media pembelajaran Hikayaat masih belum dapat digunakan secara *offline*, sehingga penggunanya harus terhubung dengan internet terlebih dahulu.⁴⁴

Di masa mendatang, *developer* sangat ingin melakukan pembaharuan-pembaharuan yang *up to date* secara keseluruhan. Beliau berharap Hikayaat dapat berkembang seperti *platform* Ruangguru yang dapat digunakan oleh umum. *Developer* menyayangkan akan sedikitnya *platform* yang dikembangkan di ranah keislaman, terlebih pada ranah SKI. Oleh karena itu, *developer* sangat ingin menjadikan Hikayaat sebagai *platform* yang dapat diakses oleh banyak orang secara berkepanjangan.⁴⁵

4. Langkah-Langkah Penggunaan Hikayaat

Dalam menggunakan Hikayaat, para pengguna baru dapat melakukan langkah-langkah seperti di bawah ini:⁴⁶

- a. Pertama, buka url media pembelajaran melalui *browser*. Buka *browser* lalu masuk pada url media pembelajaran Hikayaat, yakni www.hikayaat.web.app
- b. Kedua, buat akun. Hal ini harus dilakukan jika merupakan pengguna baru, namun jika sudah memiliki akun dapat langsung menuju tahapan yang ke-empat yakni masuk (*sign-in*). Klik 'create account!' di bagian bawah tombol *sign-in*.
- c. Ketiga, isi data yang tertera lalu klik 'register'

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ Ibid.

d. Keempat, pilih kelas yang ingin diakses pada halaman *home page*.

e. Kelima, pilih materi yang ingin diakses.

Sedangkan untuk pengguna yang sudah memiliki akun, langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:⁴⁷

a. Pertama, buka url media pembelajaran melalui browser. Buka browser lalu masuk pada url media pembelajaran Hikayaat, yakni www.hikayaat.web.app

b. Kedua, isikan identitas data seperti email dan password yang didaftarkan saat *register*

c. Keempat, pilih kelas yang ingin diakses pada halaman *home page*.

d. Kelima, pilih materi yang ingin diakses.

C. Web Application

1. Pengertian Web Application

Web application merupakan sebuah program yang menggunakan *web browser* dan teknologi web. Aplikasi berbasis web memungkinkan pengguna dan pemilik website berinteraksi menggunakan *form online*, kolom komentar, konten sistem manajemen, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan informasi, aplikasi web menggunakan kombinasi *server-side script* seperti PHP, sedangkan untuk menyampaikan informasi kepada pengguna dapat menggunakan *client-side script* seperti JavaScript dan HTML. Aplikasi web memungkinkan penggunaannya untuk menggunakan pada perangkat yang berbeda dan lokasi yang berbeda.⁴⁸

Web atau *website* merupakan himpunan beberapa halaman situs yang terpusat dalam sebuah *domain* atau *subdomain* yang ada di *world wide web (WWW)* pada internet. Menurut Yuhefizar, *web* atau *website* adalah keseluruhan halaman web yang mengandung informasi. Dijelaskan lebih lanjut oleh Roni Abdullah bahwasannya informasi

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Mohammad Suryawinata, *Buku Ajar Pengembangan Aplikasi Berbasis Web* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 10.

tersebut berupa data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi yang dapat diakses dengan koneksi internet.⁴⁹

Web atau *website* bisa diakses melalui *browser*. Menurut Abdulloh, *web browser* merupakan program yang berfungsi untuk menampilkan hasil *website* yang telah dibuat. Beberapa contoh *web browser* adalah Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Opera, Microsoft Edge, dan lain sebagainya. *Web browser* dapat diakses melalui berbagai jenis gawai, seperti laptop maupun *handphone* dengan syarat terhubung dengan koneksi internet.⁵⁰

2. Kelebihan dan Kekurangan *Web Application*

a. Kelebihan

- 1) Dapat digunakan pada berbagai *platform* dan sistem operasi
- 2) Semua pengguna akan menggunakan versi yang sama
- 3) Tidak memerlukan ruang memori lebih untuk melakukan pengunduhan
- 4) Mengurangi tingkat pembajakan perangkat lunak yang menyediakan versi berbayar
- 5) Mengurangi biaya perawatan

b. Kekurangan

- 1) Tidak dapat digunakan secara *offline* atau luar jejaring
- 2) Kecepatan akses antar pengguna berbeda-beda tergantung dari akses internet masing-masing
- 3) Terkadang ada aplikasi yang khusus dirancang untuk dapat digunakan secara optimal pada *browser* tertentu.⁵¹

D. Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman

Benyamin S. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis,

⁴⁹ Muhammad Ibnu Sa'ad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2020), 3–4.

⁵⁰ *Ibid.*, 41.

⁵¹ Suryawinata, *Buku Ajar Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*, 20–21.

dan evaluasi. Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan dalam domain kognitif. Peserta didik tidak hanya menghafal, namun juga mengerti dan memahami konsep dan fakta yang ditanyakan.⁵² Dengan begitu peserta didik dapat menyajikan, mengatur, membedakan, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.⁵³

Widiasworo mengartikan pemahaman sebagai kemampuan untuk mengasosiasikan informasi yang telah dipelajarinya menjadi satu gambaran yang utuh.⁵⁴ W.S. Wrinkel mengungkapkan bahwasannya kapasitas untuk menjelaskan tujuan dan pentingnya apa yang telah dipelajari merupakan komponen pemahaman.⁵⁵ Bloom memberikan pengertian untuk pemahaman sebagai kemampuan seseorang dalam mengerti atau memahami sesuatu untuk diketahui dan diingatnya. Sedangkan Suharsimi mendefinisikan pemahaman lebih luas lagi, yakni sebagai kemampuan seseorang untuk membedakan, memberikan contoh, menuliskan kembali, menduga, menerangkan, menggeneralisasikan, menyimpulkan, mempertahankan, memperluas, dan memperkirakan.⁵⁶ Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan yang tidak hanya sebatas menghafal secara verbal, namun juga mengerti konsep dan fakta secara mendalam.

2. Indikator Pemahaman

Terdapat indikator yang digunakan untuk mengukur dan memberikan penilaian dalam menyatakan pemahaman peserta didik. Menurut Bloom, Peserta didik dapat dikatakan paham jika dapat memberikan penjelasan atau uraian menggunakan bahasanya sendiri. Kemudian lebih diperjelas oleh Kuswana bahwasannya indikator

⁵² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 24.

⁵³ Lilawati, F., and Wafa, "Strategi Pembelajaran Murder untuk Meningkatkan Pemahaman Materi PAI di SMK TI Bahrul Ulum Jombang," 75.

⁵⁴ Erwin Widiasworo, *Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Di Luar Kelas* (Yogyakarta: Ar-Ruzza Media, 2017), 81.

⁵⁵ Lilawati, F., and Wafa, "Strategi Pembelajaran Murder untuk Meningkatkan Pemahaman Materi PAI di SMK TI Bahrul Ulum Jombang," 75.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 118.

a. Menurut Slameto

1) Faktor Internal

Keadaan jasmaniah, psikologis (meliputi intelegensi, minat, bakat, perhatian, motif, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan.

2) Faktor Eksternal

Keluarga (meliputi cara mendidik, relasi antar anggota, suasana rumah, keadaan ekonomi, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), sekolah (meliputi kurikulum, kemampuan guru, relasi guru dan peserta didik, kedisiplinan, alat pembelajaran, waktu pembelajaran, dan kondisi tempat pembelajaran), dan masyarakat (meliputi relasi peserta didik dengan masyarakat, bentuk kehidupan masyarakat, dan teman bergaul).⁵⁸

b. Menurut Muhibbin

Muhibbin mengungkapkan hal yang sama dengan Slameto, namun Muhibbin menambahkan satu faktor lagi, yakni pendekatan belajar. Faktor pendekatan belajar meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran guna membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.⁵⁹

c. Menurut Abu Ahmadi

1) Faktor Internal

Keadaan fisiologi (jasmaniah), psikologi intelektual (meliputi kecerdasan, bakat, dan prestasi), psikologi non-intelektif (meliputi sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan kemampuan penyesuaian diri), dan kematangan fisik dan psikis.

⁵⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54–72.

⁵⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (J: Remaja Rosdakarya, 2010), 129.

2) Faktor Eksternal

Keadaan sosial (meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok), budaya (meliputi adat istiadat, IPTEK, dan kesenian), lingkungan fisik (meliputi rumah, fasilitas belajar, iklim/cuaca), lingkungan spiritual dan keamanan.⁶⁰

Abu Ahmadi menggolongkan beberapa faktor tersebut menjadi tiga bagian, yakni:⁶¹

- 1) Faktor stimulus belajar yang meliputi cakupan materi pembelajaran, tingkat kesulitan materi, tugas yang diberikan, dan suasana lingkungan eksternal.
- 2) Faktor metode yang meliputi kegiatan praktik atau latihan, kegiatan *drill*, relasi saat pembelajaran, penyampaian materi secara keseluruhan atau dibagi per bagian, penggunaan indra, bimbingan dalam pembelajaran, dan kondisi intesif.
- 3) Faktor Individual yang meliputi kematangan, usia, jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, mental, kesehatan jasmani, dan motivasi.

Jika dapat disimpulkan dari pendapat ahli di atas, pemahaman dan hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh guru, keluarga, lingkungan, dan peserta didik itu sendiri. Pengemasan skenario pembelajaran, pemilihan metode, strategi, dan media, relasi dan interaksi guru dengan peserta didik, serta tugas yang diberikan berpengaruh atas keduanya. Latar belakang keluarga, seperti relasi dan interaksi antar anggota, afeksi orang tua kepada anak, ekonomi, hingga adat budaya pun turut mempengaruhi. Masyarakat sekitarnya seperti teman sebaya atau teman pergaulannya juga turut mempengaruhi pemahaman peserta didik. Faktor eksternal, seperti kesehatan dan psikologis pun turut mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar.

⁶⁰ Abu Ahmadi and Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 138.

⁶¹ *Ibid.*, 139–146.

E. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Akar kata sejarah bersumber dari bahasa Arab, yakni *syajarotun* dengan makna pohon. Maknanya dalam bahasa Indonesia meliputi silsilah, asal usul (keturunan), serta kejadian dan peristiwa yang telah terjadi. Dalam bahasa Arab, kata sejarah sepadan dengan *sirah* dan *tarikh*. *Tarikh* dapat merujuk pada berbagai situasi dan peristiwa masa lalu yang memengaruhi orang atau masyarakat, seperti bagaimana realitas alam dan manusia berubah seiring waktu. Jika *tarikh* disandingkan dengan *'ilm* akan menjadi *'ilm tarikh* yang memiliki arti membahas peristiwa, kapan atau di mana peristiwa itu terjadi, dan sebab terjadinya peristiwa tersebut.⁶²

Menurut keputusan menteri agama, SKI adalah catatan perkembangan perjalanan hidup manusia membangun peradaban dari masa ke masa. SKI diajarkan pada tingkat *Madrasah Ibtidaiyah* (MI) hingga *Madrasah Aliyah* (MA) dengan cakupan materi serta tujuan yang berbeda-beda pada tiap tingkat jenjangnya. Pada pembelajaran SKI, kemampuan yang ditekankan adalah kemampuan mengambil hikmah dari masa lalu sehingga dapat digunakan untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan yang meliputi fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, seni, dan selainnya di masa sekarang maupun di masa depan.⁶³

2. Pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Muhibbin, pendekatan belajar salah satunya melalui penggunaan metode pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi pemahaman peserta didik. Beberapa metode yang digunakan dalam penyampaian materi SKI adalah:⁶⁴

⁶² Usep Mudani Karim Abdullah and Abdul Azis, "Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 56.

⁶³ Kementerian Agama Republik Indonesia, "Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah," 55.

⁶⁴ Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, "Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *MODERATION: Journal of Islamic Studies Review* 2, no. 1 (March 2022): 77–79.

a. Metode ceramah

Metode ceramah merupakan penjelasan secara lisan dari guru kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang biasanya meliputi kronologi atau cerita masa lampau beserta hikmahnya.

b. Metode tanya jawab

Metode ini merupakan salah satu cara mengelola pembelajaran dengan menghasilkan pertanyaan yang mengarah kepada peserta didik guna memperdalam pemahaman materi. Jenis pertanyaan yang diajukan dapat divariasikan, dari pertanyaan tertutup (satu kemungkinan jawaban) hingga pertanyaan terbuka (banyak kemungkinan jawaban).

c. Metode Diskusi

Penyajian materi melalui pemecahan masalah atau analisis. Metode ini dapat menjadikan peserta didik lebih aktif jika seluruhnya turut terlibat.

d. Metode *Timeline* (Garis Waktu)

Timeline digunakan untuk melihat perjalanan atau perkembangan suatu kebudayaan dan menggambarkan peristiwa tertentu di suatu periode, sehingga metode ini cocok digunakan pada pelajaran SKI. Dengan menggunakan metode ini peserta didik dapat melihat korelasi suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya, mengetahui sebab akibat, dan meramalkan kejadian di waktu berikutnya.

e. Metode *Concept Map* (Peta Konsep)

Metode ini merupakan usaha praktis untuk menuangkan gagasan pada satu wadah. Penggunaan metode ini dapat memudahkan peserta didik mengikuti dan memahami jejak sejarah secara keseluruhan. Ketika peserta didik dilibatkan dalam pembuatannya, peserta didik akan memahami materi secara keseluruhan. Hal itu dikarenakan dalam pembuatannya

peserta harus menghubungkan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

f. Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Bermain peran dapat bermanfaat untuk peserta didik lebih menjiwai sebuah tokoh dan karakter yang diperankannya. Peserta didik diarahkan untuk memerankan suatu tokoh dan mendialogkan percakapan. Dialog-dialog yang digunakan disederhanakan sesederhana mungkin tanpa meninggalkan topik utamanya.

3. Abu Bakar As-Siddiq

Nabi Muhammad S.A.W merupakan nabi terakhir (*khatamul anbiya'*). Semasa hidupnya, Nabi Muhammad berdakwah menyebarkan Agama Islam dan memperjuangkan Agama Islam. Setelah beliau wafat, peran beliau digantikan oleh empat sahabatnya yang disebut dengan *khulafaur rasyidin*. Abu Bakar As-Siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib merupakan sahabat nabi yang termasuk dalam *khulafaur rasyidin*.

Khulafaur rasyidin terdiri dari dua kata dalam Bahasa Arab, yakni *khulafa* dan *ar-rasyidin*. *Khulafa* merupakan *jama'* dari *khalifa* yang berarti pengganti, pemimpin, atau penguasa. Sedangkan *ar-rasyidin* merupakan bentuk *jama'* dari *rasyid* yang berarti orang yang mendapatkan petunjuk. Jadi, menurut bahasa, *khulafaur rasyidin* adalah orang-orang yang ditugaskan menjadi pengganti, pemimpin, atau penguasa dan senantiasa mendapatkan ilham dari Allah. Sedangkan menurut istilah, *khulafaur rasyidin* berarti pemimpin umat dan kepala negara yang mendapatkan ilham dari Allah S.W.T setelah wafatnya Nabi Muhammad S.A.W.⁶⁵

Akhirnya, Abu Bakar As-Siddiq terpilih sebagai pemimpin pertama setelah wafatnya nabi sesuai dengan cita-cita luhur *ukhuwah Islamiyah*. Abu Bakar disebut sebagai *khalifah rasillah* (pengganti rasulullah). Namun pada *fase* selanjutnya, itu hanya disebut sebagai

⁶⁵ Sohibi, *Khulafaur Rasyidin* (Semarang: Mutiara Aksara, 2019), 1.

khalifah. Tindakan khalifah Abu Bakar As-Shiddiq yang pertama adalah memimpin prosesi pemakaman Rasulullah SAW pada Rabu malam di lokasi wafatnya yaitu di kamar Aisyah R.A.⁶⁶

1) Biografi Abu Bakar As-Siddiq

a) Silsilah Keluarga

Abu Bakar dilahirkan di Mekkah pada 573 M. Beliau dilahirkan dari keturunan Quraisy dan memiliki nama Abdul Ka'bah bin Abi Quhafah. Setelah masuk Islam, namanya berubah menjadi Abdullah bin Abi Quhafah.⁶⁷ Ayah beliau bernama Utsman ibn Amir ibn Amr atau yang lebih masyhur dengan nama Abu Quhafah, sedangkan ibunya bernama Salma binti Shahr ibn Amir atau yang lebih dikenal dengan nama Ummul Khair.⁶⁸ Silsilah Abu Bakar adalah Abdullah bin Abi Quhafah (Utsman) bin Amir bin Amru bin Ka'ab bin Sa'ad bin Tamimi bin Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai bin Ghalib bin Fihri al-Quraishi At-Tamimi. Garis keturunan Abu Bakar bertemu dengan Rasulullah pada kakeknya, yakni Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai.⁶⁹

Abu Bakar wafat pada 21 Jumadil Akhir 13 H pada kalender hijriah atau 22 Agustus 634 M dalam kalender masehi. Abu Bakar wafat pada umur yang serupa dengan nabi wafat, yaitu 63 tahun.⁷⁰ Abu Bakar sempat mengalami demam selama 15 hari sebelum hingga akhirnya beliau wafat. Ketika sedang sakit, Abu Bakar memilih Umar bin al-Khattab menjadi penggantinya sebagai khalifah. Hal tersebut telah dikonsultasikan dengan beberapa sahabat, seperti Abdur Rahman ibn Auf dan Utsman bin Affan. Dengan

⁶⁶ Ibid., 2.

⁶⁷ Sri Mulyani and Muhammad Latif, *Pegangan Guru Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MTS Dan Sederajat Kelas VII* (Surakarta: Putra Nugraha, n.d.), 21.

⁶⁸ Abdullah Munib El-Basyiry, *Meneladani Kepemimpinan Khalifah: Khulafaur Rasyidin Dan Khalifah Pilihan* (Jakarta: Amzah, 2017), 1.

⁶⁹ Mulyani and Latif, *Pegangan Guru Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MTS Dan Sederajat Kelas VII*, 21.

⁷⁰ Ibid.

meninggalnya beliau, berakhir juga masa kekhalifahannya selama kurang lebih dua tahun.

b) Asal-Usul Nama dan Gelar

Selama hidupnya, Abu Bakar mendapatkan beberapa gelar sebagai pengganti namanya. Bahkan, beliau lebih dikenal dengan gelarnya dibandingkan dengan nama aslinya. Pada bagian ini, gelar yang akan dibahas hanya Abu Bakar As-Siddiq.

(1) Abu Bakar

Gelar ini diberikan langsung oleh Rasulullah S.A.W. Abu memiliki arti bapak, sedangkan Bakar artinya awal.⁷¹ Diberikan gelar ini karena Abdullah bin Abi Quhafah menjadi orang yang paling cepat (awal) memeluk Islam. Ketika Rasulullah menyampaikan dakwah kepadanya, tanpa banyak bicara apalagi menyanggah, beliau langsung menerima dan segera masuk Islam.⁷²

(2) As-Siddiq

Diberikan gelar ini sebab beliau menjadi orang yang sangat mempercayai dan senantiasa membenarkan dakwah Rasulullah, termasuk dalam kejadian Isra' Mi'raj. Abu Bakar menjadi orang pertama yang meyakini kejadian tersebut. Setiap Rasulullah mengatakan sesuatu, Abu Bakar langsung membenarkannya. Hal itu tentu sangat berbeda dengan orang lain mungkin akan mencari tahu terlebih dahulu, berpikir, atau meragukan. Abu Bakar memiliki prinsip

⁷¹ Ahmad Hatta, *The Golden Story of Abu Bakar Ash-Shiddiq* (Jakarta: Magfirah Pustaka, 2015), 23.

⁷² El-Basyiry, *Meneladani Kepemimpinan Khalifah: Khulafaur Rasyidin Dan Khalifah Pilihan*, 10.

semenjak pertama kali menyatakan keislaman, yakni jika Rasulullah berkata, maka ia benar.⁷³

c) Sifat-Sifat Teladan

Abu Bakar khalifah yang berakhlak mulia. Sifat-sifat mulia yang dimiliki Abu Bakar as-Siddiq sebagai berikut.⁷⁴

(1) Abu Bakar as-Siddiq seorang yang sangat dermawan.

Hal ini dapat dibuktikan saat Bilal bin Rabah dimerdekakan dari majikannya, Umayyah, setelah beriman kepada Allah Swt.

(2) Abu Bakar as-Siddiq dikenal oleh masyarakat sangat alim. Meskipun tinggal dan besar dalam keluarga jahiliah yang kaya raya, dia tidak pernah merasakan khamar.

(3) Sangat kuat melaksanakan perintah dalam Al-Qur'an dan meniru semua perilaku Rasulullah saw. dalam kehidupan sehari-hari.

(4) Abu Bakar sosok yang sangat jujur dalam berkata, bertindak, dan dalam perkara apa pun. Oleh karena itu, ia mendapat julukan as-Siddiq yang artinya "yang membenarkan".

d) Masa Kepemimpinan

Isyarat tentang Abu Bakar yang akan menjadi khalifah setelah Rasulullah wafat sebenarnya sudah ada sejak Rasulullah masih hidup. Salah satunya nampak ketika Rasulullah sakit dan tidak bisa menjadi imam shalat, beliau menunjuk Abu Bakar untuk menggantikannya. Namun sebenarnya, beliau tidak serta merta menunjuk Abu Bakar secara langsung. Sebagaimana hadis berikut:

⁷³ Ibid., 11.

⁷⁴ Mulyani and Latif, *Pegangan Guru Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MTS Dan Sederajat Kelas VII*, 22.

مسند أحمد ٨١٧: حَدَّثَنَا اسْوَدُ بْنُ عَامِرٍ حَدَّثَنِي عَبْدُ الْحَمِيدِ بْنُ أَبِي جَعْفَرٍ يَغْنِي الْفَرَاءَ عَنْ إِسْرَائِيلَ عَنْ أَبِي إِسْحَاقَ عَنْ زَيْدِ بْنِ يُنَيْعٍ عَنْ عَلِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قِيلَ يَا رَسُولَ اللَّهِ مَنْ يُؤَمَّرُ بَعْدَكَ قَالَ إِنْ تُؤَمَّرُوا أَبَا بَكْرٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ تَجِدُوهُ أَمِينًا زَاهِدًا فِي الدُّنْيَا رَاغِبًا فِي الْآخِرَةِ وَإِنْ تُؤَمَّرُوا عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ تَجِدُوهُ قَوِيًّا أَمِينًا لَا يَخَافُ فِي اللَّهِ لَوْمَةً لَائِمَةً وَإِنْ تُؤَمَّرُوا عَلِيًّا رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ وَلَا أُرَاكُمْ فَاعِلِينَ تَجِدُوهُ هَادِيًا مَهْدِيًّا يَأْخُذُ بِكُمْ الطَّرِيقَ الْمُسْتَقِيمَ

Artinya: “Musnad Ahmad 817: Telah menceritakan kepada kami Aswad bin 'Amir telah menceritakan kepadaku Abdul Hamid bin Abu Ja'far yaitu Al Farra` dari Israil dari Abu Ishaq dari Zaid bin Yutsai' dari Ali radliyallahu 'anhu, dia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam ditanya: "Wahai Rasulullah, siapa orang yang ditunjuk sebagai pemimpin setelahmu?" Beliau menjawab: "Jika kalian mengangkat Abu Bakar radliyallahu 'anhu, maka kalian mendapati dia adalah orang yang terpercaya, zuhud terhadap dunia dan cinta pada akhirat. Jika kalian mengangkat Umar Radliyallahu 'anhu, dia adalah orang kuat dan terpercaya, tidak takut celaan orang yang mencela. Jika kalian mengangkat Ali Radliyallahu 'anhu, aku tidak mengira kalau kalian melaksanakannya, dia adalah orang yang memberi petunjuk dan tempat mendapat petunjuk, dia akan membawa kalian kepada jalan yang lurus.”⁷⁵

Masa kekhalifahan Abu Bakar hanya berjalan dua tahun, yakni 11-13 H atau 632-634 M. Abu Bakar menjalankan pemerintahan sebagaimana pada masa Rasulullah S.A.W., yakni bersifat sentral serta kekuasaan legislatif, eksekutif, dan yudikatif berada di tangan khalifah. Abu Bakar juga melaksanakan hukum yang telah ditetapkan dalam al-Qur'an dan Hadist. Meskipun demikian, Abu Bakar juga mengajak sahabat-sahabat lain bermusyawarah. Abu Bakar terlebih dahulu menyelesaikan urusan dalam negeri,

⁷⁵ H.R. Ahmad No. 817

setelah itu barulah mengirim kekuatan ke luar Arabia untuk memperluas daerah Islam.⁷⁶

2) Prestasi Abu Bakar As-Siddiq

Masa pemerintahan Abu Bakar yang singkat dihabiskan untuk mengatasi masalah yang muncul setelah Nabi Muhammad saw. wafat. Abu Bakar berusaha mengatasi permasalahan tersebut dengan berbagai cara demi mewujudkan stabilitas pemerintahan serta menggalang kembali persatuan kaum muslimin. Berikut beberapa prestasi Abu Bakar semasa memerintah.

a) Menumpas Kelompok Pembangkang

Beberapa saat setelah Nabi Muhammad S.A.W. wafat, banyak dari suku-suku di jazirah Arab yang memilih murtad atau keluar dari agama Islam. Esensi penyebab kemurtadan terbagi menjadi dua kelompok sebagai berikut.⁷⁷

(1) Kelompok pertama, mereka yang murtad dengan tidak mau melaksanakan syariat Islam, yaitu tidak mau membayar zakat.

(2) Kelompok kedua, yaitu golongan yang menolak ajaran agama Islam seluruhnya dan muncul di tengah-tengah mereka beberapa pendusta yang mengaku sebagai nabi dan membawa risalah kenabian sebagaimana risalah yang dibawa Nabi Muhammad saw.. Beberapa nabi palsu tersebut, antara lain Tulaihah al-Asadi, Saja'ah binti al-Haris, Musailamah al-Kazab, dan Aswad al-Ansi.

Berkat kegigihan dan ketabahan Abu Bakar, kaum pemberontak satu per satu dapat ditumpas. Untuk memadamkan pemberontakan itu, Abu Bakar

⁷⁶ Sohibi, *Khulafaur Rasyidin*, 11.

⁷⁷ Mulyani and Latif, *Pegangan Guru Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MTS Dan Sederajat Kelas VII*, 27.

mengirim pasukan yang dipimpin Khalid bin Walid dan Amru bin Ash. Pertempuran paling besar melawan kaum yang murtad adalah pertempuran Yamamah. Dalam pertempuran ini, kaum muslimin melawan Musailamah al-Kazab dan para pengikut yang mengakibatkan banyak penghafal Al-Qur'an wafat.

b) Kodifikasi Al-Qur'an

Dahulu para sahabat menjaga Al-Qur'an di dalam dada mereka dengan hafalan. Masa itu belum ada pengumpulan ayat-ayat Al-Qur'an dalam bentuk kitab semenjak zaman Nabi Muhammad saw.. Ketika banyak sahabat penghafal Al-Qur'an gugur sebagai syuhada pada saat Huruburriddah (pertempuran melawan suku Arab yang murtad), Abu Bakar as-Siddiq menyadari pentingnya pembukuan ayat-ayat Al-Qur'an dalam satu kitab yang utuh. Untuk merealisasikan pandangan beliau, Abu Bakar as-Siddiq memilih beberapa sahabat senior dalam upaya mengumpulkan ayat-ayat suci Al-Qur'an dari hafalan-hafalan sahabat Nabi. Akhirnya, dipilihlah seorang sahabat yang mulia sebagai koordinator dan penanggung jawab dalam perkara ini. Dia adalah Zaid bin Tsabit.⁷⁸

c) Perluasan Wilayah

Setelah kondisi sosial-politik masyarakat Islam stabil, penyebaran dakwah Islam diperluas ke berbagai wilayah, salah satunya adalah ke Suriah. Penyebaran dakwah ke Suriah dipimpin oleh Usamah bin Zaid bin Haritsah memimpin. Sebenarnya, pasukan ini telah dipersiapkan sejak zaman Nabi Muhammad. Namun ketika pasukan ini belum keluar dari Madinah Nabi

⁷⁸ Ibid., 28.

Muhammad wafat, sehingga pengiriman pasukan sempat berhenti dan diteruskan kembali oleh Khalifah Abu Bakar. Tidak berhenti di situ saja, umat Islam di bawah kepemimpinan Abu Bakar As-Siddiq, juga merambah ke kekaisaran Persia dan Byzantium.⁷⁹

d) Pengiriman Pasukan ke Pelosok Negeri

Dalam pengutusan pasukan tersebut, Khalifah Abu Bakar memberikan komando kepada sahabat-sahabat yang ahli dalam taktik berperang, seperti Khalid bin Walid komandan pasukan yang menuju ke Persia, Abu Ubaidah ibnu al-Jarrah, Yazid bin Abi Sufyan, Amru bin Ash, dan Syurahbil bin Hasanah. Keempat komandan tersebut merupakan komandan-komandan yang diutus ke Romawi. Masing-masing memimpin pasukan dari arah yang berbeda.⁸⁰

e) Mengatur Urusan Kenegaraan

Adapun terkait urusan kenegaraan, Khalifah Abu Bakar mengeluarkan beberapa kebijakan sebagai berikut:

(1) Eksekutif dan yudikatif

Khalifah Abu Bakar mendelegasikan tugas-tugas pemerintahan yang ada di dalam negeri (Madinah) dan luar negeri kepada beberapa sahabatnya. Untuk tugas di dalam negeri, ia menunjuk Ali bin Abi Thalib, Utsman bin Affan, dan Zaid bin Tsabit sebagai sekretaris, serta Abu Ubaidah sebagai bendahara. Untuk tugas di luar negeri atau daerah-daerah kekuasaan Islam, dibentuklah

⁷⁹ Muh. Chamdillah, *Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VII* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020), 125.

⁸⁰ Mulyani and Latif, *Pegangan Guru Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MTS Dan Sederajat Kelas VII*, 28.

provinsi- provinsi dan di setiap provinsi ditunjuk seorang amir (semacam gubernur).⁸¹

(2) Pertahanan dan keamanan

Mengorganisasikan pasukan yang ada untuk mempertahankan eksistensi dan pemerintahan, pasukan tersebut disembarkan di dalam dan luar negeri untuk memelihara stabilitas pemerintahan dan daerah masing-masing. Di antara panglima pasukan tersebut adalah Khalid bin Walid, Musanna bin Harisah, Amr bin 'Ash, dan Zaid bin Sufyan.⁸²

(3) Ekonomi dan sosial

Dalam bidang sosial ekonomi, Khalifah Abu Bakar berhasil mewujudkan keadilan dan kesejahteraan sosial bagi rakyatnya. Untuk kemaslahatan rakyat ini, ia mengelola zakat, infak, dan sedekah yang berasal dari kaum muslimin, harta *ghanimah*, dan *jizyah* (denda) dari warga negara non-muslim sebagai sumber pendapatan Baitul Mal.⁸³

⁸¹ Ibid.

⁸² Ibid., 29.

⁸³ Ibid.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (RnD) merupakan metode yang diadopsi dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan dalam definisi Borg dan Gali adalah suatu metode yang dimanfaatkan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.⁸⁴ Ketika suatu produk divalidasi maka menunjukkan bahwa produk tersebut sudah tersedia dan peneliti cukup mengevaluasi kelayakan atau validitas produk. Pengembangan produk memiliki definisi yang luas, istilah ini dapat merujuk pada pengembangan barang lama agar lebih berguna, efektif, dan efisien, atau juga dapat bermakna untuk menciptakan suatu produk yang baru.⁸⁵ Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa materi pada bab Khulafaur Rasyidin pada media pembelajaran Hikayat yang telah ada. Kemudian peneliti memvalidasi produk tersebut terhadap pemahaman peserta didik di MTsN 1 Sidoarjo.

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ADDIE menggunakan pendekatan sistem. Maksudnya, *output* atau hasil pada setiap tahapan model pengembangan digunakan pada langkah-langkah selanjutnya. Sehingga, model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang sistematis. Model pengembangan ADDIE menerapkan adanya evaluasi di setiap tahapannya, sehingga dapat meminimalisir kekurangan dan kesalahan pada produk yang dikembangkan.⁸⁶

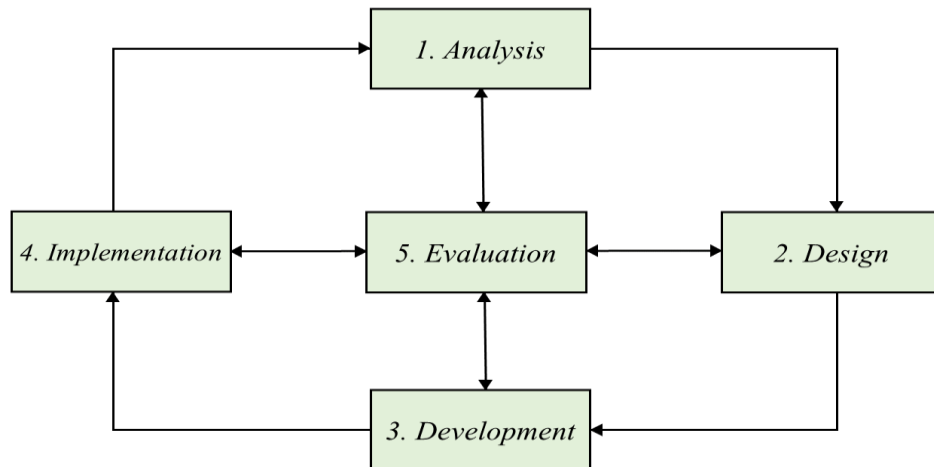
⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

⁸⁵ *Ibid.*, 395.

⁸⁶ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *HALAQA: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 2019): 36.

B. Prosedur Pengembangan

Tahapan model pengembangan ADDIE terdiri atas lima, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE

Untuk lebih lanjutnya, akan dijelaskan pada bagian di bawah ini.

1. Analisis

Mula-mula, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran SKI kelas 7 di MTsN 1 Sidoarjo. Peneliti menggali informasi terkait akan masalah dan potensi yang terjadi di lokasi penelitian. Peneliti juga mengumpulkan data terkait hal-hal lainnya yang turut menunjang pengembangan media pembelajaran, seperti fasilitas sekolah, KI dan KD materi, dan tujuan pembelajaran. MTsN 1 Sidoarjo baru saja berjalan beberapa bulan dalam mengaplikasikan kurikulum merdeka, namun penggunaannya masih terbatas pada beberapa mata pelajaran saja. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penyebutan KI dan KD bukan CP. Data penelitian yang telah di dapatkan akan dianalisis lebih lanjut oleh peneliti.

Peneliti juga melakukan analisis kondisi dan keinginan belajar peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih lanjut tentang kondisi dan keinginan belajar peserta didik agar

penggunaan media pembelajaran dapat lebih optimal dan tepat sasaran. Untuk mencapai hal tersebut, peneliti menggunakan instrumen pertanyaan seperti kesusahan dalam belajar SKI, semangat belajar menggunakan buku cetak yang tidak berwarna, kepemilikan gawai, kebiasaan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, kesenangan belajar menggunakan teknologi, dan pembelajaran yang diinginkan.

2. Desain

Pada tahap selanjutnya, peneliti dapat melakukan perencanaan dalam merancang produk yang dituangkan dalam sketsa desain. Hasil rancangan akan didiskusikan peneliti kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran SKI MTsN 1 Sidoarjo yang kemudian akan diberikan kepada para ahli untuk divalidasi. Dalam merancang produk, peneliti juga memperhatikan beberapa hal, seperti tujuan pembelajaran, struktur materi, dan alat evaluasi. Peneliti juga membuat instrument validasi dan respons peserta didik.

3. Pengembangan

Setelah merancang produk yang akan dikembangkan, peneliti melakukan pengembangan produk berupa penambahan materi pada bab Khulafaur Rasyidin pada media pembelajaran Hikayat berbasis web application. Produk yang telah dilakukan pengembangan kemudian akan divalidasi oleh para ahli seperti yang tertera pada tabel 3.1. Setelah di validasi oleh masing-masing ahli, peneliti memperbaiki produk sesuai dengan masukan para ahli. Adapun para ahli yang akan memvalidasi media pembelajaran ini adalah:

Aspek Keahlian	Nama Ahli	Jabatan Ahli
Ahli Media	Juhaeni, M.Pd.I	Dosen Mata Kuliah Media Pembelajaran

kepada ahli penggua atau praktisi lapangan sebagai calon pengguna. Beberapa tahapan yang dilalui peneliti yakni:

a. Pra Validasi

Peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing terkait produk yang telah dibuatnya untuk mendapatkan arahan dan masukan.

b. Validasi Ahli

Setelah mendapatkan arahan dan masukan dari dosen pembimbing, peneliti melakukan perbaikan dan kemudian validasi media kepada para ahli.

c. Uji Coba

Setelah melewati tahapan validasi ahli dan perbaikan, peneliti melakukan uji lapangan atau uji coba skala besar. Peneliti hanya melakukan uji lapangan atau uji coba skala besar, karena keseluruhan kebutuhan data penelitian sudah terpenuhi dan hasil validasi menunjukkan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Menurut Arikunto, dalam uji coba skala besar subyek harus berjumlah 15-50 orang.⁸⁷ Uji coba skala besar dilakukan pada kelas VII-C dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang.

Dengan membandingkan hasil belajar kedua kelas, dilakukan pengujian secara eksperimen. Perbandingan dilakukan dengan menggunakan hasil tes penilaian berupa *pre-test* dan *post-test* bab Khulafaur Rasyidin pada materi Abu Bakar As-Siddiq. Kelompok yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Hikayaat berbasis aplikasi web adalah kelas eksperimen, yakni VII-C. Sedangkan kelas VII-G merupakan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan yang sama dengan kelompok eksperimen.

⁸⁷ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 254.

2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian dan pengembangan ini, yang menjadi subjek uji coba produk adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Dosen UIN Sunan Ampel Surabaya yang eksper di bidangnya, dibuktikan dengan pengalaman mengajar mata kuliah PAI MTs di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

b. Ahli Media

Dosen UIN Sunan Ampel Surabaya yang eksper di bidangnya, dibuktikan dengan pengalaman mengajar mata kuliah Media Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

c. Ahli Pengguna

Guru SKI yang mengetahui kondisi lokasi penelitian dibuktikan dengan pengalaman mengajar SKI di MTsN 1 Sidoarjo

d. Peserta didik

Peserta didik kelas VII-C dengan pertimbangan kurangnya nilai tes formatif yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran dari KKM.

3. Jenis Data

Data penelitian merupakan fakta dan angka yang dikumpulkan untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian.⁸⁸ Jenis data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data kualitatif berupa hasil wawancara dan juga masukan yang diperoleh dari para ahli.
- b. Data Kuantitatif berupa hasil pengisian angket, baik validasi (instrumen penilaian kevalidan) maupun angket respons peserta didik (instrumen penilaian kepraktisan). Selain itu, hasil tes juga termasuk dalam data kuantitatif.

⁸⁸ Salim and Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), 103.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh secara langsung melalui sumbernya. Wawancara dapat dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui suatu hal secara mendalam dan memiliki narasumber yang sedikit.⁸⁹ Peneliti melakukan wawancara kepada guru SKI guna menggali informasi terkait kondisi sekolah, potensi, serta masalah dalam pembelajaran SKI. Sebelum melakukan wawancara, peneliti sudah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan. Adapun pertanyaan yang digunakan oleh peneliti adalah terkait total jumlah guru PAI, jumlah rata-rata peserta didik setiap kelas, gawai yang dimiliki oleh peserta didik, fasilitas sekolah berupa wifi, desain pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, buku cetak yang digunakan pada saat pembelajaran, materi paling susah dan alasannya, kendala yang dihadapi beserta solusi penanganannya, dan juga opini terkait pengembangan media pembelajaran melalui teknologi internet.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada developer media pembelajaran Hikayat guna mengetahui lebih lanjut mengenai media pembelajaran tersebut. Sama halnya dengan wawancara kepada guru SKI, peneliti juga menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber. Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi pengertian media pembelajaran Hikayat, asal-usul pemilihan nama Hikayat, latar belakang adanya media pembelajaran Hikayat, tujuan pembuatan media pembelajaran Hikayat, proses pembuatan media pembelajaran Hikayat, fitur yang dimiliki oleh media pembelajaran Hikayat, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Hikayat, cara menggunakan media pembelajaran Hikayat, dan harapan untuk media pembelajaran Hikayat kedepannya.

⁸⁹ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), 82.

b. Angket atau kuesioner

Kuesioner adalah teknik yang digunakan secara luas untuk memperoleh informasi dan subjek. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden. Angket dapat berupa pertanyaan terbuka dan tertutup. Pada penelitian ini, peneliti memberikan angket kepada beberapa responden. Peneliti memberikan angket validasi dengan responden para ahli, angket kondisi dan keinginan penggunaan media pembelajaran dengan responden peserta didik, dan angket respons dengan responden peserta didik. Angket diberikan guna mengetahui penilaian kualitas dan kelayakan produk. Angket validasi yang diberikan kepada para ahli disusun dengan skala pengukuran likert 1,2, 3, dan 4 dan juga terdapat kolom saran di bagian bawah yang dapat digunakan sebagai landasan dalam memperbaiki produk, sedangkan angket yang diberikan kepada peserta didik menggunakan skala pengukuran guttman ya dan tidak.

Tiap para ahli diberikan aspek penilaian yang berbeda yang sesuai dengan bidangnya. Kecocokan materi pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), ketepatan cakupan materi, ketepatan dan kesesuaian sajian materi, penggunaan bahasa, pemilihan kosa kata, penggunaan istilah, keruntutan sajian materi, konsistensi sajian materi, kemudahan pemahaman, dan kualitas penyajian merupakan faktor-faktor yang menjadi evaluasi penilaian ahli materi. Ahli media menilai media pembelajaran Hikayaat dan desain produk. Media pembelajaran Hikayaat dinilai berdasarkan kesesuaiannya dengan pembelajaran, kemudahan penggunaan, variasi pembelajaran, ketersesuaian variasi pembelajaran, dan fleksibilitas penggunaan. Penilaian desain produk didasarkan pada kesesuaian pemilihan komponen dengan materi, ketepatan pemilihan font dan ukuran, ketepatan peletakan objek agar tidak menghalangi konten, perpaduan warna, dan kemenarikan desain. Sedangkan ahli pengguna menilai secara keseluruhan dengan porsi yang telah ditentukan. Jika

datanya.⁹⁰ Peneliti memberikan *pre-test* pada saat sebelum melakukan penelitian dan *post-test* setelah dilakukan penelitian. Bentuk tes yang diberikan adalah berupa tes uraian. Tes uraian diberikan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui pemahaman peserta didik sebelum penggunaan media dan setelahnya. Selanjutnya, jumlah nilai, rerata, jumlah peserta didik yang tuntas, dan persentase ketuntasan dari *pre-test* dan *post-test* kedua kelas akan dibandingkan. Inferensi dari kalimat sebelumnya adalah materi pembelajaran Hikayat berbasis web application dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik jika rerata dan persentase ketuntasannya meningkat.

d. Dokumentasi

Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi data penelitian, baik dapat berupa tulisan, gambar (foto), maupun karya dari yang diteliti.⁹¹ Untuk melengkapi data penelitiannya, peneliti membutuhkan dokumen-dokumen seperti absensi peserta didik, KI dan KD materi, buku pegangan guru, dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Peneliti juga melakukan dokumentasi berupa pengambilan gambar (foto) ketika melakukan tahapan-tahapan penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi Para Ahli

Instrumen validasi para ahli disajikan dengan menggunakan angket skala likert. Skala Likert digunakan untuk menilai sikap, sudut pandang, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Setiap item skala Likert memiliki skala mulai dari sangat positif hingga sangat negatif.⁹² Penilaian dari skala likert pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

⁹⁰ Asep Saipul Hamdi and E. Bahruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2012), 54.

⁹¹ Natalina Nilamsari, "Memahami Studi Dokumentasi Dalam Penelitian Kualitatif," *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 13, no. 2 (2014): 178.

⁹² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013), 232.

01,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
---------------	-------------	-----------------------

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kevalidan

Media pembelajaran Hikayat berbasis *web application* dapat diuji coba jika persentasenya melebihi 70%. Sebaliknya, jika angkanya lebih rendah dari 70%, materi pembelajaran Hikayat berbasis *web application* belum dapat digunakan dan dilakukan perbaikan berdasarkan pendapat dan rekomendasi para ahli.

b. Tes

Tes diberikan kepada peserta didik sebelum penggunaan materi (*pre-test*) dan sesudah penggunaan materi (*post-test*). Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Skor peserta didik dijumlahkan dari nomor awal hingga nomor akhir. Kemudian, nilai tes dihitung dengan menggunakan rata-rata dari masing-masing tes dan masing-masing kelas. Adapun rumus yang digunakan adalah:⁹⁵

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

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata

$\sum x$ = Total nilai tes peserta didik

n = Total banyaknya peserta didik

Kemudian nilai *pre-test* peserta didik dibandingkan dengan nilai *post-test*. Nilai kelas eksperimen juga dibandingkan dengan nilai kelas kontrol. Hal tersebut ditujukan

⁹⁵ Muhammad Fauzan, Noor Taufiq Saleh, and Ardhi Prabowo, "Penerapan Pembelajaran Model PBL Dengan Metode Tutor Sebaya Pada Materi Statistika Untuk Meningkatkan Ketuntasan Klasikal Siswa Kelas XII MIPA 1 SMAN 9 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019," *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika 2* (2019): 406.

untuk mengetahui adanya perubahan atau tidak setelah menggunakan media pembelajaran Hikayaat.

Nilai tiap-tiap peserta didik diberi predikat “TUNTAS” apabila memenuhi KKM yang ditetapkan, yakni 75. Jika >75 maka diberikan predikat “TIDAK TUNTAS”. Kemudian dilakukan penghitungan persentase ketuntasan peserta didik dengan rumus⁹⁶

$$\frac{\text{Jumlah peserta didik yang Tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan peserta didik}} \times 100\%$$

c. Respons Peserta Didik

Instrumen angket respons peserta didik disajikan dengan menggunakan angket skala Guttman. Skala guttman merupakan skala pengukuran yang memiliki jawaban yang pasti seperti ya dan tidak. Skala Guttman berbeda dari skala likert karena hanya ada dua interval yakni ya atau tidak. Hal ini tentu berlawanan dengan interval skala likert yang memiliki gradasi dari setiap jawabannya.⁹⁷ Penilaian dari skala guttman pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

Pernyataan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Tabel 3. 5 Skor Skala Guttman

Data angket respons peserta didik kelas eksperimen diolah menggunakan rumus :⁹⁸

⁹⁶ Citra Maesari, Rusdial Marta, and Yusnira, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *JOTE: Journal on Teacher Education* 1, no. 1 (2019): 97.

⁹⁷ Ismail Nurdin and Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia, 2019), 160.

⁹⁸ Sari Salsabila, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Application Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI Di MTsN 4 Pasuruan,” *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 3 (2022): 268.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Data Proses Pengembangan

Sebelum dilakukan uji coba, peneliti terlebih dahulu melewati prosedur-prosedur yang ada pada model pengembangan ADDIE. Prosedur yang dilewati menghasilkan data yang dapat dijelaskan secara rinci pada bagian di bawah ini:

No.	Waktu Pelaksanaan	Prosedur Penelitian	Kegiatan	Hasil
1.	10 Januari 2023	Analisis	Wawancara guru mata pelajaran SKI MTsN 1 Sidoarjo	Mengetahui masalah dan potensi yang ada di lokasi penelitian
2	12 Januari 2023	Analisis	Penyebaran angket kepada peserta didik kelas eksperimen	Mengetahui kondisi dan keinginan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran, agar penerapan media dapat lebih optimal dan tepat sasaran.

3.	20 Januari 2023	Design	Diskusi dengan guru mata pelajaran SKI MTsN 1 Sidoarjo	Mengetahui buku cetak yang digunakan sekolah sebagai acuan bahan materi, menentukan waktu penelitian, dan dokumen seperti RPP dan buku cetak.
4.	21-22 Januari 2023	Design	Sketsa desain	Mendapatkan gambaran kasar yang memudahkan saat pengembangan.
5.	23-28 Januari 2023	Development	Pengembangan produk melalui Canva, Adobe Illustrator, dan Capcut	Produk untuk media pembelajaran Hikayaat berupa <i>mind map</i> , <i>flashcard</i> , latihan soal, dan video pembelajaran.
5.	31 Januari – 2 Februari 2023	Development	Konsultasi dan Validasi Ahli	Hasil validasi serta masukan dan saran untuk

				produk yang dihasilkan
6.	3 Februari 2023	Evaluasi	Revisi produk	Produk yang telah direvisi sehingga penggunaannya dapat lebih maksimal
7.	6 Februari 2023	Implementasi	Pemberian soal <i>pre-test</i> pada kelas kontrol	Mengetahui tingkat pemahaman peserta didik kelas kontrol
8.	9 Februari 2023	Implementasi	Pemberian soal <i>pre-test</i> pada kelas eksperimen dan uji coba skala kecil	Mengetahui tingkat pemahaman peserta didik kelas eksperimen dan <i>feedback</i> peserta didik.
9.	13 Februari 2023	Implementasi	Pemberian soal <i>post-test</i> pada kelas kontrol	Mengetahui tingkat pemahaman peserta didik kelas kontrol setelah diberikan review materi (pengayaan) oleh guru SKI
10.	16 Februari 2023	Implementasi	Penelitian menggunak	Mengetahui tingkat

	8	4
	9	4
	10	3
TOTAL		38

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

b. Ahli Media

Yang berperan sebagai ahli media di sini adalah Ibu Juhaeni, M.Pd.I selaku dosen mata kuliah Media Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Berikut hasil validasi yang beliau berikan:

Aspek Penilaian	No. Indikator	Penilaian
Media Pembelajaran Hikayat Desain Produk	1	4
	2	3
	3	3
	4	3
	5	4
	6	3
Diksi/Kebahasaan	7	4
	8	4
	9	4
	10	4
TOTAL		36

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

c. Ahli Pengguna

Yang berperan sebagai ahli media di sini adalah Ibu Aqidatul Izza, M.Pd. selaku guru mata pelajaran SKI di MTsN 1 Sidoarjo. Berikut hasil validasi yang beliau berikan:

Aspek Penilaian	No. Indikator	Penilaian
Materi/Konten	1	4
	2	4

	3	4
	4	4
Diksi/Kebahasaan	5	3
Media Pembelajaran Hikayaat	6	3
	7	4
	8	3
Desain Produk	9	4
	10	4
TOTAL		37

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pengguna

3. Data Kepraktisan Media Pembelajaran Hikayaat

Kepraktisan produk dapat dilihat dari hasil angket respons peserta didik kelas eksperimen. Angket respons diberikan kepada peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran Hikayaat.

No.	Inisial Nama Peserta Didik	Hasil Penilaian dengan Nomor										Jumlah Skor
		Indikator										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	AAZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	ADC	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	ARAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	APN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	AAZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	CPP	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
8.	CDNP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	DTR	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
10.	DFQA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11.	DAAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12.	EQ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13.	FRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14.	GOB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

15.	GFA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16.	IGNDW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17.	JANRW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18.	JRL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19.	KF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20.	MATA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21.	MRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22.	MEAPW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23.	MFE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24.	NR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25.	NCK	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6
26.	RAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27.	RSU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28.	RA	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
29.	SAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30.	VDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31.	YAPAD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32.	YMS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33.	YAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Tabel 4.5 Hasil Angket Respons Peserta Didik

4. Data Pemahaman Peserta Didik

Pengukuran pemahaman peserta didik menggunakan soal tes. Tes diberikan dua kali, yakni pada awal sebelum diberikan media (*pre-test*) dan setelah dikenai media (*post-test*). Kedua tes tersebut diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tes dilakukan penghitungan nilai dari masing-masing peserta didik sehingga didapati rerata pada masing-masing tes pada setiap kelas. Dari nilai masing-masing individu peserta didik akan dihitung persentase ketuntasan pada setiap kelas. Dinyatakan tuntas apabila nilai peserta didik melebihi atau sama dengan KKM yang telah ditentukan, yakni >75 .

a. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No.	Inisial Nama Peserta Didik	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>
1.	AAPP	55	76
2.	ARPA	77	85
3.	ASTH	57	63
4.	ADZ	66	89
5.	AAM	55	76
6.	ARY	42	63
7.	AMPY	70	85
8.	DAPR	68	87
9.	EIH	53	73
10.	GAK	40	74
11.	ILR	55	72
12.	KAPE	64	89
13.	KCAF	60	73
14.	MAAF	67	89
15.	MARM	55	83
16.	MAJR	63	81
17.	MAAA	48	81
18.	MDM	71	85
19.	MRSR	43	67
20.	MSAA	41	50
21.	MZA	67	89
22.	NNZ	74	79
23.	NAM	70	85
24.	NLA	63	73
25.	NMA	80	100
26.	RENY	57	70
27.	RAA	74	80
28.	RNM	75	85

29.	RPT	51	73
30.	SV	32	63
31.	SPM	76	85
32.	TFP	42	41
33.	ZSN	60	73
RATA-RATA		63,03	77
PERSENTASE KETUNTASAN		12,12%	51,51%

Tabel 4.6 Hasil Tes Kelas Kontrol

Dari tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa rerata hasil *pre-test* pada kelas kontrol adalah 63,03, sedangkan persentase ketuntasan pada *pre-test* adalah 12,12%. Untuk *post-test* dari kelas kontrol memiliki rerata 77. Dengan begitu, persentase ketuntasan yang diperoleh pada *post-test* juga meningkat menjadi 51,51%.



Pada grafik di atas lebih dijelaskan secara mendetail tentang jumlah ketuntasan peserta didik. Dari 33 peserta didik yang sudah mengerjakan serangkaian tes, terdapat 4 orang yang memiliki nilai *pre-test* >75 sehingga dapat dinyatakan tuntas. Pada nilai *post-test*, jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan menjadi sebanyak 17 peserta didik.

b. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

No.	Inisial Nama Peserta Didik	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>
1.	AAA	78	90
2.	AAZ	68	95
3.	ADC	64	74
4.	ARAA	54	81
5.	APN	54	77
6.	AAZ	80	98
7.	CPP	66	86
8.	CDNP	67	78
9.	DTR	69	78
10.	DFQA	44	78
11.	DAAP	61	78
12.	EQ	68	84
13.	FRA	51	89
14.	GOB	66	78
15.	GFA	52	77
16.	IGNDW	41	61
17.	JANRW	65	89
18.	JRL	89	100
19.	KF	68	89
20.	MATA	46	61
21.	MRA	68	95
22.	MEAPW	45	91
23.	MFE	74	85
24.	NR	74	82
25.	NCK	55	68
26.	RAA	70	91
27.	RSU	63	72

tuntas. Pada nilai *post-test*, jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan menjadi sebanyak 28 peserta didik.

B. Analisa Data

1. Data Proses Pengembangan

Sebelum dilakukan uji coba, peneliti terlebih dahulu melewati prosedur-prosedur yang ada pada model pengembangan ADDIE. Prosedur yang dilewati menghasilkan data yang dapat dijelaskan secara rinci pada bagian di bawah ini:

a. Tahap Analisis (*analysis*)

Peneliti menggali informasi terkait akan masalah dan potensi yang terjadi di lokasi penelitian. Peneliti menanyakan hal-hal yang umum hingga yang menunjang pengembangan media pembelajaran, seperti jumlah guru rumpun Pendidikan Agama Isla (PAI), kurikulum yang digunakan sekolah, jumlah rata-rata peserta didik di setiap kelas, metode dan media yang digunakannya saat mengajar, fasilitas sekolah, aturan membawa *handphone* dan penggunaannya di lingkungan sekolah, buku cetak yang digunakan sekolah, kendala dan solusi mengajar, cakupan materi, dan opini beliau terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk mendapatkan data di atas, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran SKI kelas VII di MTsN 1 Sidoarjo.

Dari wawancara yang telah dilakukan kepada Ibu Aqidatul Izza, selaku guru mata pelajaran SKI MTsN 1 Sidoarjo, diperoleh data bahwasannya terdapat delapan guru yang mengajar rumpun mata pelajaran PAI dan kemudian dibagi pada mata pelajaran fiqih, SKI, al-Qur'an dan Hadis, dan Aqidah Akhlaq. MTsN 1 Sidoarjo baru saja menerapkan kurikulum merdeka pada bulan Agustus lalu. Namun penerapannya masih secara bertahap dan hanya pada beberapa mata pelajaran, tidak termasuk PAI. Saat pembelajaran, Bu Izza menggunakan metode ceramah dan diskusi, sedangkan

media pembelajaran yang digunakan adalah powerpoint. Buku cetak yang digunakan adalah LKS dan buku cetak Kemenag.¹⁰⁰

Selama beliau mengajar ditemukan masalah yang seringkali berasal dari peserta didik, seperti malas membaca dan bosan dengan metode ceramah. Peserta didik malas membaca disebabkan oleh buku cetak yang sebagian besar berisi tulisan (minim gambar). Jikalau ada gambar itu tidak berwarna (hitam-putih). Oleh karena itu, peserta didik malas dan tidak tertarik untuk membaca. Bu Izza mengajak peserta didiknya menuju perpustakaan sekolah untuk mengatasi hal tersebut. Namun menurutnya masih dirasa kurang efektif untuk pembelajaran. Sebab, buku yang dibaca oleh peserta didik juga terkadang tidak sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.¹⁰¹

MTsN 1 Sidoarjo memperbolehkan peserta didiknya untuk membawa handphone ke sekolah, namun harus dititipkan. Apabila dalam pembelajaran hendak menggunakannya, guru mata pelajaran harus mengajukan izin penggunaan agar dapat digunakan peserta didik pada saat pembelajaran. Bu Izza juga berkata bahwasannya setiap peserta didik kebanyakan sudah memiliki handphone yang dilengkapi dengan paket internet. Sekolah juga menyediakan wifi yang dapat digunakan di titik-titik tertentu. Bu Izza yang sepiak dan senang ada pengembangan media pembelajaran terutama untuk mata pelajaran SKI. Menurutnya, zaman sudah berbeda dan harus digalakkan inovasi-inovasi terbaru agar dunia pendidikan tidak tertinggal oleh zaman. Selain itu, menurutnya, dengan adanya pengembangan media pembelajaran peserta didik semakin banyak mendapatkan variasi dan pengalaman dalam belajar sehingga tidak monoton dan mudah bosan saat belajar. Melihat hal ini, peneliti merasakan adanya

¹⁰⁰ A.I, "Wawancara Masalah Dan Potensi Lokasi Penelitian."

¹⁰¹ Ibid.

c. Tahap Pengembangan (*development*)

Setelah membuat kriteria desain, peneliti langsung melanjutkan progress pada tahap pengembangan (*development*). Peneliti dominan menggunakan Canva untuk membantu proses pembuatan dan sesekali menggunakan Adobe Illustrator untuk menangani keterbatasan dalam canva, seperti mengganti warna. Kedua aplikasi tersebut dijalankan peneliti di laptop. Peneliti terlebih dahulu membuat powerpoint yang digunakan sebagai *background video* pembelajaran. Peneliti mengeksplorasi template, elemen, dan warna hingga menemukan suatu kecocokan. Jika sudah dirasa cocok, peneliti mengambil beberapa elemen dan warna yang ada pada desain *powerpoint* dan mengaplikasikannya ke bagian lain, seperti *mind map*, *flashcard*, dan latihan soal. Hal ini dilakukan untuk menemukan keselarasan dan keterkaitan antara desain satu dengan yang lainnya. Peneliti menggunakan dua ukuran kanvas, yakni 1920x1080 px untuk powerpoint dan *mind map* serta 1080x1080 px untuk *flashcard* dan latihan soal visual. Untuk file penyimpanan, peneliti juga menggunakan dua tipe file, yakni powerpoint untuk *background video* dan PNG untuk *flashcard*, *mind map*, dan latihan soal.



Gambar 4. 9 Desain Final PowerPoint dan MindMap

Setelah sudah menyelesaikan semua yang berbentuk visual, peneliti melakukan *take video* untuk video pembelajaran. Peneliti juga memberikan animasi di setiap slide powerpoint. Peneliti

Jumlah Peserta Didik	Total Skor	Persentase Kepraktisan	Kriteria	Keputusan Uji
33	312	94,5%	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi

Tabel 4.11 Kriteria dan Keputusan Uji Respons Peserta Didik

Terdapat 10 instrumen yang tersaji dan harus diselesaikan oleh peserta didik kelas eksperimen yang berjumlah 33 peserta didik. Dari total skor yang seharusnya berjumlah 330, peneliti mendapatkan skor 312 dari keseluruhan. Untuk memperoleh persentase hasil kepraktisan, total skor yang diperoleh dibagi dengan total skor seharusnya kemudian dikali dengan 100%. Dengan begitu, persentase kepraktisan mendapatkan hasil 94,5%. Menurut tabel yang kriteria kepraktisan yang ada, persentase 94,5 termasuk dalam kategori sangat praktis dan mendapatkan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi.

4. Data Pemahaman Peserta Didik

Dari *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan di kelas eksperimen dan kontrol didapati hasil seperti tabel di bawah ini

Aspek		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Nilai	Pre-Test	2106	1969
	Post-Test	2770	2547
Rata-Rata	Pre-Test	63,81	59,67
	Post-Test	83,94	77,18
Jumlah peserta didik yang tuntas	Pre-Test	6	4
	Post-Test	28	19
Persentase ketuntasan	Pre-Test	18,18%	12,12%
	Post-Test	84,85%	57,57%

Tabel 4.12 Perbandingan Hasil Tes Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Tabel 4.12 di atas menunjukkan adanya perubahan dari hasil *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelas. Pada jumlah nilai kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 664 dan 578 pada kontrol. Nilai rerata juga turut meningkat 20,13 pada kelas eksperimen dan 17,15 pada kelas kontrol. Jumlah peserta didik yang tuntas juga bertambah sebanyak 22 orang pada kelas kontrol dan 15 orang pada kelas eksperimen. Dari jumlah peserta didik yang tuntas, dapat diketahui persentase ketuntasan yang diperoleh juga meningkat sebanyak 66,67% pada kelas eksperimen dan 45,45% untuk kelas kontrol. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya keduanya mengalami progress nilai. Namun, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application* memiliki peningkatan rerata dan persentase ketuntasan. Sehingga dapat dipahami bahwa media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application* terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di MTsN 1 Sidoarjo.

Adapun faktor pendukung dan penghambat dari penerapan media pembelajaran Hikayaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah:

a. Faktor Pendukung

- 1) Peserta didik hadir di kelas dalam keadaan sehat.
- 2) Peserta didik secara keseluruhan sudah memiliki gawai.
- 3) Perhatian peserta didik berfokus pada gawai yang dimilikinya.
- 4) Penyampaian materi sudah dibagi-bagi agar penyampaiannya memudahkan peserta didik.
- 5) Peserta didik secara keseluruhan senang belajar dengan teknologi, dibuktikan dengan hasil angket yang telah disebar sebelum penggunaan media pembelajaran Hikayaat.
- 6) Mayoritas peserta didik sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran.





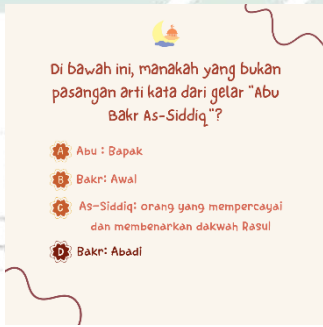

7) Suasana sekitar sangat hening, sehingga sangat memungkinkan untuk mendukung fokus peserta didik pada pembelajaran.

b. Faktor Penghambat

- 1) Saat menggunakan media pembelajaran Hikayaat, peserta didik diinstruksikan untuk menggunakan *headset* dan semacamnya agar lebih fokus saat pembelajaran. Namun ternyata banyak yang tidak punya sehingga peserta didik bergabung dengan teman sebangkunya.
- 2) Peserta didik kurang bijak dalam menggunakan gawai yang dimilikinya.
- 3) Kurangnya efisiensi waktu yang disebabkan oleh kurang optimalnya kerja proyektor, sehingga peneliti mengenalkan media pembelajaran Hikayaat satu per satu kepada peserta didik dan menghabiskan lebih banyak waktu. Selain itu yang cukup banyak menguras waktu adalah koneksi internet yang tidak stabil sehingga harus saling menunggu antar satu dengan yang lain.
- 4) Pembimbingan saat penggunaan media pembelajaran Hikayaat kurang sistematis di akhir akibat waktu yang terbatas sehingga menyebabkan penggunaannya belum maksimal

C. Revisi Produk

Sebelum digunakan, lebih dahulu produk dikonsultasikan dan divalidasi oleh para ahli. Melalui keduanya, peneliti mendapatkan masukan dan saran dari dosen pembimbing dan para ahli. Setelah itu, peneliti melakukan revisi produk guna menjadikan produk lebih baik dan optimal untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

No.	Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Pemilihan ilustrasi belum mencerminkan karakter islami		
			
2.	Evaluasi diakhir pembelajaran dibuat lebih menarik		

Tabel 4.13 Revisi Produk

Saran yang pertama diberikan oleh dosen pembimbing 1 saat melakukan konsultasi produk yang telah di kembangkan. Sedangkan, saran yang kedua diberikan oleh validator ahli media yang dituliskan pada angket validasi ahli bagian masukan dan saran.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Visualisasi pengembangan dilakukan menggunakan beberapa *software*, seperti Canva, Adobe Illustrator, dan Capcut. Untuk desain flashcard, powerpoint yang berfungsi sebagai latar video, dan latihan soal peneliti menggunakan beberapa ilustrasi yang relevan dan juga menambah keindahan. Selain itu, peneliti juga memberikan beberapa tulisan penjelas. Peneliti menggunakan pilihan dan paduan warna yang sama antara desain satu dengan yang lainnya agar warna yang dihasilkan lebih harmonis. Untuk video, peneliti hanya menambahkan video tambahan berupa diri peneliti dengan menggunakan jas almamater UINSA, dan juga beberapa instrumen musik. Penambahan instrumen musik dilakukan agar video dapat membangkitkan ketertarikan peserta didik dan mengurangi kebosanan saat memutar videonya. Durasi dari video yang ada juga tidak lebih dari 20 menit, yang mana hal tersebut merupakan waktu yang ideal untuk durasi video pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran Hikayaat menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pertama, dilakukan analisis terkait masalah dan potensi di lokasi penelitian serta karakteristik dan keinginan peserta didik. Kemudian dilakukan pengembangan produk dengan menggambarkan sketsa yang sesuai dengan temuan di lapangan. Setelah itu, dilakukan pengolahan dengan Canva, Adobe Illustrator, dan Capcut menjadi sebuah produk. Adapun produk yang dimaksud berupa peta konsep, *flashcard*, slide PowerPoint untuk video pembelajaran, dan latihan soal. Produk tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan divalidasi oleh para ahli. Jika ada hal-hal yang diperbaiki, maka akan dilakukan perbaikan guna mendapatkan kualitas produk yang lebih baik. Kemudian produk yang telah dilakukan perbaikan diterapkan ke kelas eksperimen. Sebelum

diterapkan produk tersebut, diberikan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada tahap terakhir dilakukan evaluasi atas serangkaian tahapan yang telah dilakukan.

3. Melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan di kelas kontrol dan eksperimen memiliki hasil yang berbeda. Pada jumlah nilai kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 664 dan 578 pada kontrol. Nilai rerata juga turut meningkat 20,13 pada kelas eksperimen dan 17,15 pada kelas kontrol. Jumlah peserta didik yang tuntas juga bertambah sebanyak 22 orang pada kelas kontrol dan 15 orang pada kelas eksperimen. Dari jumlah peserta didik yang tuntas, dapat diketahui persentase ketuntasan yang diperoleh juga meningkat sebanyak 66,67% pada kelas eksperimen dan 45,45% untuk kelas kontrol. Walaupun keduanya mengalami peningkatan, namun kelas yang menggunakan media pembelajaran Hikayaat mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yang turut mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application*.
4. Hasil validasi yang diberikan oleh para ahli berbeda-beda namun merujuk pada satu kriteria dan keputusan uji yang sama, yakni sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Ahli materi memberikan nilai 95%, ahli media 90%, dan ahli pengguna 92,5. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dan media pembelajaran disajikan dengan baik secara keseluruhan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Hasil tersebut juga diperkuat dengan respons positif dari peserta didik. Total nilai yang diberikan peserta didik untuk media pembelajaran Hikayaat adalah 312 dengan tingkat kepraktisan 94,5% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran untuk pengembangan produk lebih lanjut. Adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai untuk menerapkan media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application*, seperti *wi-fi* yang dapat diakses di lingkungan sekolah atau proyektor yang dapat digunakan
2. Guru dapat lebih mengeksplorasi media pembelajaran Hikayaat, baik dari cara pembuatannya hingga penggunaannya. Dengan begitu, media pembelajaran Hikayaat berbasis *web application* dapat dijadikan inspirasi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam jenjang MTs.
3. Peserta didik dapat lebih bijak dalam menggunakan waktu dan sarana prasarana yang ada sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih optimal.
4. Peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran Hikayaat dengan menggagas ide yang lebih segar dan pengemasan yang lebih menarik untuk materi-materi baru yang belum terdapat di media pembelajaran Hikayaat.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



BAGIAN II

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HIKAYAAT BERBASIS
WEB APPLICATION**

**(SPESIFIKASI PRODUK, MODEL PENGEMBANGAN, PROSEDUR
PENGEMBANGAN, DAN HASIL TAMPILAN PRODUK)**

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

2. Video Pembelajaran

Export file dalam bentuk MP4 dengan ukuran 1920x1080 px yang dilengkapi dengan gambar berwarna dan suara



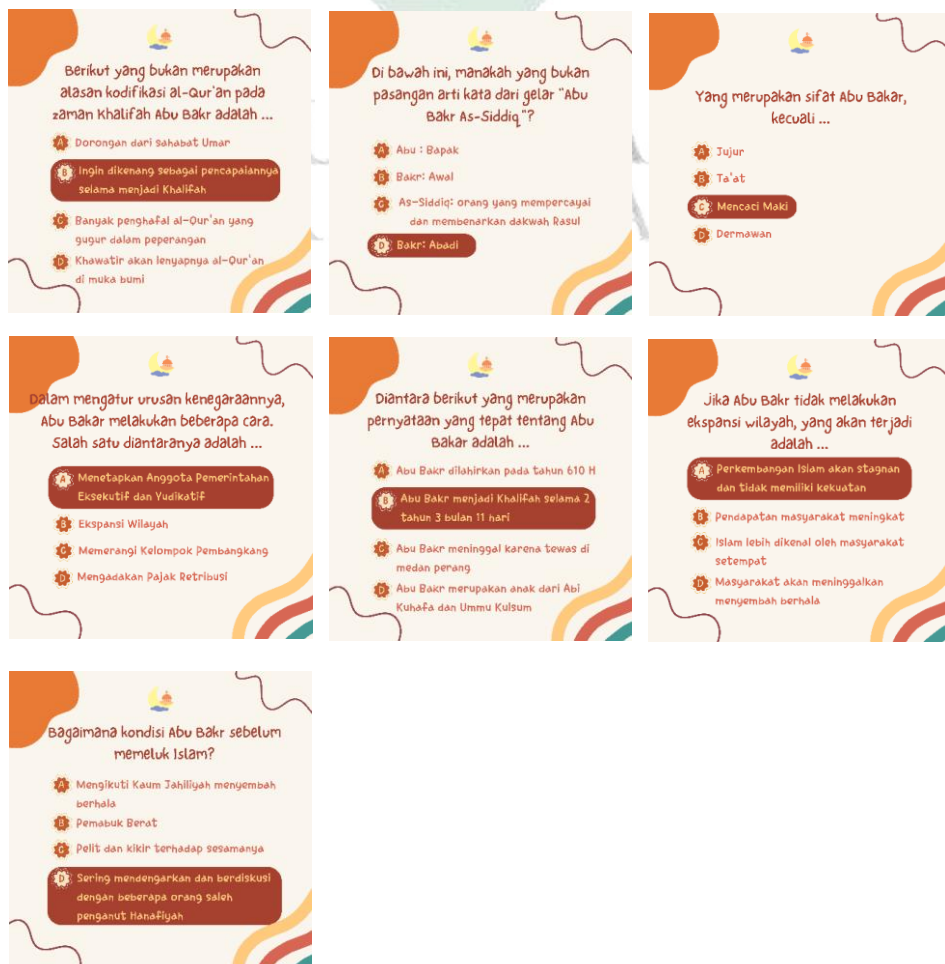
3. Flashcard

Export file dalam bentuk PNG dengan ukuran 1080x1080 px



4. Latihan Soal

Export file dalam bentuk PNG dengan ukuran 1080x1080 px



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Usep Mudani Karim, and Abdul Azis. "Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019).
- Ahmadi, Abu, and Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- A.I. "Wawancara Masalah Dan Potensi Lokasi Penelitian," January 10, 2023.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Altika, Didin Aji Nurul. *Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan Melalui Penggunaan Teknologi Internet Sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang: Indocamp, 2020.
- Andi Kristanto. *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Arif, Muh., and Eby Waskito Makalalag. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Solok: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring - Arti Kata Paham." Accessed November 16, 2022. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/paham>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *HALAQA: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 2019).

- Kementerian Agama Republik Indonesia. “Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah,” 2019.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Lilawati, Emi, M. Alvian Eko F., and M. Aliyul Wafa. “Strategi Pembelajaran Murder untuk Meningkatkan Pemahaman Materi PAI di SMK TI Bahrul Ulum Jombang.” *Dinamika* 6, no. 2 (December 2021).
- Maesari, Citra, Rusdial Marta, and Yusnira. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar.” *JOTE: Journal on Teacher Education* 1, no. 1 (2019).
- Muhammad, Noval Aditya, Febriliyan Samopa, and Radityo Prasetyanto Wibowo. “Pembuatan Aplikasi Presensi Perkuliahan Berbasis Fingerprint.” *Jurnal Teknik Pomits* 2, no. 3 (2013): 5.
- Mulyani, Sri, and Muhammad Latif. *Pegangan Guru Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MTS Dan Sederajat Kelas VII*. Surakarta: Putra Nugraha, n.d.
- Nilamsari, Natalina. “Memahami Studi Dokumentasi Dalam Penelitian Kualitatif.” *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 13, no. 2 (2014).
- Nurdin, Ismail, and Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Purba, Ramen A., Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar Febrianty, Yanti, Janner SImarmata, Dina Chamidah Dewi Suryani Purba, and Bonaraja Purba. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Putri, Rahmi Eka. “Model Interaksi Dalam E-Learning.” UPN “Veteran” Yogyakarta, 2013.

- Sa'ad, Muhammad Ibnu. *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2020.
- Salamah Zainiyati, Husniyatus. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Salim and Haidir. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Salsabila, Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Application Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI Di MTsN 4 Pasuruan." *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 3 (2022).
- Samsinar S. "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (December 2019).
- Setiawardhani, Ratna Tiharita. "Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa." *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 1, no. 2 (September 2013).
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sohibi. *Khulafaur Rasyidin*. Semarang: Mutiara Aksara, 2019.
- S.S. "Wawancara Media Pembelajaran Hikayaat," January 13, 2023.
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suryawinata, Mohammad. *Buku Ajar Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
- Sutiah. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. J: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Syurgawi, Amalia, and Muhammad Yusuf. "Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *MODERATION: Journal of Islamic Studies Review* 2, no. 1 (March 2022).
- Undang-Undang Republik Indonesia 1945 No. 20 Tahun 2003
- Widiasworo, Erwin. *Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Di Luar Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzza Media, 2017.
- Widodo, Slamet. "Reformasi Pendidikan : Pembelajaran Digital Di Indonesia." Pusat Kajian Anggaran Badan Keahlian - Sekretariat Jenderal Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, 2021.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.