

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI SEKOLAH
SMK SUNAN AMPEL JOMBANG**

**Ririn Fauziyatin Nisa¹, Hidayatur Rohmah², Ulfa Wulan Agustina³,
Rahman Zuhdi⁴**

¹Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

²Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴Sekolah Dasar Negeri Kudu Banjar 2

*Email : f4uziyah123@gmail.com¹, hidayaturrohmah@unwaha.ac.id²,
ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id³,

Abstract

This research aims to develop and test the feasibility of digital technology-based learning media in the form of PowerPoint Hyperlinks for the History of Islamic Culture subject at Sunan Ampel Vocational School Jombang. This media was developed using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research method used is Research and Development (R&D) with class X students as research subjects. This learning media is designed to increase student interest and learning outcomes by utilizing the hyperlink feature for material interactivity and game-based evaluation using the Wordwall application. Validation results from media and material experts show that this media is very suitable for use, with an average feasibility score of 81% to 89%. The student response test produced a feasibility score of 76%, indicating that this media is effective in increasing students' understanding and learning motivation. This research concludes that the PowerPoint Hyperlink learning media can be used as an innovative alternative in learning the History of Islamic Culture in vocational schools by utilizing digital technology.

Keywords: Learning Media, Digital Technology, History of Islamic Culture.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam bentuk PowerPoint Hyperlink untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMK Sunan Ampel Jombang. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan subjek penelitian siswa kelas X. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan fitur hyperlink untuk interaktivitas materi dan evaluasi berbasis game menggunakan aplikasi Wordwall. Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata kelayakan sebesar 81% hingga 89%. Uji respon siswa menghasilkan skor kelayakan sebesar 76%, menunjukkan

bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint Hyperlink dapat digunakan sebagai alternatif secara inovatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah kejuruan dengan memanfaatkan teknologi digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teknologi Digital, Sejarah Kebudayaan Islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan tujuan yang jelas. Kedua istilah ini saling berkaitan, di mana pendidikan berfungsi sebagai upaya untuk mempengaruhi siswa agar dapat beradaptasi dengan lingkungan mereka. Sementara itu, pembelajaran adalah bentuk interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu guru SKI di sekolah SMK Sunan Ampel Jombang menyatakan bahwa Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah SMK Sunan Ampel masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan menggunakan media pembelajaran berbasis buku dan LKS.

Model pembelajaran seperti ini membiarkan siswa hanya duduk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa dalam berpikir kurang ideal. Setelah mengetahui persoalan dalam pembelajaran SKI yang sudah dijelaskan diatas, jika tidak ada strategi pembelajaran yang inovatis terhadap materi tersebut maka siswa akan sulit menerimanya. Sehingga mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini terkesan tidak menarik atau bahkan membosankan, maka dari itu para pendidik harus dapat menjadikan pembelajaran yang menarik bahkan menghibur, salah satunya dengan cara memanfaatkan teknologi digital.¹

Pembelajaran berbasis teknologi digital mungkin menjadi revolusi pendidikan yang menarik. Bantuan media dapat membuat posisi belajar mengajar lebih hidup dan menarik. Namun, tentu saja, pembelajaran menggunakan teknologi digital ini memerlukan banyak pengembangan dan perbaikan, serta banyak persiapan. Tidak hanya perangkat dan media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti komputer dan jaringan internet, tetapi juga persiapan sumber daya manusia tenaga pendidik profesional yang telah dilatih dalam program pembelajaran berbasis digital, sehingga mereka lebih memahami internet dan dapat mengakses media tersebut.

¹ Moh nasrul Amin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2 (2019): 115–127.

Seiring dengan perubahan dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik dituntut untuk menghadirkan inovasi media yang selaras dengan perkembangan zaman, terutama yang berkaitan dengan media teknis. Dengan mengikuti tren terkini, guru akan mampu menghadirkan inovasi dalam pendidikan yang mendukung pencapaian tujuan proses belajar. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar adalah *PowerPoint*.²

PowerPoint adalah sebuah program komputer yang dirancang untuk membuat presentasi, dan dikembangkan oleh Microsoft. Salah satu fitur menarik dari *PowerPoint* adalah kemampuannya untuk menampilkan konten multimedia yang memikat. Di antara berbagai fitur yang ditawarkan, terdapat *fitur hyperlink*, yang berfungsi sebagai rujukan ke dokumen lain dalam dokumen tersebut dan dikenal dengan sebutan hiperteks (hypertext). Dengan menggunakan media *PowerPoint* yang memanfaatkan *fitur Hyperlink*, maka masalah tersebut dapat dikurangi.³

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang memanfaatkan fungsi *hyperlink* di setiap slide serta menu evaluasi yang terintegrasi langsung dengan *Google Form*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media yang telah teruji validitasnya, sekaligus diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian masalah di atas, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah SMK Sunan Ampel Jombang”.

KAJIAN TEORITIS

1. Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin yakni "*medius*", yang berarti tengah-tengah, sedangkan menurut Bahasa arab media artinya perantara atau pengantar yaitu pengantara atau sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam

² Yuyun Lesmana and Stai Riyadhul Jannah, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* *Hyperlink* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” 2, no. 1 (2023): 24–31.

³ Elly Agustina Julisawati et al., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Dengan Memanfaatkan *Hyperlink*,” *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (2022): 1438–1441.

penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Adapun secara istilah pengertian media belajar menurut para ahli diantaranya yakni menurut Pengertian menurut Abbas (2021) media pembelajaran adalah alat atau sarana pendukung yang dapat membantu guru dalam proses mengajar dan menyampaikan informasi kepada siswa. Ini membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkatkan.⁴ Sedangkan menurut Permansah and Murwaningsih (2018) media pembelajaran ialah setiap individu, bahan, alat, dan peristiwa yang dapat menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa menerima sikap, pengetahuan, dan keterampilan.⁵

Definisi media pembelajaran dari Permansah dan Murwaningsih, dengan alasan bahwa media pembelajaran itu cakupannya lebih luas, sehingga media pembelajaran adalah alat, bahan, atau kondisi yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi mereka selama kegiatan pembelajaran. Jadi tidak hanya mengacu kepada alat tetapi juga mengacu kepada lingkungan atau peristiwa lainnya.

2. Media Teknologi Digital (PPT Hyperlink)

a. Pengertian Teknologi Digital

Menurut Webster Kamus Bahasa Inggris-Indonesia, kata "teknologi" berasal dari kata Yunani "techne", yang berarti "keahlian, keterampilan, dan pengetahuan" dan memunculkan kata "technologia", yang berarti "perawatan sistematis atau penanganan sesuatu secara sistematis."⁶ Pengertian teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, dan merupakan salah satu ilmu pengetahuan terapan.

b. Pengertian *Microsoft Powerpoint*

Microsoft Powerpoint merupakan salah satu program berbasis multimedia yang ada di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program microsoft office, Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menyajikannya sebagai media komunikasi yang

⁴ Saehu Abas, "Metode Dan Media Pendidikan (Telaah Kajian Hadits Tarbawi)," *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2021): 170–187.

⁵ Sigit Permansah and Tri Murwaningsih, "Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital Di SMK," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 75, <https://jurnal.uns.ac.id/snpap/article/view/27906>.

⁶ Susatyo Herlambang, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Efektivitas Pelayanan Kenaikan Pangkat Di Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta," *Jurnal Jempper* Vol 2, No. 2 (2023): hal 15.

menarik.⁷ Sedangkan pengertian *Hyperlink* terdiri dari dua kata, *hyper* dan *link*. *Hyper* memiliki arti banyak, sedangkan *link* memiliki arti hubungan, sehingga *hyperlink* dapat diartikan sebagai hubungan yang banyak. Dalam program *Microsoft Hyperlink* adalah alat presentasi *Office PowerPoint* yang memungkinkan dapat menghubungkan beberapa file ke dalam satu file, atau menggabungkan banyak *slide* ke dalam satu *slide*, sehingga presentasi tampil dengan cepat dan mudah menemukan file atau slide yang ingin dilihat.

3. SKI-IN (Sejarah Kebudayaan Islam Inovatif)

Media pembelajaran SKI-IN adalah sebuah alat atau sarana edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan pendekatan inovatif. Media pembelajaran SKI-IN menggunakan bantuan powerpoint dengan memanfaatkan fungsi hyperlink. Media ini juga memberikan animasi yang menarik serta evaluasi game yang inovatif bagi peserta didik dengan menggunakan game wordwall.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan islam terdiri dari 3 kata istilah kata yang terdapat istilah masing-masing. Pertama, istilah Sejarah jika diambil dari pengertian secara Bahasa Arab "syajarah" berasal dari kata "sejarah", yang berarti pohon, sesuatu yang memiliki akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga, dan buah. Istilah ini kemudian berkembang menjadi akar, keturunan, asal usul, riwayat, dan sisilah⁸.

Kedua, istilah kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, yakni kata "buddhaya" yang merupakan bentuk jamak dari "budhi" atau "akal", yang berarti bahwa kebudayaan mengacu pada "budi dan akal" dan merupakan bentuk ungkapan dari semangat mendalam masyarakat. Kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi (agama), moral⁹.

Ketiga, istilah Islam yang berasal dari bahasa Arab yaitu "aslama-yuslimu-islaman" yang artinya selamat, kepercayaan, keyakinan, landasan, doktrin, jalan hidup, wahyu Allah Swt, yang merupakan agama penyempurna bagi agama sebelumnya.

⁷ Wicin Hariani, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Microsoft Power Point Pembelajaran siswa Kelas V SD IT Iqra" 1 Kota Bengkulu Tahun 2015," (Skripsi S1 Fakultas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2015), hal.28.

⁸ Udhi Fachrudin, "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar* (2016): hal 1–23.

⁹ A. Aslan, & S. Suhari. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta : Razka Pustaka, hal

Jika dipadukan dari semua pengertian diatas maka Sejarah Kebudayaan Islam memiliki arti mencatat perkembangan perjalanan hidup umat Islam dari masa ke masa dalam hal beribadah, bermuamalah, dan berakhlak, serta pembentukan sistem kehidupan atau penyebaran ajaran Islam yang didasarkan pada akidah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) peneliti ini menggunakan penelitian research and development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berbasis teknologi digital yang berupa media pembelajaran SKI-IN (sejarah Kebudayaan Islam Inovatif) dengan menggunakan *PowerPoint Hyperlink*. Sugiyono menyatakan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁰

Ada banyak model penelitian R&D, termasuk ADDIE (Analyze Design, Development, Implementation, and Evaluation), Borg and Gall, 4D (Definition, Design, Development, Disseminating), ASSURE (Analyze, State, Select, Utilize, Require, and Evaluate), dan Dick dan Carey. Sehingga peneliti memilih Model ADDIE sebagai model penelitian yang akan dipakai, karena model ADDIE memenuhi tahapan dasar desain dan pengembangan media yang sederhana dan mudah digunakan. Adapun tahap-tahapan model ADDIE sebagai berikut :

Analysis, Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK Sunan Ampel Jombang. Adapun objek yang menjadi sasaran penelitian yakni siswa kelas 10 TJK. Sehingga hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran Powerpoint berbasis Hyperlink.

Design, Desain, Pada tahap kedua, pengembang memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan sesuai dengan pengalaman belajar siswa. Tahap ini meliputi identifikasi tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terkait dengan materi Khulafaurrasyidin Kelas X agar produk dapat memberikan manfaat yang optimal kepada siswa dan diharapkan siswa bisa lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

Development, pada tahap ketiga ini, Media yang di telah dirancang oleh peneliti dan menghasilkan storyboard kemudian dibuat dan dikembangkan. Media ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Powerpoint berbasis Hyperlink. Isi dari media pembelajaran ini terdiri dari materi-materi yang didapatkan dari beberapa buku-buku LKS kelas X, Setelah

¹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hal 297-298.

media pembelajaran selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi kelayakan produk, yakni validasi ahli media dan validasi ahli materi. Adapun rumus yang dipakai dalam Validasi yakni, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% =$$

Keterangan :

P = Persentase barang

f = Skor yang Dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N = Jumlah Kasus / frekuensi yang diharapkan

Implementation, Pada tahap implementasi penelitian ini, rancangan bahan ajar diterapkan didalam kelas secara langsung. Materi bahan ajar disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran, evaluasi awal dilakukan untuk memberikan umpan balik tentang penerapan bahan ajar berikutnya.

Evaluation, Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan validasi dan implementasi. Adapun hasil evaluasi didapatkan dari kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, serta respon siswa selama uji coba tersebut dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas X TKJ SMK Sunan Ampel Jombang, yang menggunakan model pengembangan berbasis teknologi digital PPT Hyperlink. Adapun Prosedur penelitian dan pengembangan ini disesuaikan dengan langkah-langkah metode ADDIE dalam merancang sistem pembelajaran, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini ialah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK Sunan Ampel Jombang dengan cara mewawancarai salah satu guru PAI disekolahan tersebut. Sehingga hasil analisis inilah yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran PowerPoint berbasis Hyperlink.

Tahap Perencanaan (Design)

Tahap kedua yakni perencanaan yang merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini, pengembang harus mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan sesuai dengan pengalaman belajar siswa. Peneliti membuat ilustrasi desain untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran PowerPoint Hyperlink. Ilustrasi tersebut dimasukkan ke dalam storyboard. Sehingga peneliti membuat produk yang bernama SKI-IN (Sejarah Kebudayaan Islam Inovatif) yang diuji cobakan kepada siswa kelas X TKJ SMK Sunan Ampel Jombang. Adapun design produk sebagai berikut :



Tahap Pengembangan (Development)

Media yang dirancang oleh peneliti melalui pembuatan storyboard kemudian dikembangkan menggunakan aplikasi PowerPoint berbasis Hyperlink. Isi dari media pembelajaran ini mengambil materi dari beberapa buku LKS untuk kelas X. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kelayakan produk. Kritik dan saran yang diberikan oleh validator, baik ahli materi maupun ahli media, akan digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki kekurangan yang ada. Dengan demikian, media pembelajaran mengenai Khulafaurrasyidin dapat ditingkatkan kualitasnya dan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Peneliti memasukkan presentasi kemungkinan kriteria produk yang perlu diperbaiki atau tidak yang berdasarkan dengan table Skala Likert. Kriterianya adalah sebagai berikut :

Tingkat Presentase(%)	Kategori Penilaian
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Buruk
20%	Sangat Buruk

Perhitungan hasil kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% =$$

Keterangan :

P = Presentase barang

f = Sekor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

n = Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan

➤ Perhitungan Validasi Ahli Media

Tujuan dilakukannya uji coba kelayakan ahli media untuk mengetahui hasil nilai yang diperoleh dengan menggunakan angket data analisis validasi ahli media yakni Bapak Moh. Anshori Aris Widya, M.Kom dan Ibu Ainul Hidayah, S.Kom, agar mengetahui apakah media pembelajaran “SKI-IN” sudah layak atau tidak digunakan saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun isi angket validasi media berupa 20 pertanyaan yang ditinjau dari beberapa kriteria atau beberapa aspek yaitu : aspek kelayakan format, aspek bahasa, aspek kemudahan, dan juga aspek keseluruhan.

Tabel Hasil validasi Media 1

No	Aspek Penilaian	Skor (%)
A. Aspek Kelayakan		
1	Tampilan Background media PPT Hyperlink yang menarik perhatian siswa	100
2	Penggunaan teks, gambar dan animasi dalam media PPT Hyperlink yang dipilih menarik	80
3	Penempatan hiasan/ilustrasi tidak mengganggu	80
4	Keserasian antara teks, gambar, animasi, dan efek	80
5	Kemenarikan tata letak	80

6	Jenis huruf (font) yang digunakan pada media PPT Hyperlink mudah di baca	80
7	Konsistensi Penggunaan tombol /Buttom	60
B. Aspek Bahasa		
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Digunakan (EYD)	100
9	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	80
10	Menggunakan struktur kalimat yang jelas	80
11	Kalimat yang digunakan efektif	80
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	80
C. Aspek Kemudahan		
13	Media PPT Hyperlink berjalan dengan baik atau tidak mudah hang atau crash pada saat mengoprasikan	80
14	Fitur hyperlink pada media PPT yang sudah dibuat memudahkan pengguna dalam pengoprasikan slide tiap materi	80
15	Media PPT Hyperlink mudah digunakan	80
16	Multimedia PPT Hyperlink dapat di instal atau dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada.	60
D. Aspek Keseluruhan		
17	Media PPT Hyperlink yang dikembangkan dengan spesifikasi yang dapat dijangkau oleh sekolah	100
18	Secara keseluruhan media PPT Hyperlink menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	80
19	Media PPT Hyperlink dapat mengaktifkan respon siswa	80
20	Bentuk evaluasi pembelajaran yang dibuat pada Media PPT Hyperlink bersifat Kreatif dan dinamis	80
SUM		1620
TOTAL		81

Perhitungan presentase kelayakan dari ahli media 1 yakni, sebagai berikut :

$$P = \frac{1620 \times 100\%}{20} = 81\%$$

Berdasarkan hasil tabel validasi ahli media 1 oleh Bapak Anshori Aris Widya, M.Kom mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 81%, kemudian dilihat pada table 4.2 kriteria kelayakan produk berdasarkan skala likert, maka dapat disimpulkan bahwa media SKI-IN media SKI-IN ini termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”, yang artinya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa perbaikan.

Tabel Hasil validasi Media 1

No	Aspek Penilaian	Skor (%)
A. Aspek Kelayakan		
1	Tampilan Background media PPT Hyperlink yang menarik perhatian siswa	100
2	Penggunaan teks, gambar dan animasi dalam media PPT Hyperlink yang dipilih menarik	60
3	Penempatan hiasan/ilustrasi tidak mengganggu	60
4	Keserasian antara teks, gambar, animasi, dan efek	100
5	Kemenarikan tata letak	80
6	Jenis huruf (font) yang digunakan pada media PPT Hyperlink mudah di baca	80
7	Konsistensi Penggunaan tombol /Buttom	40
B. Aspek Bahasa		
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Digunakan (EYD)	60
9	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	100
10	Menggunakan struktur kalimat yang jelas	60
11	Kalimat yang digunakan efektif	80
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	80
C. Aspek Kemudahan		
13	Media PPT Hyperlink berfungsi dengan baik tanpa mengalami masalah seperti hang atau crash saat dioperasikan.	80
14	Fitur hyperlink pada media PPT yang sudah dibuat memudahkan pengguna dalam pengoprasikan slide tiap materi	80
15	Media PPT Hyperlink mudah digunakan	80

16	Multimedia PPT Hyperlink dapat di instal atau dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada	80
D. Aspek Keseluruhan		
17	Media PPT Hyperlink yang dikembangkan dengan spesifikasi yang dapat dijangkau oleh sekolah	60
18	Secara keseluruhan media PPT Hyperlink menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	60
19	Media PPT Hyperlink dapat mengaktifkan respon siswa	80
20	Bentuk evaluasi pembelajaran yang dibuat pada Media PPT Hyperlink bersifat Kreatif dan dinamis	100
SUM		1520
TOTAL		76

Perhitungan presentase kelayakan ahli media 2 sebagai berikut :

$$P = \frac{1520 \times 100\%}{20} = 76\%$$

Berdasarkan hasil tabel validasi ahli media 2 oleh Ibu Ainul Hidayah, S.Kom mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 76%, kemudian dilihat pada table 4.3 kriteria kelayakan produk berdasarkan skala likert, maka dapat disimpulkan bahwa media SKI-IN media SKI-IN ini termasuk kedalam kategori “Baik”, yang artinya media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

➤ **Perhitungan Validasi Ahli Materi**

Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Adapun Validator ahli materi adalah ibu Ati’ul Qoni’ah S.Pd.I dan ibu Imroatun Nadhifah S.Pd.I Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun isi angket validasi media berupa 18 pertanyaan yang ditinjau dari beberapa Aspek yaitu : aspek kelayakan format, aspek kelayakan isi, dan juga aspek kelayakan pengguna.

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor (%)
A. Aspek Kelayakan Format		

1	Keserasian warna, tulisan, dan tampilan gambar di dalam PPT Hyperlink dengan mata pelajaran SKI	100
2	Penggunaan judul media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar	100
3	Kejelasan media PPT Hyperlink dalam menggambarkan peta konsep materi yang akan dipelajari	80
4	Media PPT Hyperlink dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pembelajaran yang berbeda	80
5	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	80
B. Aspek Kelayakan Isi		
6	Isi materi sesuai dengan KI, KD, serta Indikator	100
7	Isi materi yang disajikan menggunakan Bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	80
8	Isi materi Memiliki konsep yang benar dan tepat	60
9	Kemenarikan isi materi dalam meningkatkan minat belajar siswa	100
10	Contoh soal sesuai dengan materi yang disampaikan	60
11	Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	80
12	Materi yang disajikan secara runtut	80
13	Antara judul dengan pembahasan isi materi sudah sesuai	80
C. Aspek Kelayakan Pengguna		
14	Media pembelajar melibatkan partisipasi siswa	100
15	Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa	80
16	Siswa dapat mengerjakan kuis setelah selesai akhir pembelajaran dengan menggunakan PPT Hyperlink	60
17	Media pembelajaran sesuai dengan intelektual siswa	80
18	Media PPT Hyperlink mudah di akses melalui hadwer maupun sofwer.	80
SUM		1480
TOTAL		82

Perhitungan presentase kelayakan ahli Materi 1 sebagai berikut :

$$P = \frac{1480 \times 100\%}{18} = 82\%$$

Berdasarkan hasil tabel validasi ahli materi oleh Ibu Ati'ul Qonia'ah, S.Pd.I mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 82%, kemudian dilihat pada table 4.5. kriteria kelayakan produk berdasarkan skala likert, maka dapat disimpulkan bahwa media “SKI-IN” (Sejarah Kebudayaan Inovatif) ini termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”, sehingga media SKI-IN layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa perbaikan.

Tabel Validasi Ahli Materi 2

No	Aspek Penilaian	Skor (%)
A. Aspek Kelayakan Format		
1	Keserasian warna, tulisan, dan tampilan gambar di dalam PPT Hyperlink dengan mata pelajaran SKI	100
2	Penggunaan judul media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar	80
3	Kejelasan media PPT Hyperlink dalam menggambarkan peta konsep materi yang akan dipelajari	80
4	Media PPT Hyperlink dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pembelajaran yang berbeda	100
5	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	100
B. Aspek Kelayakan Isi		
6	Isi materi sesuai dengan KI, KD, serta Indikator	80
7	Isi materi yang disajikan menggunakan Bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	100
8	Isi materi Memiliki konsep yang benar dan tepat	80
9	Kemenarikan isi materi dalam meningkatkan minat belajar siswa	80
10	Contoh soal sesuai dengan materi yang disampaikan	100
11	Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	80
12	Materi yang disajikan secara runtut	100

13	Antara judul dengan pembahasan isis materi sudah sesuai	100
C. Aspek Kelayakan Pengguna		
14	Media pembelajarannya melibatkan partisipasi siswa	80
15	Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa	80
16	Siswa dapat mengerjakan kuis setelah selesai akhir pembelajaran dengan menggunakan PPT Hyperlink	100
17	Media pembelajaran sesuai dengan intelektual siswa	80
18	Media PPT Hyperlink mudah diakses melalui handphone maupun komputer.	80
SUM		1600
TOTAL		89

Perhitungan presentase kelayakan ahli materi 2 sebagai berikut :

$$P = \frac{1600 \times 100\%}{18} = 89\%$$

Berdasarkan hasil tabel validasi ahli materi 2 oleh Ibu Imroatus Solikhah, S.Pd.I. mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 89%, kemudian dilihat pada table 4.6. kriteria kelayakan produk berdasarkan skala likert, maka dapat disimpulkan bahwa media SKI-IN ini termasuk kedalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa perbaikan.

Tahap Implementasi (Implementation)

Ketiga tahap implementasi ini diperoleh berdasarkan hasil penerapan produk pada peserta didik kelas X TKJ di SMK Sunan Ampel Jombang yang berjumlah 30 peserta didik. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket respon siswa setelah selesai menjelaskan materi dengan menggunakan PPT Hyperlink dan mengerjakan beberapa soal game wordwall yang ada didalam media tersebut. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik diperoleh presentase skor sebesar 76% dengan klasifikasi “layak” digunakan. Maka dapat menunjukkan bahwa pembelajaran media SKI-IN ini layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran sejarah kebudayaan islam di kelas X TKJ SMK Sunan Ampel Jombang.

Table 4.8. Hasil Uji Kelayakan Respon Siswa

		Skor Siswa
--	--	-------------------

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Presentase
1	Saya merasa lebih mudah belajar mata pelajaran ski dengan menggunakan PPT hyperlink.	119	79%
2	Penggunaan warna dan gambar dalam PPT hyperlink menarik dan sesuai dengan materi.	121	81%
3	PPT hyperlink dapat digunakan dengan mudah di berbagai perangkat, seperti laptop dan smartphone.	114	76%
4	Saya merasa lebih suka dalam proses evaluasi dengan menggunakan game wordwall	118	79%
5	Saya merasa terganggu dengan penggunaan ppt hyperlink dalam pembelajaran SKI	64	43%
6	Saya merasa lebih semangat belajar mata pelajaran ski dengan menggunakan PPT hyperlink.	117	78%
7	PPT hyperlink membantu saya mengingat materi mata pelajaran ski dengan lebih baik	116	77%
8	Contoh soal yang di buat sesuai dengan materi yang sudah disampaikan	124	83%
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	124	83%
10	Jenis huruf (font) yang digunakan pada media PPT Hyperlink mudah di baca	121	81%
SUM		1138	760%
TOTAL		76	

Perhitungan presentase kelayakan media dari respon siswa sebagai berikut :

$$P = \frac{760 \times 100\%}{10} = 76\%$$

Dari rata-rata hasil data diatas yang telah dihitung maka mendapatkan hasil sebesar 76% yang termasuk dalam kategori “Baik”. Yang artinya bahwa media SKI-IN ini layak digunakan untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMK Sunan Ampel Jombang.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan validasi dan implementasi. Adapun hasil evaluasi

didapatkan dari kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, serta respon siswa selama uji coba tersebut dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir produk yang berupa “SKI-IN (Sejarah Kebudayaan Islam Inovatif)”.

KESIMPULAN

Pada Kesimpulan ini peneliti sudah menyelesaikan media pembelajaran sebagai produk peneliti yang ditujukan kepada siswa kelas 10 SMK Sunan Ampel Jombang. Produk yang telah dibuat oleh peneliti yakni *Powerpoint* yang berbasis *Hyperlink* yang dinamakan SKI-IN (Sejarah Kebudayaan Inovatif). Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Sehingga peneliti dapat mengetahui keefektifan media yang sudah dibuat bagi proses pembelajaran siswa terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berikut adalah Kesimpulan dari hasil data yang sudah dikumpulkan agar media layak digunakan :

Hasil validasi ahli media 1 yang dilakukan oleh Bapak Moh. Anshori Aris Widya, M.Kom sebesar 81% dalam kategori “Sangat Baik”, Hasil validasi ahli media 2 yang dilakukan oleh Ibu Ainul Hidayah, S. Kom sebesar 76% dalam kategori “Baik”, Hasil validasi ahli materi 1 yang dilakukan oleh Ibu Ati’ul Qoni’ah, S.Pd.I sebesar 82% dalam kategori “Sangat Baik”, Hasil validasi ahli materi 2 yang dilakukan oleh Ibu Imroatun Nadhifah, S.Pd.I sebesar 89% termasuk kategori “Sangat Baik”, Hasil angket respon siswa yang berjumlah 30 siswa sebesar 77 % termasuk kategori “Baik”. Berdasarkan hasil data diatas peneliti menyimpulkan bahwa siswa setuju dalam belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media SKI-IN (Sejarah Kebudayaan Islam Inovatif).

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Nasrul Moh, (2019). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI". Awwaliyah : *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2: 115–127.
- Abas Saehu, “Metode Dan Media Pendidikan (Telaah Kajian Hadits Tarbawi),” *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2021): 170–187.
- Aslan A, & Suhari S. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Razka Pustaka, hal 35
- Fachrudin Udhi, (2016). “Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, hal 1–23.

- Herlambang Susatyo, (2023).“Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Efektivitas Pelayanan Kenaikan Pangkat Di Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta,” *Jurnal Jempper*. Vol 2, No. 2: hal 15.
- Hariani Wicin, (2019).“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Microsoft Power Point Pembelajaran siswa Kelas V SD IT Iqra“ 1 Kota Bengkulu Tahun 2015,” (Skripsi S1 Fakultas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu), hal.28.
- Julisawati Agustina Elly, (2022). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Memanfaatkan Hyperlink,” *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3, no. 3 : 1438–1441.
- Lesmana Yuyun and Jahannah Riyadhul Stai, (2019). “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Hyperlink Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” 2, no. 1 : 24–31.
- Permansah Sigit and Murwaningsih Tri, (2019). “Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital Di SMK,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran* 3, no. 2 : 75, <https://jurnal.uns.ac.id/snppap/article/view/27906>.
- Sugiono, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta), hal 297-298.