

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA
ARTICULATE STORYLINE DI MTs AL-HILAAL
NAIRA KECAMATAN BANDA**

TESIS

Diajukan kepada Fakultas Program Pascasarjana IAIN Ambon
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:
ABDUL AZIS THALIB
NIM. 2004 01 030




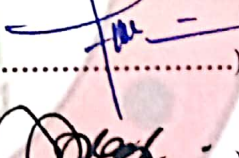
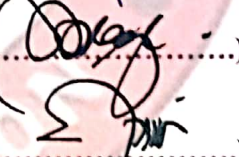

**PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON
2022**

PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Multimedia *Articulate Storyline* di MTs Al-Hilaal Naira Kecamatan Banda” yang disusun oleh Saudara Abdul Azis Thalib, NIM: 200401030. Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam pada Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon, setelah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada tanggal 04 Maret 2022 dan dinyatakan lulus serta berhak memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) di Pascasarjana IAIN Ambon.


Ambon, 18 Juli 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Adam Latuconsina, M.Si (.....)
Sekertaris Sidang : Dr. Dewinofrita, M.Pd (.....)
Penguji I : Dr. Abidin Wakano, M.Ag (.....)
Penguji II : Dr. Kapraja Sangadji, M.Pd (.....)
Pembimbing I : Dr. Samad Umarella, M.Pd (.....)
Pembimbing II : Dr. St. Jumaeda, M.Pd.I (.....)

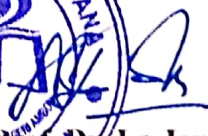
Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi


Dr. Rustina N., M.Ag
NIP. 197103201998032001



Direktur


Dr. La Jamaa, M.HI
NIP. 196312211999031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Abdul Azis Thalib
N I M : 200401030
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Program : Pascasarjana IAIN Ambon

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Multimedia *Articulate Storyline* di MTs Al-Hilaal Naira Kecamatan Banda” adalah benar hasil karya sendiri. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.


Ambon, Juni 2022

Yang Menyatakan



ABDUL AZIS THALIB
NIM. 200401030

Moto



*“Angin tidak berhembus
untuk menggoyangkan
pepohonan, melainkan
menguji kekuatan akarnya.”*

- Ali bin Abi Thalib

Persembahkan

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karya ini penulis persembahkan untuk :

Ayahanda dan Ibunda tercinta, Mahfud Thalib dan Djatima Usman,
yang selalu dalam do'a mereka disebut nama kami,
dalam setiap langkah mereka, tiap tetes keringat mereka hanya demi anak-anaknya

Dengan dukungan yang penuh cinta kasih yang tulus,
tak pernah sedikit pun terdengar keluhan demi tercapainya cita-cita

Istri tercinta, Eka Karmila Tuara, yang selalu setia menemani setiap langkah dalam mengarungi dunia studi, dan senantiasa memberikan semangat untuk terus berusaha menuju kesuksesan.

Buah hati yang tersayang, Muhammad Abdurrazaq dan Khanza Dalisha Thalib, yang terus memberikan motivasi, dan kasih sayang yang menguatkan tekad untuk bangkit ketika jatuh.

Rekan-rekan mahasiswa pascasarjana program studi PAI Angkatan 2019, yang menjadi pemicu bangkitnya keinginan untuk maju dan tak mau tertinggal di belakang. Yang selalu mengingatkan akan kesalahan dan memberikan dukungan ketika berjuang.

Almamater IAIN Ambon, serta para pembaca yang budiman

ABSTRAK

Nama : ABDUL AZIS THALIB
 N I M : 200401030
 Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Multimedia *Articulate Storyline* di MTs Al-Hilaal Naira Kecamatan Banda
 Pembimbing I : Dr. Samad Umarella, M.Pd
 Pembimbing II : Dr. Siti Jumaeda, M.Pd.I

Tesis ini mengangkat masalah yang terjadi di MTs Al-Hilaal Naira khususnya pada mata pelajaran SKI. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih belum terlalu terlihat, dan membuat penyampaian materi lebih cenderung bersifat konvensional. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi terkesan pasif hingga akhirnya membuat jenuh proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, dalam rangka membuat proses pembelajaran SKI yang inovatif dan berbasis teknologi, maka penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dioperasikan melalui *smartphone* android menyesuaikan dengan pola hidup peserta didik di zaman sekarang.

Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berformat *apk* yang dapat diinstall pada perangkat *smartphone* android. Proses pembuatan produk mengadaptasi metode pengembangan Hannafin and Peck. Terdapat tiga fase dalam metode pengembangan ini, yaitu: fase I, Analisis masalah; fase II, Desain; dan fase III, pengembangan dan implementasi. Fase I dilaksanakan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Fase II dilaksanakan dengan cara mengumpulkan bahan yang akan menjadi konten produk berupa gambar, video, audio dan materi yang dibahas, serta membuat *flowchart* dan *story board* sebagai acuan pengembangan produk. Fase III merupakan pengembangan produk dengan cara menggabungkan objek-objek yang telah dikumpulkan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi berformat html5 dengan memanfaatkan *software Articulate Storyline*. Aplikasi tersebut kemudian diubah kembali menjadi format *apk* agar dapat diinstall pada perangkat *smartphone* android. Agar produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan, maka dilakukan uji validasi oleh para ahli. Terdapat empat aspek yang akan divalidasi dalam pengembangan produk media pembelajaran ini yakni validasi media, validasi materi, validasi bahasa dan validasi desain. Tiap aspek yang divalidasi diuji oleh masing-masing dua orang ahli.

Hasil dari penelitian ini dilihat berdasarkan hasil uji validasi para ahli. Rata-rata hasil validasi yang didapat dari tiap aspek ialah: ahli media 89,06%; ahli materi 76,5%; ahli desain 89,065%; dan ahli bahasa 86,805%. Dari hasil penilaian semua aspek, maka didapatkan nilai rata-rata dari produk yang dikembangkan yakni sebesar 85,36%. Berdasarkan besaran nilai yang didapat, maka kesimpulan yang dicapai ialah produk media pembelajaran SKI berbasis multimedia berada dalam kategori “Sangat Layak”. Saran perbaikan yang diberikan menjadi masukan sebagai revisi terhadap produk yang dikembangkan agar lebih layak guna di lapangan.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam, Articulate Storyline*

ABSTRACT

Name : ABDUL AZIS THALIB
N I M : 200401030
Thesis Title : Development of Learning Media for Islamic Cultural History
Based on Multimedia *Articulate Storyline* in MTs Al-Hilaal
Naira, Banda District
Supervisor I : Dr. Samad Umarella, M.Pd
Supervisor II : Dr. Siti Jumaeda, M.Pd.I

This thesis raises the issue that occurs in MTs Al-Hilaal Naira especially in SKI subjects. The use of technology as a learning medium is still not very visible, and makes the delivery of material more likely to be conventional. This results in students becoming seem passive to the point of finally saturating the learning process in the classroom. Therefore, in order to create an innovative and technology-based SKI learning process, this study aims to develop a multimedia-based learning media that can be operated via an Android *smartphone* in accordance with the lifestyle of students today.

The product developed is in the form of an *apk* format application that can be installed on an Android *smartphone* device. The product manufacturing process adapts the hannafin and peck development method. There are three phases in this development method, namely: phase I, Problem analysis; phase II, Design; and phase III, development and implementation. Phase I is carried out using observation, interview and documentation methods. Phase II is carried out by collecting materials that will become product content in the form of images, videos, audio and materials discussed, as well as creating *flowcharts* and *story boards* as a reference for product development. Phase III is product development by combining previously collected objects into an html5 format application by utilizing *Articulate Storyline software*. The application is then converted back into *apk* format so that it can be installed on android *smartphone* devices. In order for the product developed to be said to be worthy of use, validation tests are carried out by experts. There are four aspects that will be validated in the development of this learning media product, namely media validation, material validation, language validation and design validation. Each validated aspect was tested by two experts each.

The results of this study were seen based on the results of expert validation tests. The average validation results obtained from each aspect are: media experts 89.06%; material expert 76.5%; design experts 89.065%; and linguists 86.805%. From the results of the assessment of all aspects, the average value of the product developed was obtained, which was 85.36%. Based on the amount of value obtained, the conclusion reached is that multimedia-based SKI learning media products are in the "Very Feasible" category. The suggestions for improvement provided are input as a revision to the product developed to make it more feasible to use in the field.

Keywords : *learning media, History of Islamic Culture, Articulate Storyline*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di lokasi penelitian serta melalui seminar dan perbaikan, maka dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbi ‘alamiin, tesis ini telah selesai dirampung. Meskipun dengan segala kerendahan hati penulis mengakui bahwa kata sempurna masih teramat jauh untuk disematkan kepada hasil penulisan ini. Namun, hanya sebatas inilah penulis mampu untuk menuangkan isi pikirannya.

Tulisan ini ialah hasil dari penelitian yang dilakukan di MTs Al-Hilaal Naira, yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis android yang diberi judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Multimedia *Articulate Storyline* di MTs Al-Hilaal Naira”**. Inilah sebuah persembahan yang juga merupakan tugas terakhir dari perjuangan selama kurang lebih 2 (dua) tahun guna meraih gelar Magister pada program pascasarjana IAIN Ambon. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat dan menjadi kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan.

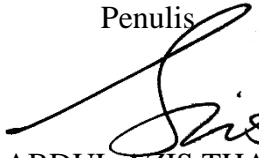
Penulis sadar akan keterbatasan diri yang sering menghambat dan tidak mungkin dapat tiba di posisi ini dengan melangkah seorang diri. Maka, melalui tulisan ini, penulis ingin menghaturkan terima kasih yang teramat mendalam kepada :

1. Pihak pascasarjana IAIN Ambon, yang telah meluluskan hasil penelitian ini sehingga dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

2. Ketua prodi Pendidikan Agama Islam, Dr. Hj. Rustina Nurdin, M.Ag, yang telah banyak membantu dan memotivasi mahasiswa.
3. Pembimbing I, Dr. Samad Umarella, M.Pd dan Pembimbing II, Dr. Siti Jumaeda, M.Pd.I, yang tak pernah bosan untuk mengarahkan dan membimbing serta membantu penulis selama dan setelah proses penulisan ini berlangsung.
4. Teman-teman seangkatan pascasarjana PAI tahun 2019 yang saling memotivasi untuk terus maju dan berkembang.

Kepada Allah Yang Maha Rahman dan Rahim, penulis mengembalikan segalanya. Semoga jasa baik yang telah diberikan mendapat imbalan pahala, ridho dan berkah dari Allah ‘azza wa jalla.

Penulis



ABDUL AZIS THALIB

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN TESIS	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kebaruan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengembangan Media Pembelajaran	
a. Konsep Pengembangan	9
b. Teori Belajar	10
c. Pengembangan Media Pembelajaran	14
d. Model-model Pengembangan	15
B. Multimedia Pembelajaran	
a. Konsep Multimedia	20
b. <i>Articulate Storyline</i>	24
C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	26
D. Kerangka Teoritik	30
E. Rancangan Model Media yang Dikembangkan	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	35

B. Karakteristik Media yang Dikembangkan	38
C. Teknik Pengumpulan Data.....	42
D. Instrumen Penelitian	44
E. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Studi Pendahuluan	47
B. Pengembangan Media Pembelajaran Model Draft I	
1) Tahap Desain	51
2) Tahap Pengembangan	53
C. Pengembangan Media Pembelajaran Model Draft II	
1) Validasi	68
2) Revisi Produk.....	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Rekomendasi.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kompetensi Dasar dan Indikator Materi SKI	30
Tabel 3.1. Kategori Skor dalam Skala Likert	45
Tabel 3.2. Tabel Kualifikasi	46
Tabel 4.1. Gambaran Produk Media Pembelajaran Model Draft I	57
Tabel 4.2. Tabel Kualifikasi.....	68
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Materi I.....	69
Tabel 4.4. Hasil Validasi Ahli Materi II	70
Tabel 4.5. Hasil Validasi Ahli Media I.....	73
Tabel 4.6. Hasil Validasi Ahli Media II.....	74
Tabel 4.7. Hasil Validasi Ahli Bahasa I.....	76
Tabel 4.8. Hasil Validasi Ahli Bahasa II	78
Tabel 4.9. Hasil Validasi Ahli Desain I	80
Tabel 4.10. Hasil Validasi Ahli Desain II.....	81
Tabel 4.11. Revisi Produk Media Pembelajaran.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Dick dan Carey	16
Gambar 2.2 Model Pengembangan ASSURE.....	17
Gambar 2.3 Model Pengembangan Kemp	18
Gambar 2.4 Langkah-langkah pengembangan model Borg and Gall	19
Gambar 2.5 Langkah Model Pengembangan Hannafin and Peck	20
Gambar 2.6 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model Hannafin and Peck	33
Gambar 3.1. Langkah Model Pengembangan Hannafin and Peck	39
Gambar 3.2. Alur Pengembangan Media Pembelajaran dengan Mengadopsi Model Pengembangan Hannafin and Peck.....	42
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran SKI.....	51
Gambar 4.2. Lembar Validasi Ahli dalam Bentuk <i>Google Form</i>	53
Gambar 4.3. Tampilan <i>Scene</i> Media Pembelajaran SKI dalam <i>Software Articulate Storyline</i>	54
Gambar 4.4. Pembuatan <i>Trigger</i> dalam <i>Software Articulate Storyline</i>	54
Gambar 4.5. Tampilan <i>Preview</i> Produk yang Dikembangkan.....	55
Gambar 4.6. Proses <i>Publish</i> Media yang Dikembangkan Menggunakan <i>Software Articulate Storyline</i>	55
Gambar 4.7. Hasil <i>Publish</i> Media yang Dikembangkan Menggunakan <i>Software Articulate Storyline</i>	55
Gambar 4.8. Tampilan <i>Software Website 2 APK Builder</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar <i>Story Board</i>	97
Lampiran 2. Silabus Pembelajaran	108
Lampiran 3. RPP	112
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli	
a. Validasi Ahli Materi	120
b. Validasi Ahli Media	126
c. Validasi Ahli Desain	130
d. Validasi Ahli Bahasa	135
Lampiran 5. Surat Penelitian Kampus	140
Lampiran 6. Surat Melaksanakan Penelitian dari Madrasah	141
Lampiran 7. Dokumentasi	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya berkaitan erat dengan kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas. Melalui pembangunan di bidang pendidikan yang terpadu dengan pembangunan di bidang-bidang lain, diharapkan dapat terwujud manusia Indonesia yang sehat jasmani rohani, sehingga bangsa Indonesia dapat tumbuh dan berkembang sejajar dengan bangsa lain yang telah maju.

Dunia mengalami perubahan yang signifikan. Sudah barang tentu sebagai manusia yang hidup di zaman yang modern ini, kita haruslah memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap fenomena yang terjadi. Sebagai tenaga pendidik, penguasaan media elektronik sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran merupakan sebuah syarat wajib. Ketidakmampuan seorang tenaga pendidik dalam mengaplikasikan komputer dapat menjadi sebuah kelemahan di era digital sekarang ini.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Pada sistem ini diharapkan siswa dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.

Proses belajar adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan siswa, agar senang dan bergairah belajar. Guru berusaha menyediakan dan menggunakan semua potensi dan upaya.

Untuk mendukung proses pembelajaran dan guna tercapainya hasil pembelajaran seperti yang sudah direncanakan diperlukan adanya sarana dan prasarana sekolah. Dengan sarana dan prasarana yang memadai, maka dapat mendukung rencana pembelajaran yang matang.¹ Hal ini sejalan dengan PP No. 19 Tahun 2005 pasal 1 ayat 8:

Standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi, serta sumber belajar yang lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.²

Pendidikan yang baik didukung oleh beberapa faktor yang menjadi penunjang dalam proses pembelajaran misalnya kelengkapan buku pelajaran, ketepatan kurikulum serta penggunaan metode dan media yang tepat guna. Namun tampilan buku yang tidak menarik dan volume buku yang berat menyebabkan peserta didik menjadi malas membaca serta gaya hidup peserta didik yang cenderung menggunakan *smartphone*.

Salah satu cara memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah adalah mengembangkan media pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Teknologi seperti *smartphone* sudah menjadi bagian dari perkembangan peserta didik di zaman sekarang ini serta menjadi kebutuhan yang menjadi bagian dari kehidupan mereka. Pendidik harus mampu memanfaatkan potensi dan situasi yang dimiliki peserta didik dengan cara

¹ Mardiah. *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar*. Tesis. Pascasarjana IAIN Parepare. 2020. hlm.2

² Presiden Republik Indonesia. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan." 2006. hlm.3.

mengembangkan media pembelajaran yang praktis dan efisien serta diminati peserta didik.

Kemajuan teknologi telah meluas dan tak bisa dibendung, sehingga fenomena ini harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh pendidik dalam menciptakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang telah menjadi bagian yang dekat dengan peserta didik. Salah satu alternatif dimaksud adalah pemakaian media pembelajaran yang interaktif. Media yang dimaksud adalah media yang bersifat multimedia yang menggabungkan penggunaan gambar, suara, animasi, dan video secara bersamaan, sesuai dengan kebutuhannya. Pengembangan media interaktif dilandasi oleh pemikiran bahwa aktivitas belajar akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian anak, apalagi jika dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik. Metode pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer atau android cenderung lebih digemari oleh anak-anak. Jika dikaitkan dengan konsep kecerdasan, pertumbuhan anak sangat erat kaitannya dengan teori kecerdasan jamak atau *multiple-intelligence*, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah, atau untuk membuat produk, yang dinilai dalam satu atau lebih budaya pengaturan.³

Teknologi yang sudah masuk ke lingkungan keluarga seperti teknologi *smartphone/gadget*, *tablet*, *notebook*, *laptop*, dan komputer pribadi (PC) yang dapat mengoperasikan program *macromedia flash* atau android, memberikan ruang bagi anak untuk ikut terlibat terhadap penggunaan perangkat teknologi ini, karena 52% anak dari usia 0-8 tahun sudah mengakses *smartphone*, *tablet* atau peralatan elektronik sejenis.⁴ Dengan mengkombinasikan gambar, teks, warna serta video maupun animasi dalam materi belajar akan membuat peserta didik tertarik untuk membaca dan mempelajarinya. Media ini berupa *software*

³ Hasnul Fikri dan Ade S.M. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Cetakan I. Samudra Biru; Yoyakarta. 2018. Hlm.3

⁴ *Ibid.*

atau aplikasi yang dapat dibuka dan disimpan di *smartphone* dengan merk apapun.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam rumpun PAI yang mempelajari perjuangan Rasulullah dan sahabat, serta sejarah peradaban kebudayaan islam. Secara umum, pembelajaran SKI di madrasah-madrasah masih menggunakan metode klasikal dimana guru menyampaikan materinya dengan cara ceramah dan tanya jawab. Hal ini tentunya menjadikan siswa menjadi terkesan pasif dan juga pembelajaran di kelas jadi membosankan, maka diharapkan adanya inovasi yang dapat mendukung terciptanya media pembelajaran baru yang sesuai dengan *trend* anak-anak di zaman sekarang.

MTs Al-Hilaal Naira merupakan salah satu madrasah setingkat Sekolah Menengah Pertama yang ada di Kecamatan Banda. Madrasah yang ada di bawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Maluku Tengah ini berstatus madrasah swasta di bawah payung Yayasan Al-Hilaal provinsi Maluku.

Dengan jumlah peserta didik dari kelas 7 hingga kelas 9 berjumlah 202 orang yang terbagi ke dalam 9 rombongan belajar, MTs Al-Hilaal Naira yang hanya memiliki jumlah ruang kelas sebanyak 6 ruang terpaksa harus mengakalinya dengan cara membagi *shift* belajar pagi dan siang. Hal ini tentunya membebani pekerjaan guru. Mengingat jumlah guru yang minim dan jumlah jam mengajar yang banyak, guru dituntut harus ekstra tenaga. Khususnya guru mata pelajaran SKI yang hanya berjumlah 1 orang yang juga merupakan kepala madrasah.

Proses belajar mengajar pelajaran SKI di MTs Al-Hilaal Naira masih cenderung menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Penggunaan media pembelajaran masih sebatas menggunakan video yang diunduh dari *youtube*. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Padahal MTs Al-Hilaal Naira pernah memberlakukan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga

hampir 90% peserta didiknya memiliki perangkat *smartphone*. Namun, sayangnya pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI masih sangat kurang. Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana belajar diharapkan dapat lebih memacu peserta didik belajar secara mandiri sehingga dapat meringankan pekerjaan guru.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran multimedia yang dapat diakses menggunakan perangkat *smartphone* sebagai sarana belajar mandiri bagi para peserta didik. Dengan adanya pembaruan media pembelajaran inovatif ini diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya hingga dapat mencapai penguasaan materi yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin membuat suatu penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Multimedia *Articulate Storyline* di MTs Al-Hilaal Naira Kecamatan Banda.

B. Fokus Penelitian

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini ialah mengaplikasikan ide mengenai inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi di MTs Al-Hilaal Naira. Hal ini diwujudkan dalam bentuk pengembangan sebuah aplikasi berformat apk yang dapat digunakan di *smartphone* android. Sasaran dari penelitian pengembangan ini ialah peserta didik kelas VIII MTs Al-Hilaal Naira.

Penggunaan *smartphone* android telah menjadi sebuah kebutuhan mendasar bagi anak-anak di zaman sekarang. Dengan memanfaatkan kebiasaan peserta didik yang sering menggunakan *smartphone* android diharapkan aplikasi yang akan dikembangkan ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang akan dapat membantu meringankan pekerjaan guru.

Untuk mendapatkan sebuah produk aplikasi yang baik, maka harus melalui proses pengujian. Dalam penelitian ini, uji aplikasi dilakukan sebatas

validasi yang dilakukan oleh para ahli pada tiap-tiap bidang yang diuji. Uji validasi yang dilaksanakan ialah validasi media, validasi bahasa, validasi materi dan validasi desain.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran SKI berbasis multimedia?
2. Apakah kelayakan media pembelajaran SKI berbasis multimedia yang dikembangkan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran SKI berbasis multimedia.
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran SKI berbasis multimedia yang dikembangkan.

E. Kebaruan Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dikembangkan. Relevansi penelitian yang dimaksud yaitu adanya keterkaitan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Namun yang menjadi perbedaan yang mendasar dari penelitian yang sedang dilaksanakan terdapat pada materi yang dikaji, lokasi penelitian serta aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan produk.

Penelitian yang dilakukan oleh Subair, mahasiswa Program Pascasarjana STAIN Parepare pada tahun 2017 dengan judul tesis “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Mobile Learning* di SMP Negeri 2 Pinrang”. Penelitian ini merupakan

penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android yang produk akhirnya berupa aplikasi *Web Builder* (web online).

Letak perbedaannya dari segi pembahasan materi dan produk yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Subair mengangkat materi tentang tasamuh pada satuan pendidikan SMP.⁵

Kemudian ada penelitian yang dilakukan oleh Mardiah, mahasiswi Pascasarjana IAIN Parepare pada tahun 2020 dengan judul tesis “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Polewali Mandar”.

Penelitian menggunakan pendekatan 4D (*Difine, Design, Develop, Disseminate*) dengan produk yang dikembangkan berupa sebuah aplikasi berbasis apk yang dapat diinstal di perangkat *smartphone*. Yang menjadi perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kembangkan yaitu dari sisi subjek materi dan aplikasi yang dikembangkan. Beliau mengembangkan produknya dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dan mata pelajaran yang diangkat ialah Fiqih pada tingkat Madrasah Aliyah.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi yang berformat apk yang dapat diinstal pada *smartphone* android. Produk dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Sedangkan materi yang diangkat yaitu Proses Berdirinya Dinasti Ayyubiyah yang dipelajari di kelas VIII MTs Al-Hilaal Naira Kecamatan Banda.

F. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan agar dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan pendidikan. Menjadi rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat belajar peserta didik.

b. Secara Praktis

⁵ Subair. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Mobile Learning di SMP Negeri 2 Pinrang*. Tesis. Pascasarjana IAIN Parepare. 2018.

Sebagai masukan bagi pendidik dan mahasiswa yang berkecukupan dalam bidang pendidikan mengenai pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah dengan memperhatikan potensi dan minat peserta didik terhadap teknologi yang berkembang.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁶
2. Pengembangan media pembelajaran SKI berbasis multimedia merupakan salah satu upaya dalam merancang media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Dengan tujuan agar menarik minat peserta didik untuk dapat berlama-lama belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga diasumsikan akan meningkatkan penguasaan materi. Media dalam penelitian ini dirancang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan produk akhir berupa sebuah aplikasi *apk* yang dapat diinstal di *smartphone* android.
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri dari 3 (tiga) tahapan yakni *Need Assesst*, *Design* dan *Develop/Implement*.
4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu ilmu yang mempelajari hasil karya, rasa dan cipta orang-orang Islam di masa lalu baik dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik, dan tata kehidupan lainnya.

⁶ Nurdiansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press. 2019. hlm.46.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Tujuan akhir dari penelitian ini ialah mengembangkan produk berupa media pembelajaran SKI berbasis multimedia. Oleh karenanya, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan (R&D).

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁸

Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut: *Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.*

Penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang

⁵⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke 19. Bandung: Alfabeta. 2013. hlm. 297.

akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.⁵⁹

*Development is a process in which learning occurs through experience and where the results of the learning enhance not only the task skills of the individual but also his or her attitudes*⁶⁰. Dapat diartikan Pengembangan adalah proses dimana belajar terjadi melalui pengalaman dan dimana hasil belajar tidak hanya meningkatkan ketrampilan dari individu tapi juga sikapnya. Penekanan definisi di atas pada proses, sehingga dalam melakukan pengembangan akan menghasilkan suatu yang dapat meningkatkan produk. Pengembangan menyediakan individu dengan keterampilan dan atribut yang bisa diubah agar sesuai dengan keadaan baru.

Menurut Ellen & Clarebout pengembangan merupakan usaha yang sistematis untuk menghasilkan atau mengumpulkan berbagai pernyataan-pernyataan teoritik⁶¹. Reiser dan Dampsey berpendapat bahwa pengembangan adalah suatu pendekatan sistematis dalam desain, produksi evaluasi, dan pemanfaatan sistem pembelajaran yang lengkap, meliputi semua komponen sistem yang tetap dalam konteks pembelajaran⁶². Pendapat Ellen dan Reiser penekanannya sama pada sistematis, karena beberapa komponen yang saling terkait dan terintegrasi.

Menurut Seel dan Richey, pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik⁶³. Richey and Klein mendefinisikan

⁵⁹ Samsu. *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Cet. I. Jambi: Pusaka Jambi. 2017. hlm. 173-174

⁶⁰ Roger Cartwright. *Implementing Training and Development Strategy* (Oxford, UK: Capstone Publishing, 2003), h. 8.

⁶¹ Jan Ellen & Geraldine Clarebout, *Theory Development, Handbook of Research of Educational Communication and Technology*, ed. J. Michael Spector, et. al (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008), h. 706.

⁶² Robert A. Raiser, John V. Dampsey, *Trend and issues in Instructional Design and Technology* (Boston: Person Education, Inc 2007), h.4.

⁶³ Barbara B, Seel dan Rita C. Richey, *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field* (Mishawaka, IN, U.S.A, Published by Assn for Educational, 1994), h.38.

pengembangan seperti berikut : *The systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional products and tools and new or enhanced that govern their development.*⁶⁴ Artinya bahwa pengembangan adalah sebuah studi sistematis untuk mendesain disertai evaluasi dengan tujuan membuat dasar empiris dalam menciptakan produk instruksional maupun non instruksional baru untuk meningkatkan pengembangan yang sudah ada.

Menurut Richey, Klein and Tracey bahwa pengembangan adalah “*The science and art of creating detailed specifications for the development, evaluations, and maintenance of situations which facilitate learning and performance*”⁶⁵. Pendapat ini penekanannya pada suatu ilmu dan seni membuat spesifikasi rinci dalam pengembangan, evaluasi, dan pemeliharaan situasi yang memudahkan belajar dan kinerja.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru⁶⁶. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga menjadi produk yang semakin berkualitas, efektif, efisien dan relevan dengan kebutuhan.

⁶⁴Rita C. Richey, James D. Klein, *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues* (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2007), h.1.

⁶⁵Richey, Rita C., Klein, James D., and Tracey, Monica W. *The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice* (New York: Routledge. 2011). h.3.

⁶⁶Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pasal 1, ayat 1.

B. Karakteristik Media yang Dikembangkan

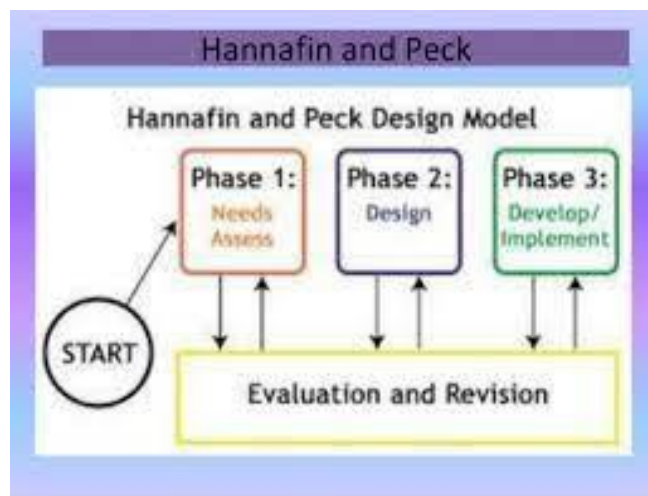
Penelitian perkembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sasaran pengguna dari media pembelajaran yang dikembangkan ialah peserta didik kelas VIII (delapan) di Madrasah Tsanawiyah Al-Hilaal Naira.

Media pembelajaran yang dikembangkan mengangkat materi Proses Berdirinya Dinasti Ayyubiyah. Materi yang diangkat merupakan salah satu materi dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan pada semester genap di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah berdasarkan silabus kurikulum 2013 revisi 2021.

Produk akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan berupa sebuah aplikasi android (*apk*) yang dapat diinstal pada *smartphone*. Hal ini dilatarbelakangi oleh kenampakan yang terlihat dari kebiasaan anak muda zaman sekarang termasuk di dalamnya para peserta didik yang hampir tidak dapat lepas dari *smartphone*. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar para peserta didik dapat lebih antusias belajar secara mandiri.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan mengadopsi model pengembangan Hannafin and Peck. Pemilihan model Hannafin dan Peck didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini berorientasi produk pembelajaran.⁶⁷

⁶⁷ I Made Tegeh, dkk. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014. Hlm. 23



Gambar 3.1. Langkah Model Pengembangan Hannafin and Peck

Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran SKI berbasis multimedia dengan mengadopsi model pengembangan Hannafin and Peck ialah sebagai berikut:

1. Fase I (Analisis Kebutuhan)

Fase pertama adalah analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.⁶⁸ Dalam penelitian ini kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan mendatangi lokasi Madrasah Tsanawiyah Al-Hilaal Naira untuk melakukan identifikasi. Objek analisis yaitu peserta didik, guru, ketersediaan fasilitas dan konsep materi.

Analisa peserta didik dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, di dalamnya terdapat beberapa indikator semisal antusiasme di kelas saat pelajaran SKI, tingkat kemampuan peserta didik dalam menyerap materi SKI, dan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat teknologi. Sedangkan analisis yang dilakukan pada pendidik meliputi, metode pembelajaran yang digunakan, kemampuan

⁶⁸ Popi Srikadika, dkk. Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (*4d, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck*). Fakultas Pascasarjana Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang. Makalah Pengembangan Bahan Ajar Fisika. 2019. Hlm. 24.

memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, serta kemauan untuk berinovasi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Analisis fasilitas dengan memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana di madrasah yang dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia. Dan analisis konsep dilakukan dengan memperhatikan materi yang akan dikemas ke dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia.

2. Fase II (Desain)

Fase kedua adalah fase desain. Informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Dokumen yang dihasilkan dalam fase ini adalah *flow chart* dan *storyboard* yang merupakan alur berpikir media pembelajaran yang akan dikembangkan serta instrumen yang akan digunakan untuk menguji validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, dalam tahapan ini juga dilakukan kegiatan mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran SKI berbasis multimedia.

3. Fase III (Pengembangan dan Implementasi)

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis *web* (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone*.

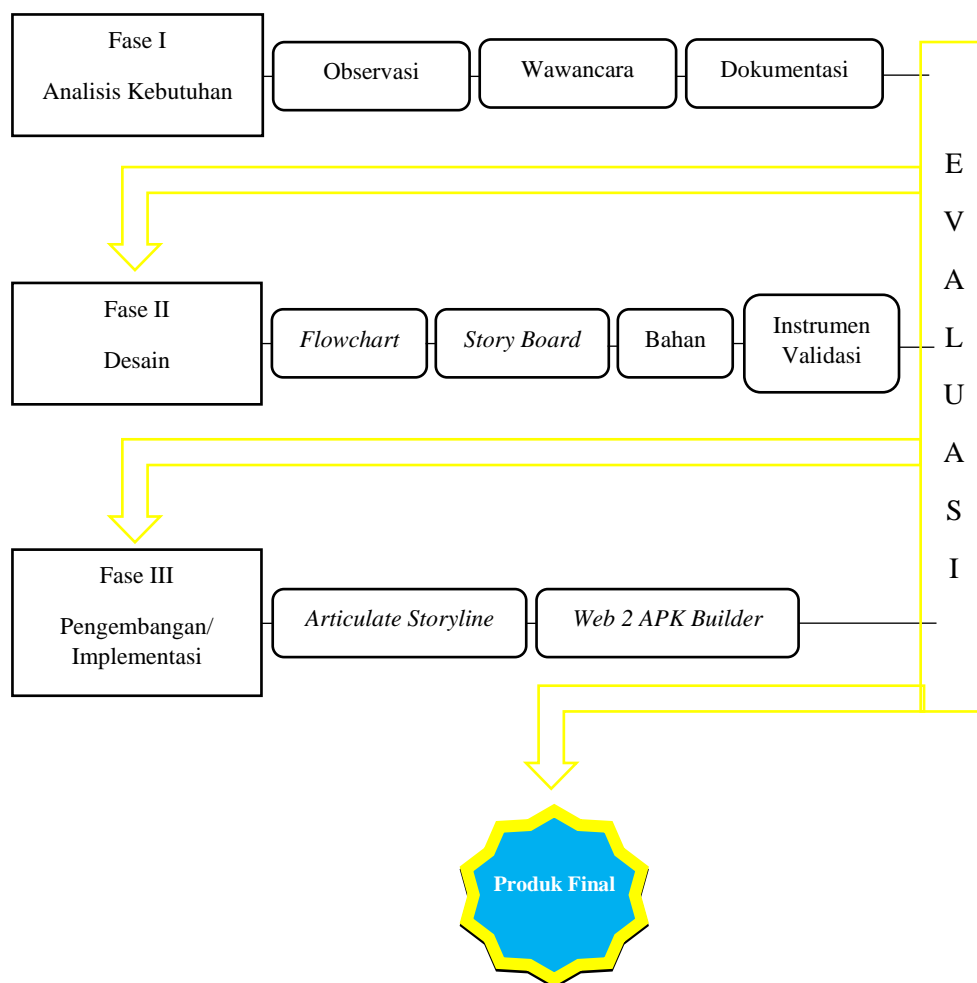
69

⁶⁹ Dicky Kurniawan. *Pembuatan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3*. Samarinda, 2020. Hlm. 1

Media hasil publikasi *Articulate Storyline* kemudian diubah formatnya menjadi *apk* agar dapat diinstal pada *smartphone*. Kegiatan mengubah format file dari web ke *apk* dilakukan dengan memanfaatkan *software Website 2 APK Builder*.

Produk yang telah dikembangkan kemudian akan divalidasi oleh para ahli. Terdapat 4 (empat) aspek yang akan diuji validasinya yakni validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli desain dan validasi ahli bahasa. Setiap bidang akan diuji oleh masing-masing 2 (dua) orang ahli yang dianggap mumpuni dalam bidang yang diuji. Uji validasi menggunakan instrumen yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Uji validasi oleh para ahli merupakan proses terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini. Hasil validasi ahli akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi jika terdapat hal-hal yang kiranya kurang memuaskan. Produk hasil revisi akan dianggap sebagai produk final yang siap digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran yang valid. Tidak ada kelanjutan berupa uji coba lapangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini.



Gambar 3.2. Alur pengembangan media pembelajaran dengan mengadopsi model pengembangan Hannafin and Peck

C. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari berbagai sumber. Berdasarkan sumber data dan penerapan kegiatan yang sedang dilakukan, teknik pengumpulan datanya juga berbeda. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara memperhatikan keadaan madrasah yang terlihat secara nyata dengan berpedoman terhadap lembar observasi yang dibuat. Aspek yang dilihat dalam observasi ini ialah peserta didik, guru, dan fasilitas penunjang.

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara bebas terpimpin. Menurut Arikunto, menjelaskan bahwa teknik wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan bebas namun masih tetap berada pada rincian wawancara yang telah disusun oleh peneliti.⁷⁰ Pada wawancara awal, peneliti bertanya kepada guru terkait permasalahan pembelajaran yang ada di kelas. Selain informasi dari guru, peneliti juga menggali informasi dari peserta didik tentang permasalahan yang ada di kelas.

3. Angket/Kuisisioner

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu angket atau kuisisioner. Kuisisioner merupakan salah satu instrumen penelitian yang sangat diperlukan dalam pengumpulan data. Data yang dikumpulkan dilakukan dengan cara menyusun daftar pertanyaan-pertanyaan. Dengan kuisisioner dapat membantu peneliti mengumpulkan informasi dari responden tentang pengetahuan, sikap, pendapat, perilaku, fakta-fakta dan informasi lainnya.

Kuisisioner yang digunakan pada penelitian ini bertujuan sebagai uji validasi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Uji validasi dilakukan oleh para ahli pada bidang yang akan diuji. Pengujian validitas produk dilakukan pada 4 (empat) bidang yaitu materi, bahasa, media dan desain yang masing-masing bidangnya akan ditangani oleh 2 (dua) orang validator. Angket/kuisisioner dibuat dengan menggunakan *google form*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan para validator dalam memberikan penilaian. Mengingat lokasi dan kesibukan yang dimiliki oleh tiap validator.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data fisik berupa dokumen pendukung yang digunakan guru dalam pembelajaran serta foto yang dapat menunjang sebagai bukti penelitian.

⁷⁰ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ed. Rev. Cet. Ke 16. Jakarta: Rineka Cipta. 2013 hlm. 199.

D. Instrumen Penelitian

1. Lembar observasi

Observasi dilakukan dalam rangka melihat keadaan madrasah yang nampak secara fisik. Indikator yang diperhatikan dalam lembar observasi ini antara lain; kurikulum yang digunakan, antusiasme peserta didik, media dan metode yang digunakan guru ketika mengajar, ketersediaan fasilitas yang mendukung.

2. Lembar wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui kondisi yang berada di lapangan mengenai guru dan peserta didik. Wawancara dilakukan kepada guru untuk menemukan masalah yang terjadi saat pembelajaran sedang berlangsung di dalam kelas sehingga peneliti bisa memperbaiki masalah yang sedang terjadi dalam pembelajaran tersebut. Wawancara kepada guru terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dan wawancara kepada siswa dilakukan secara serentak bersama-sama di dalam kelas.

3. Angket

Angket yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu angket tertutup yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Instrumen angket yang digunakan peneliti bertujuan sebagai validasi ahli. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, validasi ahli media dan validasi ahli desain.

E. Teknik Analisis Data

a. Pengolahan Data Hasil Kuisioner

Jawaban angket validasi dan respon peserta didik akan diolah dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono, skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁷¹

⁷¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. hlm. 93.

Penilaian dengan skala Likert di sini menggunakan skor 1 – 4, mengadopsi bentuk yang dikembangkan oleh Arikunto:⁷²

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik/Sangat Setuju	4
2.	Baik/Setuju	3
3.	Tidak Baik/Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.1. Kategori Skor dalam Skala Likert

Uji hasil angket dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang telah diberikan ($\sum R$) dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan di dalam angket (N), dengan rumus sebagai berikut:⁷³

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentasi skor yang dicari (hasil dibulatkan)

$\sum R$ = Jumlah skor dari jawaban yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Hasil validasi media pembelajaran yang telah didapat kemudian dilihat kembali kelayakannya berdasarkan tabel validasi. Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut:⁷⁴

⁷² Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. hlm. 199

⁷³ Zainal Arifin. *Metode Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Cet. V. Surabaya. Lentera Cendekia. 2010.hlm. 137.

⁷⁴ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. hlm. 35

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	81% - 100%	Sangat baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup baik
4.	21% - 40%	Kurang baik
5.	< 20%	Sangat kurang baik

Tabel 3.2. Tabel Kualifikasi

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis multimedia dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri atas 3 (tiga) fase.
 - a. Fase I, analisis masalah dilaksanakan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Objek analisisnya berupa kinerja guru dan peserta didik serta fasilitas penunjang proses pembelajaran.
 - b. Fase II, desain dilaksanakan dengan mengumpulkan bahan yang akan dijadikan konten dalam aplikasi yang dikembangkan (materi, gambar, video, audio), membuat *flowchart* dan *story board* serta angket validasi.
 - c. Fase III, pengembangan yang dilakukan dengan cara menggabungkan semua bahan yang telah dikumpulkan menjadi aplikasi berformat html5 dengan memanfaatkan *software Articulate Storyline*. Kemudian aplikasi tersebut di-*compile* menjadi sebuah aplikasi berformat *apk* dengan memanfaatkan *software Website 2 APK Builder*.
2. Hasil yang didapat berdasarkan validasi dari para ahli terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan ialah sebagai berikut:
 - a. Validasi materi dengan skor presentase rata-rata 76,5%, dengan kesimpulan aspek materi pada produk media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kualifikasi “**Layak**”.
 - b. Validasi media dengan skor presentase rata-rata 89,06%, dengan kesimpulan aspek media pada produk media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kualifikasi “**Sangat Layak**”.
 - c. Validasi bahasa dengan skor presentase rata-rata 86,085%, dengan kesimpulan aspek bahasa pada produk media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kualifikasi “**Sangat Layak**”.

- d. Validasi desain dengan skor presentase rata-rata 89,065%, dengan kesimpulan aspek desain pada produk media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kualifikasi “**Sangat Layak**”.
- e. Rata-rata presentase hasil validasi dari semua aspek yang dinilai ialah sebesar 85,36%. Dengan demikian, media pembelajaran SKI berbasis multimedia yang dikembangkan berada pada kategori “**Sangat Layak**”.

B. Rekomendasi

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran. Agar hasil penelitian pengembangan ini dapat memiliki nilai positif, maka peneliti ingin memberi rekomendasi kepada:

1. Peserta Didik
 - a. Peserta didik hendaknya memanfaatkan teknologi informasi dengan baik sebagai sumber belajar yang memadai.
 - b. Antusiasme belajar mandiri dapat dipacu melalui media pembelajaran berbasis android, namun dalam pemanfaatan media pembelajaran ini sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya media belajar yang digunakan sebagai media pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Guru
 - a. Pemanfaatan teknologi menjadi sebuah kewajiban dalam dunia pendidikan saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan minat belajar para peserta didik dapat lebih ditingkatkan.
 - b. Produk media pembelajaran ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi lain dengan menggunakan nuansa baru yang relatif lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi.
3. Peneliti Lanjutan
 - a. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik MTs Al-Hilaal Naira sehingga bila digunakan oleh peserta didik lain maka perlu adanya penyesuaian lebih lanjut dan pengkajian sesuai dengan karakteristik peserta didik setempat.

- b. Media pembelajaran hasil pengembangan ini hanya melewati tahap validasi ahli namun belum diujicobakan di lapangan. Meskipun berdasarkan validasi yang dilakukan, media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak namun tidak menutup kemungkinan akan adanya kekurangan dan kelemahan dalam beberapa komponen. Dengan demikian, untuk pemanfaatannya disarankan untuk terlebih dahulu dilakukan uji coba lapangan skala kecil sebelum disebarluaskan kepada kelompok yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Alim, Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: elearningunesa.
- Anam, M. S. dan W. D. Dwiyoogo. *Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Jurusan Pendidikan Olahraga, Progam Pascasarjan Universitas Negeri Malang.
- Anni, Catharina Tri. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arifin, Zainal. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Cet. V. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ed. Rev. Cet. Ke 16. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aslan. 2018. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional. 1 (1).
- Aslan dan Suhari. 2018. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Pontianak: Razka Pustaka.
- Asnawir dan M. B. Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Aulia Rohmah, Zaenab. 2021. *Teori-teori Belajar*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Barbara B, Seel dan Rita C. Richey. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Mishawaka, IN, U.S.A, Published by Assn for Educational.

- Cartwright, Roger. 2003. *Implementing Training and Development Strategy*. Oxford, UK: Capstone Publishing.
- de Pablos, Patricia Ordonez dan Robert D. Tennyson. 2013. *Strategy Role of Tertiary Education and Technologies for Sustainable Competitive Advantage*. Hershey: IGI Global.
- Driscoll, R. M. 2001. *Psychology of Learning for Instruction 3rd edition*. New York: Pearson.
- Ellen, Jan & Geraldine Clarebout. 2008. *Theory Development, Handbook of Research of Educational Communication and Technology*, ed. J. Michael Spector, *et. al.* New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fajar, S. 2008. *Teori Belajar*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Surakarta.
- Fadjarajani, Siti, dkk. 2020. *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Fikri, Hasnul dan Ade S.M. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Cetakan I. Samudra Biru; Yogyakarta.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall. Walter R. Borg. 2007. *Eight Edition Educational Research*. New York.
- Goodman, Valenda Dent. 2009. *Keeping the User in Mind: Instruction Design and the Modern Library*. Oxford: Chandos Publishing.
- Hannafin, Michel J. dan Kyle L. Peck. 1988. *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.

- KBBI. 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at:<http://kbbi.web.id/> [Diakses 15 April 2022].
- Kemenag RI. 2010. *Modul Pengembangan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Islam.
- Kementerian Agama. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Cet. I. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Kurniawan, Dicky. 2020. *Pembuatan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3*. Samarinda.
- Mansur & Mahfud Junaedi. 2005. *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Mardiah. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar*. Tesis. Pascasarjana IAIN Parepare.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution S. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Presiden Republik Indonesia. 2006. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan."
- Pribadi, Benny A., 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Raiser, Robert A., John V. Dampsey. 2007. *Trend and Issues in Instructional Design and Technology*. Boston: Person Education, Inc.
- Ramayulis. 2011. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

- Richey, Rita C., James D. Klein. 2007. *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Richey, Rita C., Klein, James D., and Tracey, Monica W. 2011. *The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice*. New York: Routledge.
- Rusli, R.K Rusli dan M.A Kholik. 2013. *Teori Belajar Dalam Psikologi Pendidikan*. Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Djuanda. *Jurnal Sosial Humaniora* ISSN 2087-4928 4 (2)7.
- Rusydiyah, Evi Fatimatur. 2020. *Media Pembelajaran Problem Based Learning*. Cet. I. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Cet. I. Jambi: Pusaka Jambi.
- Smaldino, Sharon E. et, al. 2004. *Instructional Technology and Media for Learning* New Jersey: Pearson.
- Smith, Patricia L. dan Tillman J. Ragan. 2005. *Instructional Design*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Srikadika, Popi, dkk. 2019. *Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4d, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck)*. Makalah Pengembangan Bahan Ajar Fisika. Fakultas Pascasarjana Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam: Universitas Negeri Padang.
- Subair. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Mobile Learning di SMP Negeri 2 Pinrang*. Tesis. Pascarsarjana IAIN Parepare.

- Sugiarta, Awandi N. *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan Di Rumah Singgah (Studi Terfokus di Rumah Singgah Kota Bekasi)*. Desertasi tidak diterbitkan. Bandung: PPS UPI.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke 19. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. 2011. *Pengantar Pembelajaran Inovatif: Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pasal 1, ayat 1.
- Yahya, Rizky, dkk. 2020. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project*. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*. 4(1).
- Yatim, Badri. 2008. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yuniastuti, dkk. 2021. *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

N a m a : Abdul Azis Thalib
N I M : 200401030
Tempat, Tanggal Lahir : Banda, 24 April 1991
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Desa Kampung Baru RT. 03,
Kec. Banda, Kab. Maluku Tengah
Pekerjaan : Guru
Telepon : 085354440833
E-mail : thalibazis@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN :

No.	Nama Lembaga	Jurusan	Tahun Studi
1.	SD Negeri 4 Naira	-	1997 – 2003
2.	SMP Negeri 1 Banda	-	2003 – 2006
3.	SMA Negeri 1 Banda	Ilmu Alam	2006 – 2009
4.	Universitas Darussalam Ambon	Pendidikan Matematika	2009 – 2014

LAMPIRAN

Lampiran 1

STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
1.	<i>Opening</i>	- Mulai	Instrumental 1	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : <i>Fade</i>	<p><i>Scene</i> ini merupakan tampilan awal dari media pembelajaran SKI berbasis multimedia. Dalam <i>scene</i> ini termuat judul aplikasi dan juga tombol untuk membuka aplikasi.</p> <p>Tampilan pada <i>scene</i> ini menggunakan gambar sebagai <i>background</i> dan terdapat tombol “Mulai”. Tombol “Mulai” digunakan untuk masuk ke <i>scene</i> berikutnya yaitu <i>scene</i> Menu. Cara penggunaannya yaitu dengan di-klik 1 kali. Ketika <i>scene opening</i> ini ditampilkan, terdapat <i>backsound</i> berupa instrumental musik.</p>
2.	Menu	- Kompetensi - Materi - Video Pembelajaran - Latihan - Profil	Instrumental 2	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : - <i>Fade</i> - <i>Wipe</i>	<p><i>Scene</i> Menu merupakan tampilan kedua yang muncul ketika pengguna meng-klik tombol “Mulai” di halaman pembuka. Pada <i>scene</i> ini terdapat beberapa tombol yang akan menampilkan konten dari aplikasi pembelajaran SKI yaitu “Kompetensi”, “Materi”, “Video Pembelajaran”, “Latihan” dan “Profil”. Cara</p>

No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
					mengakses konten dari menu yang disediakan yaitu dengan meng-klik pada gambar tombol yang tersedia.
3.	Kompetensi	- Menu - Selanjutnya	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : - <i>Fade</i> - <i>Wipe</i>	Terdapat 3 <i>slide</i> yang merupakan konten dari <i>scene</i> kompetensi yaitu “Kompetesi Dasar”, “Indikator” dan “Tujuan Pembelajaran”. Tombol “selanjutnya” digunakan untuk berpindah antar <i>slide</i> . Sedangkan tombol “Menu” digunakan untuk menampilkan layar <i>scene</i> “Menu”.
4.	Materi	- Menu - A. Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah - B. Para Penguasa Dinasti Ayyubiyah - C. Penguasa Ayyubiyah yang Terkenal,	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : <i>Fade</i>	Pada menu “Materi” terdapat 3 <i>scene</i> yang merupakan sub materi dari materi yang dimuat dalam aplikasi yang dikembangkan yaitu “Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah”. Untuk mengakses isi dari tiap-tiap sub materi tersebut caranya dengan meng-klik judul sub materi yang ingin dipelajari.

No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
5.	A. Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah	- Materi - Selanjutnya - Sebelumnya	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : - <i>Fade</i> - <i>Wipe</i>	<i>Scene</i> ini memuat materi pertama yang akan dipelajari di dalam aplikasi yang dikembangkan. Terdapat 5 <i>slide</i> yang dimuat dalam <i>scene</i> ini. Tiap-tiap <i>slide</i> dapat diakses dengan meng-klik tombol “selanjutnya” atau “sebelumnya” yang berada pada pojok kanan bawah tampilan aplikasi. Sedangkan pada pojok kanan atas terdapat tombol “Materi” yang dapat menampilkan <i>scene</i> “Materi” jika di-klik.
6.	B. Para Penguasa Dinasti Ayyubiyah	- Materi - Selanjutnya - Sebelumnya	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : - <i>Fade</i> - <i>Wipe</i>	<i>Scene</i> ini memuat materi kedua yang akan dipelajari di dalam aplikasi yang dikembangkan. Terdapat 14 <i>slide</i> yang dimuat dalam <i>scene</i> ini. Tiap-tiap <i>slide</i> dapat diakses dengan meng-klik tombol “selanjutnya” atau “sebelumnya” yang berada pada pojok kanan bawah tampilan aplikasi. Sedangkan pada pojok kanan atas terdapat tombol “Materi” yang dapat menampilkan <i>scene</i> “Materi” jika di-klik.
7.	C. Penguasa Ayyubiyah yang Terkenal, Salahuddin al-Ayyubi	- Materi - Selanjutnya	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : - <i>Fade</i> - <i>Wipe</i>	<i>Scene</i> ini memuat materi ketiga yang akan dipelajari di dalam aplikasi yang dikembangkan. Terdapat 2 <i>slide</i> yang dimuat dalam <i>scene</i> ini. <i>Slide</i> pertama berisi judul materi sedangkan <i>slide</i> kedua berisi 3 sub materi yang akan dipelajari yaitu tentang “Biografi”, “Kepemimpinan” dan “Keperwiraan”. Sub materi

No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
					yang ingin dipelajari dapat diakses dengan cara mengklik pada judul. Terdapat tombol “Materi” yang berada pada kanan atas tampilan aplikasi untuk kembali ke <i>scene</i> “Materi”.
8.	Biografi Salahuddin al-Ayyubi	- Materi - Selanjutnya - Sebelumnya	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : - <i>Fade</i> - <i>Wipe</i>	<i>Scene</i> ini memuat sub materi pertama dari pembahasan mengenai “Penguasa Ayyubiyah yang Terkenal, Salahuddin al-Ayyubi”. Terdapat 10 <i>slide</i> dimuat dalam <i>scene</i> yang dapat diakses dengan menggunakan tombol “selanjutnya” atau “sebelumnya” yang terdapat pada pojok kanan bawah tampilan aplikasi. Sedangkan pada pojok kanan atas terdapat tombol “Materi” yang dapat menampilkan <i>scene</i> “Materi” jika di-klik.
9.	Keperwiraan	- Materi - Selanjutnya - Sebelumnya	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : - <i>Fade</i> - <i>Wipe</i>	<i>Scene</i> ini memuat sub materi kedua dari pembahasan mengenai “Penguasa Ayyubiyah yang Terkenal, Salahuddin al-Ayyubi”. Terdapat 4 <i>slide</i> dimuat dalam <i>scene</i> yang dapat diakses dengan menggunakan tombol “selanjutnya” atau “sebelumnya” yang terdapat pada pojok kanan bawah tampilan aplikasi. Sedangkan pada pojok kanan atas

No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
					terdapat tombol “Materi” yang dapat menampilkan <i>scene</i> “Materi” jika di-klik.
10.	Kepemimpinan	- Materi - Selanjutnya Sebelumnya	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : - <i>Fade</i> - <i>Wipe</i>	<i>Scene</i> ini memuat sub materi ketiga dari pembahasan mengenai “Penguasa Ayyubiyah yang Terkenal, Salahuddin al-Ayyubi”. Terdapat 9 <i>slide</i> dimuat dalam <i>scene</i> yang dapat diakses dengan menggunakan tombol “selanjutnya” atau “sebelumnya” yang terdapat pada pojok kanan bawah tampilan aplikasi. Sedangkan pada pojok kanan atas terdapat tombol “Materi” yang dapat menampilkan <i>scene</i> “Materi” jika di-klik.
11.	Video Pembelajaran	- Keluar	Instrumental video	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : -	<i>Scene</i> ini berisi video pembelajaran mengenai materi Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah. Video pembelajaran diputar secara otomatis ketika pengguna meng-klik tombol “Video Pembelajaran” yang terdapat pada Menu. Video dapat dijeda dengan cara di-klik 1 kali pada video yang sedang diputar. Terdapat tombol “Keluar” pada pojok kanan atas tampilan aplikasi yang berfungsi untuk keluar dari <i>scene</i> “video pembelajaran” dan kembali ke <i>scene</i> “Menu”.









No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
12.	Latihan	- Menu - Latihan 1 - Latihan 2 - Latihan 3	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : <i>Fade</i>	Pada <i>scene</i> ini terdapat 3 paket latihan soal dengan bentuk berbeda-beda. Soal Latihan dapat diakses dengan cara klik pada judul Latihan yang diinginkan.
13.	Latihan 1	- Mulai - Jawab	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : -	<i>Slide</i> awal pada Latihan 1 menampilkan petunjuk pengerjaan soal. Untuk mengerjakan soal-soal Latihan pengguna cukup meng-klik tombol “Mulai”. Terdapat 10 soal dalam <i>scene</i> Latihan 1. Bentuk soal pada Latihan 1 ialah pilhan ganda dan benar salah. Soal nomor 1-5 berupa pilihan ganda, sedangkan soal nomor 6-10 berbentuk benar-salah. Untuk mengerjakan soal, pengguna meng-klik pada pilihan jawaban yang benar kemudian klik tombol “Jawab” untuk konfirmasi. Ketika tombol “Jawab” di-klik, akan muncul <i>feedback</i> atas jawaban yang diberikan.
14.	<i>Feedback</i> Latihan 1	- Lanjuut - Hasil	- Yee anak kecil. mp3 - Boo sound.mp3	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : <i>Fade</i>	<i>Slide</i> ini merupakan <i>layer</i> tambahan yang akan muncul untuk mengkonfirmasi jawaban yang diberikan pengguna. Gambar yang muncul berformat gif dengan <i>backsound</i> agar lebih menarik. Tombol “Lanjuut” berfungsi untuk pindah ke soal berikutnya. Ketika sampai ke soal terakhir, tombol

No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
					akan berganti ke “Hasil” yang jika di-klik akan menampilkan hasil pengerjaan soal latihan.
15.	Latihan 2	- Mulai - Jawab	-	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : <i>Fade</i>	<i>Slide</i> awal pada Latihan 2 menampilkan petunjuk pengerjaan soal. Untuk mengerjakan soal-soal Latihan pengguna cukup meng-klik tombol “Mulai”. Terdapat 10 soal dalam <i>scene</i> Latihan 2. Bentuk soal pada Latihan 2 ialah <i>drag and drop</i> untuk soal nomor 1-8 dan <i>drag and match</i> untuk soal nomor 9-10. Untuk mengerjakan soal nomor 1-8, pengguna meng-klik dan tahan pada pilihan jawaban yang benar kemudian seret dan pindahkan pilihan jawaban tersebut ke kolom yang disediakan. Sedangkan untuk soal nomor 9-10, pengguna harus mencocokkan jawaban berdasarkan pernyataan yang diberikan dengan cara klik dan tahan salah satu pilhan yang ada di sebelah kanan, kemudian digeser ke arah pilihan di sebelah kiri yang sesuai. Setelah selesai klik tombol “Jawab” untuk konfirmasi. Ketika tombol “Jawab” di-klik, akan muncul <i>feedback</i> atas jawaban yang diberikan.
16.	<i>Feedback</i> Latihan 2	- Lanjuut - Hasil	- Yee anak kecil. mp3	Transisi : <i>Fade</i>	<i>Slide</i> ini merupakan <i>layer</i> tambahan yang akan muncul untuk mengkonfirmasi jawaban yang

No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
			- Boo sound.mp3	Animasi : <i>Fade</i>	diberikan pengguna. Gambar yang muncul berformat gif dengan <i>background</i> agar lebih menarik. Tombol “Lanjut” berfungsi untuk pindah ke soal berikutnya. Ketika sampai ke soal terakhir, tombol akan berganti ke “Hasil” yang jika di-klik akan menampilkan hasil pengerjaan soal latihan.
17.	Hasil Latihan	- Latihan - Menu - Lihat Jawaban	<i>Intro Soundtrack</i> <i>Freefire</i>	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : <i>Fade</i>	<i>Slide</i> ini menampilkan hasil dari pengerjaan soal Latihan. Tampilannya berupa skor yang diperoleh, skor ideal atau skor minimal yang harus diperoleh serta keterangan berhasil tidaknya pengguna dalam mengerjakan soal Latihan. Tombol “Latihan” dan “Menu” ditampilkan di bagian atas tampilan aplikasi, fungsinya untuk mengakses <i>scene</i> “Latihan” dan juga “Menu”. Sedangkan tombol “Lihat Jawaban” ditampilkan pada bagian bawah tengah tampilan aplikasi yang berfungsi untuk <i>mereview</i> jawaban.
18.	Latihan 3	-	-	Transisi : - Animasi : -	Latihan 3 merupakan bentuk soal Latihan yang hanya dapat diakses secara <i>online</i> . Tombol “Latihan 3” terintegrasi dengan <i>quizziz.com</i> yang merupakan sebuah web <i>online</i> yang di dalamnya terdapat kumpulan-kumpulan soal.

No.	Nama Scene/Slide	Tombol	Sound	Transisi dan Animasi	Keterangan
					<p>Sebelum mengerjakan soal latihan, pengguna harus mengisi nama pada kolom yang disediakan kemudian tekan tombol “Mulai” untuk mulai mengerjakan soal latihan.</p> <p>Untuk keluar dari web <i>quizziz.com</i> pengguna cukup meng-klik tombol silang (x) yang berada pada posisi kiri atas tampilan aplikasi, kemudian tekan tombol “<i>continue</i>” untuk lanjut menggunakan aplikasi.</p>
19.	Profil	- Menu	Instrumental 3	Transisi : <i>Fade</i> Animasi : <i>Fade</i>	<i>Scene</i> ini memuat data diri dan info kontak serta sosial media pengembang.

No.	Nama Tombol	Icon	Fungsi	Scene/slide yang Memuat
1.	Mulai		Masuk ke aplikasi.	Cover
			Mulai mengerjakan soal-soal latihan.	Slide awal Latihan 1 dan 2
2.	Kompetensi		Masuk ke <i>scene</i> Kompetensi.	Menu
3.	Materi		Masuk ke <i>scene</i> Materi.	Menu
4.	Video Pembelajaran		Masuk ke <i>scene</i> Video Pembelajaran.	Menu
5.	Latihan		Masuk ke <i>scene</i> Latihan.	Menu
6.	Profil		Masuk ke <i>scene</i> Profil.	Menu
7.	Menu		Kembali ke halaman Menu.	Kompetensi, Materi, Hasil Latihan, Profil
8.	Selanjutnya		Maju ke <i>slide</i> berikutnya.	Kompetensi, Materi

No.	Nama Tombol	Icon	Fungsi	Scene/slide yang Memuat
9.	Sebelumnya		Kembali ke <i>slide</i> sebelumnya.	Kompetensi, Materi
10.	Keluar		Keluar dari video dan kembali ke halaman Menu.	Video Pembelajaran
11.	Menu Materi		Kembali ke <i>scene</i> Materi.	<i>Slide</i> materi
12.	Jawab		Konfirmasi jawaban yang telah diisi.	<i>Slide</i> latihan soal
13.	Lanjut		Lanjut ke soal berikutnya.	<i>Feedback</i> soal
14.	Hasil		Menuju <i>slide</i> hasil latihan.	<i>Feedback</i> soal terakhir
15.	Menu Latihan		Kembali ke <i>scene</i> Latihan.	<i>Slide</i> hasil Latihan
16.	Lihat Jawaban		Mereview jawaban latihan soal.	<i>Slide</i> hasil Latihan

Lampiran 2

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Madrasah Tsanawiyah Al-Hilaal Neira
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas / Semester : VIII (Delapan) / 2
Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5 Menganalisis sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah 4.5 Mengidentifikasi urutan peristiwa sejarah berdirinya	3.5.1 Menelaah sejarah dari peristiwa berdirinya Daulah Ayyubiyah 4.5.1 Menunjukkan peristiwa penting sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah	PROSES BERDIRINYA DAULAH AYYUBIYAH	Mengamati Mencermati bacaan teks tentang <i>Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah</i> <ul style="list-style-type: none"> • Meyimak penjelasan materi di atas melalui tayangan 	Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan gambar/ berita/ artikel yang sesuai materi ajar Observasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pelaksanaan 	4 x TM	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Pedoman Guru mapel SKI Kls VIII Kemendikbud • Buku

Daulah Ayyubiyah			<p>video atau media lainnya.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • (memberi stimulus agar peserta didik bertanya) • Bagaimana <i>Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendiskusikan <i>Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah</i> • Guru mengamati perilaku siswa melalui lembar pengamatan di sekolah. • Guru berkolaborasi dengan orang tua untuk mengamati perilaku siswa di rumah. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kesimpulan tentang <i>Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah</i> <p>Mengkomunikasikan</p>	<p>diskusi dengan menggunakan lembar observasi yang memuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan dan kedalaman informasi yg diperoleh <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keaktifan dalam diskusi • Kejelasan dan kerapian presentasi/resume <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat paparan tentang materi ajar beserta contoh-contoh dilapangan <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Lisan 	<p>Pegangan siswa mapel SKI Kls VIII Kemendiknas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kitab Al-Quran dan terjemahannya • Buku ensiklopedi atau buku referensi lain • Multimedia interaktif dan Internet
------------------	--	--	--	--	--

			Mempresentasikan/m enyampaikan hasil diskusi tentang <i>Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah</i>			
3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Salahuddin aAl-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil) 4.7 Mengidentifikasi karakter para tokoh yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) pada masa Daulah Ayyubiyah	3.7.1 Menelaah semangat juang para pemimpin besar Daulah Ayyubiyah (Salahuddin AlAyyubi, Al-Adil dan Al-Kamil) 4.7.1 Merumuskan karakter tokoh pemimpin besar Daulah Ayyubiyah	PENGUASA BESAR DAULAH AyyUBIYA H	Mengamati Mencermati bacaan teks tentang <i>Penguasa Besar Daulah Ayyubiyah</i> • Meyimak penjelasan materi di atas melalui tayangan video atau media lainnya. Menanya • (memberi stimulus agar peserta didik bertanya) • Mengapa kita harus mencotoh <i>Penguasa Besar Daulah Ayyubiyah</i> • Siapa saja <i>Penguasa Besar Daulah Ayyubiyah?</i> Mengeksplorasi • Peserta didik mendiskusikan tentang <i>Penguasa</i>	Tugas • Mengumpulka n gambar/ berita/ artikel yang sesuai materi ajar Observasi • Mengamati pelaksanaan diskusi dengan menggunakan lembar observasi yang memuat: • Kejelasan dan kedalaman informasi yg diperoleh • Keaktifan dalam diskusi • Kejelasan dan kerapian presentasi/resume Portofolio • Membuat	4 x TM	• Buku Pedoman Guru mapel SKI Kls VIII Kementag • Buku Pegangan siswa mapel SKI Kls VIII Kementag • Kitab Al-Quran dan terjamahanya • Buku

			<p><i>Besar Daulah Ayyubiyah</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati perilaku siswa melalui lembar pengamatan di sekolah. • Guru berkolaborasi dengan orang tua untuk mengamati perilaku siswa di rumah. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kesimpulan tentang <i>Penguasa Besar Daulah Ayyubiyah</i> <p>Mengkomunikasikan Mempresentasikan/menyampaikan hasil diskusi tentang <i>Penguasa Besar Daulah Ayyubiyah</i></p>	<p>paparan tentang materi ajar beserta contoh-contoh dilapangan</p> <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis <p>Lisan</p>		<p>ensiklopedi atau buku referensi lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multimedia interaktif dan Internet
--	--	--	---	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJAN (RPP)

Nama Madrasah : MTs Al-Hilaal Naira
Mata Pelajaran : SKI
Materi Pokok : Sejarah Berdirinya Dinasti Bani Ayyubiyah
Kelas/semester : VIII/Genap
Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

A. Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami sejarah berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah	3.1.1 Menjelaskan sejarah berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah 3.1.2 Menjelaskan penguasa dinasti bani Al-Ayyubiyah 3.1.3 Menjelaskan biografi Shalahuddin al-Ayyubi 3.1.4 Menjelaskan tentang keteladanan shalahuddin al-Ayyubi

C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan sejarah berdirinya dinasti Al Ayyubiyah
2. Siswa mampu menjelaskan proses terbentuknya dinasti Al Ayyubiyah

3. Siswa mampu menunjukkan tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya dinasti Al Ayyubiyah
4. Siswa dapat menceritakan terjadinya perang salib.

D. Materi Pembelajaran

1. Sejarah berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah

Ayyubiyah adalah sebuah dinasti sunni yang berkuasa di Mesir, Suriah, sebagian Yaman, Irak, Mekah, Hejaz dan Dyarbakir. Dinasti Ayyubiyah didirikan oleh Salahuddin al-Ayyubi. Penamaan al-Ayyubiyah dinisbatkan kepada nama belakangnya Al-Ayyubi, diambil dari nama kakeknya yang bernama Ayyub. Nama besar dinasti ini diperoleh sejak Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi berhasil mendirikan kesultanan yang bermazhab Sunni, menggantikan kesultanan Fathimiyah yang bermazhab Syi'ah. Pada tahun 1164 M, Shalahuddin Al-Ayyubi mengikuti ekspedisi pamannya Asaduddin Syirkuh ke Mesir. Lima tahun kemudian tepatnya pada tahun 1169 M, Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi diangkat menjadi *wazir* (Gubernur) oleh penguasa Dinasti Fathimiyah dalam usia 32 tahun, menggantikan pamannya Asaduddin Syirkuh yang wafat setelah dua bulan menjabat sebagai wazir. Sebagai Perdana Menteri Shalahuddin mendapati gelah *Al-Malik An-Nasir* artinya 'penguasa yang bijaksana'.

2. Para penguasa dinasti bani Al Ayyubiyah

Selama lebih kurang 75 tahun dinasti Al-Ayyubiyah berkuasa, terdapat 9 orang penguasa yakni sebagai berikut:

Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi (564-589 H/ 1171-1193 M)

Malik Al-Aziz Imaduddin (589-596 H/1193-1198 M)

Malik Al-Mansur Nasiruddin (595-596 H/ (1198-1200 M)

Malik Al-Adil Saifuddin (596-615 H/1200-1218 M)

Malik Al-Kamil Muhammad (615-635 H/ 1218-1238 M)

Malik Al-Adil Saifuddin (635-637 H/ 1238-1240 M)

Malik As-Saleh Najmuddin (637-647 H/ 1240-1249 M)

Malik al-Mu'azzam Turansyah (647 H/ 1249-1250 M)

Malik al-Asyraf Muzaffaruddin (647-650 H/ 1250-1252 M)

3. Biografi shalahuddin al-ayyub

Nama lengkapnya, Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi Abdul Muzaffar Yusuf bin Najmuddin bin Ayyub. Shalahuddin Al-Ayyubi berasal dari bangsa Kurdi. Ayahnya Najmuddin Ayyub dan pamannya Asaduddin Syirkuh *hijrah* (migrasi) meninggalkan kampung halamannya dekat Danau Fan dan pindah ke daerah Tikrit (Irak). Shalahuddin lahir di benteng Tikrit, Irak

tahun 532 H/1137 M, ketika ayahnya menjadi penguasa benteng Seljuk di Tikrit. Saat itu, baik ayah maupun pamannya mengabdikan kepada Imaduddin Zanki, gubernur Seljuk untuk kota Mousul, Irak. Ketika Imaduddin berhasil merebut wilayah Balbek, Lebanon tahun 534 H/1139 M, Najmuddin Ayyub (ayah Shalahuddin) diangkat menjadi gubernur Balbek dan menjadi pembantu dekat Raja Suriah Nuruddin Mahmud.

4. Penguasa Ayyubiah Terkenal, Shalahuddin Al-Ayyubi

Nama lengkapnya, Shalahuddin Yusuf al-Ayyubi Abdul Muzaffar Yusuf bin Najmuddin bin Ayyub, putra dari Najmuddin Ayyub dari bangsa Kurdi, lahir di benteng Tikrit, Irak tahun 532 H/1137 M, ketika ayahnya menjadi penguasa benteng Seljuk di Tikrit.

a. Kepemimpinan.

1. Memilih para pembantunya orang-orang yang cerdas dan mampu di bidangnya.
2. Membagi wilayah kekuasaannya sehingga melahirkan beberapa cabang dinasti Ayyubiyah.
3. Dalam kegiatan perekonomian, bekerja sama dengan penguasa muslim di wilayah lain dan menggalakan perdagangan dengan kota-kota di laut tengah, lautan Hindia dan menyempurnakan sistem perpajakan.
4. Pembaharu di Mesir, mengembalikan mazhab sunni.
5. Mendapat gelar *al-Mu'izz li Amiiril mu'miniin* (penguasa yang mulia). Dari Khalifah Abbasiyah

b. Keperwiraan

- 1) Pemimpin militer yang tangguh
- 2) Berjuang menunaikan tugas negara dan agama
- 3) Seorang ksatria dan memiliki toleransi yang tinggi
- 4) Ketika menguasai Iskandariyah, tetap mengunjungi orang-orang Kristen
- 5) Ketika perdamaian tercapai dengan tentara salib, ia mengizinkan orang-orang kristen berziarah ke Baitul Makdis.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Scientific
2. Diskusi
3. Ceramah

F. Media dan Bahan/Alat

- a. Media : Peta, LCD, Laptop, gambar peninggalan sejarah

- b. Bahan : kertas karton, spidol, penggaris

G. Sumber Belajar

1. Buku Paket SKI (Buku Guru)
2. Buku paket SKI (Buku Siswa)
3. Buku referensi lain yang sesuai

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan pertama (2 JP)

a. Pendahuluan (6 menit)

1. Guru mengucapkan salam dan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa
2. Guru menanyakan kabar peserta didik dilanjutkan mengabsensi
3. Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui
4. Guru menanyakan pengalaman peserta didik tentang materi yang diketahui dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari
5. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai
6. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yg akan dilaksanakan
7. Guru menyampaikan tehnik penilaian yang akan diberikan

b. Kegiatan Inti (60 menit)

1. Mengamati

- a. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang sejarah berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah
- b. Peserta didik mencermati penjelasan guru tentang Para penguasa dinasti bani Al Ayyubiyah

2. Menanya

- a. Melalui stimulus guru, peserta didik bertanya jawab hal-hal yang belum difahami tentang sejarah berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah
- b. Melalui stimulus guru, peserta didik bertanya jawab hal-hal yang belum difahami tentang Para penguasa dinasti bani Al Ayyubiyah

3. Mengumpulkan informasi/ mencoba (eksplorasi/eksperimen)

- a. Secara berkelompok, peserta didik berdiskusi tentang sejarah berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah dengan membuat suatu pendidikan

4. Menalar/mengasosiasi

- a. Masing – masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi tentang sejarah berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah
- b. Masing – masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi tentang Para penguasa dinasti bani Al Ayyubiyah

5. Mengkomunikasikan

- a. Mempresentasikan hasil diskusi tentang sejarah berdirinya dan Para penguasa dinasti bani Al Ayyubiyah

c. Penutup (14 menit)

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran
2. Guru mengadakan refleksi dan penguatan sikap keimanan dan social terkait dengan materi
3. Guru mengadakan tes pengetahuan
4. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan di pelajri pada pertemuan berikutnya
5. Guru memberitugas mandiri
6. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dilanjutkan dengan salam

d. Pertemuan kedua (2 JP)

a. Pendahuluan (6 menit)

1. Guru mengucapkan salam dan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa
2. Guru mananyakan kabar peserta didik dilanjutkan mengabsensi
3. Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui.....
4. Guru menanyakan pengalaman peserta didik tentang materi yang diketahui dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari
5. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai
6. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yg akan dilaksanakan
7. Guru menyampaikan tehnik penilaian yang akan diberikan

b. Kegiatan Inti (...menit)

1. Mengamati

- a. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang biografi Shalahuddin al-ayyub
- b. Peserta didik mencermati penjelasan guru tentang keteladanan shalahuddin al-Ayyubi

2. Menanya

- a. Melalui stimulus guru, peserta didik bertanya jawab yang belum di ketahui tentang biografi shalahuddin al-Ayyub
- b. Melalui stimulus guru, peserta didik bertanya jawab hal-hal yang belum difahami tentang keteladanan shalahuddin al-ayyubi

3. Mengumpulkan informasi/ mencoba (eksplorasi/eksperimen)

- a. Secara berkelompok, peserta didik berdiskusi tentang biografi shalahuddin al-Ayyubi dalam berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah
- b. Secara berkelompok, peserta didik berdiskusi tentang keteladanan shalahuddin al-Ayyubi dalam memimpin dinasti bani Al Ayyubiyah

4. Menalar/mengasosiasi

- a. Masing – masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi tentang biografi Shalahuddin al-Ayyub dalam berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah
- b. Masing – masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi tentang keteladanan shalahuddin al-ayyubi dalam memimpin dinasti bani Al Ayyubiyah

5. Mengkomunikasikan

- a. Mempresentasikan hasil diskusi tentang tentang biografi shalahuddin al-Ayyub dan tentang keteladanan shalahuddin al-Ayyubi dalam memimpin dinasti bani Al Ayyubiyah

c. Penutup (14 menit)

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran tentang sejarah masuknya Islam ke Nusantara melalui pengajaran serta menunjukkan bukti peninggalanya
2. Guru mengadakan refleksi dan penguatan sikap keimanan dan sosial terkait dengan materi
3. Guru mengadakan tes
4. Guru memberi tugas mandiri tentang bukti peninggalan sejarah masuknya Islam ke Nusantara
5. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
6. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dilanjutkan dengan salam

I. Penilaian, pembelajaran remidi, dan pengayaan

1. Tehnik Penilaian

- a. Observasi

b. Tes tulis

2. Instrumen Penilaian

1) Observasi

a) sikap spiritual;

No	Pernyataan	4	3	2	1
1	menunjukkan keyakinan bahwa berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah atas anugerah Allah SWT				
2	menunjukkan keyakinan bahwa berdirinya dinasti bani Al Ayyubiyah selalu di lindungi oleh Allah SWT				
4	Menunjukkan keyakinan bahwa berdakwah melalui pendidikan yang dirahmati Allah SWT				

KET;

4 = sangat yakin

3 = yakin

2 = kurang yakin

1 = tidak yakin

b) sikap sosial;

No	Pernyataan	4	3	2	1
1	menunjukkan perilaku menghargai pendapat orang lain				
2	menunjukkan perilaku menjawab pertanyaan dengan santun				
3	menunjukkan perilaku tegas dalam keputusan				
4	Menunjukkan perilaku menghormati perbedaan				

Ket;

4 = selalu/membudaya

2 = sering/mulai berkembang

2 = kadang-kadang/mulai terlihat

1 = tidak pernah/belum terlihat

1) Instrument unjuk kerja mempresentasikan hasil diskusi

Aspek	4	3	2	1
Keberanian	Jika berani tampil tanpa ditunjuk	Berani tampil setelah ditunjuk	Berani tampil setelah dipaksa	Tidak berani tampil
Kebenaran isi	Materi lengkap dan sesuai dengan isi	Materi kurang lengkap, sebagian besar sesuai dengan isi	Materi kurang lengkap, Sebagian besar tidak sesuai dengan isi	Materi tidak lengkap dan tidak sesuai dengan isi
Sistematika penyampaian materi	Materi tersajikan secara urut/ sistematis dan tidak ada yang kurang	Materi tersajikan secara sistematis, namun ada kekurangan	Materi tersajikan dengan tdk sistematis, materi lengkap	Materi tersajikan dengan tdk sistematis dan tidak lengkap

3. Remedial dan Pengayaan

- a. Remedial diberikan bagi peserta didik yang belum tuntas dengan memberikan tugas mandiri sesuai materi yang telah diujikan
- b. Pengayaan diberikan bagi peserta didik yang tuntas lebih awal, dengan tugas membaca hasil dakwah nabi dalam hal kesejahteraan



Mengetahui
Kepala Madrasah

Baco Labae, S.Pd.I

NIP. 196508151989121001

Banda, 2022

Guru Mata Pelajaran

Baco Labae, S.Pd.I

NIP. 196508151989121001

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

4 = Sangat Baik/Sangat Setuju

3 = Baik/Setuju

2 = Tidak Baik/Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

B. KOMPONEN PENILAIAN

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
1.	Menampilkan kompetensi dasar yang akan dibahas.	✓			
2.	Menampilkan indikator pencapaian yang akan dibahas.	✓			
3.	Menampilkan tujuan pembelajaran yang akan diperoleh.			✓	
4.	Materi yang diangkat sesuai dengan silabus		✓		
5.	Tidak ada indikator yang menyimpang		✓		
6.	Isi materi dirunut sesuai dengan aslinya		✓		
7.	Isi materi sesuai dengan buku rujukan yang digunakan		✓		
8.	Media pembelajaran mudah digunakan		✓		
9.	Gambar yang dimuat sesuai dengan materi		✓		
10.	Video yang digunakan sesuai dengan materi		✓		

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
11.	Gambar dan video yang dimuat dalam media pembelajaran dapat menambah ketertarikan peserta didik untuk belajar mandiri		✓		
12.	Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat lebih antusias belajar		✓		
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan buku pegangan yang digunakan guru.		✓		
14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia sasaran pengguna media		✓		
15.	Tidak ada bahasa kasar dan jelek dalam media pembelajaran		✓		
16.	Teks mudah dibaca.		✓		
17.	Penggunaan tombol dan <i>trigger</i> dapat dipahami dengan jelas.		✓		
18.	Tidak ada kesalahan pengetikan (<i>typo</i>) yang termuat dalam media pembelajaran.		✓		
19.	Soal yang digunakan sesuai dengan isi materi.		✓		
20.	Soal yang digunakan dirunut sesuai dengan urutan materi.		✓		
21.	Soal yang digunakan dapat menambah wawasan peserta didik.		✓		
22.	Gambar pada <i>scene</i> latihan dapat menarik perhatian peserta didik.		✓		
23.	Gambar pada <i>scene</i> latihan tidak mempengaruhi muatan materi.		✓		
24.	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> pada Latihan soal.	✓			

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
25.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.		✓		

C. SARAN PERBAIKAN:

Tolong diperhatikan kembali untuk tujuan pembelajaran, mungkin lupa ditampilkan

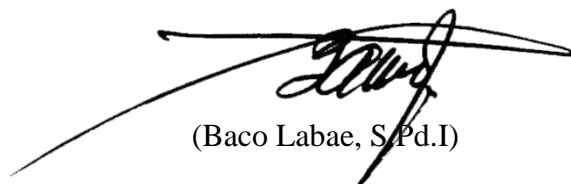
D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

Banda, 15 April 2022

Validator Materi



(Baco Labae, S.Pd.I)

Sumber:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/12X5D_Vsg391hjVU49hLFyvxviFFPWu1asPA7NdhBM/Y4/edit?usp=sharing

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

- 4 = Sangat Baik/Sangat Setuju
- 3 = Baik/Setuju
- 2 = Tidak Baik/Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

B. KOMPONEN PENILAIAN

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
1.	Menampilkan kompetensi dasar yang akan dibahas.	✓			
2.	Menampilkan indikator pencapaian yang akan dibahas.	✓			
3.	Menampilkan tujuan pembelajaran yang akan diperoleh.		✓		
4.	Materi yang diangkat sesuai dengan silabus		✓		
5.	Tidak ada indikator yang menyimpang		✓		
6.	Isi materi dirunut sesuai dengan aslinya		✓		
7.	Isi materi sesuai dengan buku rujukan yang digunakan		✓		
8.	Media pembelajaran mudah digunakan		✓		
9.	Gambar yang dimuat sesuai dengan materi		✓		
10.	Video yang digunakan sesuai dengan materi		✓		

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
11.	Gambar dan video yang dimuat dalam media pembelajaran dapat menambah ketertarikan peserta didik untuk belajar mandiri		✓		
12.	Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat lebih antusias belajar		✓		
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan buku pegangan yang digunakan guru.		✓		
14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia sasaran pengguna media		✓		
15.	Tidak ada bahasa kasar dan jelek dalam media pembelajaran		✓		
16.	Teks mudah dibaca.		✓		
17.	Penggunaan tombol dan <i>trigger</i> dapat dipahami dengan jelas.		✓		
18.	Tidak ada kesalahan pengetikan (<i>typo</i>) yang termuat dalam media pembelajaran.		✓		
19.	Soal yang digunakan sesuai dengan isi materi.		✓		
20.	Soal yang digunakan dirunut sesuai dengan urutan materi.		✓		
21.	Soal yang digunakan dapat menambah wawasan peserta didik.		✓		
22.	Gambar pada <i>scene</i> latihan dapat menarik perhatian peserta didik.		✓		
23.	Gambar pada <i>scene</i> latihan tidak mempengaruhi muatan materi.		✓		
24.	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> pada Latihan soal.		✓		
25.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.		✓		

C. SARAN PERBAIKAN:




D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

Validator Materi


(Mr. Ridhwan Latuapso)

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

- 4 = Sangat Baik/Sangat Setuju
- 3 = Baik/Setuju
- 2 = Tidak Baik/Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

B. KOMPONEN PENILAIAN

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
1.	Media pembelajaran mudah didapat	✓			
2.	Media pembelajaran mudah dioperasikan	✓			
3.	Ukuran media tidak terlalu besar	✓			
4.	Media dapat digunakan di semua merk <i>smartphone</i>	✓			
5.	Media dapat digunakan secara <i>online</i> dan <i>offline</i>	✓			
6.	Langkah penggunaan media pembelajaran jelas	✓			
7.	Langkah penggunaan media pembelajaran mudah dipahami	✓			
8.	Simbol pada tombol yang tersedia mudah dipahami	✓			
9.	Tombol berfungsi dengan baik	✓			
10.	Media dapat digunakan melalui perangkat laptop dan PC	✓			
11.	Fungsi tombol dapat dipahami dengan mudah	✓			
12.	Tulisan terbaca dengan jelas	✓			
13.	Tampilan media menarik.	✓			
14.	Gambar tidak mempengaruhi keterbacaan teks	✓			
15.	Gambar muncul dengan baik	✓			
16.	Video dapat beroperasi dengan baik	✓			
17.	Gambar membuat media jadi lebih menarik	✓			

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
18.	Penggunaan media dapat membuat antusiasme peserta didik untuk belajar mandiri lebih meningkat	✓			
19.	Konten yang tersedia sesuai dengan judul pada menu.	✓			
20.	<i>Sound</i> terdengar jelas.	✓			
21.	<i>Feedback</i> pada rubrik latihan muncul pada setiap soal.	✓			
22.	Tulisan pada rubrik latihan terbaca jelas.	✓			
23.	Gambar pada <i>feedback</i> soal menarik.		✓		
24.	Hasil kerja latihan muncul setelah soal selesai dikerjakan.	✓			

C. SARAN PERBAIKAN:

Video baiknya karya sendiri, dan Link Quizizz bisa aktif setiap saat

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- (b.)** Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

Ambon, 11 April 2022

Validator Media

(Riyadi Kamis, S.Pd, M.Pd)

Sumber:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nZqTnbfp1o6P_sh1H-cT7P3sFJh6nVW23MrMpaGxoSI/edit?usp=sharing

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

4 = Sangat Baik/Sangat Setuju

3 = Baik/Setuju

2 = Tidak Baik/Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

B. KOMPONEN PENILAIAN

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
1.	Media pembelajaran mudah didapat		✓		
2.	Media pembelajaran mudah dioperasikan		✓		
3.	Ukuran media tidak terlalu besar		✓		
4.	Media dapat digunakan di semua merk <i>smartphone</i>			✓	
5.	Media dapat digunakan secara <i>online</i> dan <i>offline</i>		✓		
6.	Langkah penggunaan media pembelajaran jelas		✓		
7.	Langkah penggunaan media pembelajaran mudah dipahami		✓		
8.	Simbol pada tombol yang tersedia mudah dipahami		✓		
9.	Tombol berfungsi dengan baik		✓		
10.	Media dapat digunakan melalui perangkat laptop dan PC		✓		
11.	Fungsi tombol dapat dipahami dengan mudah		✓		
12.	Tulisan terbaca dengan jelas		✓		
13.	Tampilan media menarik.	✓			
14.	Gambar tidak mempengaruhi keterbacaan teks		✓		
15.	Gambar muncul dengan baik		✓		
16.	Video dapat beroperasi dengan baik		✓		
17.	Gambar membuat media jadi lebih menarik		✓		

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
18.	Penggunaan media dapat membuat antusiasme peserta didik untuk belajar mandiri lebih meningkat	√			
19.	Konten yang tersedia sesuai dengan judul pada menu.	√			
20.	<i>Sound</i> terdengar jelas.	√			
21.	<i>Feedback</i> pada rubrik latihan muncul pada setiap soal.	√			
22.	Tulisan pada rubrik latihan terbaca jelas.		√		
23.	Gambar pada <i>feedback</i> soal menarik.		√		
24.	Hasil kerja latihan muncul setelah soal selesai dikerjakan.		√		

C. SARAN PERBAIKAN:

1. Hanya dapat diinstall di android, tidak dapat diinstall di IOS
2. Kalau memungkinkan, tampilan juga bisa portrait
3. Pastikan gambar dalam APK tidak mengandung unsur hak katas ciptaan orang lain
4. Sediakan tombol on dan off untuk music latar

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi

.....
Validator Media



(Saddam Husein, M.Pd.I)

LEMBAR PENILAIAN AHLI DESAIN

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

4 = Sangat Baik/Sangat Setuju

3 = Baik/Setuju

2 = Tidak Baik/Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

B. KOMPONEN PENILAIAN

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
1.	Warna <i>background</i> dan tombol pada halaman judul cocok/ <i>match</i>		✓		
2.	<i>Sound</i> yang digunakan pada halaman judul menarik perhatian pengguna media	✓			
3.	Pemilihan warna tombol sesuai dengan <i>background</i> yang digunakan		✓		
4.	Ukuran tombol sesuai dengan ukuran resolusi media	✓			
5.	<i>Icon</i> tombol yang digunakan konsisten di setiap <i>scene</i>	✓			
6.	Lokasi penempatan tombol terlihat jelas.		✓		
7.	Tulisan pada tombol terbaca jelas.		✓		
8.	Ukuran <i>font</i> sesuai dengan ukuran resolusi media		✓		
9.	Pemilihan warna <i>font</i> sesuai dengan <i>background</i> yang digunakan		✓		
10.	Pemilihan warna <i>font</i> tidak terlalu variatif.	✓			
11.	Jenis <i>font</i> tidak terlalu variatif.		✓		
12.	Gambar-gambar pada <i>background</i> dapat lebih menarik perhatian pengguna media.		✓		
13.	Penampakan gambar tidak <i>blur</i>		✓		
14.	Ukuran resolusi media dapat digunakan di semua <i>smartphone</i>	✓			
15.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas dan tidak <i>blur</i>	✓			

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
16.	Video yang termuat dapat beroperasi dengan baik	✓			
17.	Suara pada video dapat terdengar dengan jelas	✓			
18.	Gambar pada video dapat terlihat dengan jelas	✓			
19.	Tulisan pada video dapat terbaca dengan jelas		✓		
20.	Resolusi video sesuai dengan layar smartphone.	✓			
21.	Pemilihan <i>sound</i> sesuai dengan gambar		✓		
22.	Pemilihan transisi antar <i>slide</i> menarik		✓		
23.	Pemilihan animasi tampilan <i>layer</i> menarik		✓		
24.	Durasi animasi tampilan <i>layer</i> tidak mengganggu		✓		

C. SARAN PERBAIKAN:

Orientasi tampilan aplikasi sebaiknya dibuat *landscape*;

Icon pada halaman menu lebih baik dibuat dengan *style* yang seragam, dan;

Tulisan pada menu (nama menu) harusnya bisa diklik bukan hanya *icon* saja.

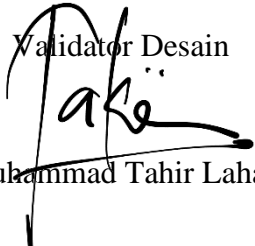
D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

Jakarta, 15 April 2022

Validator Desain


(Muhammad Tahir Lahadi)

Sumber:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Pls10AhODAtSjETmPUop5Fu085_WBOy-fbBPwOp7ebg/edit?usp=sharing

LEMBAR PENILAIAN AHLI DESAIN

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

- 4 = Sangat Baik/Sangat Setuju
- 3 = Baik/Setuju
- 2 = Tidak Baik/Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

B. KOMPONEN PENILAIAN

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
1.	Warna <i>background</i> dan tombol pada halaman judul cocok/ <i>match</i>	✓			
2.	<i>Sound</i> yang digunakan pada halaman judul menarik perhatian pengguna media	✓			
3.	Pemilihan warna tombol sesuai dengan <i>background</i> yang digunakan	✓			
4.	Ukuran tombol sesuai dengan ukuran resolusi media	✓			
5.	<i>Icon</i> tombol yang digunakan konsisten di setiap <i>scene</i>	✓			
6.	Lokasi penempatan tombol terlihat jelas.	✓			
7.	Tulisan pada tombol terbaca jelas.				
8.	Ukuran <i>font</i> sesuai dengan ukuran resolusi media		✓		
9.	Pemilihan warna <i>font</i> sesuai dengan <i>background</i> yang digunakan	✓			
10.	Pemilihan warna <i>font</i> tidak terlalu variatif.		✓		

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
11.	Jenis <i>font</i> tidak terlalu variatif.		✓		
12.	Gambar-gambar pada <i>background</i> dapat lebih menarik perhatian pengguna media.		✓		
13.	Penampakan gambar tidak <i>blur</i>	✓			
14.	Ukuran resolusi media dapat digunakan di semua <i>smartphone</i>	✓			
15.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas dan tidak <i>blur</i>	✓			
16.	Video yang termuat dapat beroperasi dengan baik	✓			
17.	Suara pada video dapat terdengar dengan jelas	✓			
18.	Gambar pada video dapat terlihat dengan jelas	✓			
19.	Tulisan pada video dapat terbaca dengan jelas		✓		
20.	Resolusi video sesuai dengan layar <i>smartphone</i> .	✓			
21.	Pemilihan <i>sound</i> sesuai dengan gambar	✓			
22.	Pemilihan transisi antar <i>slide</i> menarik		✓		
23.	Pemilihan animasi tampilan <i>layer</i> menarik	✓			
24.	Durasi animasi tampilan <i>layer</i> tidak mengganggu		✓		

C. SARAN PERBAIKAN:

- Latar dan tulisan masih belum kontras
- Latar terlalu monoton
- Suara karep di seduaikan, jangan ada kesan monoton
- Durasi antar slide karep diperpendek

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

Ambrus, 07 - Juni 2021

Validator Desain

Dr. Nur Said, S.Pd

LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

4 = Sangat Baik/Sangat Setuju

3 = Baik/Setuju

2 = Tidak Baik/Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

B. KOMPONEN PENILAIAN

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD.		✓		
2.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur provokatif	✓			
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia peserta didik		✓		
5.	Tidak terdapat bahasa kasar dalam media pembelajaran yang dikembangkan.		✓		
6.	Bahasa yang digunakan berkesan mendidik		✓		
7.	Tidak terdapat kesalahan penulisan (kurang atau lebih huruf/ <i>typo</i>)		✓		
8.	Huruf yang digunakan tidak terlalu variatif		✓		
9.	Penggunaan huruf kapital tepat dan sesuai kaidah penulisan yang benar.		✓		
10.	Penggunaan awalan dan kata depan sesuai kaidah penulisan yang benar.		✓		
11.	Huruf terbaca dengan jelas.	✓			
12.	Warna huruf tidak mempengaruhi keterbacaan tulisan.		✓		
13.	Gambar yang digunakan tidak mengganggu teks.		✓		
14.	Tulisan pada menu terbaca dengan baik.		✓		

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
15.	Jenis huruf yang digunakan pada isi materi sama pada setiap <i>slide</i> .		✓		
16.	Ukuran yang digunakan pada isi materi sama pada setiap <i>slide</i> .		✓		
17.	Teks pada video terbaca dengan baik.		✓		
18.	Teks pada <i>scene</i> latihan terbaca dengan baik	✓			

C. SARAN PERBAIKAN:

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak digunakan

Banda, 7 Mei 2022

Validator Bahasa

(Muhammad Rihan Sabban)



Sumber :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1kscAQLEq7EeQetlfsFmF2yvyik7FUqtG7dUMS2GMIw/edit?usp=sharing>

LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

4 = Sangat Baik/Sangat Setuju

3 = Baik/Setuju

2 = Tidak Baik/Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

B. KOMPONEN PENILAIAN

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD.		✓		
2.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur provokatif	✓			
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia peserta didik		✓		
5.	Tidak terdapat bahasa kasar dalam media pembelajaran yang dikembangkan.	✓			
6.	Bahasa yang digunakan berkesan mendidik	✓			
7.	Tidak terdapat kesalahan penulisan (kurang atau lebih huruf/typo)			✓	
8.	Huruf yang digunakan tidak terlalu variatif	✓			
9.	Penggunaan huruf kapital tepat dan sesuai kaidah penulisan yang benar.	✓			

No.	Butir	Skor			
		4	3	2	1
10.	Penggunaan awalan dan kata depan sesuai kaidah penulisan yang benar.		✓		
11.	Huruf terbaca dengan jelas.	✓			
12.	Warna huruf tidak mempengaruhi keterbacaan tulisan.	✓			
13.	Gambar yang digunakan tidak mengganggu teks.	✓			
14.	Tulisan pada menu terbaca dengan baik.	✓			
15.	Jenis huruf yang digunakan pada isi materi sama pada setiap <i>slide</i> .	✓			
16.	Ukuran yang digunakan pada isi materi sama pada setiap <i>slide</i> .	✓			
17.	Teks pada video terbaca dengan baik.	✓			
18.	Teks pada <i>scene</i> latihan terbaca dengan baik	✓			

C. SARAN PERBAIKAN:

→ Perlu perbaikan pada penggunaan kata depan, titik, koma, titik dua.
 → Cara menyusun kalimat aktif dan pasif
 → Harus dibedakan antara bahasa lisan dan bahasa tulisan.

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Belum layak digunakan

Ambon, 08. Juni. 2022

Validator Bahasa



(YUSUF ABURACHMAN)



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) AMBON
PASCASARJANA

Jl. Dr. H. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas - Ambon 97128
 Telp (0911) 344816 - Fax. (0911) 344315 Website: www.iainambon.ac.id Email : Pascasarjana@iainambon.ac.id

Ambon, 09 Maret 2022

Nomor : B-65 /In.09/Ps/HM.01/03/2021
 Lamp. : -
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Kepala Kementerian Agama
 Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan bahwa mahasiswa Pascasarjana IAIN Ambon :

Nama : Abdul Azis Thalib
 NIM : 200401030
 Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dalam waktu dekat akan menyusun tesis yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**" Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan bantuannya untuk memberi izin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di **Madrasah Al-Hilal Naira**. Terhitung mulai dari tanggal 09 Maret sampai tanggal 09 April 2022.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Direktur,

[Signature]
 Prof. Dr. La Jamaa, M.Hi
 NIP. 19631221 199903 1 001

Tembusan:

1. Rektor IAIN Ambon Sebagai Laporan
2. Kementerian Agama Kabupaten Maluku Tengah
3. Kepala Madrasah Al-Hilal Naira
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



YAYASAN AL HILAAL PUSAT AMBON
MADRASAH TSANAWIYAH BANDA
KABUPATEN MALUKU TENGAH
 Jln. Pendidikan Desa Dwiwarna Kec. Banda



SURAT KETERANGAN

Nomor : 06/3-e / MTs / 019 / 2022

Yang bertanda tangan di Bawah ini :

Nama : **BACO LABAE, S, Pdi**
 NIP : 19650815 198912 1 001
 Pangkat / Gol : Penata Tk I / III/ d
 Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini Menerangkan Bahwa

Nama : **ABDUL AZIS THALIB,**
 Tempat Tanggal Lahir : **BANDA, 24 APRIL 1991**
 NIM : 200901030

Adalah Benar – benar Telah Melaksanakan Penelitian pada Madrasah Tsanawiyah Al Hilaal Banda Sejak Tanggal 14 – 30 Maret 2022 dalam Rangka Penyusunan Tesis dengan Judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA ARTICULATE STORYLINE DI MTs AL-HILAAL BANDA”.**

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk digunakan semestinya

Di tetapkan di : Banda Naira
 Pada Tanggal : 31 Maret 2022

Kepala Madrasah



BACO LABAE, S. Pdi
 NIP : 19650815 198912 1 001

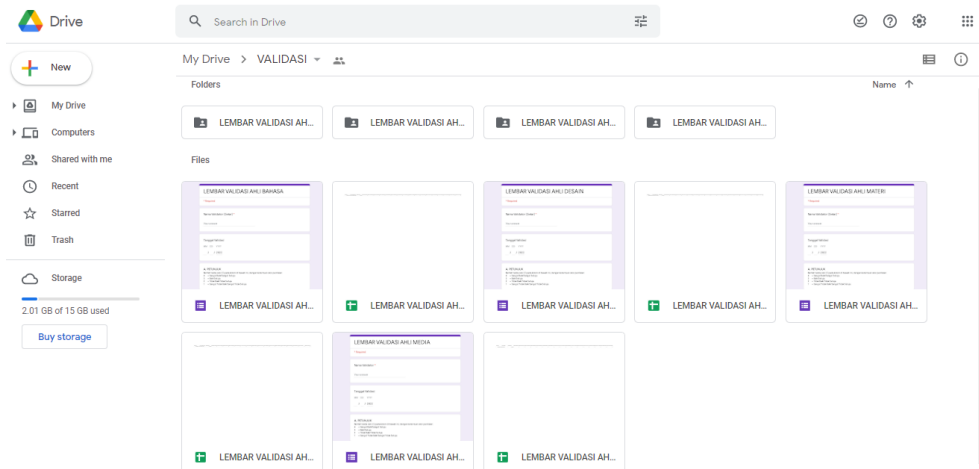
DOKUMENTASI











This screenshot shows a Google Form titled 'LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA'. The form is designed for validation purposes and includes the following sections:

- Form description:** A text area for providing details about the form.
- Nama Validator (Gelar):** A short answer text field for the validator's name and title.
- Tanggal Validasi:** A date selection field for the validation date.
- A. PETUNJUK:** A section containing instructions and a legend for the rating scale.

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

 - 4 = Sangat Baik/Sangat Setuju
 - 3 = Baik/Setuju
 - 2 = Tidak Baik/Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

This screenshot shows a Google Form titled 'LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN'. The form is designed for validation purposes and includes the following sections:

- Form description:** A text area for providing details about the form.
- Nama Validator (Gelar):** A short answer text field for the validator's name and title.
- Tanggal Validasi:** A date selection field for the validation date.
- A. PETUNJUK:** A section containing instructions and a legend for the rating scale.

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

 - 4 = Sangat Baik/Sangat Setuju
 - 3 = Baik/Setuju
 - 2 = Tidak Baik/Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Form description

Nama Validator (Gelar)

Short answer text

Tanggal Validasi

Month, day, year

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

- 4 = Sangat Baik/Sangat Sesuai
- 3 = Baik/Sesuai
- 2 = Tidak Baik/Tidak Sesuai
- 1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Sesuai

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Form description

Nama Validator

Short answer text

Tanggal Validasi

Month, day, year

A. PETUNJUK

Berilah tanda cek (✓) pada kolom di bawah ini, dengan ketentuan skor penilaian:

- 4 = Sangat Baik/Sangat Sesuai
- 3 = Baik/Sesuai
- 2 = Tidak Baik/Tidak Sesuai
- 1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Sesuai