

PENGEMBANGAN MEDIA “MHISI-FUN (*MILA HISTORICAL STUDY ISLAMIS IS FUN*) BERBASIS ICT UNTUK MATA PELAJARAN SKI KELAS X DI MA MAMBAUL ‘ULUM MEGALUH

Zukratul Millah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Zukratulmillah@gmail.com

Ulfa Wulan Agustin

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id

Abstract

Education is an effort to prepare the younger generation to face the times in the era of globalization. In education, an educator cannot be separated from learning media, many educators still have not maximized learning media. Most educators still use conventional learning methods, namely the lecture method and giving assignments only. So that students become inactive, students get bored faster and feel sleepy, students just sit quietly listening to the explanations given by the educator. With the development of technology educators can take advantage of ICT. The main objective of this research is to create MHISI-FUN learning media products for class X MA SKI material. The stages of making this product are from Power Points, Hyperlinks and I-spring. This research is one of the studies that uses the R&D method. where there are 4 stages namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This data collection technique by way of interviews, observation, and distribution of questionnaires. This data was then analyzed using a Likert scale. Based on the results of the validation of the two. for the material validation results obtained 91% with the "very good" category. Media validation obtained 88.5% in the "very good" category. So from these results the MHISI-FUN media on SKI subjects is "worthy of implementation".

Keywords: Development, ICT media, History of Islamic Culture,

Abstrak

Pendidikan adalah Upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi. Dalam Pendidikan seorang pendidik tak lepas dari media pembelajaran banyak pendidik yang masih belum maksimalkan media pembelajaran. Kebanyakan pendidik masih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah dan pemberian tugas saja. Sehingga peserta didik menjadi tidak aktif, peserta didik lebih cepat bosan dan merasa mengantuk, peserta didik hanya duduk diam mendengarkan penjelasan yang telah diberikan oleh pendidik. Dengan adanya berkembangnya teknologi pendidik dapat memanfaatkan ICT. Tujuan utama penelitian ini

adalah untuk menciptakan produk media pembelajaran MHISI-FUN pada materi SKI kelas X MA. Tahapan pembuatan produk ini dari Power Poin , Hyperlink dan I-spring. Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang menggunakan metode R&D. dimana ada 4 tahap yaitu analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Teknik pengambilan data ini dengan cara wawancara, observasi, dan penyebaran angket. Data ini kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil validasi dari kedua tersebut. untuk hasil validasi materi memperoleh 91% dengan kategori “sangat baik”. Validasi media memperoleh 88,5% dengan kategori “sangat baik”. Jadi dari hasil tersebut media MHISI-FUN pada mata pelajaran SKI “layak untuk di implementasi”.

Kata Kunci : Pengembangan, media ICT, Sejarah Kebudayaan Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan Upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi. maka Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan Pendidikan yang berkualitas dan meningkatkannya kualitas sumber daya manusia¹.

Dalam Pendidikan, pada saat proses pembelajaran seorang pendidik tak lepas dari media pembelajaran, banyak pendidik yang masih belum memaksimalkan media pembelajaran. Menurut Omer Hamlik mengatakan “guru bertanggung jawab melaksanakan kegiatan Pendidikan di sekolah artinya memberikan bimbingan dan pengajaran kepada siswa.” Dari hasil observasi guru masih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan pemberian tugas².

“Sejarah Kebudayaan Islam” merupakan contoh perkembangan peradaban islam dalam berbagai periode sejak lahirnya islam hingga saat ini. Dalam arti lain sejarah kebudayaan islam adalah asal-usul (keturunan), kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau yang berhubungan dengan segala hasil karya manusia yang berkaitan dengan semua ciptaan manusia, erat kaitannya dengan ekspresi bentuk, dan merupakan tempat berkembangnya fitrah manusia itu sendiri³. SKI merupakan mata pelajaran yang selama ini diberikan dengan metode ceramah dan pemberian tugas saja.

Kelemahan dari metode ceramah adalah para pendidik lebih aktif untuk menerangkan materi pembelajaran sehingga pendidik kurang dalam perhatian pada siswa, peserta didik diharuskan mengikuti apapun yang disampaikan oleh pendidik, peserta didik menjadi lebih

¹ Teni Nurrita, ‘Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa’, 03 (2018), 171–87.

² Deni Hardianto, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Deni Hardianto’.

³ Taufik kurniawan dkk, nilai-nilai pendidikan multikultural dalam buku ajar sejarah kebudayaan islam, Sumatera utara, At-tazakki, h 235

cepat bosan dan merasa mengantuk karena pendidik yang aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik hanya duduk diam mendengarkan penjelasan yang telah diberikan oleh pendidik.

Dalam era teknologi yang sudah sangat mendukung dalam era pembelajaran. Seorang pendidik sangat dituntut untuk menguasai media yang berhubungan dengan teknologi. Pendidikan harus selalu berinovasi seiring perkembangan teknologi terutama dalam mata pelajaran SKI. Dengan adanya media ICT (information and communication technology) dalam pembelajaran dapat menjadi alat sebuah jalan bagi seorang pendidik dan siswa. Pemanfaatan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk media berbasis ICT saat ini mulai dirasakan bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran khususnya di sekolah, madrasah maupun di perguruan tinggi.ada beberapa media pembelajaran yang dapat difungsikan misalnya, media visual, media audiovisual, media computer, media berbasis internet, dan lain lain⁴.

Dengan adanya ICT diharapkan nanti para pendidik lebih kreatif dan memaksimalkan media tersebut, bukan hanya untuk pendidik saja tetapi siswa juga lebih mudah dan menjadi menyenangkan, dan salah satunya untuk memotivasi para siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin penelitian merumuskan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media “MHISI-FUN” (Mila historical study islam is fun) berbasis ICT untuk Mata Pelajaran SKI kelas 10 di MA Mambaul Ulum Megaluh”

KAJIAN TEORITIS

Definisi Pengembangan Media Pembelajaran

Media adalah alat yang mempermudah pekerjaan. Setiap orang menginginkan pekerjaannya dilakukan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “pengantar atau perantara”. Media ini merupakan alat yang memudahkan peserta didik untuk mengerti dan memahami isi atau pesan dari mata pelajaran dengan mudah dan dapat untuk mengingatnya dalam waktu yang lama pelajaran dengan mudah dan dapat untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah dan alat bantu.

⁴ Muhammad Hasan and others, Pengembangan Media Pembelajaran, 2021.

Sedangkan media dalam arti istilah menurut Gagne dalam sadiman, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Nasution, media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan belajar mengajar dapat tercapai dengan efektif dan efisien⁵.

Media ICT

Media Information and Communication Technologies adalah aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penguunaanya, hubunga komputer dengans manusia dan hal yang berkaitan dengan sosial, ekonomi, dan kebudayaan. Seiring perkembangan teknologi media ICT ini digunakan untuk media dalam pembelajaran. Media ICT ini menggunakan sistem informasi dan komunikasi, serta menggunakan komputer sebagai sarana atau alatnya.

Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan islam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat madrasah. Sejarah ini sendiri memiliki arti. Secara bahasa sejarah berasal dari kata arab “syajarah” yang mempunyai arti “pohon kehidupan”.

Makna sejarah sendiri mempunyai dua konsep : pertama , konsep sejarah yang memberikan pemahaman akan arti objektif tentang masa lampau atau masa dulu. Kedua,

⁵ Teni Nurrita, ‘Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa’, 03 (2018), 171–87.

sejarah menunjukkan maknanya Yang subjektif, karena masa lampau tersebut telah menjadi sebuah kisah atau cerita.⁶

Sejarah kebudayaan (peradaban) islam diartikan sebagai perkembangan atau kemajuan kebudayaan islam dalam perspektif sejarah.

Sedangkan SKI atau sejarah kebudayaan islam merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama islam yang bertujuan untuk mengetahui, memahami, menghayati sejarah islam, yang kemudian menjadi pedoman hidup melalui pengajaran, Pendidikan, latihan, keteladanan, pengalam dan pembiasaan⁷.

MSHI-FUN

MSHI-FUN (Millaa Historical Stufy Islam Is Fun) adalah sebuah aplikasi untuk membantu media pembelajaran bagi para siswa kelas 10 yang mengalami kebosanan dan kejenuhan ketika mendengarkan guru dalam menjelaskan mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Aplikasi ini akan membahas tentang sejarah perkembangan islam pada masa khulafaur rasyidin dan perkembangan islam di andalusia. Untuk kelas 10 MA Mambaul Ulum Megaluh.

Aplikasi MISI-FUN dibuat oleh Zukratul Millah Mahasiswa jurusan pendidikan agama islam Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, yang akan membuat sebagai alat evaluasi dan membantu meningkatkan agar pembelajaran menyenangkan bagi Kelas 10 MA Mambaul Ulum Megaluh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan pendekatan studi pustaka untuk menyempurnakan model ADDIE dalam mengembangkan media belajar berbasis ICT untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dibuat oleh Zukratul Millah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X. Sumber data diperoleh dari analisis literatur terkait dengan pengembangan media pembelajaran, ICT di sekolah, dan topik terkait lainnya.

⁶ Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, 'Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', 4.2 (2020), 173–92.

⁷ Syurgawi and Yusuf.

Langkah-langkah Penelitian meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah dengan cara observasi, wawancara, dan juga kuesioner dengan menggunakan rumus skala likert selain itu data diambil melalui angket yang disebar ke 25 siswa kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mempelajari pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) secara efektif dan efisien diperlukan penelitian untuk memberikan inovasi kepada para siswa dan guru yaitu dengan adanya media pembelajaran, untuk itu diperlukan analisis media pembelajaran terlebih dahulu tahap analisis ini dilakukan peneliti dengan cara melakukan wawancara kepada seorang guru sejarah kebudayaan islam kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh. beliau mengatakan bahwa dengan berkembangnya teknologi ini perlu adanya pendukung dalam program belajar atau perlu adanya media dalam proses pembelajaran. Karena selama ini di sekolah ini untuk mata pelajaran SKI ini masih mengandalkan buku paket dan modul saja. Hal ini menjadi pembelajaran tidak efektif dan terkadang ada siswa yang merasa bosan bahkan ada yang tidur didalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Untuk itu peneliti membuat sebuah media untuk para siswa lebih efektif saat pembelajaran berlangsung.

Lalu setelah analisis pembelajaran diperlukan analisis materi tahap analisis materi ini dilakukan dengan cara memilih materi yang relevan pengumpulan materi-materi yang akan digunakan diperoleh dari buku siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam mengembangkan bahan ajar buku. Peneliti menggunakan materi sejarah perkembangan khulafaur rasyidin dan Sejarah Perkembangan Islam Dinasti Abbasiyah Di Andalusia.

Setelah 2 hal tersebut dilakukan tahap selanjutnya adalah menciptakan produk dan merangkai produk dengan begitu diperlukan desain, desain merupakan tahap yang dimana seorang peneliti harus menciptakan produk dan merangkai produk. Peneliti mengidentifikasi sub-keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk mempelajari keterampilan, sub keterampilan atau sub kompetensi tersebut diperoleh dengan menganalisis kompetensi atau tujuan kurikulum dari madrasah tersebut. tahap desain ini dilakukan penelitian dan penemuan. Peneliti melakukan observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tahap desain ini

peneliti menggunakan hyperlink dan powerpoint dan aplikasi I-Spring. Siswa dapat mengakses aplikasi melalui perangkat masing-masing.

Di Dalam aplikasi ini ada 52 slide, media ini juga dilengkapi beberapa tombol, audio, quiz yang dibentuk dalam “ward wall” dan juga evaluasi yaitu beberapa soal untuk menguji kephahaman dari siswa. Didalam slide ini berisi materi tentang pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh yaitu sejarah perkembangan islam pada masa khulafaurasyidin dan peradaban islam Daulah bani abbasiyah di Andalusia. Yang perlu adanya pembelajaran lebih lanjut. Judul produk ini adalah MHISI-FUN (Mila historical study islam is fun). Ciri-ciri media ini adalah sebagai berikut :

1. Logo Aplikasi MHISI-FUN Peneliti menggunakan logo dengan latar belakang yang cerah yakni warna krim dan kombinasi dengan warna hijau yang setema dengan aplikasinya. Pada logo tersebut diberikan agar pengguna fokus pada judul produk.
2. Halaman Intro adalah halaman intro atau awalan tampilan aplikasi MHISI-FUN. Peneliti membuat media dengan tema petualangan karena sama dengan Namanya yaitu Misi sebuah petualangan. Saat ini masuk ke menu utama, di situ terdapat tombol play sebagai tombol untuk selanjutnya.
3. Halaman Beranda Di Dalam halaman beranda ini terdapat 4 tombol yang terdiri dari : menu, profil, seorang penulis, quiz, dan evaluasi.
4. Halaman Menu
Setelah mengklik di tombol menu, maka nanti akan muncul tombol BAB I dan BAB II.
5. Halaman Bahan, Halaman Bahan ini berisi tentang bahan-bahan yang digunakan dalam produk ini. Yaitu berisi materi-materi sejarah peradaban islam pada masa khulafaurasyidin dan sejarah peradaban islam di Andalusia di semester 2 kelas X MA, dan di halaman bahan ini juga terdapat KI KD dengan tujuan agar mempermudah memahami dan mempermudah para guru untuk mengajar.
6. Font, Peneliti memilih font pada media ini adalah font yang sesuai jenis dan standar yang sesuai dengan subjek penelitian. Yaitu menggunakan font “Algerian dan Time New Roman”
7. Halaman instruksi, Pada halaman instruksi ini ada beberapa tombol tombol di dalam media aplikasi tersebut MHISI-FUN agar mempermudah para siswa dalam penggunaan aplikasi tersebut. visualisasi halaman instruksi

8. Halaman quiz berisi tentang soal-soal yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Quiz ini dikemas di word wall secara menarik dan sangat pasti menarik perhatian para siswa. Ada 2 quiz yang pertama dalam bentuk pilihan ganda dan yang kedua dalam bentuk teka teki.
9. Halaman evaluasi merupakan halaman tentang evaluasi yang mana hamper sama dengan quiz. Yang membedakan ini tidak menggunakan link dan jika menjawab pertanyaan soal benar dan salah maka nanti akan muncul gambar yang berbeda.

Tahapan selanjutnya yaitu hasil validasi Setelah selesai mendesain aplikasi MHISI-FUN. Selanjutnya adalah pengembangan aplikasi. Aplikasi harus dikonsultasikan untuk di uji validasi media dan validasi materi. Untuk validator yang dipilih adalah validator yang memiliki ahli dalam bidang komputer atau S.Kom, validator produk adalah seorang guru SKI sebagai validator materi. Seperti yang ditunjukkan oleh validator pada materi produk dan teknologi informasi dalam pembuatan aplikasi, perlu adanya perubahan produk menjadi lebih baik. Validasi dilihat pada lampiran 2 dan 3. Sasaran uji produk ini adalah siswa kelas MA Mambaul Ulum Megaluh.

Peneliti menyelesaikan perancang aplikasi MHISI-FUN, kemudian di validasikan kepada para validator materi dan media. Setelah di uji coba, validator media dan materi memberikan saran produk dan peneliti untuk membuat produk menjadi lebih dari sebelumnya. Hasil angket yang diperoleh dari validator media dan materi, kemudian skala likert menjadi rumus untuk mengetahui hasil ahli materi dan ahli media.

Implementasi atau realisasi model ADDIE merupakan Langkah keempat dalam penelitian ini. Setelah produk jadi efektif. Aplikasi yang diuji pada siswa kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh yaitu materi tentang sejarah kebudayaan islam. Sebelumnya, peneliti memperkenalkan aplikasi, menjelaskan aplikasi dan kegunaannya, dan peneliti mengamati siswa pada saat mengaplikasikan produk ini. Peneliti kemudian mengajukan lebih banyak pertanyaan untuk mengetahui tanggapan dan respon mereka tentang media pembelajaran yang digunakan dan menemukan bahwa media tersebut secara dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi merupakan Langkah mengevaluasi aplikasi atau model ADDIE. Tujuan evaluasi ini adalah untuk melihat hasil MHISI-FUN sebagai media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap implementasi, dapat disimpulkan bahwa MHISI-FUN dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Hasil media setelah Setelah media melewati tahap uji validasi baik itu validasi media maupun materi. Langkah selanjutnya adalah peneliti merevisi produk. Dimana ada beberapa kemasukan atau kritik dan saran dari validator materi maupun media. Berikut ini adalah ulasan saran dan kritik dari validator :

Berdasarkan hasil ahli materi, materi yang perlu direvisi dan validasi adli disarankan untuk produk, sebagai berikut:

- a. Tambahan materi dari sumber lain
- b. Masih banyak penulisan yang salah

Berdasarkan hasil media, validasi ahli media disarankan untuk produk, sebagai berikut:

- a. fon kurang tepat, bisa melihat media yang lain untuk referensi
- b. audio yang terdapat di materi harap diperbaiki agar tidak berlawanan dengan audio selanjutnya.
- c. Suara pada media bercampuran sehingga suara menjadi tabrakan

Produk akhir, Setelah selesai membuat produk dan merevisi yang disarankan oleh ahli media dan materi. Kemudian peneliti menunjukkan gambar setelah revisi berdasarkan validasi ahli media dan validasi materi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembahasan di atas adalah bahwa pengembangan media pembelajaran, terutama yang berbasis ICT, menjadi penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, terutama dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media pembelajaran memiliki peran vital dalam membantu peserta didik memahami isi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran ini, metode penelitian Research and Development (R&D) dengan pendekatan studi pustaka digunakan untuk menyempurnakan model ADDIE dalam mengembangkan media belajar berbasis ICT. Penelitian ini melibatkan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasilnya, aplikasi MHISI-FUN (Millaa Historical Study Islam Is Fun) berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang melibatkan materi sejarah perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin dan

peradaban Islam di Andalusia. Melalui proses validasi dan revisi, aplikasi ini dianggap layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

DAFTAR REFRENSI

- Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, 'Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', 4.2 (2020), 173–92.
- Deni Hardianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Deni Hardianto'. Muhammad Hasan and others, Pengembangan Media Pembelajaran, 2021.
- Taufik kurniawan dkk, nilai-nilai pendidikan multikultural dalam buku buku ajaran sejarah kebudayaan islam, Sumatera utara, At-tazakki, h 235
- Teni Nurrita, 'Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', 03 (2018), 171–87.
- Teni Nurrita, 'Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', 03 (2018), 171–87.