

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA MATERI
PROSES LAHIRNYA DINASTI BANI ABBASIYAH
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

(Studi di Kelas XI MA Attaufiqiyah Kec. Taktakan Kota Serang)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.



Oleh :

SUHERNI SUSILAWATI
NIM 152102070

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
TAHUN 2019 M/ 1440 H**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar keserjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 02 Mei 2019

Suherni Susilawati
NIM. 152102070

ABSTRAK

Suherni Susilawati. NIM 152102070. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Materi Dinasti Bani Abbasiyah Berbasis Multimedia Interaktif (Studi di Kelas XI MA Attaufiqiyah Kec.Taktakan Kota. Serang).*

Penelitian ini bertujuan untuk, Pertama, Mengembangkan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia interaktif, Kedua, mengetahui kualitas pengembangan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia interaktif, dengan program *powerpoint of hyperlink* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) interaktif pada siswa kelas XI di MA Attaufiqiyah Taktakan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan *resaerch and development* (*R & D*) dari Borg and Gall dengan 8 langkah, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data (2) perencanaan pembuatan produk (3) pengembangan produk (4) validasi ahli materi (5) validasi ahli media (6) revisi produk (7) validasi oleh guru (8) uji coba produk yang melibatkan 31 peserta didik sebagai partisipan dan para ahli (media dan materi) untuk menilai kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu kuantitatif dan kualitatif, melalui observasi, wawancara, instrumen angket dengan narasumber Guru dan Siswa. Berdasarkan hasil penelitian, Pertama, Mengembangkan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia interaktif, bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif dinyatakan layak dengan persentase ahli media 87,5 % persentase penilaian dari ahli materi 95% dan persentase penilaian dari ahli pembelajaran 95%, yang menunjukkan klasifikasi sangat baik dari penilaian uji kelayakan oleh ahli media, materi dan pembelajaran. ahli media 87,5 % persentase penilaian dari ahli materi 95% dan persentase penilaian dari ahli pembelajaran 95%, yang menunjukkan klasifikasi sangat baik dari penilaian uji kelayakan oleh ahli media, materi dan pembelajaran. Kedua, mengetahui kualitas pengembangan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia interaktif Serta hasil penilaian uji coba produk yang dilakukan kepada siswa memlalui angket mendapat butir pernyataan persentase tertinggi yaitu mencapai 97% termasuk kategori sangat baik. Disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia interaktif, sangat layak digunakan untuk membantu proses kegiatan pembelajaran dikelas.

Kata kunci : Sejarah Kebudayaan Islam, Multimedia Interaktif, Pengembangan, Bahan Ajar.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

Nomor : - Lampiran : Skripsi Perihal : Usulan Ujian Skripsi a.n. Suherni Susilawati , NIM. 152102070	Kepada Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Di- Serang
---	---

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari **Suherni Susilawati, NIM: 152102070** yang berjudul ***pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Materi Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah Berbasis Multimedia Interaktif (Studi di Kelas XI MA Attaufiqiyah Kec.Taktakan Kota. Serang)*** Telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosyah pda fakultas tarbiyah dan keguruan jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak dan ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Serang, 22 April 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Supardi, Ph.D.
NIP. 19680620 199603 1 003

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
NIP. 19681205 200003 1 001

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM PADA MATERI PROSES
LAHIRNYA DINASTI BANI ABBASIYAH
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**
(Studi di Kelas XI MA Attaufiqiyah Kec. Taktakan Kota. Serang)

Diajukan Oleh :

SUHERNI SUSILAWATI
NIM. 152102070

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Supardi, Ph.D.
NIP. 19680620 199603 1 003

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
NIP. 19681205 200003 1 001

Mengetahui,

Dekan

Ketua Jurusan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Pendidikan Agama Islam

Dr. H. Subhan, M.Ed.
NIP. 19680910 200003 1 001

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
NIP. 19681205 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan Skripsi ini, untuk cahaya hidup yang senantiasa ada saat suka dan duka, selalu setia mendampingi saat ku lemah tak berdaya kepada yang tercinta Ayahanda dan Ibunda tersayang. Bapak Abdul Bahar dan ibu Sumyati. Yang selalu mengiri dalam do'a yang tak pernah putus untuk anaknya. Untuk Kakaku Khoyyaroh dan Apriadinata, Adik- adikku Musabbihat, Nur Inayah dan Ghaisan Azmi yang senantiasa memberikan semangat dan do'a kepada Penulis.

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Artinya : “Sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lainnya”

(H.R. Ahmad, Thabrani, Daruqutni, Dishahihkan AL Albani dalam As-Silsilah As shahihah)¹.

¹ Syaikh muhammad nashiruddin Al-Albani. Kitab shahihul jam’i. (jakarta: Pustaka Azam).no.3289

RIWAYAT HIDUP

Penulis, Suherni Susilawati lahir pada tanggal 12 September 1997 tepatnya di Kp. Lamongan Ds. Tonjong Kec. Kramatwatu Kab. Serang-Banten. Penulis merupakan anak kedua dari 5 bersaudara, dari orangtua Bapak Abdul Bahar dan Ibu Sumyati.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut : SDN Lamongan lulus tahun 2009, Mts Miftahun Najah Lamongan lulus tahun 2011, MA Miftahun Najah Lamongan lulus tahun 2015, pada tahun 2015 masuk Perguruan Tinggi IAIN Sultan Maulana Hasuddin Banten yang sekarang telah berubah bentuk menjadi UIN SMH Banten, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam sampai dengan sekarang.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia kepada makhluknya dengan segala nikmat dan keberkahan, shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada kekasih illahi yakni Nabi Muhammad SAW, suri tauladan dan pemimpin umat serta pembawa kebaikan bagi umatnya.

Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “***Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Materi Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah Berbasis Multimedia Interaktif (Studi di Kelas XI MA Attaufiqiyah Kec. Taktakan Kota. Serang)***”. Banyak pihak yang membantu, memotivasi dan membimbing penulis. Pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasi yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi- tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fauzul Iman, MA rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bergabung dan belajar di lingkungan UIN “SMH” Banten.
2. Bapak Dr.H.Subhan, M.Ed Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Yang mendorong penyelesaian stdi dan skripsi penulis.
3. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd. Ketua jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Yang telah mengarahkan, mendidik serta memberikan motivasi kepada penulis.
4. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd. Sebagai Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Supardi, Ph.D. Sebagai Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah dikampus tercinta.
7. Kepada seluruh elemen Pihak penyelenggara BIDIKMISI yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat mengikuti perkuliahan di kampus tercinta ini.
8. Bapak Sukri, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah, dan Guru MA Attaufiqiyah Taktakan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Kepada Kedua Orang Tua tercinta, kakak, adik-adik dan seluruh keluarga besar atas do'a, semangat, dan dukungan yang diberikan kepada penulis.
10. Keluarga PAI 2015, dan Sahabat karib kepada, Putri Arini Ulfa Mawaddah, Siti Syarifah Multafiani, Suhartinah, Tamimah, Imas Eem Roifah, Irmanasari, yang slalu memberikan semangat dan menemani dalam setiap keadaan apapun.
11. Dan tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga Himpunan Mahasiswa BidikMisi, saudara serta rekan-rekan atas dukungan dan kesabaran untuk tidak pernah bosan mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini .

Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis berharap semoga Allah SWT, membalasnya dengan pahala yang berlimpah. Aamiin.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun segi metodologi penulisannya. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis umumnya bai pembaca, semoga amal baik kita semua diterima dan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT. Aamiin.

Serang, 22 April 2019

Suherni Susilawati
NIM. 152102070

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk.....	12
H. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN TEORETIK	15
A. Pengembangan Bahan Ajar	15

1. Pengertian Pengembangan Bahan Ajar	15
2. Karakteristik Bahan Ajar.....	16
3. Jenis Bahan Ajar	20
4. Fungsi Bahan Ajar.....	21
5. Sifat Bahan Ajar	21
B. Multimedia Interaktif	23
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	23
2. Elemen Multimedia Interaktif.....	28
3. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	29
4. Manfaat Multimedia Interaktif.....	31
5. Karakteristik Bahan Ajar dalam Pembelajaran	31
C. Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Abbasiyah	32
1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam	32
2. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam.....	33
3. Konsep Sejarah Kebudayaan Islam.....	34
4. Dinasti Bani Abbasiyah	34
a. Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah.....	34
b. Fase- Fase Pemerintahan Dinasti Bani Abbasiyah	37
5. Kerangka Berfikir	41

BAB III DESAIN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	43
1. Model Pemelitian	42
2. Prosedur Penelitian	44
B. Tahap Penelitian	46
1. Tempat dan waktu Peneltian.....	46
a. Tempat Penelitian	46
b. Waktu Penelitian.....	47
2. Sampel/sumber Data Penelitian.....	48
3. Teknik Pengumpulan Data	46

4. Instrumen Penelitian.....	49
5. Teknik Analisis Data.....	55
C. Rancangan Produk.....	57
D. Uji Coba Lapangan.....	60
1. Desain Uji Coba Lapangan.....	60
2. Subyek Uji Coba Lapangan.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Penelitian.....	62
B. Pengumpulan informasi.....	62
C. Pengembangan Produk.....	65
D. Uji Validasi Kualitas Produk.....	76
E. Uji Coba Kualitas Produk.....	83
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
BAB V PENUTUP.....	100
A. Simpulan.....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN- LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Observasi dan Wawancara.....	9
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	50
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	52
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Instrumen untuk Siswa	53
Tabel 3.5 Kisi- Kisi Instrumen untuk Ahli Pembelajaran	54
Tabel 3.6 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata.....	57
Tabel 4.1 Soal dan Hasil Data Siswa	64
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media.....	76
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	78
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi	80
Tabel 4.5 Perbaikan Produk	82
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa.....	84
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Produk oleh Guru	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Instruksional	19
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir Penelitian	45
Gambar 4.1 Model Penelitian Borg & Gall	47
Gambar 4.2 Tampilan Intro	69
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan	67
Gambar 4.5 Tampilan Kompetensi.....	69
Gambar 4.6 Tampilan Utama Materi.....	71
Gambar 4.7 Tampilan Materi Proses Lahirnya Dinasti Abbasiyah.....	72
Gambar 4.8 Tampilan Utama Video Materi	72
Gambar 4.9 Tampilan Materi Fase-Fase Pemerintahan	73
Gambar 4.10 Tampilan Evaluasi	78
Gambar 4.11 Tampilan Profi.....	78
Gambar 4.12 Tampilan Referensi.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 2 Surat Izin Telah Melakukan Penelitian.....	106
Lampiran 3 Validasi Ahli Pembelajaran	107
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 5 Validasi Ahli Media.....	112
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Lapangan.....	116
Lampiran 7 Gambar Kegiatan Uji Coba Produk	126
Lampiran 8 Daftar Siswa Kelas XI	128
Lampiran 9 Lembar Konsultasi.....	131
Lampiran 10 Hasil Produk	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama islam memiliki tujuan salah satunya adalah agar siswa mampu mengamalkan nilai- nilai yang mereka dapatkan dalam proses pendidikan, sehingga menjadi pemikir yang baik sekaligus pengamal ajaran islam yang mampu berdialog dengan perkembangan kemajuan zaman². Sebagai hamba Allah dengan seluruh aspek kehidupan, perbuatan, pikiran dan perasaan adalah tujuan dari diselenggarakannya Pendidikan Agama Islam.³ Setiap Manusia pasti membutuhkan Pendidikan baik formal maupun Non-formal, karena Pendidikan merupakan kebutuhan dan fitrah Manusia. Apalagi Pendidikan memiliki dampak yang luar bisa terhadap kelangsungan hidup Manusia.

Jika dicermati secara seksama, Pendidikan merupakan kegiatan yang melibatkan dua pihak sekaligus, pihak pertama adalah subjek pendidikan, dan yang kedua dinamakan objek pendidikan. Adanya hubungan fungsional antara pihak pertama dan kedua menjelaskan tentang Pendidikan. Secara global, Pendidikan dapat dimaknai sebagai usaha yang disengaja oleh pihak pertama

²Ahmad Munjin Nasih, Lilik Nur Kholida, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : Refika Aditama, 2009),8.

³Zakiyah Derajat, *Pendidikan Islam Dalam Keluarga Dan Sekolah*, (Bandung, Pustaka Setia . 2003). 13

untuk membantu pihak kedua mengembangkan potensi dasar yang dimilikinya ke arah tujuan yang telah di tentukan.

Dalam proses Pendidikan, pembelajaran sangat penting, pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu pendidik dan peserta didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu keadaan dimana peserta didik mampu menerapkan pembelajaran dengan baik dan aktif selama pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan Bahan Ajar sangat dibutuhkan, karena memiliki komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran sebagai suatu komponen yang akan dikaji, diajarkan dan dijadikan materi.

Bahan Ajar sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran, metode, batasan- batasan dan cara mengevaluasi yang di desain sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.⁴Bahan ajar dapat didesain dalam berbagai macam format baik cetak maupun non-cetak. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap pendidikan, pendaaygunaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi), sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan dampak positif dari kemajuan teknologi. pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia, akan tetapi sering terjadi di lapangan, proses belajar mengajar biasanya hanya

⁴Ika Lestari. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Padang : Akademia Pertama,2013),10.

menggunakan alat bantu papan tulis, white board, buku,dll. Penggunaan alat bantu konvensional ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada dalam kurikulum PAI yang diberikan kepada siswa-siswi di MI,MTs, MA. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan siswa untuk mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena Sosial, Budaya, Politik, Ekonomi, Iptek dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam masa kini dan masa yang akan datang⁵. Sebagaimana Allah SWT Berfirman:

وَكُلُّ نَفْسٍ عَلَيْنَا مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُنَبِّئُ بِهِ فُؤَادَكَ ۖ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَ مَوْعِظَةٌ
وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ (سورة حود: ١٢٠).

Artinya : *“Dan semua kisah dari rasul-rasul kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya kami teguhkan hatimu dan dalam surat Ini Telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman” (Q.S. Hud : 120).*⁶

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, sejarah sebagai sebuah disiplin ilmu menunjukkan fungsinya yang sejajar dengan disiplin-disiplin lain bagi kehidupan umat manusia kini dan mendatang. Kecenderungan demikian akan semakin nyata, apabila sejarah bukan hanya kisah biasa, melainkan didalamnya terkandung eksplanasi kritis dan kedalaman pengetahuan tentang “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa masa lampau

⁵ Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*,35.

⁶*Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama Republik Indonesia (2013), 519.

terjadi.⁷ Sebagai salah satu mata pelajaran penting Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam, maka proses pembelajaran SKI harus berjalan dengan baik.

Beriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak yang begitu besar dalam dunia pendidikan. Setidaknya ada lima pergeseran yang dapat diidentifikasi dalam proses pembelajaran. Lima proses yang dimaksud ialah pergeseran dari pelatihan ke penampilan, pergeseran dari ruangan kelas ke ruangan maya yang dapat berlangsung kapan dan di mana saja, pergeseran dari kertas ke online atau saluran, pergeseran fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja dan pergeseran dari waktu siklus ke waktu nyata.⁸

Pergeseran ini telah membawa pengaruh pada pola, metode, dan strategi penyajian pembelajaran, di samping pendekatan yang di gunakan ikut bergeser. Pada sistem pembelajaran yang lebih inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran mampu menggabungkan antara text, gambar, audio, music, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu user dalam pembelajaran yang mandiri, selain itu, tampilan

⁷Dudung Abdurahman, *Metodelogi Penelitian Sejarah Islam* (yogyakarta: penerbit ombak, 2011) .10

⁸Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan* (yogyakarta : diva press cetakan pertama 2011). 115-116

yang menarik dan fasilitas suara yang ada membuat lebih tertarik untuk belajar. Penelitian ini bermula ketika peneliti duduk dibangku sekolah sampai kuliah, pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat minim peminat dari para peserta didik, walaupun ada beberapa yang mengikuti proses pembelajarannya dengan baik, namun hal ini akan mengurangi keefektifan proses belajar di kelas, yang berakibat kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa kemasa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah. Yang bertujuan agar setiap muslim memperoleh gambaran tentang hakikat Islam secara paripurna yang tercermin dalam kehidupan Nabi Muhammad Shalallahu 'alaihi wasalam, sesudah dipahami secara konseptual sebagai prinsip, kaidah, dan hukum.⁹

Selain itu, Sejarah Kebudayaan Islam juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestas, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.¹⁰ Maka

⁹Muhammad Sa'id Ramadhan Al-Buthy, *Sirah Nabawiyah*, (Jakarta, Robbani Press, Cetakan Kesebelas 2006).3

¹⁰Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standarkompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Di Madrasah. 51-52

dari itu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi penting karena mampu mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa- peristiwa bersejarah, meneladani tokoh- tokoh Islam yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan peradaban dunia.

Realita ini terjadi karena pendidik kurang tepat dalam pemilihan dan pengembangan Bahan Ajar. Cara mengajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya mengandalkan Bahan Ajar dari Penerbit tanpa mengembangkan dan mengandalkan metode ceramah dan menjadikan guru sebagai sumber Utama. Hal ini tentunya dapat mengurangi minat peserta didik dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam dan akhirnya peserta didik merasa bosan, tidak memperhatikan pelajaran yang di sampaikan dan menjadikan proses belajar dan pembelajaran kurang efektif dan efisien.

Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi peserta didik dalam menerima segala informasi. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan sistem, yakni melihat pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang sengaja dirancang di pilih, dan digunakan secara terpadu¹¹. Maka dalam memutuskan kegiatan pembelajaran perlu mempertimbangkan : (1) apa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator pencapaian hasil belajar serta materi pokok atau pesan-pesan

¹¹Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam Pemberdayaan, Pengembangan Kurikulum Hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan* (Bandung : Nuansa, Cetakan Pertama 2003). 83

pembelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai serta pembelajaran yang harus di pelajari dan dikuasai serta pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. Hal ini tercakup dalam pertimbangan faktor kondisi dan sekaligus strategi pembelajaran , terutama yang menyangkut tujuan dan karakteristik bidang studi, serta strategi organisasi isi, dan efektifitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.(2) siapa yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah mata pelajaran, dan siapa penyaji pesan (mata pelajaran beserta rincian materinya). Hal ini termasuk dalam pertimbangan faktor kondisi pembelajaran, terutama yang menyangkut karakteristik peserta didik dan strategi penyampaian; (3) media apa yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan, dan dalam situasi apa atau dimana dan kapan pesan-pesan itu diberikan.

Hal ini termasuk dalam pertimbangan faktor kondisi pembelajaran, terutama kendala serta faktor hasil pembelajaran. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil¹². Penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berwawasan teknologi bisa melalui media pendidikan, sedangkan non-teknologi dengan cara menerapkan dan mengamalkan dalam kehidupan sehari- hari, atau aspek penghayatan dan pengamalan yang dapat menumbuhkan kemauan yang kuat untuk mengamalkan. Berbasis teknologi maupun yang non-teknologi, sama- sama dibutuhkan dalam pembelajaran ataupun menjadi pusat semangat belajar PAI.

¹²Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam Pemberdayaan, Pengembangan Kurikulum Hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*. 83-84

Namun, dalam pengajaran di dalam kelas akan menjadi pijakan pertama bagaimana peserta didik merespon pelajaran atau atau pesan-pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MA Attaufiqiyah Kec. Taktakan diketahui bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih menggunakan bahan Ajar cetak dan belum ada pengembangan sedangkan fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD masih belum dimaksimalkan untuk proses belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Model pembelajaran seperti ini apabila tidak dikembangkan, akan menimbulkan kondisi yang kurang efektif pada saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak sedikit peserta didik yang merasa kurang puas, bosan, jenuh, dan kebosanan itu akan mengurangi ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran SKI yang akan mengakibatkan peserta didik kurang memperhatikan pelajaran.

Tabel 1.1 Hasil Observasi dan Wawancara

Nama Sekolah	Hasil observasi penelitian
MA Attaufiqiyah Majalawang – Taktakan	Guru : keterbatasan waktu yang menyebabkan guru tidak sempat membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Siswa : ketika belajar guru hanya berfokus pada buku paket dan tidak menggunakan media mengakibatkan bosan dan jenuh ketika belajar.
	Guru (wali kelas) : untuk ketersediaan sarana dan

	prasarana masih minim sehingga di sekolah akan mempengaruhi kondisi kelas yang monoton karena hanya menampilkan metode ceramah saja sehingga menjadikan siswa mudah bosan
	Siswa : guru jarang bahkan tidak pernah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian pada peserta didik, kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan di harapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar menggunakan mulitmedia Interaktif dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran SKI . Maka peneliti mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul “ Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas XI MA Attaufiqiyah Kec. Taktakan Kota. Serang “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tentang permasalahan tersebut, maka permasalahan yang diidentifikasi ialah:

1. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat minim peminat dari para peserta didik.
2. Kurang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa.
3. Penggunaan bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam masih monoton dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti dapat menuliskan beberapa batasan masalah sebagai acuan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Materi Proses Lahirnya Dinsti Bani Abbasiyah.
2. Multimedia interaktif kelas XI MA Attaufiqiyah Kec. Taktakan. Kota. Serang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini dapat penliti uraikan beberapa pokok permasalahan sebagai acuan penelitian, sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Produk bahan ajar sejarah kebudayaan islam pada materi proses lahirnya dinasti abbasiyah berbasis multimedia interaktif di kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan Kota. Serang ?
2. Bagaimana kualitas pengembangan Produk bahan ajar sejarah kebudayaan islam pada materi proses lahirnya dinasti abbasiyah berbasis multimedia interaktif di Kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan Kota. Serang ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar SKI dengan melakukan penelitian *Research and develompent (R & D)* diantaranya sebagai berikut :

1. Mengiembangkan produk berupa bahan ajar Produk bahan ajar sejarah kebudayaan Islam pada materi proses lahirnya dinasti abbasiyah berbasis multimedia interaktif di Kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan Kota. Serang.
2. Mengetahui kualitas pengembangan bahan ajar Produk bahan ajar sejarah kebudayaan Islam pada materi proses lahirnya dinasti abbasiyah berbasis multimedia interaktif di Kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan Kota. Serang

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar ini, terdapat dua manfaat yakni manfaat teoritis dan praktis, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperluas khazanah ilmu pengetahuan tentang Pengembangan Bahan Ajar SKI berbasis Multimedia Interaktif, selain itu penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademis, khususnya bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif yang sesuai dengan prosedur pengembangan, serta dapat mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Dan mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran SKI dilakukan dengan bahan multimedia Interaktif. Dan juga kiranya dapat memenuhi persyaratan bagi penulis untuk menyelesaikan dan meraih gelar S. Pd. (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

b. Bagi Pengguna

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pemikiran, pedoman serta dapat menambah wawasan tentang multimedia dalam bahan ajar yang dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran serta mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Univeritas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Diharapkan bermanfaat sebagai tindak lanjut untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan mutu lulusan, dan Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai media untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sebagai bentuk turut serta dalam mengembangkan dan membangun kualitas pendidikan di Indonesia.

d. Bagi Pengembang

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan dengan baik, serta bermanfaat untuk pembelajaran dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang digunakan adalah *Power Point Persentation of hyperlink* dan menghasilkan produk berupa CD (*Compact Disk*) sebagai bahan ajar pada mata pelajaran SKI.
2. Materi pelajaran SKI untuk kelas XI dalam multimedia interaktif yang akan dikembangkan hanya menyangkut pokok bahasan proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan bani abbasiyah. Adapun kompetensi inti (KI 3) yaitu “ memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah”.

Dengan kompetensi dasar :

(KD) 3.1 Menganalisis Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah.

(KD) 3.2 Memahami Fase-Fase Pemerintahan Dinasti Bani Abbasiyah.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan, pemahaman yang jelas, dalam membaca skripsi maka disusunlah penulisan skripsi secara garis besar sebagai berikut:

Bab Kesatu Pendahuluan, yang meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Penulisan.

Bab Kedua Kajian Teoretik, membahas tentang: Pengembangan Bahan Ajar, Pengertian Pengembangan Bahan Ajar, Karakteristik Bahan Ajar, Jenis Bahan Ajar, Fungsi Bahan Ajar, Sifat Bahan Ajar, Multimedia Interaktif, Pengertian Multimedia Interaktif, Elemen Multimedia Interaktif, Kelebihan Multimedia Interaktif, Manfaat Multimedia Interaktif, Karakteristik Bahan Ajar dalam Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Abbasiyah, Konteks Sejarah Kebudayaan Islam, Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam, Konsep Sejarah Kebudayaan Islam, Dinasti Bani Abbasiyah, Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah, Fase- Fase Pemerintahan Dinasti Bani Abbasiyah dan Kerangka Berpikir.

Bab Ketiga Desain Penelitian, yang meliputi Jenis Penelitian, Tahap Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian dan Uji Coba.

Bab Keempat Hasil Pengembangan, yang meliputi Hasil Pengembangan, Pengumpulan informasi, Pengembangan Produk, Uji Validasi

Kualitas Produk, Uji Coba Kualitas Produk, dan Pembahasan Hasil Pengembangan.

Bab Kelima Penutup, yang meliputi Simpulan dan Saran.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Pengembangan Bahan Ajar

1. Pengertian Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan adalah proses, cara atau perbuatan mengembangkan¹³. Dalam bidang teknologi dan pembelajaran, pengembangan memiliki arti yang lebih khusus sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.¹⁴

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan Ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan- batasan dan cara mengevaluasi yang di desain sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang yang diharapkan , yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitas nya. Bahan ajar hendaknya di rancang dn ditulis dengan kaidah instruksional karena kana digunakan oleh guru untuk membantu menunjang proses belajar¹⁵.

¹³Kamus Besar Bahasa Indonesia

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*(Jakarta: kencana, 2010) .197

¹⁵Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (padang : academia permata, 2013).1

Dampak positif dari bahan ajar adalah pendidik akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar, dan peranan pendidik sebagai satu-satunya sumber pengetahuan menjadi berkurang. Maka peserta didik tidak hanya berpatokan kepada pendidik dalam mengeksplorasi pengetahuan yang diinginkan, peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Bahan ajar akan lahir dari sebuah rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru, dalam menulis bahan ajar, guru membutuhkan banyak sumber referensi. Kemampuan menulis dan mengembangkan ide-ide pokok pikiran dari sebuah bahan ajar akan melatih guru berfikir komprehensif atas kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.

2. Karakteristik Bahan Ajar

Sesuai dengan buku pedoman yang dikeluarkan oleh direktorat urusan menengah kejuruan direktorat jenderal pendidikan dasar dan menengah departemen pendidikan nasional tahun 2003, bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive* dan *user friendly*.

Pertama, *self instructional* yaitu bahan ajar dapat membuat peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka di dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir atau

tujuan antara. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan peserta didik belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

Kedua, self contained, yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat dalam satu bahan ajar secara utuh.

Ketiga, stand alone (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

Keempat, adaptive yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif terhadap perkembangan ilmu teknologi.

Kelima, user friendly yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainnya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespons dan mengakses sesuai dengan keinginan¹⁶.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar yang mampu membuat peserta didik untuk belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- a. Memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran.

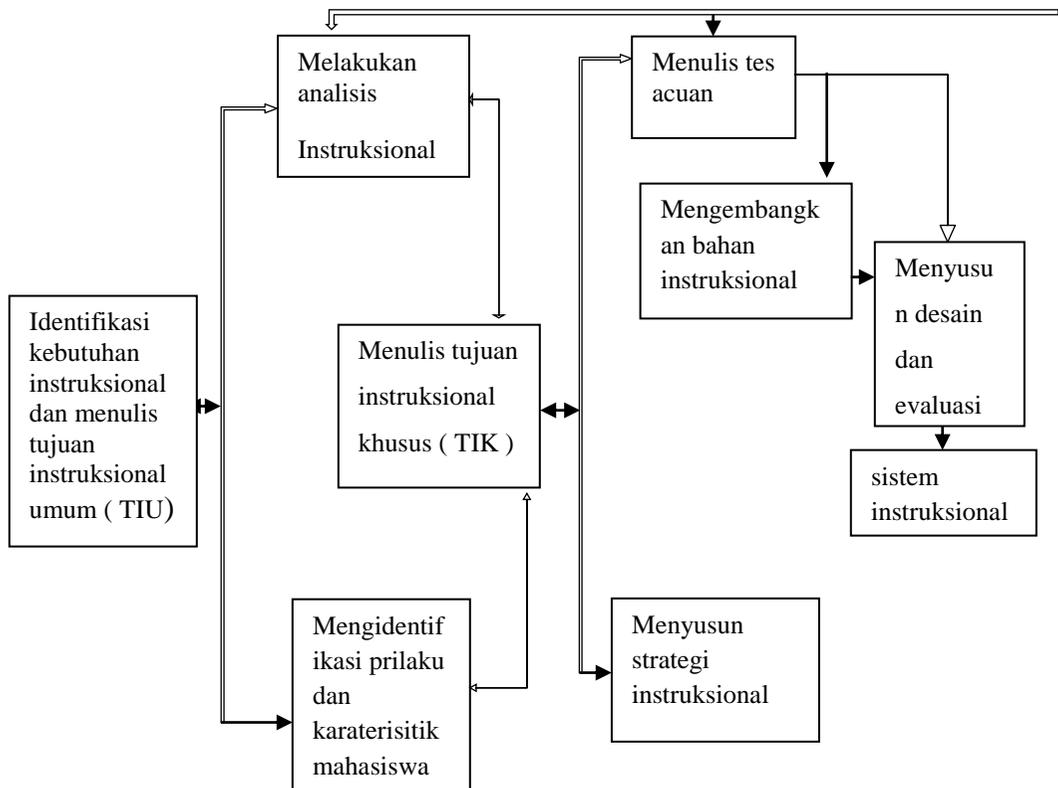
¹⁶ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang : academia permata, 2013). 2-3

- b. Memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk memberikan umpan bali atau mengukur kepenguasaan terhadap materi yang diberikan dengan memberikan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya.
- c. Konsektual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik.
- d. Bahasa yang digunakan cukup sederhana karena peserta didik hanya berhadapan dengan bahan ajar ketika belajar secara mandiri.

Dengan bahan ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai seluruh kompetensi. sebuah bahan ajar layak jika memenuhi kelayakan isi, bahasa, serta penyajian. Sebuah teks keterbacaanpun dibutuhkan untuk menguji sebuah bahan ajar cetak berupa modul agar diketahui sampai mana mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan rencana pembelajaran, maka menyusun bahan ajar dapat dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut. Langkah yang diterapkan dalam pembuatan bahan ajar ini berlandaskan pada model desain pembelajaran dari Atwi Suparman. Meskipun, ada beberapa modifikasi yang dilakukan oleh penulis yang disesuaikan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang saat ini diterapkan¹⁷.

¹⁷ M. Atwi Suparman, *desain instruksional modern*. (Penerbit erlangga : jakarta, 2012).82



Gambar 2.1 Model Pengembangan Instruksional

Langkah diatas merupakan tindakan yang dilakukan dalam menyusun bahan Ajar¹⁸. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan instruksional serta menulis tujuan instruksional (TIU), TIU adalah kompetensi utama yang dituju oleh peserta didik. Langkah kedua analisis dan pengembangan protttype sistem, langkah-langkahnya meliputi menulis tujuan instruksional umum kemudian menulis alat penilaian belajar, Menyusun strategi instruksional dan mengembangkan bahan instruksional.

¹⁸M. Atwi superman, *desain instruksional modern*. (Penerbit erlangga : jakarta, 2012).82

Dan yang ketiga adalah melaksanakan evaluasi formatif, langkah-langkahnya meliputi penelaahan oleh pakar dan revisi, kemudian evaluasi oleh satu sampai tiga peserta didik dan revisi, kemudian evaluasi oleh satu sampai tiga peserta didik dan revisi kemudian ujicoba dalam skala terbatas dan revisi, yang terakhir adalah uji coba lapangan dengan melibatkan semua komponen dalam sistem sesungguhnya. Di level sekolah, pemerintah telah menyiapkan kurikulum untuk sekolah-sekolah berupa standar kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Pendidik hanya mengembangkannya menjadi indikaor pembelajaran, kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, beserta tejknik penilaian hasil belajar.

3. Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki berbagai jenis ada yang cetak dan noncetak, bahan ajar berupa cetak berupa handout, bukumodul, brosur, dan lembar kerja siswa (LKS). Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, iringan hitam dan compact disc audio. Bahan ajar multimedia interaktif (interaktif teaching material) seperti CAI (*computer assisted instruction*), *compact disk (CD)* multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

4. Fungsi Bahan Ajar

Ada beberapa fungsi bahan ajar diantaranya¹⁹ :

- a. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- b. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/ dikuasai. Alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

Dengan demikian, fungsi bahan ajar sangat akan terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan yang terkait dengan perencanaan (*planning*), aktivitas- aktivitas pembelajaran dan pengimplementasian (*implementing*), dan penilaian (*assessing*).

5. Sifat Bahan Ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Tugas- tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas dari para siswa. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut adanya aktivitas atau perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatnya.

Banyak jenis aktivitas yang biasa dilakukan siswa di sekolah/ isi bahan ajar tidak cukup hanya menuntut aktivitas siswa seperti

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional. 2007

mendengarkan, mencatat, dan aktivitas siswa dalam belajar di sekolah terdapat 177 jenis²⁰. Jumlah yang banyak itu oleh diedrich kemudian di kelompokkan menjadi delapan sebagai berikut :

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya ialah, membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi, percobaan dan pekerjaan demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato/ceramah.
- d. *Writing activities*, seperti mencatat poin-poin penting yang di dengarnya, menulis karangan, cerita menyusun angket. Menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya ialah; melakukan percobaan, konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

²⁰ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (padang : academia permata, 2013). 4

- h. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup²¹.

Jadi, dengan klasifikasi aktivitas sebagai wujud dari implementasi bahan ajar seperti diuraikan diatas, menunjukkan bahwa aktivitas disekolah itu cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan didukung oleh media pembelajaran yang tepat, tentunya lingkungan belajarpun akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat transformasi kebudayaan²².

B. Multimedia interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Perkembangan komunikasi memudahkan manusia dalam menyampaikan pesan kepada manusia lainnya yang tidak harus saling bertatap muka, seperti penemuan televisi, radio, dan era sosial media²³. Sedangkan dalam pendidikan berkomunikasi dalam belajar mengajar agar dapat dibantu dengan multimedia. Mengikuti perkembangan teknologi yang pesat, multimedia sudah menjadi sarana yang di bilang penting dalam

²¹Munadi yudhi. *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. (gaung persada press : jakarta, 2010). 190

²²Munadi yudhi. *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. 191

²³Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, Cetakan-II(Surakarta: Yuma Pustaka , 2010) .56-57

melakukan proses pembelajaran. Karna memberi kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti yang dijelaskan diatas.

Pada awal 1990, multimedia berarti kombinasi dari teks dengan dokumen image, vaughan mengatakan, multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronika dan digital, jika menggunakan bersama-sama elemen multimedia tersebut, seperti gambar dan animasi yang di lengkapi dengan suara video clip, dan informasi dalam bentuk teks, maka akan dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukan.

Romiszowski mengatakan kemampuan multimedia dalam meningkatkan kreativitas sudah teruji karena multimedia juga memiliki unsur interaktivitas. sehubungan itu, menterjemahkan interaktivitas sebagai hubungan dua jalur diantara pendidik dengan peserta didik²⁴. Jacobs mengatakan Hubungan dua jalur akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih peserta didik²⁵. Hubungan dialog ini akan dapat dibina dengan meamfaatkan kmputer karena memmiliki kapasitas multimedia yang akan mampu menjadikan proses belajar mnjadi interaktif.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain- lain yang telah dikemas menjadi file digital

²⁵ (1992)

(komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atas atau lebih dari komponen- komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis *computer*) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/ pengguna produk) dan computer (software/ aplikasi/ produk/dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD)²⁶.

Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia vpdan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif²⁷.

Dengan demikian produk CD yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara software/aplikasi dengan user nya. interaktifitas dalam multimedia meliputi :

- a. Pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi.
- b. Aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan bukan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus “melahap” semuanya. Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif tersebut, maka multimedia interaktif adalah suatu tampilan

²⁶ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.(Alfabeta: Bandung, 2013). 110

²⁷Munir, *multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. 112.

multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna nya (user). Pemanfaatan multimedia sangat banyak diantaranya untuk media pembelajaran game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai komunikasi saluran menjadi pengalaman komunikatif terkoordinasi yang bahasa lintas-channel yang terintegrasi penafsiran tidak ada. Multimedia interaktif dapat di definisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kelayakan media pembelajaran berbasis komputer yang di hasilkan sebelum digunakan oleh *user*. Menurut Chee & Wong mengatakan, “Bahwa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dapat ditinjau yaitu”²⁸.

²⁸David fero, skripsi pengembangan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 mata pelajaran tik pokok bahasan fungsi dan proses kerja peralatan tik di sman 2 banguntapan, (yogyKrt : UNY, 2011).29-30.

a. *Appropriatness*

Materi harus sesuai dengan karakteristik dan kurikulum di perguruan tinggi atau sekolah setempat.

b. *Accuracy, currency, and clarity*

Materinya akurat, up to date, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, dan tidak membias, dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa, jadi materi yang disajikan harus menyesuaikan sasaran yang dituju agar tujuan dari pembuatan multimedia tercapai.

c. *Screen Presentasion and Desaign*

Tampilan layarnya yang digunakan kombinasi warna, gambar dan tulisan yang padu dan serasi. Untuk menilai suatu tampilan layar yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut :

1) *Text*

Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang ada, sehingga mudah dibaca oleh siswa.

2) *Graphics*

Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana tanpa membiasakan konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.

3) *Colour*

Penggunaan komposisi, kombinasi, dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

4) *Animation*

Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu yang tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.

5) *Audio*

Dukungan musik dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang menyenangkan. Dukungan narasi juga akan memperjelas konsep dan aplikasinya.

6) *Video clip*

Video dapat memberikan ilustrasi konsep kehidupan masa lalu untuk menyesuaikan dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung perilaku tokoh yang ada didalamnya.

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria tentang kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari aspek *appropriotness, accuracy, currency, and clarity*

dan screen persentation desaign. Jadi, bahan ajar multimedia interaktif ialah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang disajikan dalam bentuk software yang dilengkapi alat pengontrol sistem dan dapat dioperasikan oleh pengguna.

2. Elemen Multimedia Interaktif

Ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif, yaitu, teks, grafik, audio, video, dan animasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktifitas²⁹. Selain itu, interaktifitas juga merupakan bagian daripada elemen yang diperlukan untuk melengkapi proses komunikasi interaktif dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan.

Interaktivitas bukanlah medium. Interaktifitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam program multimedia sehingga program tersebut lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna.

²⁹Munir, *multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta: bandung, 2015.
(Gren& brown 2002.). 110

3. Kelebihan Multimedia Interaktif

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidikan dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dan computer, video, audio, gambar dan teks. Multimedia interaktif adalah pemanfaatan computer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan

navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan komunikasi. Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya :

- a. System pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pendidik aka slalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
- c. Mampu menggabungkan antara teks,grafik, audio, gambar, music, animasi, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memnvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekadar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan³⁰.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran muncul dari kebutuhan untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek menggunakan multimedia dalam pengaturan berbagai pendidikan. Multimedia interaktif sebagai subjek/topic menarik teknologi pendidikan. Namun, desain dan pengembangan program multimedia interaktif adalah hal yang kompleks yang melibatkan tim ahli, termasuk

³⁰Munir. *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*(Bandung: Alfabeta, 2015), 113.

penyedia konten, pengembangan multimedia, desain grafis, dan perancang pembelajaran.

4. Manfaat Multimedia Interaktif

- a. Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena tersaji secara kasat mata.
- b. Perangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera.
- c. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik.
- d. Proses pembelajaran lebih mobile jika lebih praktis dan terkendali.
- e. Menghemat waktu biaya dan energi.

5. Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsure audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengkomodasi respon pengguna
- c. Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik ketiga tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut :

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepat dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

C. Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Abbasiyah

1. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam

Pemahaman sejarah kebudayaan islam diawali dengan memahami sisi etimologi dan terminologinya untuk memperoleh kata kunci yang bisa dijadikan Isndasan dalam mengembangkan pemahaman yang ada SKI terdiri dari tiga kata yang sangat sarat makna yaitu sejarah, kebudayaan, dan islam. Ketiga kata ini masih dapat dipetakan lagi menjadi beberapa aspek seperti Sejarah Kebudayaan, Sejarah Islam, Kebudayaan Islam, Sejarah Kebudayaan Islam³¹.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa kemas dalam beribadah,bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan

³¹ Samsul munir amin. *Sejarah peradaban islam*, (penerbit amzah : jakarta,2015).4

sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran islam yang dilandasi oleh akidah³². Dalam kajian budaya, sering pula dikenal istilah peradaban (sivilisasi) yaitu unsur-unsur kebudayaan yang maju, halus, dan tinggi. Pengertian yang paling komprehensif tentang sejarah adalah kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia. Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita.

a. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan islam (SKI) menekankan pada kemampuan Mengambil ibrah/ hikmah (pelajaran) dari sejarah islam,meneladani Tokoh-tokoh berprestasi,dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, Budaya,politik,ekonomi,iptek dan seni,dan lain – lain,untuk Mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam pada masa kini dan Masa yang akan datang.

b. Konsep Kebudayaan Islam

Adalah bahwa kebudayaan wajib berdasar kepada ajaran-ajaran agama islam .agama islam adalah agama wahyu yang diturunkan Allah kepada umat manusia melalui perantara malaikat jibril dan tugas kerasulan yang diemban nabi Muhammad SAW. Islam sebagai wahyu adalah bukan bagian dari kebudayaan tetapi sebagai pendorong terbitnya kebudayaan yang di ridhoi Allah SWT. Kebudayaan sebagai

³²Menurut Webster 1960 dan L.H. morgan 1877

hasil umat manusia, dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidupnya, wajib berdasar kepada ajaran-ajaran Islam.

Dalam persepsi ajaran-ajaran islam terdapat berbagai terminology yang berkaitan erat dengan istilah kebudayaan yaitu : millah, ummah, hadaroh, at-tahaqofah, tamaddun adab dan lain-lain, yang merujuk kepada kebudayaan masyarakat yang islami. Kebudayaan dalam islam adalah menyeimbangkan antara aspek materi dan rohani serta tujuan hidup adalah dunia ini sendiri dan akhirat kelak³³.

1. Dinasti Bani Abbasiyah

a. Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah

Lahirnya Bani Abbasiyah tahun 750 M, adalah peran besar dari keturunan Hasyim yang bernama Abu Abbas. Nama Abbasiyah yang dipakai untuk nama Bani adalah di dari nama pendiri Abbasiyah yaitu Abas Bin Abdul Mutalib paman Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam. Proses lahirnya Bani Abbasiyah di mulai dari kemenangan Abu Abbas Assafah dalam sebuah perang terbuka (Al-zab) melawan Khalifah Bani Umayyah yang terakhir yaitu Marwan Bin Muhammad.

Abu Abbas di beri gelar Assafah karena dia pemberani dan dia mampu memainkan mata pedangnya kepada lawan politik,. Semua lawan politik diperangi dan di kejar, diusir dari wilayah kekuasaan

³³Takari Muhammad, *konsep kebudayaan dalam islam.researchgate.net*.2018

Abbasiyah yang baru direbut dari Bani Umayyah I³⁴. Berdirinya Bani Abbasiyah di tahun 750 M semua wilayah kekuasaan islam berada dibawah pemerintahan Abbasiyah termasuk semua peninggalan kekuasaan Bani Umayyah yang ada di Andalusia.

Proses pengembangan peradaban yang dibangun oleh Bani Abbasiyah begitu cepat membawa perubahan besar bagi perkembangan peradaban ilmu pengetahuan selanjutnya. Berdiri Bani Abbasiyah selama 505 tahun diperintah oleh 37 Khalifah dengan mampu menciptakan perdaban yang mejadi kiblat dunia pada saat itu, perdaban yang dikenang sepanjang masa, pada waktu itu suasana belajar kondusif, fasilitas belajar disediakan pemerintah dengan lengkap.motifasi belajar menjadi penyogok girahnya masyarakat untuk belajar. Mereka myarakat mendatangi tempat-tempat belajar seperti kuttab, madrasah maupun Perguruan Tinggi seperti Universitas.

Universitas yang terkenal pada saat itu adalah Nizamiah yang di bangun oleh perdana Menteri Nizamul Muluk dari khalifah Harun al-Rasyid. Khalifah Harun Al-Rasyid terkenal sebagai khalifah yang sangat cinta pada ilmu pengetahuan,baik belajar maupun dalam hal membangun

³⁴Kementrian Agama RI. Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. 48

fasilitas belajar seperti, sekolah, perpustakaan, menyediakan Guru dan bentuk gerkan terjemahan³⁵.

Abu Abbas Assafah sebagai pendiri Bani Abbasiyah masa kepemimpinannya sangat singkat, hanya 4 tahun beliau memerintah akan tetapi mampu menciptakan suasana dan kondisi Abbasiyah yang seteril dari keturunan Bani Umayyah sebagai lawan politik yang baru dikalahkan dan dikuasainya. Sikap tegas dan berani yang ditunjukkan oleh khalifah Abu Abbas assafah ketika membuat kebijakan pada saat berdirinya Bani Abbasiyah dengan berani memberantas semua keturunan Umayyah dari wilayah yang dikuasainya.

Dampak dari kebijakan tersebut dapat dilihat dari suasana pusat wilayah Abbasiyah yang baru menjadi kondusif dan perkembangan peradaban dapat dikendalikan oleh khalifah Abu Abbas Assafah. Keberhasilan Abu Abbas menaklukan daulah Umayyah I ternyata mendapat dukungan besar dari tantara bayaran yang sengaja didatangkan oleh Abu Abbas, seperti Abu Muslim Al-Khurasany. Abu Muslim adalah relawan berkebangsaan Persia yang sengaja disewa oleh keluarga Abbasiyah untuk membantu menaklukan kekuasaan Bani Umayyah I.

b. Fase-Fase Pemerintahan Dinasti Bani Abbasiyah³⁶

³⁵ Kementrian Agama RI. Buku siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. 49

³⁶ Kementrian Agama RI. Buku siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. 49

Pemerintahan Bani Abbasiyah yang berlangsung selama 505 tahun diperintah oleh 14 khalifah dapat di klasifikasikan menjadi 5 fase pemerintahan :

1) Fase Pembentukan Tahun 750 M- 847 M = 132 H – 232 H

Disebut pengaruh Persia pertama yang berlanjut dari kekuasaan khalifah pertama Abu Abbas Assafah tahun 750 M = 132 H sampai Khalifah ke- 9 (Al- Wastsiq) tahun 847 M = 232 H. Abu Abbas Assafah dan Abu Ja'far Al- Mansur khalifah pertama dan kedua disebut sebagai peletak pondasi yang kuat. Abu abbas dengan sikap tegas dan beraninya mampu mengusir paksa semua bekas keturunan Muawiyah dari wilayah yang baru direbutnya dari kekuasaan Bani Umayyah, sehingga wilayah Islam Abbasiyah pada saat itu menjadi aman dan kodusif.

Sedangkan Khalifah Abu Ja'far Al- Mansur dikenal sebagai penerus kebijakan Khalifah pertama dengan merintis berdirinya, Baitul Hikmah (perpustakaan). Abu ja'far juga yang membuat kebijakan memindahkan Ibu Kota Abbasiyah dari Damaskus ke wilayah yang lebih luas dan jauh dari pengaruh Bani Umayyah I Yaitu Baghdad di wilayah Persia.

Khalifah Harun Al-Rasyid, Khalifah ke-5 membangun peradaban ilmu pengetahuan dengan menyediakan berbagai fasilitas Pendidikan bagi Masyarakat luas, mahasiswa, ulama atau para- para Pencinta Ilmu Pengetahuan.

Harun Al-Rasyid membangun lembaga-lembaga pendidikan seperti kuttab, madrasah dan perguruan tinggi seperti Universitas Nizamiah, Universitas Naisabur dan sebagainya. Fase ini disebut dengan pengaruh Persia karena beberapa khalifah yang berkuasa berkebangsaan Persia, seperti Al-Amin dan Al-Makmum putra dari Harun Al-Rasyid ibunya orang Persia dan beberapa Khalifah lainnya. Meskipun pada fase ini Khalifah Al-Muktasim mulai memberi peluang kepada bangsa Turki untuk berkiprah dalam pemerintahan Abbasiyah sebagai tentara pengawal Khalifah dan pengawal istana.

2) Fase Kedua Tahun 232 H – 334 H = 847 M – 945 M

Fase kedua ini di kenal dengan pengaruh kekuasaan Turki pertama. Fase ini di mulai dari Khalifah ke sepuluh Al- Mutawakkil. Pada fase ini perkembangan peradaban masih bisa berkembang akan tetapi tidak sepesat seperti fase sebelumnya. Peradaban ilmu dan peradaban lainnya, seperti membangun istana, masjid, dan kota masih tetap berjalan baik. Baru pada akhir abad ke-9 pada saat terjadi disintegrasi atau pecahnya kekuasaan Islam menjadi wilayah kecil yang lepas dan merdeka dari pemerintahan Abbasiyah sebagai pusat pemerintahan Islam, pada waktu itu proses pengembangan peradaban mulai menurun, tetapi para pelajar dari Eropa masih berbondong-bondong belajar di pusat peradaban, baik di Bagdad maupun di Kota-Kota Andalusia. Dalam hitungan para pakar sejarah,

bahwa masa ini masih masuk dalam masa kejayaan peradaban Islam. Fase ini banyak pembesar istana berasal dari bangsa Turki, terutama yang bekerja sebagai pengawal istana dan pengawal khalifah.

3) Fase Ketiga Tahun 334 H – 447 H = 945 – 1055 M

Fase pengaruh Dinasti Buwaihi atau disebut juga pengaruh Persia fase ini dikenal dengan dengan masa disintegrasi kekuasaan Dinasti Abbasiyah dan masuk Tawaif di dinasti Bani Umayyah II Andalusia. Wilayah-wilayah jauh Abbasiyah seperti di Afrika Utara, dan di India mengharapkan merdeka dari Abbasiyah.

Tulunyah dan Fatimiyah di Mesir, serta di Maroko dan Sabaktakim di India mengumumkan merdeka dan lepas dari kekuasaan pusat Abbasiyah. Pada fase ini perkembangan ilmu masih berjalan meskipun sudah menurun. Mahasiswa dari Eropa tetap masih belajar di pusat-pusat peradaban islam baik di bagdad maupun Andalusia masih di ramaikan dengan kegiatan belajar mengajar, karya-karya monumental dari Muhammad Al-Khawarizmi, Al-Gibra, Al-Jabar dalam bidang matematika dan logaritma serta karya Addawa, Al-Qonun Fil Tbb, Asy Syifa dari ilmuwan Umayyah Andalusia seperti Ibnu Sina, Ibnu Zuhr mash menjadi idola para pelajar Eropa untuk mempelajarinya.

4) Fase Keempat Tahun 447 H- 590 H = Tahun 1055 M – 1194 M

Dalam sejarah fase keempat ini di sebut dengan fase kekuasaan Bani Saljuk atau dalam sejarah sering juga disebut juga dengan fase pengaruh Turki kedua. Kegiatan ilmu pengetahuan masih berjalan seperti yang dikembangkan oleh Bani Abbasiyah dan Umayyah di Andalusia, meskipun bersifat konserfatif atau berjalan di tempat, wilayah Islam seperti Mesir telah berkobar perang salib menghadapi kaum nasrani yang berlangsung selama 2 abad.

Menarik untuk di cermati dalam sejarah bahwa,orang-orang nasrani pada waktu itu selain berperang dengan umat Islam dalam perang salib,mereka juga belajar di Universitas-Universitas Islam yang masih bertahan dengan proses belajar mengajar.

5) Fase Kelima Tahun 590 H-656 H = Tahun 1194 M -1258 M

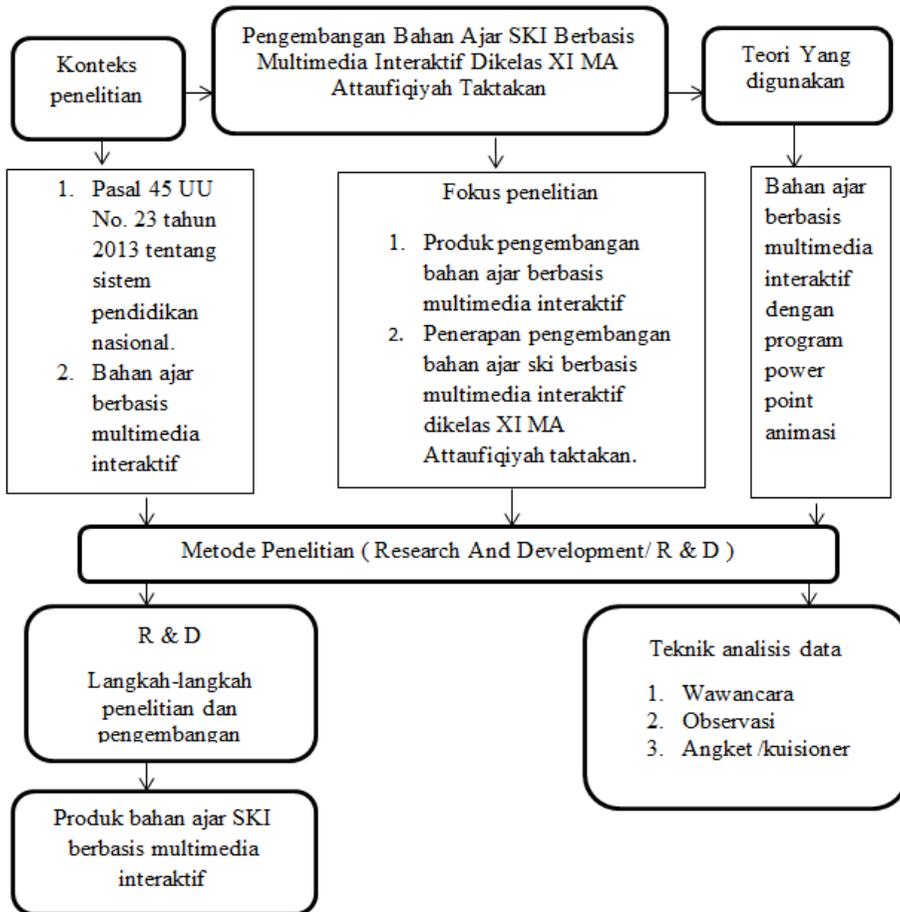
Fase ini dikenal dalam sejarah perkembangan Islam sebagai fase lemah sampe fase hancurnya kekuasaan Islam Abbasiyah. Setelah terjadi disintegrasikan dan perang salib dalam wilayah Islam,maka kekuasaan Islam Abbasiyah di Bagdad maupun kekuasaan Umayyah II di Andalusia semakin menurun, bahkan pada tahun 1258 M Abbasiyah diserang dan dibombardir oleh kekuasaan mongol dengan membakar sekian ilmu pengetahuan serta membakar mati para ilmuan Islam Abbasiyah dengan cara membakar perpustakaan ,sekolah-sekolah serta membakar fasilitas-fasilitas umum serta pusat peradaban islam yang ada di wilayah Andalusia diserang dan

dihancurkan oleh dua kerajaan nasrani Aragon dan Castelia, maka lengkaplah kehancuran Islam pada fase ini.

Kondisi peradaban islam di Bagdad pada saat itu hancur lebur, dua sungai yang besar yang membela Kota Bagdad, Trigis dan Eufthart hitam beberapa bulan lantaran dibuangnya abu pembakaran peradaban itu kedua sungai tersebut.

2. Kerangka berfikir

Adapun kerangka berfikir dari skripsi yang berjudul “ pengembangan banhan Ajar SKI berbasis multimedia interakrif” dikelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yaitu pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan berupa software atau hardware seperti buku, modul, paket. Program pembelajaran atau alat bantu pembelajaran. peneliti memilih metode ini karena ingini membuat produk pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

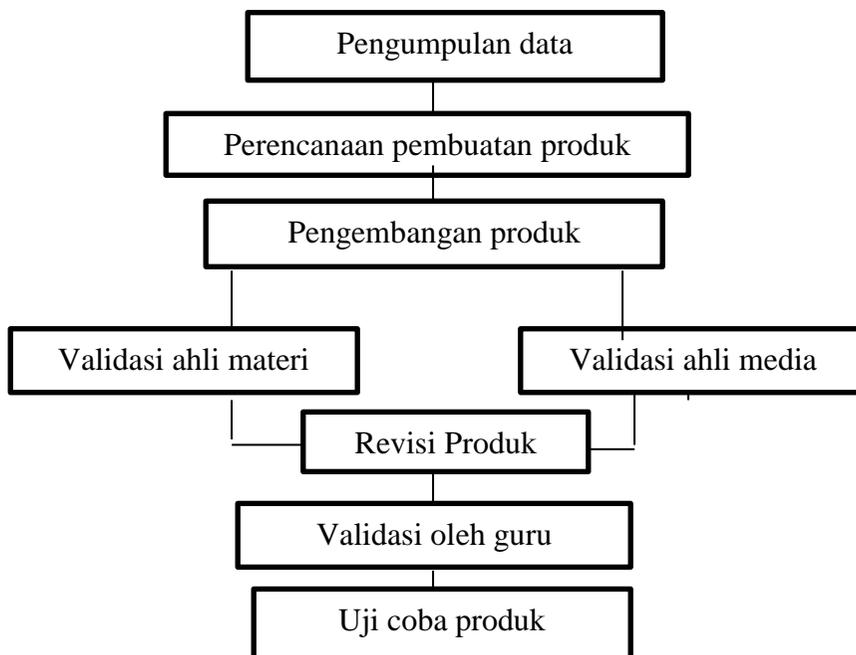
1. Model Penelitian³⁷

Pada penelitian ini digunakan model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langka yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model penelitian dari Borg and Gall. Menurut Borg and Gall, "pendekatan *research and development (R&D)* dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah. Langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang digunakan model ini adalah berupa *research and information collecting* (studi pendahuluan), *planing* (merancang penelitian), *develop preliminary of*

³⁷ Sugiyono. *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Cetakan ke III (alfabeta : bandung, 2017).28

product (pengembangan desain), *preliminary field testing* (uji produk terbatas), *main product revision* (revisi uji pokok terbatas), *main field test* (uji produk secara lebih luas), *operational product revision* (revisi hasil uji lapangan), *Operational field testing* (uji kelayakan), dan *final product Revision* (revisi final hasil uji kelayakan).

Model ini merupakan model yang sangat umum yang biasanya digunakan oleh para developer sistem dalam membangun sebuah sistem³⁸



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis

Multimedia Interaktif

³⁸ Sugiyono. *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Cetakan ke III. 37

2. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan Borg dan Gall memiliki sepuluh tahap yang masing-masing tahap dikembangkan lagi secara rinci antara lain³⁹:

- a. Studi pendahuluan (*research and information collecting*).Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan ,studi pustaka ,studi literatur,penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.
- b. Merencanakan penelitian (*planing*),perencanaan penelitian R&D meliputi : merumuskan tujuan penelitian ;memperkirakan dana,tenaga dan waktu;merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk bentuk partisipasinya dalam penelitian.
- c. Pengembangan Desain (*developpreliminary of product*). Langkah ini meliputi: menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotek) yang akan menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain dilapangan, menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
- d. *Preliminary field testing*. Langkah ini merupakan uji lapangan terbatas.
- e. Revisi hasil uji lapangan terbatas (*main product revision*).Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan

³⁹ Sugiyono. *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Cetakan ke III. 35

terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas.

- f. *Main field test. Langkah ini merupakan uji coba produk secara lebih luas.*
- g. Revisi hasil uji lapangan lebih luas (*operational product revision*). Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama.
- h. Uji kelayakan (*operational field testing*)
- i. Revisi final hasil uji kelayakan (*final produk revision*). Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan.
- j. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. (*Dissemination and implementation*)⁴⁰.

⁴⁰ Sugiyono. *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Cetakan ke III. 35

B. Tahap Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MA Attaufiqiyah yang beralamat Kp. Majalawang Desa. Umbul Tengah Kec. Taktakan Kota. Serang.

b. Waktu Penelitian

Bulan/ Tahun	Minggu ke 1	Minggu ke 2	Minggu ke 3	Minggu ke 4
Juni/ 2018	Survey	Observasi	Wawancara	
Agustus/2018	Pembuatan Proposal			
Oktober/2018		Sidang Proposal		
November/2018		Penyusunan kajian Teoretik		
Januari /2019			Menentukan instrumen	
Februari/2019	Perencanaan program Produk			
Maret/2019		Pembuatan Produk		
April/2019	Uji coba Produk Awal	Melakukan validasi kepada para ahli	Uji Coba Produk Akhir	

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

2. Sampel/ sumber data penelitian

- a. Sumber data primer (utama) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data ini bersumber dari hasil observasi dan wawancara atau pengamatan langsung pada obyek selama kegiatan penelitian di lapangan. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data utama ialah penilaian uji coba produk berupa kuisioner dari validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.
- b. Sumber data sekunder (tambahan) adalah data yang diperoleh dari dokumen- dokumen berupa silabus, bahan ajar konvensional, dan dokumentasi penelitian sebelum dan sesudah pengaplikasian multimedia interaktif.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam tahap ini ialah :

- a. Ketepatan validitas atau keshahihan isi/materi dalam multimedia interaktif yang diperoleh ahli isi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
- b. Ketepatan desain dalam multimedia interaktif yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran
- c. Kesesuaian dan kemudahan penggunaan multimedia interaktif pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dari pendidik atau pengajar peserta didik kelas XI MA Atttaufiyah Taktakan.
- d. Keefektifan penggunaan multimedia interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari sasaran peserta didik uji coba.

Berdasarkan jenis data, untuk mempermudah analisisnya dapat menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket dengan pertanyaan- pertanyaan tertutup yang ditujukan kepada responden yang berupa pertanyaan terstruktur yang berisi penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka.

Data kuantitatif dapat dikumpulkan melalui : Penilaian ahli isi/materi dan desain tentang ketepatan komponen, ketepatan komponen tersebut meliputi kelayakan isi materi, kelayakan ilustrasi materi, kebahasaan, isi media, desain media dan kelengkapan komponen lainnya.

- a) Penilaian pendiri mata pelajaran dan peserta didik uji coba terhadap kemudahan penggunaan bahan ajar.
- b) hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif sebagai bahan ajar hasil pengembangan (hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen).

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data yaitu berupa wawancara, angket, dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari obyek uji coba, sedangkan wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket.

Selanjutnya, tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan adanya ketertarikan belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pengumpulan data melalui angket salah satu caranya ialah dengan mendapatkan validasi instrumen dengan penyusunan kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. Validasi instrumen tersebut mencakup tiga komponen yaitu :

a. Validasi Instrumen untuk Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi yang terdiri dari tiga aspek yakni : *appropriateness, accuracy, currency, and clarity, screen presentation and desain*, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kisi- Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	<i>Appropriateness</i> (kelayakan)	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang di pilih	

2	<i>accuracy, currency, and clarity</i> (ketepatan, kekinian dan kejelasan)	Kejelasan materi <hr/> Kelengkapan penyajian materi pada bahan ajar <hr/> Penyampaian materi yang runtut <hr/> Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar <hr/> Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar	4
3	<i>screen presentation and desain</i> (presntasi dan desain layar)	Kualitas penyajian materi <hr/> Tingkat kreatifitas bahan ajar <hr/> Bahan ajar dapat menciptakan interaksi peserta didik dan guru	3

	Jumlah		10
--	--------	--	-----------

b. Validasi instrumen untuk ahli media

Validasi ahli media ini dilakukan bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program, pada tabel 3.2 dibawah ini ditampilkan kisi-kisi instrumen ahli media yang terdiri dari aspek *screen presentation and desaign*.

Tabel 3.3 Kisi- Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	<i>screen presentation and desaign</i> (persentasi dan desain layar)	Pemilihan jenis huruf yang tepat dan menarik	10
		Pemilihan warna yang sesuai	
		Gambar yang digunakan menarik	
		Ketepatan pemilihan latar belakang	
		Ukuran huruf yang digunakan tepat	
		Icon yang digunakan menarik	
		Sound	

		Desain sesuai dengan materi	
		Desain sesuai dengan materi	
		Kejelasan petunjuk penggunaan	
		Kemudahan dalam penggunaan	
	Jumlah		10

c. Kisi- kisi instrumen untuk siswa

Kisi-kisi instrumen untuk siswa ini terdiri dari dua aspek yaitu : *screen presentation and design* dan *accuracy, currency, and clarity*.

Tabel 3.4 Kisi- Kisi Instrumen Untuk Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	<i>screen presentation and design</i> (persentasi dan desain layar)	Kejelasan untuk penggunaan program	5
		Kemudahan memahami materi	
		Kualitas tampilan gambar	
		Komposisi warna	
		Ketepatan pemilihan latar belakang	
2	<i>accuracy, currency,</i>	Kejelasan petunjuk belajar	
		Kejelasan memahami teks atau tulisan	

	<i>and clarity</i> (ketepatan, kekinian dan kejelasan)	Kemudahan dalam memahami materi	5
		Ketertarikan Belajar	
		Peranan media menambah wawasan belajar	
		Jumlah	10

d. Kisi-kisi instrumen untuk ahli pembelajaran

Kisi-kisi instrumen untuk ahli pembelajaran terdiri dari 3 aspek yaitu: *appropriateness, accuracy, currency, and clarity, screen presentation and desain*, yang dapat di lihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3.5 Kisi- Kisi Instrumen Untuk Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	<i>Appropriateness</i> (kelayakan)	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	2
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang di pilih	
2	<i>accuracy, currency, and</i>	Keakuratan materi	
		Kejelasan materi	
		Kelengkapan penyajian	

	<i>clarity</i> (ketepatan, kekinian dan kejelasan)	materi pada bahan ajar Penyampaian materi yang runtut Kemenarikan materi pada bahan ajar Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar	7
3	<i>screen presentation and desain</i> (presntasi dan desain layar)	Kualitas penyajian materi	1
		Jumlah	10

5. Teknik Analisi Data

Ada tiga teknik analisis data yang dapat digunakan untuk mengolah data, yaitu : analisis isi, dan analisis deskriptif.

a. Analisis isi

Analisis ini merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta menata organisasi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis ini dipakai sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif.

b. Analisis Deskriptif

Pada tahap ini, data di himpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran dan masukan perbaikan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan daya tarik produk. Data yang diperoleh kemudian dia analisis dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan *rating score* yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut⁴¹ :

⁴¹ Ridwan, *skala pengukuran variabel- variabel penelitian*. (alfabet : bandung , 2005).

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

Keterangan :

x_i = presentase kelayakan

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

n = jumlah total skor jawaban tertinggi (skor ideal)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, keefektifan, dan daya tarik digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
0 -25 %	Kurang valid	Direvisi
26- 50%	Cukup valid	Direvisi
51- 75 %	Valid	Direvisi
76- 100 %	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Berdasarkan kriteria di atas, multimedia interaktif dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria atau skor 51 – 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

C. Merancang Produk

1. Merancang materi pembelajaran

Adapun materi yang dikembangkan yaitu mata pelajaran SKI yang memuat unsur Sejarah Kebudayaan Islam yang diambil dari silabus mata pelajaran SKI dengan KD 3.1 menganalisis proses lahirnya Bani Abbasiyah, dan KD 3.2 memahami fase-fase pemerintahan bani Abbasiyah. Penyusunan materi dimulai dari memilah dan meringkas dari buku paket yang digunakan di MA Attaufiqiyah Majalawang- Taktakan dan mengambil sebagian ringkasan dari bahan ajar konvensional yang dibuat oleh peneliti, mulai dari materi tentang proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan dinasti bani Abbasiyah, dilanjutkan dengan pembuatan soal pilihan Ganda. Prosedur materi yang dikembangkan sebagai berikut :

Kompetensi Inti (KI-3)

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

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.1 Menganalisis proses lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah.
- 3.2 Memahami fase-fase pemerintahan dinasti Bani Abbasiyah.

Indikator Pencapaian

- 3.1.1 Menjelaskan proses lahirnya bani abbasiyah.
 - 3.1.2 Menyebutkan 2 tokoh khalifah dalam proses lahirnya bani Abbasiyah.
 - 3.2.1 Mengidentifikasi fase-fase pemerintahan bani Abbasiyah.
 - 3.2.2 Menyebutkan 5 tokoh khalifah pada fase pemerintahan Abbasiyah.
2. Merancang *desaign* Multimedia Interaktif menggunakan *Powerpoint of hyperlink*⁴²

Dalam merancang desain mulitmedia interaktif diperlukan pengumpulan bahan baik berupa Gambar, sound, animasi, toambo navigasi, dan video.

Produk yang dikembangkan didesain dengan memenuhi kriteria kelayakan, keefektifan, dan ketertarikan, sehingga hal yang harus diperhatikan dalam merancang desain media berupa multimedia Interaktif yaitu sebagai berikut :

- a) Elemen desain visual, meliputi teks, ukuran huruf, warna huruf, model huruf, spasi baris dan lain-lain.
- b) Pola desain pesan, meliputi pengaturan tata letak, warna, suara, gambar dan lain-lain.

⁴² Munir. *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 113.

- c) Isi pembelajaran dan evaluasi materi yang secara otomatis diketahui hasilnya oleh pengguna.
- d) Tahap produksi

Langkah – langkah yang ditempuh adalah :

1) Memproduksi Materi SKI

Pada tahap ini, hal yang dilakukan ialah memilih gambar sesuai *layout*, menyusun program materi pembelajaran, menentukan warna, suara, dan musik.

2) *Authoring* materi SKI

Dalam hal ini penulis menggunakan program *Powerpoint presentation action symbol* untuk membuat Bahan Ajar yang didalamnya terdapat Evaluasi, Gambar, suara, dan lain sebagainya. Hasil bahan ajar *Powerpoint presentation action symbol* yang dijadikan produk *compact disk* (CD) dapat dijalankan di komputer manapun.

D. Uji Coba Lapangan

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dihasilkan mencapai sasaran dan tujuan. Model atau produk yang baik memenuhi 2 kriteria yaitu : kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

1. Desain Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan dua kali yaitu uji ahli dan uji lapangan (*field testing*) Dengan uji coba, kualitas model atau produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris. Penjelasan dari tahap tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Uji ahli atau validasi, dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini disebut dengan expert judgement atau teknik delphi. Dalam penelitian ini uji ahli dilakukan oleh dosen ahli.
- b. Revisi produk
- c. Uji lapangan dilakukan pada siswa XI MA Attaufiqiyah Taktakan Kota. Serang.

2. Subyek Uji Coba Lapangan

Subyek Uji coba pengembangan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Materi Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah berbasis multimedia interaktif, adalah ahli isi bidang studi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran dan sasaran subyek uji coba pengguna yakni peserta didik kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan Kota. Serang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D) yang dilakukan mengacu pada prosedurl pengembangan Borg ang Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji validasi ahli dan uji coba produk berupa Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia interaktif. Kelima langka tersebut adalah (1) survei dan pengumpulan informasi (2) desain produk, (3) validasi produk, (4) perbaikan produk dan, (5) uji coba terbatas.

B. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan Informasi/data dimaksudkan untuk mencari tentang permasalahan yang ada di sekolah. Tahap yang dilakukan dalam pengumpulan data dan informasi peneliti menggunakan teknik observasi , wawancara dan kuisisioner untuk analisis kebutuhan. Sub-bab berikutnya menjelaskan mengenai pengumplan data dan informasi yang dilakukan dalam penelitian. Maka peneliti melakukan observasi lapangan yang dilakukan dikelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan pada tanggal desember, januari, februari, maret, april untuk melakukan analisis kebutuhan. Selain observasi, data juga di peroleh melalui wawancara siswa dan guru. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

a. Wawancara Guru Sejarah Kebudayaan Islam

Wawancara dilakukan kepada Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan. Berikut ini dipaparkan mengenai hasil wawancara sebagai analisis kebutuhan dalam penelitian.

1. Menegenai antusias siswa kelas XI pada saat mengikuti pembelejaraan SKI. Guru menjawab. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, yang antusiaspun hanya bertahan sebentar. Sehingga sangat minim peserta didik yang berminat di pelajaran SKI.
2. Mengenai kesulitan yang dialami guru pada saat mengajar SKI. Guru menjawab, kesulitan dalam mengajar SKI beragam namun yng sering dihadapi adalah menentukan media dan strategi pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran kepada siswa.
3. Mengenai kesulitan yang dialami siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran SKI. Guru menjawab, siswa masih sulit memahami khususnya pada materi sejarah Dinasti Bani Abbasiyah, dengan kisah dan sejarah yang panjang mereka justru jenuh untuk mengikuti pembelajaran.
4. Mengenai apa yang telah dipersiapkan guru untuk mengajar pelajaran SKI. Guru menjawab, mempersiapkan administrasi-administrasi seperti RPP membuat dan merancangnya sampai pada proses penilaian. Dan

hal yang paling penting adalah mempersiapkan materi yang akan diajarkan.

5. Mengenai bahan ajar untuk mengajarkan materi SKI dikelas XI. Guru menjawab, saya hanya menggunakan bahan ajar yang sudah di persiapkan dari sekolah seperti Buku Paket dan hampir Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar cetak.
6. mengenai mnafaat menggunakan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran SKI itu dapat memudahkan belajar siswa. Guru menjawab, pasti akan tercapai sebuah tujuan terutama dalam merangsang minat belajar siswa sehingga tanpa disadari siswa dapat menyerap materi yang diajarkan.

b. Wawancara Siswa Kelas XI

Wawancara selanjutnya dilakukan kepada siswa kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai Proses Lahirnya dinasti bani abbasiyah dan fase- fase pemerintahan yang telah diajarkan sebelumnya, untuk mengetahui lebih jelas letak kesulitan materi yang dipelajari siswa. Berikut adalah tabel pertanyaan dan persentase keseluruhan data diperoleh dari jawaban siswa kelas XI yang berjumlah 31.

Tabel 4.1 Soal dan Hasil Data Siswa

No	Soal	Hasil Data
1	Menyebutkan siapa pendiri dinasti abbasiyah	75% siswa menjawab dengan benar di nomor 1.
2	Menjelaskan berapa tahun dinasti Abbasiyah berdiri	70% siswa menjawab dengan benar disoal nomor 2.
3	Menyebutkan 5 fase pemerintahan dinasti Abbasiyah	65% siswa menjawab benar pada soal nomor 3.
4	Menyebutkan siapa yang merintis baitul hikmah pada masa dinasti Abbasiyah	80% siswa menjawab benar pada soal nomor 4
5	Menjelaskan fase pertama pemerintahan dinasti Abbasiyah	45% siswa yang menjawab benar pada soal nomor 5.

Berdasarkan hasil wawancara kepada dua narasumber, dapat disimpulkan bahwa sekolah masih minim mengenai bahan ajar berbasis multimedia interaktif dan guru belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sehingga berdampak minat belajar siswa menurun dan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran khususnya pada materi proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan dinasti Abbasiyah.

C. Pengembangan Produk

1. Desain Multimedia Interaktif

Hasil penelitian dan pengembangan adalah terciptanya bahan Ajar yang berbasis multimedia interaktif dengan program *PowerPoint Persentation Action* yang menjadi media pembelajaran *information and communication technology* (ICT). Program pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan program yang di dominasi *desaign bakcground*, teks, suara, tombol dan animasi. Hasil akhir pembuatan program multimedia ini disimpan dalam *Compact disk* (CD). Program ini dapat dijalankan di komputer atau laptop manapun.

Adapun tampilan visual produk pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif di kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan pada tahap uji coba ialah sebagai berikut :

a. Tampil intro



Gambar 4.1 Tampilan Intro

Tampilan intro ini menunjukkan pokok bahasan yang menjadi judul Materi yang akan di pelajari oleh siswa. Menjelaskan bahwa bahan Ajar yang digunakan adalah bahan ajar non cetak dan berbasis multimedia interaktif dan untuk menggunakannya adalah dengan mengklik tombol navigasi yang bertuliskan “Mulai” untuk memulai membuka tampilan berikutnya.

b. Tampilan menu utama

Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat beberapa pilihan menu diantaranya adalah :

c. Tampilan petunjuk penggunaan



Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan petunjuk penggunaan multimedia interaktif dimaksudkan agar pengguna (siswa) tidak kesulitan untuk mengoptimalkan bahan ajar multimedia interaktif. Dan didalam menu ini dijelaskan kegunaan tombol-tombol yang ada dalam program bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini. Tombol tersebut diantaranya :

- a) tombol Home digunakan untuk kembali ke menu intro
- b) Tombol exit digunakan untuk kembali ke menu sebelumnya
- c) Tombol Petunjuk penggunaan yang bergambar gerigi

Tombol navigasi ini dinamakan menu “petunjuk penggunaan” kegunaannya adalah agar peserta didik dan guru ketika akan menjalankan program mengetahui menu-menu yang terdapat dalam program tersebut.

- d) menu materi yang bergambar buku terbuka

menu ini berisi tentang materi-materi yang akan disajikan kepada peserta didik mengenai materi proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan dinasti Abbasiyah.

e) Menu Kompetensi yang bergambar *blank paper*

Menu ini berisi tentang 3 kompetensi yang harus ada dalam setiap pembelajaran dan materi diantaranya adalah Kompetensi inti, kompetensi Dasar dan indikator.

f) Menu Evaluasi yang bergambar topi toga

Menu evaluasi ini berisi soal-soal evaluasi tentang proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan Dinasti Abbasiyah.

g) Menu Referensi yang bergambar *paper strip*

Menu referensi ini berisi tentang referensi buku yang di gunakan untuk materi proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan dinasti Abbasiyah

h) Menu profil yang bergambar

Yang menjelaskan profil pemilik atau yang menciptakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

d. Tampilan kompetensi



Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi

Tampilan ini menjelaskan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikator pencapaian agar kegiatan belajar dan mengajar sesuai dan terarah. Penjelasan mengenai kompetensi tersebut diantaranya adalah :

Kompetensi Inti

KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya .

KI 2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis

pengetahuan faktual, koseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkrit dan ranah abstrak.

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.1 Menganalisis proses lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah.
- 3.2 Memahami fase-fase pemerintahan dinasti Bani Abbasiyah.

Indikator Pencapaian

- 3.1.1 Menjelaskan proses lahirnya bani abbasiyah.
- 3.1.2 Menyebutkan 2 tokoh khalifah dalam proses lahirnya bani Abbasiyah.
- 3.2.1 Mengidentifikasi fase-fase pemerintahan bani Abbasiyah.
- 3.2.2 Menyebutkan 5 tokoh khalifah pada fase pemerintahan Abbasiyah.

e. Tampilan Materi

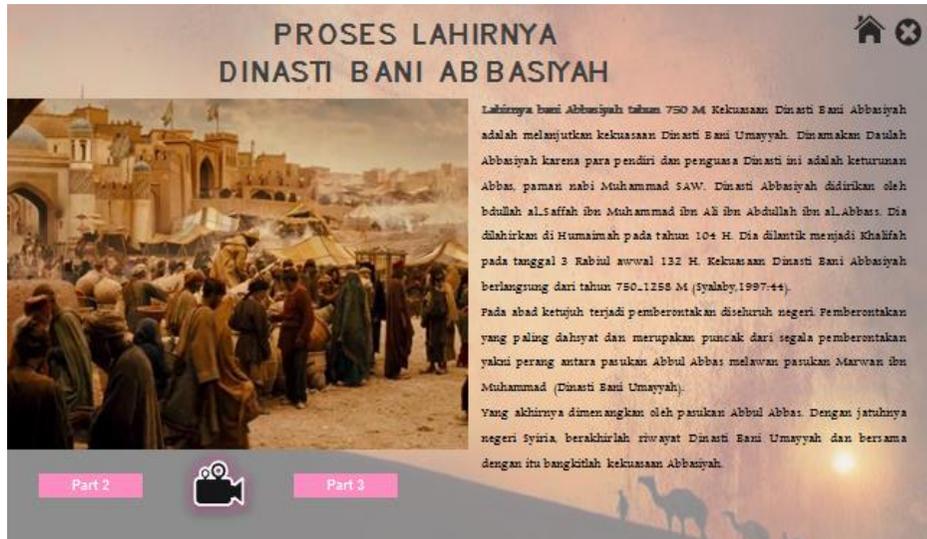


Gambar 4.5 Tampilan Materi

Pada menu materi ini terdapat isi materi yang akan dipaparkan diantaranya adalah :

- 1) Proses lahirnya dinasti bani abbasiyah
- 2) Fase- fase pemerintahan.

Diantara sub materi tersebut terdapat tombol nomor sesuai materi, ketika anda mengkliknya maka akan ada penjelasan permasing-masing materi dan terdapat audio visual berbentuk video yang akan menambah wawasan peserta didik daam memahami materi tersebut.



Gambar 4.6 Tampilan Materi Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah



Gambar 4.7 Tampilan video Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah

Kedua gambar diatas merupakan bagian dari isi materi pertama yaitu proses lahirnya dinasti Abbasiyah pada gambar 4.7 merupakan penjelasan utama di

tmbol navigasi selanjutnya terdapat tmbol part 2 dan part 3 didalamnya masih membahas materi mengenai proses lahirnya dinsti Abbasiyah.

Dan pada gambar 4.8 adalah tampilan dari video sejarah lahirnya dinasti abbasiyah yang berdurasi 4: 27 menit untuk menambah wawasan dan mendalami materi tersebut.



Gambar 4.8 Tampilan Materi Fase-Fase Pemerintahan Dinasti Bani Abbasiyah

Gambar 4.9 merupakan tampilan materi kedua yang membahas tentang fase-fase pemerintahan dinasti Abbasiyah . terdiri dari lima fase, untuk dapat melihat penjelasan 5 fase tersebut, kemudian mengklik setiap nomor yang ada di tampilan materi tersebut.

f. Tampilan Evaluasi

Gambar 4.9 Tampilan Awal Evaluasi

Gambar 4.10 merupakan tampilan awal evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi peserta didik dari materi yang disampaikan sebelumnya. Evaluasi ini terdiri dari 10 soal berbentuk pilihan ganda.

g. Tampilan Profil



Gambar 4.10 Tampilan Profil

Tampilan profil pada bahan ajar bertujuan mengenalkan kepada pengguna tentang identitas pemilik program bahan ajar multimedia interaktif tersebut.

h. Tampilan Referensi



Gambar 4.11 Tampilan Referensi

Referensi pada bahan ajar disajikan untuk mengetahui sumber yang digunakan oleh pengembang dalam pengembangan bahan ajar.

D. Uji Validasi Kualitas Produk

Uji validasi yang merupakan kegiatan menguji produk dengan menilai berbagai kriteria pada setiap indikator media, materi, dan pembelajaran yang dianggap mumpuni di ketiga bidang ini dalam artian penilaian oleh para ahli di bidang media, materi dan pembelajaran.

1. Validasi Ahli Media

Produk yang sudah selesai selanjutnya dilakukan uji validasi pada produk ini dilakukan menggunakan lembar kuesioner/angket yang didalamnya memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk di perbaiki.

Validasi produk dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu Birru Muqdamien. M.kom yang merupakan dosen UIN SMH Banten , diminta untuk menjadi validator karena memiliki kemampuan lebih dalam bidang penilaian produk, sehingga penelitian pengembangan ini membutuhkan saran yang membangun dari dosen tersebut. Dilakukan validasi pada tanggal 12 april 2019 .

Kriteria aspek ini peneliti dapatkan dari beberapa sumber dan disesuaikan dengan aspek media yang akan di hasilakan dan analisis kebutuhan dilapangan. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang

berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Kedua data tersebut akan dideskripsikan menjadi analisis deskriptif.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi oleh Dosen Ahli Media

No	Indikator	Uji Ahli	Skor Mentah	Skor ideal	(%)	Klasifikasi
1	Pemilihan jenis huruf yang tepat dan menarik	3	3	4	75	Valid
2	Pemilihan warna yang sesuai	2	2	4	50	Sangat Valid
3	Gambar yang digunakan menarik minat siswa	3	3	4	75	Valid
4	Ketepatan pemilihan latar belakang	4	4	4	100	Sangat Valid
5	Ukuran huruf yang digunakan tepat	3	3	4	75	Valid

6	Icon yang digunakan menarik	3	3	4	100	Sangat Valid
7	Sound	2	2	4	50	Valid
8	Desain sesuai dengan materi	3	3	4	75	Valid
9	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	4	4	100	Sangat Valid
10	Kemudahan dalam penggunaan	3	3	4	75	Valid
Jumlah		30	30	40	75	Valid

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli media dengan perolehan skor seperti tabel 4.2, aspek Multimedia Interaktif yang dikembangkan perlu adanya revisi karena masih ada dua butir aspek yang perlu di revisi. Karena meskipun dinilai baik, tetapi masih perlu perbaikan dan penambahan. Berikut komentar dan saran dari dosen ahli media, *“menu Icon di harap berurutan dan soal pembenaran diharap lanjut ke soal berikutnya.”*

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media Setelah di Revisi

No	Indikator	Uji Ahli	Skor Mentah	Skor ideal	(%)	Klasifikasi
----	-----------	----------	-------------	------------	-------	-------------

1	Pemilihan jenis huruf yang tepat dan menarik	4	4	4	100	Sangat Valid
2	Pemilihan warna yang sesuai	4	4	4	100	Sangat Valid
3	Gambar yang digunakan menarik minat siswa	3	3	4	75	Valid
4	Ketepatan pemilihan latar belakang	4	4	4	100	Sangat Valid
5	Ukuran huruf yang digunakan tepat	3	3	4	75	Valid
6	Icon yang digunakan menarik	4	4	4	100	Sangat Valid
7	Sound	3	3	4	75	Valid
8	Desain sesuai dengan materi	3	3	4	75	Valid
9	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	4	4	100	Sangat Valid
10	Kemudahan dalam penggunaan	3	3	4	75	Valid
Jumlah		35	35	40	87,5	Sangat Valid

Kesimpulan :

Untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan produk bahan ajar multimedia interaktif yang dikembangkan setelah dilakukan revisi, peneliti melakukan validasi untuk yang kedua kalinya sebagai penguat. Hali ini

bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk bahan ajar multimedia interaktif sebelum diuji kelayakannya oleh siswa. Perolehan skor dari dosen ahli media terhadap aspek ini setelah dilakukan revisi dapat dilihat pada tabel 4.3 di atas. Komentar dari dosen ahli media bahwa produk yang sudah di revisi “ dapat digunakan tanpa perbaikan dan dapat digunakan untuk pembelajaran “.

2. Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk bahan ajar multimedia interaktif yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah DR. M.A. Djazimi, M.Pd bidang keahlian pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam instansi UIN SMH Banten.

Validasi ahli materi berupa angket tentang kriteria penilaian yang isi bahasan atau materi dan komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan materi, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk bahan ajar multimedia interaktif yang dikembangkan. Adapun kriteria pada validasi materi ini diambil dari beberapa sumber dan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan keadaan lapangan dalam pembelajaran.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Uji Ahli	Skor Mentah	Skor ideal	(%)	Klasifikasi
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4	4	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang di pilih	4	4	4	100	Sangat Valid
3	Kejelasan Materi	3	3	4	75	Valid
4	Kelengkapan penyajian materi	4	4	4	100	Sangat Valid

	pada bahan ajar					
5	Penyampaian materi yang runtut	4	4	4	100	Sangat Valid
6	Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar	4	4	4	100	Sangat Valid
7	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar	3	3	4	75	Valid
8	Kualitas penyajian materi	4	4	4	100	Sangat Valid
9	Tingkat kreatifitas bahan ajar penggunaan	4	4	4	100	Sangat Valid
10	Bahan ajar dapat menciptakan interaksi peserta didik dengan guru	4	4	4	100	Sangat Valid
Jumlah		38	38	40	95	Sangat Valid

Kesimpulan :

Setelah dilakukan uji coba oleh ahli materi berdasarkan saran yang diberikan, seluruh butir pada aspek penyajian dinilai “ sangat Valid” oleh

dosen ahli materi sesuai dengan perolehan skor yang yang tercantum pada tabel 4.4 diatas. Berdasarkan validasi kedua tersebut, dosen ahli menyatakan bahwa “ aspek penyajian sudah baik dan tidak perlu direvisi ulang”.

3. Perbaikan Kualitas Produk

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli maka diperoleh masukan dan perlu perbaikan untuk bahan ajar yang akan dikembangkan.

a. Perbaikan Produk Oleh Ahli Media

Revisi pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berdasarkan dari kritik dan saran dari ahli media adalah sebagai berikut :

- 1) Menu Icon di harap berurutan
- 2) Animasi pembenaran diharap lanjut ke soal berikutnya

Tabel 4.5 Perbaikan Produk Bahan Ajar Berbasis Multimedia

No	Poin yang diperbaiki	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
1	Menu Icon di harap berurutan		

2	Animasi pembenaran diharap lanjut ke soal berikutnya		
---	---	---	--

Kesimpulan :

Dari perbaikan diatas dapat disimpulkan bahwa, bagian pertama yang diperbaiki adalah posisi menu agar lebih jelas dalam penggunaan menu/icon supaya dapat di lakukan dengan baik dan terdapat perbaikan dalam segi warna yang digunakan. .Data yang diperoleh dari hasil validasi dijadikan sebagai bahan untuk diperbaiki sehingga akan berguna untuk penyempurnaan produk dan dapat di uji cobakan dilapangan.

b. Perbaikan Produk dari Ahli Materi

Hasil penilaian atau tanggapan oleh ahli materi berupa kritik dan saran , menunjukkan bahwa bahan ajar sudah baik sehingga produk pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif tidak perlu di perbaiki.

E. Uji Coba Kualitas Produk

Tahapan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah uji coba siswa dan guru secara terbatas terhadap produk berupa bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan. Uji

coba ini sebatas tanggapan dan respon siswa dan guru mata pelajaran SKI selaku pengguna bahan ajar multimedia interaktif dalam pembelajaran. Penilaian yang dilakukan mencakup tiga aspek yaitu aspek tampilan, penggunaan, dan pemanfaat atau tujuan. Uji Coba Produk ini dilakukan di MA Attaufiqiyah Taktakan. Siswa yang menjadi responden adalah siswa kelas XI MA yang berjumlah 31 siswa. Responden dipilih oleh guru SKI kelas XI. Berikut hasil uji coba terbatas siswa terhadap *Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Materi Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas XI MA Attaufiqiyah Taktakan*.

Table 4.6 Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa (Angket respon siswa)

No	Pernyataan	Tanggapan				Persentase (%)			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Kejelasan penggunaan program	0	0	5	26	0	0	6,1	83,8
2	Kemudahan memahami materi	0	0	16	15	0	0	51,6	48,3
3	Kualitas tampilan gamabar	0	0	11	20	0	0	35,4	64,5
4	Komposisi warna	0	0	16	15	0	0	51,6	48,3
5	Kejelasan memahami teks	0	0	13	18	0	0	41,9	58
6	Kejelasan petunjuk belajar	0	1	15	15	0	3,2	51,6	48,3
7	Mengurangi kebosanan pada belajar	0	0	9	22	0	0	29	70,9
8	Kemudahan dalam	0	0	9	22	0	0	29	70,9

	memahami materi								
9	Meningkatkan motivasi belajar	0	0	8	23	0	0	25	74,1
10	Meningkatkan semangat belajar	0	0	5	26	0	0	6,1	83,8

Hasil Kesimpulan Tanggapan Siswa Melalui Angket

Setelah ditentukan kriteria penjabaran data sebagaimana uraian diatas, selanjutnya peneliti menafsirkan data dengan responden 31 siswa sesuai dengan hitungan yang dijelaskan dalam tabel 4.6 Hasilnya dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

Pernyataan 1, Kejelasan penggunaan program

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	5	6,1
4	76- 100 % Sangat Baik	26	83,8
Jumlah		31	89,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan presentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan presentase 0%, yang menjawab baik 5 siswa dengan presentase 6,1%, dan yang menjawab sangat baik 26 siswa dengan presentase 83,8%. Maka pada hasil keseluruhan di butir pertama dengan jumlah 31 siswa mencapai presentase sebesar 89,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, dengan kejelasan penggunaan program pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif .(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 2, kemudahan memahami materi

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	16	51,6
4	76- 100 % Sangat Baik	15	48,3
Jumlah		31	99,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan presentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan presentase 0%, yang menjawab baik 16 siswa dengan presentase 51,6%, dan yang menjawab sangat baik 15 siswa dengan presentase 48,3%. Maka pada hasil keseluruhan di butir

kedua dengan jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, dengan kemudahan memahami materi pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif .(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 3, kualitas tampilan gambar

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	11	35,4
4	76- 100 % Sangat Baik	20	64,5
Jumlah		31	99,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab baik 11 siswa dengan persentase 35,4%, dan yang menjawab sangat baik 20 siswa dengan persentase 64,5%. Maka pada hasil keseluruhan di butir

kedua dengan jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, dengan kualitas tampilan gambar pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif . (item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 4, komposisi warna

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	16	51,6
4	76- 100 % Sangat Baik	15	48,3
Jumlah		31	99,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab baik 16 siswa dengan persentase 51,6%, dan yang menjawab sangat baik 15 siswa dengan persentase 48,3%. Maka pada hasil keseluruhan di butir

kedua dengan jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, dengan komposisi warna pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif.

(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 5, kejelasan memahami teks

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	13	41,9
4	76- 100 % Sangat Baik	18	58
Jumlah		31	99,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab baik 13 siswa dengan persentase 41,9%, dan yang menjawab sangat baik 18 siswa dengan persentase 58%. Maka pada hasil keseluruhan di butir kedua

dengn jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, dengan kejelasan memahami teks pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif.

(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 6, Kejelasan petunjuk belajar

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	1	3,2
3	51- 75 % Baik	15	48,3
4	76- 100 % Sangat Baik	15	48,3
Jumlah		31	99,8

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan prsentase 0%, yang menjawab cukup 1 siswa dengan persentase 3,2%, yang menjawa baik 15 siswa dengan persentase 48,3%, dan yang menjawab sangat baik 15 siswa dengan persentase 48,3%. Maka pada hasil keseluruhan di

butir kedua dengan jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,8%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, dengan Kejelasan petunjuk belajar pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif .

(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 7, Mengurangi kebosanan pada belajar

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	9	29
4	76- 100 % Sangat Baik	22	70,9
Jumlah		31	99,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab baik 9 siswa dengan persentase 29%, dan yang menjawab sangat baik 22 siswa dengan persentase 70,9%. Maka pada hasil keseluruhan di butir

kedua dengan jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, Mengurangi kebosanan pada belajar pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif .(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 8, Kemudahan dalam memahami materi

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	9	29
4	76- 100 % Sangat Baik	22	70,9
Jumlah		31	99,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab baik 9 siswa dengan persentase 29%, dan yang menjawab sangat baik 22 siswa dengan persentase 70,9%. Maka pada hasil keseluruhan di butir

kedua dengan jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, Kemudahan dalam memahami materi pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif .(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 9, meningkatkan motivasi belajar

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	8	25
4	76- 100 % Sangat Baik	23	74,1
Jumlah		31	99,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab baik 8 siswa dengan persentase 25%, dan yang menjawab sangat baik 23 siswa dengan persentase 74,1%. Maka pada hasil keseluruhan di butir

kedua dengan jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, meningkatkan motivasi belajar pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif .(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Pernyataan 10, Meningkatkan semangat belajar

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase (%)
1	0 -25 % Kurang	0	0
2	26- 50% Cukup	0	0
3	51- 75 % Baik	5	6,1
4	76- 100 % Sangat Baik	26	83,8
Jumlah		31	99,9

Interpretasi :

Dari hasil angket diketahui bahwa dari 31 siswa yang menjawab kurang setuju 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab cukup 0 siswa dengan persentase 0%, yang menjawab baik 5 siswa dengan persentase 6,1%, dan yang menjawab sangat baik 26 siswa dengan persentase 83,8%. Maka pada hasil keseluruhan di butir

kedua dengan jumlah 31 siswa mencapai persentase sebesar 99,9%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik/sangat setuju, meningkatkan semangat belajar pada bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif .(item ini dalam kategori Sangat Baik).

Table 4.7 Hasil Uji Coba Produk oleh Guru SKI (Angket respon Guru)

No	Indikator	Uji Ahli	Skor Mentah	Skor ideal	(%)	Klasifikasi
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4	4	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang di pilih	4	4	4	100	Sangat Valid
3	Kejelasan Materi	4	4	4	100	Sangat Valid

4	Kelengkapan penyajian materi pada bahan ajar	4	4	4	100	Sangat Valid
5	Penyampaian materi yang runtut	4	4	4	100	Sangat Valid
6	Kejelasan atau keterbacaan pesan pada bahan ajar	3	3	4	75	Valid
7	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa pada bahan ajar	4	4	4	100	Valid
8	Kualitas penyajian materi	4	4	4	100	Sangat Valid
9	Tingkat kreatifitas bahan ajar penggunaan	4	4	4	100	Sangat Valid
10	Bahan ajar dapat menciptakan interaksi peserta didik dengan guru	4	4	4	100	Sangat Valid
Jumlah		37	37	40	92	Sangat Valid

Kesimpulan :

Uji Coba ini dilakukan oleh guru pelajaran SKI dikelas XI MA yang bernama Ijah Hadijah, S.Pd. Setelah dilakukan uji coba oleh ahli materi berdasarkan saran yang diberikan, seluruh butir pada aspek penyajian dinilai “ sangat Valid” oleh Guru SKI kelas XI dan sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada tabel 47 diatas.guru SKI tersebut mengaakan bahwa “ aspek penyajian sudah baik dan tidak perlu direvisi ulang”.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian dosen ahli media, ahli materi, Guru dan siswa (pengguna) menunjukkan bahwa bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan masuk ke dalam kategori “ sangat layak”. Sebagaimana yang ditunjukkan berdasarkan hasil kelayakan yang telah dilakukan, jumlah skor yang diperoleh dari ahli media adalah 75%, namun setelah revisi jumlah skor yang diberikan 87,5% yakni berada dalam kategori “ sangat baik “.

Sedangkan hasil kelayakan produk yang di nilai dari ahli materi memperoleh jumlah skor 95% yang berada dalam kategori “sangat baik”. Dapat dikatakan demikian sebab pada pengklasifikasian interval empat seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dinyatakan persentase 80-100% berada dalam kategori “ sangat baik “ atau dalam hal ini dapat dikatakan (sangat layak)

karena yang diperhitungkan adalah tingkat kelayakan Bahan Ajar SKI multimedia interaktif untuk digunakan.

Hasil dari setiap indikator dengan jumlah skor yang diberikan pada setiap indikator yaitu pada indikator dengan pernyataan 1) "*Kejelasan penggunaan program*" siswa memberikan jumlah skor 89,9%. 2) "*Kemudahan memahami materi*" siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 3) "*Kualitas tampilan gambar*" siswa memberikan jumlah skor 99,9% 4) "*Komposisi warna*" memberikan skor 99,9%. 5) "*Kejelasan memahami teks*" memberikan skor 99,9% 6) "*Kejelasan petunjuk belajar*" siswa memberikan jumlah skor 99,8%. 7) "*Mengurangi kebosanan pada belajar*" siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 8) "*Kemudahan dalam memahami materi*" memberikan skor 99,9%. 9) "*Meningkatkan motivasi belajar*" siswa memberikan jumlah skor 99,9% . 10) "*Meningkatkan semangat belajar*" siswa memberikan jumlah skor 99,9%.

Jika dicermati dengan seksama, siswa memberi skor hampir sama tinggi dengan pemberian nilai dari dosen ahli media, ahli materi seluruh indikator. Dari sini dapat diketahui bahwa siswa dan guru sebagai pengguna Bahan Ajar SKI berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dibandingkan dengan yang selama ini bahan ajar yang belum dikembangkan disekolah.

Isi pembelajaran yang dikembangkan dalam bahan ajar multimedia interaktif mencakup paparan teori, contoh berupa materi proses lahirnya bani abbasiyah yang disertakan dengan video untuk memperjelas materi, dan

penugasan/kegiatan yang harus dilakukan siswa. Contoh mengisi evaluasi yang sudah di sediakan dibahan ajar dan diberikan animasi setiap jawaban yang benar atau salah.

Materi pembelajaran yang dikembangkan seperti proses lahirnya dan fase-fase pemerintahan dinasti bani Abbasiyah mengandung aspek sejarah untuk menggali pengetahuan dari berbagai media dan melakukan kegiatan penugasan dalam setiap pelajaran, yakni ditandai dengan penugasn secara individu maupun kelompok. Hal ini kaitannya dengan bahan ajar SKI berbasis mutimedia interaktif dengan motivasi siswa yang harus dimunculkan dari dalam dirinya sehingga bahan ajar tersebut mampu menciptakan motivasi dalam mencari pengetahuan dalam aspek sejarah agar tidak lagi salah menilai belajar sejarah sebagai kejenuhan. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika kegiatan uji coba produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini kelayakan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif ditentukan dengan skala 3 dengan nilai minimal “B”, yaitu berkategori 51%- 75%. Sementara itu, skor yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa pada penelitian ini adalah berkategori “sangat baik” dengan nilai “A”. Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh validator pada semua indikator adalah mencapai dalam kategori “sangat baik” dengan nilai “A” dan tingkat kelayakan mencapai 95% dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan ini dianggap layak digunakan pada proses pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak merasa jenuh ketika belajar,

serta menambah wawasan dari setiap materi yang diampaikan terlebih dalam bahan ajar tersebut terdapat audio visual berupa visual untuk melinearkan antara materi dengan video sejarah yang ditampilkan. dan memberikan varian media pembelajaran tidak terpaku kepada bahan ajar cetak.

Bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif ini di desain semenarik mungkin dimana didalamnya terdapat bebeapa penanyaangan diantaranya adalah : tampilan intro, tampilan menu, tampilan petunjuk penggunaan program,tampilan kompetensi, tampilan materi, tampilan video per materi, tampilan evaluasi pembeljaran, an tampilan referensi, semua tampilan tersebut di desain/dirancang sesuai materi yang akan disamapaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil penelitian dosen ahli media, ahli materi, Guru dan siswa (pengguna) menunjukkan bahwa bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan masuk ke dalam kategori “ sangat layak”. Sebagaimana yang ditunjukkan berdasarkan hasil kelayakan yang telah dilakukan, jumlah skor yang diperoleh dari ahli media adalah 75%, namun setelah revisi jumlah skor yang diberikan 87,5% yakni berada dalam kategori “ sangat baik “. Sedangkan hasil kelayakan produk yang di nilai dari ahli materi memperoleh jumlah skor 95% yang berada dalam kategori “sangat baik”. Dapat dikatakan demikian sebab pada pengklasifikasian interval empat seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dinyatakan persentase 80-100% berada dalam kategori “ sangat baik “ atau dalam hal ini dapat dikatakan (sangat layak) karena yang diperhitungkan adalah tingkat kelayakan Bahan Ajar SKI multimedia interaktif untuk digunakan.
2. Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif dimana untuk melihat kelayakan

alat tersebut oleh ahli media dan materi. Berdasarkan hasil angket ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan setelah uji coba produk bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif oleh siswa kelas XI dan Guru *study* SKI menunjukkan persentase tertinggi mencapai 99,9% termasuk klasifikasi sangat baik, itu berarti, uji coba produk tersebut yang dilakukan oleh siswa dan guru dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru yang tertarik untuk mengembangkan bahan ajar maka yang harus diperhatikan adalah struktur kalimat yang baik, penjelasan istilah, adanya contoh soal, gambar, penganalogian untuk konsep yang abstrak , sehingga diharapkan tingkat keterbacaan siswa pada bahan ajar tinggi.
2. Adanya kajian penelitian lebih lanjut mengenai pemberian perlakuan terhadap materi yang tidak dipahami oleh siswa. Kemampun siswa tidak hanya ditentukan oleh bahan ajar tetapi juga oleh komponen lain seperti, model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran pada setiap pokok bahasan.
3. Bahan ajar ini disarankan disebar luaskan secara umum disekolah- sekolah karena sangat bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI. Program ini hanya bisa digunakan pada

komputer atau laptop, maka disarankan untuk sekolah- sekolah memiliki fasilitas yang memadai pada laboratorium komputernya.

4. Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya ditambahkan pokok bahasan yang belum tercakup ke dalam dalam bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif ini, dengan adanya bahan ajar tersebut diharapkan muncul lebih banyak lagi pembelajaran-pembelajaran lain dengan pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Munjin Nasih, Lilik Nur Kholida. 2009, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung : Refika Aditama.

Derajat Zakiyah. 2003, *Pendidikan Islam Dalam Keluarga Dan Sekolah*, Bandung, Pustaka Setia.

Lestari Ika. 2013, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Padang : Akademia Pertama.

Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*

Dudung Abdurahman. 2011, *Metodelogi Penelitian Sejarah Islam*, Yogyakarta: penerbit ombak.

Jamal Ma'mur Asmani. 2011, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, Yogyakarta : Diva Press Cetakan Pertama.

Muhammad Sa'id Ramadhan Al-Buthy, *Sirah Nabawiyah*, (Jakarta, Robbani Press, Cetakan Kesebelas.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standarkompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Di Madrasah.

Muhaimin. 2003, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam Pemberdayaan, Pengembangan Kurikulum Hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*, Bandung : Nuansa, Cetakan Pertama.

M. Atwi suparman. 2012, *Desain Instruksional Modern*, Jakarta: Penerbit Erlangga.

Munadi yudhi. 2010, *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*, Jakarta: Gaung Persada Press

Anitah Sri. 2010, *Media Pembelajaran, Cetakan-II*, Surakarta: Yuma Pustaka

Munir. 2013, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.

David Fero, Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran Tik Pokok Bahasan Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan Tik Di Sman 2 Banguntapan, (Yogyakarta : Uny, 2011)

Samsul Munir Amin. 2015, *Sejarah Peradaban Islam*, Jakarta: Penerbit Amzah.

Takari Muhammad, *Konsep Kebudayaan dalam Islam*.researchgate.net. Diunduh pada tanggal 28 November 2018, pukul 18.00 WIB.

Sugiyono. 2017, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development)*. Cetakan ke III, Bandung: Alfabeta.

Ridwan. 2005, *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*. Bandung:
Alfabeta.

Sugiyono. 2017, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*, Bandung:
Alfabeta.