



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SKI BERBASIS MULTIMEDIA DI MTS KECAMATAN TAMBANG

DISERTASI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Doktor (Dr.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam



UIN SUSKA RIAU

SYAHRUDDIN
NIM. 31594106046

UIN SUSKA RIAU

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1444/2022

Diindungi Undang-Undang

ng mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ciptanya milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PASCASARJANA
كلية الدراسات العليا
THE GRADUATE PROGRAMME

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004
 Phone & Facs, (0761) 858832, Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id> Email : pasca@uin-suska.ac.id

Lembaran Pengesahan

Nama : Syahrudin
 Nomor Induk Mahasiswa : 31594106046
 Gelar Akademik : Dr. (Doktor)
 Judul : Pengembangan Model Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia di MTS Kecamatan Tambang

Tin Penguji

Prof. Dr. Hairunas, M. Ag
Ketua / Penguji I

Dr. Zamsiswaya, M.Ag
Sekretaris / Penguji II

Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag.
Penguji III

Prof. Dr. H. Ilyas Husti, MA
Penguji IV

Prof. Dr. Syamruddin Nasution, M.A.
Promotor / Penguji V

Dr. H. Promadi, MA., Ph.D
Co-Promotor / Penguji VI

Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag
Penguji VII

Tanggal Ujian/Pengesahan : 08 Juni 2022

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 Diilindungi Undang-Undang
 Halk Kota milik UIN Suska Riau
 a. Pelanggaran mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 b. Pelanggaran hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 c. Pelanggaran tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
 UIN SUSKA RIAU



PERSETUJUAN TIM PENGUJI
SEMINAR HASIL DISERTASI

Disertasi yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran ski berbasis multi media di MTs Kecamatan Tambang yang ditulis oleh saudara. Syahrudin NIM 31594106046 Program Pendidikan Agama Islam, telah disetujui dan diperbaiki sesuai dengan masukan tim Penguji seminar Hasil Disertasi pada tanggal 30 Desember 2021 dan dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang Ujian Tertutup pada Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

TIM PENGUJI

Penguji I/Ketua

Prof. Dr H. .Ilyas Husti M.Ag

Tanggal.

Penguji II/Sekretaris

Dr Zamsiswaya M.Ag

Tanggal.

Penguji III

Dr Hj. Helmiati, M.Ag

Tanggal.

Penguji IV(Promotor)

Prof. Dr H. Syamruddin Nasution. MA

Tanggal.

Penguji V (Co Promotor)

Drs H. Promadi M A. Ph,D

Tanggal.

26/2/2022

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN PEMBIMBING

Kami yang bertanda tangan dibawah ini Promotor dan Co Promotor menyetujui bahwa Disertasi yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran Ski berbasis Multi Media dan MTs Kecamatan Tambang** yang ditulis oleh :

Nama : SYAHRUDDIN
 NIM : 31594106046
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Telah diperbaiki sesuai dengan saram Tim Promotor dan Co Promotor Disertasi Pasca Sarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang telah diujikan Ujian Seminar Hasil pada tanggal 0 Desember 2021

Promotor

Prof. Dr. H. Syahrudin Nasution, M.A
 NIP.19583231987031003

Co Promotor

Drs. H. Promadi, MA, Ph.D
 NIP.196408271991031009

Mengetahui

Ketua Studi Pendidikan Islam

Dr. Zamsiswaya, M Ag
 NIP.197001211997031003

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Prof. Dr.H. SYAMRUDDIN NASUTION, MA

DOSEN PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal : Disertasi Saudara
SYAHRUDDIN

Kepada Yth :

Direktur Pasca Sarjana
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Di,
PEKANBARU

Assalamu'alaikum Wr Wb

Setelah Kami membaca ,meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi

Disertasi Saudara :

Nama : SYAHRUDDIN
NIM : 31594106046
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Pengembangan Model Pembelajaran SKI berbasis Multi Media
Di MTs Kecamatan Tambang**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam Sidang
Ujian Tertutup Program Pasca Sarjana UIN Suska Riau.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Pekanbaru, Januari 2022

Promotor


Prof. Dr.H. Syamruddin Nasution, MA
NIP.19183231987031003

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Drs.,H. PROMADI, MA. Ph.D

DOSEN PROGRAM PASCA SARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal: Disertasi Saudara

SYAHRUDDIN

kepada Yth :

Direktor Pasca Sarjana

UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Di,

PEKANBARU

Assalamu'alaikum Wr Wb

Setelah Kami membaca ,meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi

Disertasi Saudara :

Nama : SYAHRUDDIN

NIM : 31594106046

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : **Pengembangan Model Pembelajaran SKI berbasis Multi**

Media di MTs Kecamatan Tambang

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam Sidang Ujian

Tertutup Program Pasca Sarjana UIN Suska Riau.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Pekanbaru, Januari 2022

Co Promotor

Promadi
Dr.H. Promadi, MA. Ph.D

NIP :196408271991031009

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syahrudin
 NIM : 31594106046
 Tempat/Tgl. Lahir : Aursati/16 Juli 1967
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya tulis dengan judul : **Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya tulis dengan judul : Mengembangkan Model Pembelajaran ski berbasis multi di Kecamatan Tambang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor pada Program Pasca Sarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau, merupakan hasil karya sendiri . adapaun bagian bagian tertentu yang terdapat di Disertasi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan Ilmiah.**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh, atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan Gelar Akademik yang saya sandang dan sanksi sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang undangan yang berlaku.

Pekanbaru, Maret 2022



(Handwritten signature)
SYAHRUDDIN

NIM: 31594106046

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahir rahmanir rahiim

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, saya panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua, sehingga saya dapat menyelesaikan Penulisan Hasil Penelitian Disertasi ini dengan judul, **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SKI BERBASIS MULTIMEDIA PADA MTS YANG ADA DI KECAMATAN TAMBANG**

Adapun penelitian ini tentang upaya yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan madrasah melalui model Pembelajaran , kemampuan manajemen serta pengaruh Kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar SKI di MTs untuk menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan mutu pendidikan, disiplin dan lain lain.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan tentunya dengan bantuan berbagai pihak, sehingga dapat menyelesaikan penelitian Disertasi ini, namun masih banyak terdapat kekeliruan dan kekurangan. Oleh karena saran dan masukan nya diharapkan demi kesempurnaan penulisan ini. Dalam penulisan ini tentu penulis banyak mendapatkan bimbingan dari promotor dan co promotor serta motivasi semangat dari teman-teman semua beserta sanak keluarga terutama ibunda yang selalu mendoakan kebaikan-kebaikan untuk anaknya. Atas selesainya penulisan ini dengan izin Allah Swt, saya tidak lupa menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam pembuatan Disertasi ini.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Ibunda Syari'ah yang telah melahirkan , membimbing membesarkan serta mendoakan semua anak anaknya terutama penulis sendiri. Semoga sehat selalu.
2. Ayahanda Abubakar (almarhum) yang telah membesarkan serta mendidik saya untuk disiplin tegas, ulet dan satu hal yang belum sempat terwujudkan adalah keinginan semasa hidupnya untuk menyaksikan saya wisuda. Semoga Allah ampuni dosanya dan diterima amal ibadanya amiin.
3. Adinda yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada abangnya untuk selalu semangat dalam menggapai cita cita.
4. Istri tercinta Fitrizha Mayangsari S Pd yang selalu mendoa'akan suaminya agar dapat menyelesaikan studi Doktoralnya.
5. Pror, Dr, H. Khairunnas Rajab, MA Rektor UIN SUSKA Riau
6. Pror. Dr. H. Ilyas Husti, M Ag Direktur Pascasarjana UIN SUSKA Riau
7. Dr. Zaitun , MA Wakil Direktur Pascasarjana UIN SUSKA Riau
8. Prof. Dr H. Syamruddin Nasution MA selaku promotor yang banyak memberikan bimbingan arahan, serta masukan dalam penulisan Disertasi ini
9. Drs. H. Promadi, MA., Ph.D, co promotor yang banyak memberikan bimbingan arahan, serta masukan dalam penulisan Disertasi ini
10. Dr. Zamsiswaya, MA Ketua Prodi S3 pendidikan Agama Islam UIN SUSKA Riau
11. Kepada seluruh Dosen dan guru besar Pasca Sarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau, yang banyak memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan sehingga dapat menjadi bekal serta pengetahuan yang sangat berguna dalam pengeabdian, semoga Allah Swt memberikan pahala yang berlipat ganda.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Seluruh kepala Madrasah tempat penelitian ini yang banyak membantu dan memberikan data informasi serta saran masukan dalam penelitian ini.
3. Kepada Majelis guru SKI yang telah memberikan masukan serta saran dalam penulisan ini, semoga para guru tetap istiqamah dalam menyampaikan materi SKI yang inovatif sesuai dengan perkembangannya.
4. Kepada teman teman seangkatan yang banyak memberikan masukan, motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, semoga silaturahmi tetap terjaga walaupun tidak berada dalam satu tugas yang sama.

Akhirnya penyusun mengharapkan semoga Disertasi ini dapat mendatangkan manfaat bagi guru yang mengajarkan SKI kelas VIII di Madrasah maupun bagi lembaga pendidikan Yang ada di Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Pekanbaru, Juni 2022
Penyusun,

SYAHRUDDIN

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

	Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	
1.	Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	
a.	Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	
b.	Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	
2.	Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	
	Kata Pengantar.....	i
	Daftar Isi.....	ii
	Daftar Tabel.....	iii
	Abstrak.....	iv
BAB I PENDAHULUAN		
	A. Latar Belakang Masalah	1
	B. Penegasan Istilah.....	10
	C. Permasalahan	16
	1. Identifikasi Masalah	16
	2. Batasan Masalah.....	16
	3. Rumusan Masalah	16
	D. Tujuan Penelitian	17
	E. Manfaat Penelitian.....	17
BAB II LANDASAN TEORETIS		
	A. Pengembangan Model Pembelajaran.....	18
	B. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	43
	C. Pembelajaran Berbasis Multimedia	51
	D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	105
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
	A. Jenis Penelitian.....	151
	B. Pengembangan Model.....	154
	C. Prosedur Pengembangan Model	155
	D. Disseminasi dan Sosialisai	157
	E. Informan Penelitian	158
	F. Sumber Data Penelitian.....	158
	G. Teknik Pengumpulan Data.....	159
	H. Teknik Analisis Data.....	161



Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian	175
1. Tahapan Rancangan Model Pembelajaran SKI Multimedia.....	176
a. Melakukan Penelitian dan pengumpulan informasi... 176	
b. Melakukan Perencanaan	198
c. Pengembangan bentuk awal produk	202
d. Uji coba produk	207
e. Revisi Produk	214
f. Uji Coba pemakaian produk	216
g. Revisi Produk operational (operational product revision)	221
h. Uji coba lapangan.....	223
i. Penyempurnaan/ revisi Produk Akhir.....	240
j. Disseminasi dan Sosialisasi.....	271
B. Pembahasan	
1. Tingkat Kevalidan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran SKI	272
2. Efektivitas Model Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran SKI	281
C. Keterbatasan Pengembangan.....	285

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	286
B. Saran	289

**DAFTAR KEPUSTAKAAN
DATA PRIBADI**



DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 periode kepemimpinan Kepala madrasah	155
Tabel 2 Tenaga kependidikan Madrasah	219
Tabel 3 Status kepegawaian.....	172
Tabel 4 Kualifikasi pendidikan Guru...	172
Tabel 5 Pangkat dan golongan pegawai	179
Tabel 6 Hasil Nilai Pre Tes MTs N 8.....	206
Tabel 7 Hasil nilai pre tes MTSN 9.....	207
Tabel 8 Hasil Nilai Pre Tes Tahfidzul Qur'an.....	209
Tabel 9 Hasil nilai Pre Tes MTs M Gobah...	209
Tabel 10 Nilai uji coba ke II MTS 8.....	217
Tabel 11 Nilai uji coba ke II MTS N 9	218
Tabel 12 evaluasi Nilai Madrasah.....	223
Tabel 13 Pos Tes MTS N 8	224
Tabel 14 Pos Tes MTs N 9	226
Tabel 15 Pos Tes MTs Tahfidzul Quran.....	227
Tabel 16 Pos Tes MTs M Gobah	227
Tabel 17 Rekapitulasi Nilai Pos Tes dan Pre Tes	219
Tabel 18 Efektifitas siswa	235
Tabel 19 keterampilan siswa dalam belajar.....	236
Tabel 20.....	237

- Hak Cipta Diinangi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEDOMAN TRANSLITERASI
ARAB-LATIN**
**Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, Menteri
Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI**
No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987
Tertanggal 22 Januari 1988

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
	B ’	<i>b</i>	-
	T ’	<i>t</i>	-
	’		s (dengan titik di atas)
	Jim	<i>j</i>	-
	H ’	<i>a’</i>	h (dengan titik di bawah)
	Kh ’	<i>kh</i>	-
	Dal	<i>d</i>	-
	al		z (dengan titik di atas)
	R ’	<i>r</i>	-
	Zai	<i>z</i>	-
	S n	<i>s</i>	-
	Sy n	<i>sy</i>	-
	d		s (dengan titik di bawah)
	D d		d (dengan titik di bawah)
	T ’		t (dengan titik di bawah)
	Z ’		z (dengan titik di bawah)
	'Ayn	‘	koma terbalik ke atas
	Gayn	<i>g</i>	-
	F ’	<i>f</i>	-
	Q f	<i>q</i>	-
	K f	<i>k</i>	-

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

	L m	<i>l</i>	-
	M m	<i>m</i>	-
	N n	<i>n</i>	-
	Waw	<i>w</i>	-
	H ’	<i>h</i>	-
	Hamzah	’	Apostrof
	Y	<i>y</i>	-

II. Konsonan rangkap karena tasyd d ditulis rangkap:

	Ditulis	Muta’addidah
	Ditulis	’iddah

III. T ’ marb tah di akhir kata.

- a. Bila dimatikan, ditulis *h*:

	Ditulis	<i>Hikmah</i>
ية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali kehendaki lafal aslinya).

- b. Bila Ta’ Marb tah diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

كرامة الاولياء	Ditulis	<i>kar mah al-auly ’</i>
----------------	---------	--------------------------

- c. Bila Ta’ Marb tah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis t

	Ditulis	<i>z kat al-fitr</i>
--	---------	----------------------

IV. Vokal Pendek

-----	<i>fathah</i>	ditulis	A
-------	---------------	---------	---



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

-----	<i>kasrah</i>	ditulis	I
-----	<i>dammah</i>	ditulis	U

V. Vokal Panjang

	<i>Fa ah + alif</i>	ditulis	
	جا هليه	ditulis	j hiliyyah
	<i>Fa ah + ya' mati</i>	ditulis	
		ditulis	Tans
	<i>Kasrah + ya' mati</i>	ditulis	
	كريم	ditulis	Karim
	<i>ammah + wawu mati</i>	ditulis	
		ditulis	Fur d

VI. Vokal Rangkap

1	<i>Fa ah + ya' mati</i>	ditulis	Ai
2	بئكم	ditulis	<i>bainakum</i>
3	<i>Fa ah + wawu mati</i>	ditulis	Au
4		ditulis	<i>Qaul</i>

VII. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

		ditulis	<i>a'antum</i>
		ditulis	<i>u'iddat</i>
		ditulis	<i>la'in syakartum</i>

VIII. Kata sandang Alif + L m

Bila diikuti huruf Qamariyyah

		ditulis	<i>al-Qur' n</i>
--	--	---------	------------------

لقياس	ditulis	<i>al-Qiy s</i>
-------	---------	-----------------

Bila diikuti huruf *Syamsiyyah*, ditulis dengan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

	ditulis	<i>as-sam '</i>
	ditulis	<i>asy-syams</i>

XI. Penulisan kata-kata dalam rangkaian

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

	ditulis	<i>zawi al-fur d</i>
اھ	ditulis	<i>ahl al-sunnah</i>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Syahrudin (2022): Pengembangan Model Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia di MTS Kecamatan Tambang

Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah lembaga pendidikan, sehingga dapat dipastikan bahwa setiap guru memiliki model pengembangan pembelajaran yang berbeda-beda, yang disesuaikan dengan masing-masing tujuan yang ingin dicapai oleh setiap mata pelajaran tersebut, membutuhkan kemampuan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi agar peserta didik tidak merasa bosan. Adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan motivasi yang tinggi dan pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Rumusan masalah pada penelitian ini 1.) bagaimana pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs kecamatan Tambang? 2.) bagaimana tingkat kevalidan pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang? 3). bagaimana efektifitas pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs kecamatan Tambang?. Adapun tujuan penelitian ini 1) 1) untuk menganalisis tahap-tahap pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs kecamatan Tambang 2) untuk menguji tingkat kevalidan Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs kecamatan Tambang 3). untuk menguji efektifitas pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs kecamatan Tambang . Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, model pengembangan yang digunakan mengacu kepada model pengembangan yang diadaptasi dari *research and development (R&D)* Borg and Gall. Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis riset pada mata pelajaran SKI di MTS kecamatan Tambang. Tingkat kevalidan pengembangan pengembangan model pembelajaran multimedia di MTs kecamatan Tambang pada mata pelajaran SKI. Sebelum pengembangan, yang digunakan selama ini model pembelajaran multimedia linier dinyatakan belum maksimal, kemudian dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif dari kevalidan itu dapat dilihat dilaksanakan guru dan siswa. Efektifitas pengembangan model pembelajaran multimedia di MTs kecamatan Tambang pada mata pelajaran SKI penulis lakukan melalui proses penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan tahapan-tahapan penelitian beberapa keuntungan bagi siswa yang terlibat dalam pembelajaran. Efektifitas media pembelajaran dalam prose belajar siswa adalah sebagai berikut: 1. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik 2. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat 3. Membantu konsentrasi belajar siswa 4. Meningkatkan motivasi belajar siswa 5. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar. 6. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

- Hal 1 diline
1. L...
 - a. Pengu... hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengu... tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRACT

Syahrudin (2022): The Development of Multimedia-Based Islamic Cultural History Learning Model at Madrasah Tsanawiyah Tambang District

Learning models have a very important role in an educational institution, so that each teacher has a different learning development model, which is adapted to achieved goals by each of these subjects, requiring the ability of educators to apply learning models appropriately and varied. The involvement of students in the learning process would foster high motivation and ultimately affect learning outcomes. The formulation of the problem in this study as follows 1.) how is the development of a multimedia-based Islamic Cultural History learning model at Madrasah Tsanawiyah, Tambang district? 2.) how is the level of validity of developing a multimedia-based Islamic Cultural History learning model at Madrasah Tsanawiyah Tambang District? 3). How is the effectiveness of developing a multimedia-based Islamic Cultural History learning model at Madrasah Tsanawiyah in Tambang district?. The objectives of this study are 1) 1) To analyze the stages of developing a multimedia-based Islamic Cultural History learning model at Madrasah Tsanawiyah in Tambang district 2) To test the validity level of developing a multimedia-based Islamic Cultural History learning model at Madrasah Tsanawiyah in Tambang district 3). To test the effectiveness of developing a multimedia-based Islamic Cultural History learning model at Madrasah Tsanawiyah, Tambang district. The type of the research is *research and development* (R&D), the development model used refers to the development model adapted from the *research and development* (R&D) Borg and Gall. The results of research on the development of research-based learning models on Islamic Cultural History subjects at Madrasah Tsanawiyah, Tambang district. The level of validity of the development of multimedia learning model at Madrasah Tsanawiyah Tambang district on Islamic Cultural History subjects. Prior to development, the linear multimedia learning model used was stated to be not optimal, then it was developed using an interactive multimedia learning model which could be seen by the teacher and students. The effectiveness of developing multimedia learning models at Madrasah Tsanawiyah, Tambang district on Islamic Cultural History subjects used through the research and development process. Based on the stages of research, there are several advantages for students who were involved in learning. The effectiveness of learning media in the student learning process is as follows: 1. The teaching and learning process becomes easy and interesting 2. Student learning efficiency can be increased 3. Helping students learning concentration 4. Increasing students' learning motivation 5. Providing a comprehensive experience in learning. 6. Students are involved in the learning process.

- Hak Cipta dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Lintang *Integrasi keorganisasian atau organisasi negara yang merupakan ciri-ciri organisasi yang memiliki nilai-nilai keorganisasian yang...*
 - a. Penelitian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Penelitian tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

شهر الدين، (٢٠٢٢): تطوير نموذج التعليم لمادة التاريخ الإسلامي على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج

لنماذج التعليم دور مهم جدا في المؤسسة التعليمية، لذلك يمكن التأكد من أن كل معلم له نموذج تطوير تعليم مختلف، والذي تم تصميمه وفقا للأهداف الخاصة التي يتعين تحقيقها بواسطة كل من هذه المواد، مما يتطلب قدرة المعلمين على تطبيق نماذج التعليم المناسبة والمتنوعة حتى لا يشعر التلاميذ بالملل. ستؤدي مشاركتهم في عملية التعليم إلى تعزيز الدافع العالي وتأثير في النهاية على نتائج التعليم. أسئلة هذا البحث هي: ١) كيف يتم تطوير نموذج التعليم لمادة التاريخ الإسلامي على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج؟ ٢) وما هو مستوى صلاحية تطوير نموذج التعليم لمادة التاريخ الإسلامي على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج؟ ٣) وكيف فعالية تطوير نموذج التعليم لمادة التاريخ الإسلامي على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج؟. أهداف هذا البحث هي: ١) لتحليل مراحل تطوير نموذج التعليم لمادة التاريخ الإسلامي على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج، ٢) واختيار مستوى صلاحية تطوير نموذج التعليم لمادة التاريخ الإسلامي على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج، ٣) واختيار فعالية تطوير نموذج التعليم لمادة التاريخ الإسلامي على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج إلى نموذج التطوير المقنن من البحث والتطوير ليورغ وغال (Borg and Gall). نتائج البحث من تطوير نموذج التعليم على أساس البحث في مادة التاريخ الإسلامي في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج هي أن مستوى صلاحية لتطوير نموذج التعليم على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج في مادة التاريخ الإسلامي. قبل التطوير، تم التأكيد على أن نموذج التعليم الخطي للوسائط المتعددة المستخدم حتى الآن ليس هو الأمثل، وتم تطويره باستخدام نموذج التعليم للوسائط المتعددة التفاعلية، ويمكن للمدرس والتلاميذ معرفته وتطبيقه. فعالية تطوير نموذج التعليم على أساس الوسائط المتعددة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمديرية تامبانج في مادة التاريخ الإسلامي، يقوم الباحث بها من خلال عملية البحث والتطوير. وبناء على مراحل البحث، هناك العديد من المزايا للتلاميذ الذين يشاركون في التعليم. وفعالية وسيلة التعليم في عملية تعلم التلاميذ هي كما يلي: ١. أن تصبح عملية التعليم والتعلم سهلة ومثيرة للاهتمام. ٢. وأن يمكن زيادة كفاءة تعلم التلاميذ، ٣. ومساعدة تركيز تعلم التلاميذ، ٤. وتحسين دافع تعلم التلاميذ. ٥. وتوفير تجربة شاملة في التعلم، ٦. وأن يشارك التلاميذ في عملية التعلم.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tertulis tujuan nasional Indonesia adalah untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan social.¹

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Melalui pendidikan yang dikelola dengan baik diharapkan tujuan nasional Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat tercapai dengan baik pula.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

¹ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pembukaan, hal. 2.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, hal. 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar, sistematis, berkelanjutan untuk mengembangkan potensi rasa beragama yang memberi sifat ke-Islaman dan kecakapan (keterampilan) dalam beragama. Walaupun demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum memperlihatkan hasil yang memuaskan. Tidak sedikit peserta didik yang merasa jenuh dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mereka anggap penyampaian materi dilakukan secara monoton dan tidak mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka mengenai materi itu sendiri.

Pendidikan mengandung berbagai komponen yang antara satu dan lainnya saling berkaitan.³ Komponen pendidikan tersebut meliputi visi, misi, landasan, tujuan, kurikulum, kompetensi dan profesionalisme guru, pola hubungan pendidik dan peserta didik, metodologi pembelajaran, sarana prasarana, pengelolaan (manajemen), evaluasi, pembiayaan, dan lain sebagainya. Pendidikan itu sendiri dalam ruang lingkup mikro berintikan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat.⁴ Untuk mencapai itu, salah satunya adalah dengan adanya pembelajaran yang berjalan dengan baik. Pembelajaran merupakan aktivitas yang utama dalam keseluruhan proses pendidikan di Madrasah. Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan sistem lingkungan atau kondisi belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan

³ Abuddin Nata, *Manajemen Pendidikan Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), cet. 5. hal 1.

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), cet. 14. hal. 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

berkaitan dengan mengajar yang merupakan proses membimbing kegiatan belajar.⁵

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat vital bagi pembentukan karakter sebuah peradaban dan kemajuan yang mengiringinya. Tanpa pendidikan, sebuah bangsa atau masyarakat tidak akan pernah mendapatkan kemajuan. Pendidikan adalah wahana untuk mencetak generasi muda yang sangat penting bagi masa depan negeri ini.⁶ Pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang salah satunya adalah agar siswa mampu mengamalkan nilai-nilai yang mereka dapatkan dalam proses pendidikan, sehingga menjadi pemikir yang baik sekaligus pengamal ajaran Islam yang mampu berdialog dengan perkembangan kemajuan zaman.⁷

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu pokok materi (mata pelajaran) yang diajarkan di Madrasah, baik Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Sanawiyah maupun Madrasah Aliyah. PAI merupakan pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan seorang siswa dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

⁵ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 25

⁶ Abdullah Munir, *Menjadi Kepala Sekolah Efektif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 5

⁷ Ahmad Munjin Nasih, dan Lilik Nur Kholida, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal. 8

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pendidikan Agama Islam disekolah meliputi beberapa aspek Al-Quran Hadist, keimanan, ahlak, ibadah/ muamalah dan tarihk. Di madrasah, aspek-aspek tersebut dijadikan sebagai sub-sub mata pelajaran PAI yang meliputi : mata pelajaran al Quran Hadist, Fiqih, Akidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Hubungan antara satu pelajaran dengan pelajaran lain saling berkaitan dan diibaratkan sebagai satu mata rantai.

Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan.

SKI merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada dalam kurikulum PAI yang diberikan kepada siswa-siswa di MI, MTs, dan MA. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan siswa untuk mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini dan masa yang akan datang.⁸

⁸ Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah*
2013 *Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*, hal. 35



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ ۚ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقِّ
وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَىٰ لِلْمُؤْمِنِينَ ﴿١١٠﴾

Artinya: *“Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman”*⁹

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, sejarah sebagai sebuah disiplin ilmu menunjukkan fungsinya yang sejajar dengan disiplin-disiplin lain bagi kehidupan umat manusia kini dan mendatang. Kecenderungan demikian akan semakin nyata, apabila sejarah bukan hanya sebatas kisah biasa, melainkan di dalamnya terkandung eksplanasi kritis dan kedalaman pengetahuan tentang “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa-peristiwa masa lampau terjadi.¹⁰

Dalam pendidikan, proses pembelajaran sangat penting. Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu guru dan anak didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu keadaan dimana guru dapat membuat anak didik belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang ada dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka.¹¹

Sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, maka proses pembelajaran SKI harus berjalan dengan

⁹ QS. *Hud*, hal. 120

¹⁰ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), hal. 10

¹¹ *Ibid*, hal. 19



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

baik. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk mampu membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI. Pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Ironisnya, sejarah masih asing dan dirasa tidak perlu dipelajari. Kebosanan, ketidakberuntungan, kejenuhan merupakan hal-hal yang sangat identik dengan materi sejarah.¹² Dengan begitu, pemilihan metode, strategi dan model belajar penting untuk diperhatikan. Selain itu, penggunaan bahan ajar juga dibutuhkan karena bahan ajar merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran sebagai suatu komponen yang akan dikaji, diajarkan dan dijadikan materi oleh siswa serta sebagai pedoman untuk mempelajarinya. Tanpa bahan ajar, pembelajaran tidak menghasilkan apa-apa.

Model/Bahan ajar sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.¹³ Bahan ajar dapat didesain dalam berbagai macam format baik cetak maupun non-cetak. Bahan ajar yang akan digunakan diserahkan kepada guru sebagai pengelola kelas dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya berupaya membuat pembelajaran menarik salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi siswa dan

¹² Isti'anah Abubakar, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan

¹³ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Pemata, 2013), hal.1

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



lingkungan belajar agar mampu menarik minat siswa untuk mempelajarinya maupun membuat siswa membelajarkan diri sendiri. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap pendidikan, pendayagunaan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi), sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi informasi, merupakan salah satu kemajuan teknologi yang bisa diterapkan dan dijadikan acuan dalam mengembangkan pengetahuan. TIK (teknologi informasi) berkembang dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Peran teknologi informasi sudah merambah ke segala bidang kehidupan, terlebih lagi dalam bidang pendidikan.¹⁴ Pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia. Akan tetapi yang sering terjadi di lapangan, proses belajar mengajar biasanya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, *white board*, buku-buku, diktat, dll. Penggunaan alat bantu konvensional ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal.¹⁵

Hasil studi Xaviery menyimpulkan sekurang-kurangnya terdapat tiga masalah pokok yang melatarbelakangi keengganan peserta didik mempelajari suatu mata pelajaran. Pertama, masalah model pembelajaran yang tidak menumbuhkan motivasi siswa. Kedua, eksistensi guru bukan sebagai fasilitator yang membelajarkan peserta didik, melainkan pribadi yang belajar atau menggurui peserta didik. Ketiga, penyampaian pesan pembelajaran dengan

¹⁴ Gede Tuning Somara P, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* volume 1, no 2 Juli 2013

¹⁵ Munir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media yang kurang interaktif dan atraktif.¹⁶

Beberapa kendala tersebut diperparah dengan pelaksanaan PAI yang sering kali dipraktikkan dengan menggunakan cara-cara yang tradisional, normatif ahistoris, dan akontekstual, sehingga pendekatan doktriner cukup dominan dalam proses pembelajaran PAI. Hal ini senada dengan pernyataan Thowaf dan Siti Malikhah yang mengungkapkan bahwa kelemahan-kelemahan PAI di Madrasah disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah: 1), pendekatan masih cenderung normatif, dalam arti pendidikan agama menyajikan norma-norma yang sering kali tanpa ilustrasi konteks sosial budaya, sehingga peserta didik kurang menghayati nilai-nilai agama sebagai nilai yang hidup dalam keseharian. 2), kurikulum PAI yang dirancang di madrasah sebenarnya lebih menawarkan minimum informasi tetapi pihak guru PAI sering kali terpaku padanya, sehingga semangat untuk memperkaya kurikulum dengan pengalaman belajar yang bervariasi kurang tumbuh, 3), guru PAI kurang berupaya menggali berbagai model pembelajaran yang mungkin bisa dipakai untuk pendidikan agama, sehingga pelaksanaan pembelajaran cenderung monoton, 4), keterbatasan sarana atau prasarana, sehingga pengelolaan cenderung seadanya. Pendidikan agama yang diklaim sebagai aspek yang penting sering kali kurang diberi prioritas dalam urusan fasilitas.¹⁷

¹⁶*Ibid.* hall. 7

¹⁷ Thowaf, Siti Malikhah, "Pembinaan Kampus Sebagai Lembaga Pendidikan Ilmiah Edukatif yang Religius" Makalah Disajikan Dalam Konverensi Nasional Pendidikan Indonesia II Ujung Pandang 4-7 Maret 1996, dalam Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 25



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Sementara itu disatu sisi, PAI lebih terfokus pada aspek kognitif semata dan kurang memberi perhatian secara proporsional pada aspek afektif dan psikomotorik, akibatnya peserta didik hanya mampu memahami ilmu-ilmu agama Islam, tetapi kurang memiliki kesadaran yang kuat untuk mengimplementasikannya dalam realitas kehidupan, sebagaimana dikatakan oleh Mochtar Buchori bahwa, pelaksanaan PAI hanya memperhatikan aspek kognitif semata dari pertumbuhan kesadaran nilai-nilai (agama), dan mengabaikan pembinaan aspek afektif dan psikomotorik, yakni kemauan dan tekad untuk mengamalkan nilai-nilai ajaran agama, akibatnya terjadi kesenjangan antara pengetahuan dan pengalaman.¹⁸

Masalah yang timbul dari kurangnya aktivitas atau peran aktif siswa dalam pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal dapat diatasi dengan suatu model maupun strategi pembelajaran yang bisa mengubah aktivitas belajar siswa yang belajar pasif menjadi aktif dalam mengkonstruksikan konsep-konsep yang didukung oleh keseimbangan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹⁹

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan di MTs Kabupaten Kampar khususnya di Tambang diketahui bahwa proses pembelajaran SKI masih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran konvensional dan penggunaan bahan ajar hanya bahan ajar cetak sedangkan fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD dan lab komputer belum dimaksimalkan untuk proses

¹⁸ Mochtar Buchori, *Posisi dan Fungsi Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Perguruan Tinggi Umum*, Makalah Pada Seminar Nasional di IKIP Malang, 24 Februari 1992

¹⁹ Ketpichainarong, W., Panijpan, B., and Ruenwongso, P. 2010. *Enhanced Learning of Biotechnology Students by an Inquiry-based Cellulase Laboratory*, International Journal of Environmental and Science Education 5(2): hal. 169-187.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjajar SKI. Disamping itu guru enggan menerapkan serta mengembangkan pembelajaran multimedia disebabkan antara lain, kurang menguasai teknikh computer, usia yang tua sehingga mengajar ingin lebih simpel (teks book), sarana yang tidak lengkap serta masalah honorarium.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengkajian lebih dalam dengan Judul “pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang”. Untuk menguatkan penelitian ini Sudjana menjelaskan bahwa manfaat multimedia dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
3. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

B. Penegasan Istilah

Upaya untuk menghindari kesalahan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang, maka beberapa hal yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara atau perbuatan mengembangkan.²⁰ Penelitian ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak ditujukan untuk menguji teori melainkan menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Dalam penelitian ini pengembangan difokuskan pada pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang

2. Model Pembelajaran

Istilah model dalam bahasa Indonesia bermakna pola, contoh dan ragam/corak dari suatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Pembelajaran berarti suatu proses belajar, pembelajaran juga merupakan suatu proses yang sangat kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan.²¹

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arend, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalam tujuan-tujuan pembelajarannya, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai

²⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia

²¹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 69.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.²²

Model pembelajaran suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.²³

3. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Menurut Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*, dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu pelajaran pokok dalam kurikulum PAI yang diberikan pada siswa-siswa MI, MTs, atau MA.

Istilah *history* (sejarah) diambil dari kata *historia* dalam bahasa Yunani berarti informasi atau penelitian yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran. Sejarah pada masa itu hanya berisi tentang “manusia-kisahnyanya” kisah tentang usaha-usahanya dalam memenuhi kebutuhan untuk menciptakan kehidupan yang tertib dan teratur, kecintaan akan kemerdekaan serta kehausannya akan keindahan dan pengetahuan.²⁴

²² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hal. 13

²³ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011),

hal. 136

²⁴ Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2010) hal. 51



Pendidikan Agama Islam disekolah meliputi beberapa aspek Al-Quran Hadist, keimanan, ahlak, ibadah/ muamalah dan tarihk. Di madrasah, aspek-aspek tersebut dijadikan sebagai sub-sub mata pelajaran PAI yang meliputi : mata pelajaran al Quran Hadist, Fiqih, Akidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Hubungan antara satu pelajaran dengan pelajaran lain saling berkaitan dan diibaratkan sebagai satu mata rantai.

Sejarah adalah studi tentang riwayat hidup

Rasulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah. Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan. Mata pelajaran SKI Madrasah Tsanawiyah ini meliputi: sejarah dinasti Umayyah, Abbasiyah dan al-Ayubiyah. Hal lain yang sangat mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam tema tema

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif. Jadi SKI tidak saja merupakan transfer of knowledge, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (value education).

Kata Sejarah diadopsi dari bahasa Arab yaitu *syajarah* yang berarti pohon kehidupan. Maksudnya segala hal mengenai kehidupan memiliki “pohon” yakni masa lalu itu sendiri. Sebagai pohon, sejarah adalah awal dari segalanya yang menjadi realita masa kini. Singkatnya, masa kini adalah produk atau warisan masa lalu. Hal ini berorelasi dengan arti kata *syajarah* sebagai keturunan dan asal-usul. *Syajarah* sering dikaitkan pula dengan makna kata silsilah (juga dari bahasa Arab) yang berarti urutan,²⁵ seri, hubungan dan daftar keturunan. Terminologi Arab lainnya yang menunjuk pada makna kata itu ialah *ta'rikh* (dari kata *arkh* yang artinya rekaman suatu peristiwa tertentu pada waktu tertentu) berarti buku tahunan, kronik, perhitungan tahun, buku riwayat, tanggal dan pencatatan tanggal.²⁶

Mengacu pada beberapa pengertian sejarah, dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah bidang kajian yang memahami manusia dan tindakannya yang selalu berubah dalam ruang dan waktu sejarahnya.

4. Berbasis Multimedia

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran. Multimedia merupakan media audio visual karena bisa menampilkan gambar dan suara. Multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak/bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk

²⁵ S K. Kochhar, *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hal.1

²⁶ Abd Rahmad Hamid dan Muhammad Saleh Madjid, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Jakarta: Ombak, 2014) hal. 3-4



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu.²⁷ Multimedia ialah alat bantu penyampaian pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film dan animasi secara terintegrasi.²⁸

Berbasis multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia sebagai user atau pengguna produk dan komputer sebagai software dalam format file tertentu yang biasanya dalam bentuk CD.²⁹ Dari definisi tersebut maka multimedia adalah berbagai macam alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu dari pengirim kepada penerima.

²⁷ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 2.

²⁸ Cecep Kusnandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 68.

²⁹ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 110



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

- a. Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang belum maksimal
- b. Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang belum valid
- c. Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang belum efektif

2. Batasan Masalah

Beberapa identifikasi masalah diatas penulis memfokuskan pembahasan tentang “Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs kabupaten Kampar. Ada dua jenis multimedia 1. Multimedia Linier 2. Multimedia Interaktif. Dalam pengembang ini penulis fokus pada multimedia interaktif.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang?
- b. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang?
- c. Bagaimana efektifitas Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



D. Tujuan Penelitian

Melihat latar belakang dan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis tahap-tahap Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang.
2. Untuk menguji tingkat kevalidan Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang
3. Untuk menguji efektivitas Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs Kecamatan Tambang

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru sebagai pemakai model pembelajaran SKI berbasis multimedia, menambah wawasan dan variasi model pembelajaran, agar siswa tidak jenuh, sehingga mudah memahami pelajaran. Dan Sebagai masukan untuk menerapkan model pembelajaran SKI berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI yang lebih baik dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi penulis merupakan wahana untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan yang di dapat pada perkuliahan terutama yang berkaitan dengan masalah model pembelajaran PAI pada mata pelajaran SKI. Dan dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung dalam proses penelitian.
3. Bagi pembaca menambah khazanah pengembangan keilmuan terutama pada bidang yang terkait dengan model pembelajaran SKI berbasis multimedia.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diinangi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II LANDASAN TEORETIS

Pengembangan Model Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Model Pembelajaran

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaedah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara berlahan (*evaluation*) dan perubahan secara bertahap.¹

Pengertian pengembangan menurut AECT (1977), adalah: “*a systematic approach to design, production evaluation, and utilization of complete system of instruction, including all appropriate components and a management pattern using them; instructional development is larger than instructional product development, which is concerned with only isolated product, and is large than instructional design, which is only one phase of instructional development.*” (Pendekatan sistematis untuk desain, evaluasi produksi, dan pemanfaatan sistem pengajaran yang lengkap, termasuk semua komponen yang sesuai dan pola manajemen yang menggunakannya pengembangan instruksional lebih besar dari pengembangan instruksional instruksional, yang berkaitan dengan hanya produk terisolasi, dan lebih besar

¹ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dari desain instruksional, yang hanya satu fase pengembangan instruksional).²

Secara umum model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda sesungguhnya, seperti “*globe*” yang merupakan model dari bumi tempat kita hidup. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud model belajar mengajar adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.³

Sedangkan menurut Agus Suprijono, model adalah landasan praktek pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.⁴

Saefuddin dan Berdiati model sebagai kerangka konseptual yang digunakan yang melukiskan prosedur sistematis, untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dalam melaksanakan aktifitas pembelajaran.⁵ Hal ini berarti bahwa model merup

² Gustafson, *Intructional Design Model*, Dalam Tjeerd Piomp & Donald P Ely (eds). *Intructional Encyclopedia of Education Teknology* (Second Edition), Cambridge University Press. 1986.

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hal. 13

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, hal. 45.

⁵ Saefuddin & Berdiati *Pembelajaran yang efektif*, Bandung, 2014 Remaja Rosdakarya hal 14.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan rumusan tersebut jelas bahwa model pembelajaran juga merupakan strategi pembelajaran. *An instructional strategy is a method for delivering instruction than is intended to have students achieve learning objective* (Burden & Byrd, 1999:85). Jadi, model pembelajaran berperan sebagai fasilitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sukmadinata & Syaodih Model atau desain, merupakan rancangan yang menggambarkan proses yang rinci penciptaan suatu lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan peserta didik.⁶⁶ Sedangkan Bruce Joice mengemukakan lima unsur penting sebagai uraian dari suatu model pembelajaran, yaitu : (a) sintaks, yakni suatu urutan yang juga biasa disebut fase atau langkah-langkah pembelajaran; (b) sistem sosial, yakni menguraikan peranan pendidik (guru) dan peserta didik, serta aturan-aturan yang diperlukan dalam sosio cultural; (c) prinsip-prinsip reaksi, yakni memberikan gambaran kepada pendidik tentang cara memandang atau merespon pertanyaan-pertanyaan peserta didik (d) sistem pendukung, yakni kondisi yang di perlukan agar model dapat terlaksana secara efektif dan efisien; (e) efek instrusional dan pengiring, yakni pengaruh langsung dan tidak langsung .

Model atau desain pembelajaran menurut Gustafson (1996 :27) merupakan proses yang mencakup: “(a) *analyzing what is to be taught / learned*, (b) *determining how it is to be taught*, (c) *conducting try out and*

⁶⁶ Sukmadinata & Syaodih, 2012, Kurikulum dan pembelajaran Kompetensi, Bandung Refika Aditama



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

revision, and (d) assessing whether learners do learn.”⁷ Pengembangan model paling tidak harus berisi elemen berikut: (1) identifikasi masalah-masalah instruksional termasuk mendisain tujuan pembelajaran, (2) mengecek karakteristik pembelajaran yang akan di rencanakan, (3) mengidentifikasi isi materi dan analisis tugas yang berkaitan dengan tujuan yang di usulkan, (4) menyatakan tujuan pembelajaran untuk siswa, (5) mengurutkan isi materi pembelajaran setiap bagian secara logis, (6) mendesain strategi pembelajaran, (7) merancang Rencana Pembelajaran (RPP) yang akan di sampaikan, (8) pengembangan alat evaluasi, dan (9) menyeleksi sumber bahan untuk menunjang aktivitas pembelajaran.

Menurut Helimiati, model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari pendekatan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.⁸

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai tolak ukur atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan terjadinya suatu proses yang sifatnya masih umum, didalamnya terdapat, mawadahi, menginspirasi dan melatari metode pembelaran. Dilihat dari pendekatannya pembelajaran terdapat 2 jenis pendekatan, yaitu :

1. pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (student centered

⁷ Gustafson, *Intructional Design Model*, Dalam Tjeerd Piomp & Donald P Ely (eds). *Intructional Encyclopedia of Education Teknology* (Second Edition), Cambridge University Press. 1996.

⁸ Helmiati,, *Model Pembelajaran*, waja Pressindo, Jokjakarta, 2012 hal. 19



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

approach) dan 2. Pendekatan pembelajaran berorientasi, atau berpusat pada guru (teacher centered approach)⁹.

Metode pembelajaran adalah “ a way in achieving some thing” yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Terdapat beberapa metode pembelajaran untuk menerapkan strategi pembelajaran itu, diantaranya 1).Diskusi 2) ; Ceramah 3); Tanya jawab. 4) Praktek. 5) Laboratorium 6); praktek lapangan dan sebagainya.

Strategi atau teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam meimplementasikan suatu metode secara spesifik. Beberapa ahli berpendapat bahwa strategi pembelajaran itu bagaimana cara meimplementasikannya sehingga pembelajaran akan mejadi lebih menarik dan berkesan bagi siswa. Sama halnya menurut Melvin, Hisayam Zaini, dkk, dalam buku strategi pebelajaran aktif, ialah bagaimana meramu, mengelola dan menyajikan bahan pembelajaran menjadi menarik dan mengesankan, sehingga tidak muda dilupakan.¹¹ Strategi pembelajaran akan sangat penting dalam rangka menarik minat siswa terhadap materi sehingga menambah , meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri seperti metode ceramah penuh di rubah menajadi tim quiz yang dapat membuat siswa aktif sesuai dengan peran yang diberikan kepada masing masing siwa atau kelompok siswa. metode ceramah dapat juga dikombinasikan dengan strategi listening team dan siswa

⁹ . ibid hal 20

¹⁰ Wina sanjaya , Stategi pembelajaran; berorientasi Standar Proses pendidikan (Jakarta:Kencana Prenada Media Grup, 2008)

¹¹ I b I d hal 21

diberi tugas sebagai pembuat pertanyaan, pemjawab pertanyaan dan sebagainya. Contoh lainnya adalah metode diskusi dengan menggunakan strategi debat aktif bila isu kontroversial dibahas dengan point counter, sehingga siswa dapat berdebat dan berargumentasi untuk menyelesaikan masalah sehingga pembelajaran dapat berkesan.

Taktik pembelajaran adalah gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalkan ada dua guru yang menggunakan metode ceramah, maka penyajiannya akan berbeda sesuai dengan kekhasannya, bila satu guru berjiwa humor (sence of humor) dan yang satu lagi lebih cenderung datar dan mengandalkan sarana elektronik yang dikuasainya.

Apabila pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran terangkai dalam kegunaan yang utuh maka terbentuklah *model pembelajaran*. jadi model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Berdasarkan uraian perbedaan istilah istilah pembelajaran diatas dapat divisualisasikan seperti gambar dibawah ini.

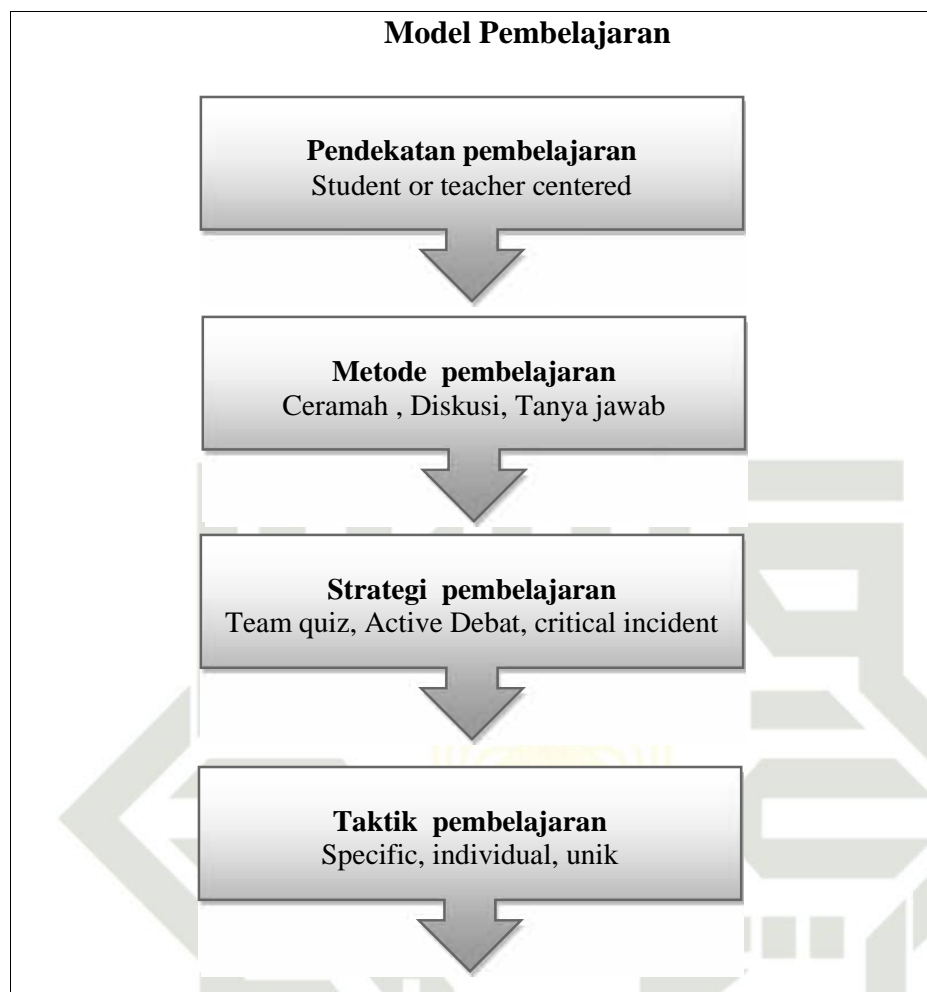
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Helmiati, dapat di tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir itu merupakan kerangka konseptual yang sistematis dari awal sampai akhir sebagai pedoman guru dalam proses ajar mengajar atau memberikan pelajaran dalam bentuk pembelajaran yang berpedoman kepada kurikulum, yang tertuang dalam program semester, silabus, rencana pembelajaran yang terdiri dari strategi pembelajaran, metode yang digunakan, taktik yang digunakan serta media yang ada yang bisa digunakan untuk mendapat hasil maksimal dalam pembelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Sebagai contoh yang dapat disebutkan disini adalah jika seorang guru SKI yang mengajarkan topic hijrah Rasulullah dari Makkah ke Madinah untuk tatap muka selama 2 x 40 menit .

a. Pembelajaran model Konvensional .

Proses ini umumnya berlangsung satu arah yang merupakan transfer atau pengalihan ilmu pengetahuan, informasi, norma, nilai dan lain lain dari seorang pengajar kepada siswa. Proses ini dibangun dengan asumsi bahwa peserta didik ibarat botol kosong atau kertas putih. Guru memberikan pembelajaran, mengisi botol kosong, atau menulis apapun yang ada dikertas putih itu. System ini disebut banking concept.

b. Pembelajaran PAIKEM

Pembelajaran ini peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk berinovasi dan berkreasi serta belajar dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran seperti ini peserta didik akan mengalami, menghayati, dan menarik pelajaran dari pengalamannya itu, dan pada gilirannya hasil belajar akan merupakan bagian bagian dari diri, perasaan, pemikiran dan pengalamannya. Hasil belajar seperti akan lebih melekat, dan tentu saja peserta didik didorong dan dikondisikan lebih kreatif. Proses pembelajaran ini tidak lagi menganggap peserta didik sebagai kertas kosong atau kertas putih.

Pembelajaran ini menganggap peserta didik sebagai manusia yang memiliki pengalaman, pengetahuan, perasaan, keyakinan, cita cita,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

kesenangan dan ketrampilan yang bisa didengar dan dikembangkan.

Pengembangan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditawarkan pada formulasi ini disain berdasarkan *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut.¹² Bentuk penelitian *Research and Development* memiliki berbagai bentuk dan tahapan sesuai dengan pendapat para ahli antara lain, *Model Four-D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel.¹³

Model Four-D termuat dalam buku sumber yang dipublikasi oleh gabungan (*a joint publication*) of the Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota; The Center for Innovation in teaching the Handicapped (CITH), Indiana University; The Council for Exceptional Children (CEC), and The Teacher Education Division of CEC. Model tahapan ini memiliki empat langkah 1) Define (penyiapan awal), 2) Design (perancangan), 3) Develop (pengembangan), dan 4) Disseminate (penyebaran).¹⁴

Tahap definisi (*define*) meliputi lima fase: (1) analisis awal-akhir (*front- end analysis*); (2) analisis pebelajar (*learner analysis*); (3) analisis tugas (*task analysis*); (4) analisis konsep (*concept analysis*); dan (5) tujuan-

¹² Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hal. 407

¹³ Tessmer, M., and Richey, R. C. 1997. *The role of context in learning and instructional design*. *Educational Technology Research and Development*, Volume 45 Nomor (2), hal. 85–115.

¹⁴ Rochmat. 2011. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. FMIPA Universitas Negeri Semarang, hal. 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

tujuan instruksional khusus (*specifying instructional objectives*). Tahap desain (*design*) meliputi empat fase: (1) mengkonstruksi tes beracuan-kriteria (*constructing criterion-referenced test*); (2) pemilihan media (*media selection*); (3) pemilihan format (*format selection*); dan (4) desain awal (*initial design*). Tahap pengembangan (*develop*) meliputi dua fase: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*); dan (2) pengujian pengembangan (*developmental testing*). Tahap penyebaran (*dissemination*) meliputi tiga fase: (1) pengujian validitas (*validating testing*); (2) pengemasan (*packaging*); dan (3) difusi dan adopsi (*diffusion and adoption*).¹⁵

Selain *model Four-D* juga terdapat model penelitian dan pengembangan yang disebut dengan ADDIE¹⁶. Tahapan model ADDIE meliputi 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*) dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Model penelitian pengembangan ini juga dikemukakan oleh *Borg and Galli*, yang proses penelitiannya terdiri dari 10 tahapan yaitu 1) melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, 2) melakukan perencanaan, 3) mengembangkan bentuk awal produk, 4) melakukan uji lapangan awal/ uji coba kelompok kecil, 5) melakukan revisi terhadap produk utama, 6) melakukan uji lapangan, 7) melakukan revisi tahap produk akhir, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir dan 10) diseminasi

¹⁵ M. Haviz, *Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*, Ta'dib, Volume 16, No. 1 (Juni 2013), hal. 38-39

¹⁶ Molenda, Micheal, *In Search of the Elusive ADDIE Model*. (Indiana University: 2003).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuridjal Kasim Riau

dan implementasi.¹⁷

Berdasarkan definisi di atas, maka pengembangan model pembelajaran adalah suatu pendekatan sistematis untuk mendesain proses pembelajaran dan hasil evaluasi, serta pemanfaatan system pembelajaran yang lengkap, termasuk semua komponen dan pengelolaan sistem yang tepat. Selanjutnya menurut Seels dan Richey¹⁸, pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Pengertian tersebut menunjukkan, pengembangan merupakan implikasi fungsi disain pembelajaran untuk memecahkan masalah belajar dan pembelajaran yang menyangkut segala macam sumber belajar yang berupa pesan, orang, bahan, alat teknik dan lingkungan, baik yang digunakan sendiri-sendiri maupun digunakan secara gabungan untuk mempermudah proses pembelajaran.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran kontekstual mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan lingkungannya.

¹⁷ W.R. Borg dan Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction*. (New York: Longman, 1983), hal. 775

¹⁸ Seels Dan Richey. *Intructional Design Model*, Dalam Tjeerd Piomp & Donald P Ely (eds). *Intructional Encyclopedia of Education Teknology* (Second Edition), Cambridge University Press. 1996.



Pembelajaran kontekstual juga menekankan pada upaya memberdayakan siswa, agar hasil belajar bukan hanya pengenalan terhadap nilai-nilai melainkan juga penghayatan dan penerapan ilmu tersebut dalam kehidupan nyata.¹⁹

Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori pembelajaran ini dimotori oleh pakar tokoh psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran terpadu lebih menekankan pada perencanaan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (learning by doing).²⁰

Model pembelajaran langsung

Model pembelajaran langsung adalah suatu model pembelajaran

¹⁹ Abdul Rachman Shaleh, *Madrasah dan Pendidikan Anak Bangsa*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2004), Cet. Ke-1, Ed. 1, hal, 220

²⁰ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 254

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



yang bersifat teacher center,²¹ model ini didesain bagi siswa dalam mempelajari pengetahuan yang terstruktur dan dapat dipelajari melalui tahap demi tahap.²²

Model ini berpusat pada guru dan melandaskan pada tiga ciri yaitu:

a) adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar. b) alur atau sintaks dalam proses pembelajarannya. c) System pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.²³

d. Model Pembelajaran PAIKEM

Pada tahun 1999, UNESCO dan UNICEF bekerjasama dengan Depdiknas dalam mengembangkan program CLCC (Creating Learning, Communities for Children) atau yang lebih dikenal dengan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS). Dalam Manajemen Berbasis Sekolah tersebut terdapat tiga komponen penting yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran yakni salah satunya ialah pembelajaran Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM).²⁴

Di atas merupakan sejarah singkat munculnya PAKEM, di mana pembelajaran harus bersifat menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani atau takut dalam belajar. Sedangkan PAIKEM adalah singkatan

²¹ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konseptual*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 41

²² Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 229

²³ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 41-42.

²⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 321.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan, yang prinsipnya sama dengan PAKEM. Pembelajar yang baik dan bervariasi cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil baik dan pola berfikir yang variatif pula. Oleh sebab itu, saat ini guru dituntut untuk menghasilkan lulusan yang bermutu dan mampu bersaing di arena persaingan global. PAIKEM diperlihatkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar. Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut.²⁵

e. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran, yang mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Anggota-anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri.²⁶ Menurut Arends model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik penerimaan terhadap perbedaan individu, serta pengembangan keterampilan sosial.²⁷

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Sanjaya mengatakan pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model

²⁵ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran...*, hal. 42.

²⁶ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 191-192.

²⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 197

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.²⁸

Model pembelajaran Discovery Learning

merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku.²⁹

Menurut Kirschner istilah discovery learning (belajar penemuan) diungkapkan pertama kali oleh Bruner yang berlawanan dengan reception learning (belajar penerimaan). Baik discovery learning maupun rote learning bisa bermakna hafalan tergantung pada dikatakan atau tidaknya pengetahuan baru dengan struktur kognitif siswa. Menurut Roestiyah discovery learning adalah cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan. Menurut Balim discovery learning adalah salah satu level pembelajaran inkuiri yang bertujuan agar siswa menemukan konsep dengan panduan guru.

Menurut Westwood, pembelajaran dengan model Discovery Learning akan efektif jika terjadi hal-hal berikut: a. Proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati b. Peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar. c. Guru memberikan dukungan yang

²⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 203

²⁹ Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Aditama, 2009), hal. 77

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dibutuhkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan.³⁰

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

Pembelajaran Berbasis Masalah Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah diadopsi dari istilah Inggris Problem Based Instruction. Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri.³¹

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

Model Pembelajaran Inquiri

Pembelajaran berbasis inkuiri adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam merumuskan pertanyaan yang mengarahkan untuk melakukan investigasi dalam upaya membangun pengetahuan dan makna baru. Pembelajaran Inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari

³⁰ Ridwan Abdullah, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 97-98

³¹ Muhamad Afandi, Dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. (Semarang: Sunan Agung Press, 2013), hal. 25.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan³²

Kelemahan dari model pembelajaran ini yaitu tidak semua materi pembelajaran mengandung masalah. Misalnya justru memerlukan pengulangan dan penanaman nilai. Misalnya pada pengajaran agama, mengenai keimanan, ibadah dan akhlak.³³

Model Pembelajaran Discovery

Kegiatan belajar mengajar dengan discovery mirip dengan inkuiri. Inkuiri adalah proses menjawab pertanyaan dan menyelesaikan masalah berdasarkan fakta dan pengamatan, sedangkan discovery adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Discovery menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.³⁴

3. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rusman³⁵ model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.

³² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), Cet. Ke-1, Ed. 1, hal. 194

³³ Tayar Yusuf, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995), Cet.Ke-1, Ed. 1, hal. 83

³⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum* 2013, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Cet. Ke-1, hal.97

³⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 136



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model syntetic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.

Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah langkah pembelajaran (syntax): (2) adanya prinsip-prinsip reaksi: (3) sistem sosial: (4) dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut berupa dampak pembelajaran (hasil belajar yang dapat diukur) dan dampak pengiring (hasil belajar jangka panjang).

- e. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Nieven dalam Trianto selain memiliki ciri-ciri khusus, model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

Valid, dapat dikatakan valid dengan dua hal yaitu apakah model dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat dan apakah konsistensi internal.

Praktis, dapat dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi mengatakan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan.

Efektif adalah apabila para ahli dan praktisi berdasar pengalamannya mengatakan bahwa model tersebut efektif dan secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.³⁶

³⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning : Teori & Aplikasi Paikem*, (Pustaka Pelajar: 2010). hal.8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sesuai dengan ciri-ciri model pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tidak hanya untuk mempermudah guru melainkan juga berdampak positif terhadap siswa, maupun untuk proses belajar mengajar, contohnya saja dengan penggunaan model pembelajaran maka siswa akan lebih mudah berkeaktifitas dalam berfikir, kemudian dengan kemudahan tersebut dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang diharapkan serta hasil yang memuaskan. Diambil kesimpulan ciri-ciri dan kriteria model pembelajaranyang baik jika sudah memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis.

4. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Melalui model pembelajaran ini guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengkespresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.³⁷ Sebelum guru menagajar atau merancang rencana pembelajaran di dalam kelas hendaknya memilih terlebih dahulu model pembelajaran yang digunakan supaya tujuannya sesuai dan tepat sasaran.

Model memegang kedudukan yang sangat penting dalam pengajaran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, kedudukan model dalam pengajaran meliputi: model sebagai alat memotivasi intrinsik.³⁸ adalah motivasi yang tidak

³⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori ...*, hal. 46

³⁸ Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*, (Surabaya: Amelia,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar tetapi di dalam diri individu tersebut sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu, model sebagai strategi pengajaran, model sebagai alat mencapai tujuan.³⁹

Kedudukan model dalam belajar mengajar. Salah satu usaha yang tidak pernah ditinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan model sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan belajar mengajar. Dari hasil analisis yang dilakukan, lahirlah pemahaman tentang kedudukan model yaitu:

- a. Model sebagai alat motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang ada karena dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar diri individu tersebut (lingkungan).⁴⁰ Sebagai salah satu komponen pengajaran, model menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan model pengajaran. Ini berarti memahami benar kedudukan model sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi ekstrinsik menurut Sardiman. A.M adalah motif- motif yang aktif dan berfungsinya, karena adanya perangsang dari luar. Karena itu, model berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.
- b. Model sebagai strategi pengajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relative lama.

2005), h. 516

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 82-84

⁴⁰ Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru...*, hal. 516

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Faktor intelegensi mempengaruhi daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Cepat lambatnya penerimaan anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan menghendaki pemberian waktu yang bervariasi, sehingga penguasaan penuh dapat tercapai.⁴¹

Model sebagai alat untuk mencapai tujuan. Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan adalah pedoman yang member arah kemana keegiatan belajar mengajar akan dibawa. Model adalah pelicin jalan pengajaran menuju tujuan. Ketika tujuan dirumuskan agar anak didik memiliki keterampilan tertentu, maka model yang digunakan harus sesuai dengan tujuan. Antara medel dan tujuan jangan bertolak belakang. Artinya, model harus menunjang pencapaian tujuan pengajaran. Bila tidak, maka akan sia-sialah tujuan tersebut.

5. Asas-asas dalam model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai asas-asas pokok-pokok yang umum, diantaranya:

- a. Asas motivasi; pendidik harus berusaha membangkitkan motivasi anak didiknya sehingga seluruh perhatian mereka tertuju dan terpusat pada bahan pelajaran yang sedang disajikan.
- b. Asas aktivitas; dalam proses belajar mengajar, anak didik harus diberikan kesempatan untuk aktif dalam pengajaran yang akan diberikan, secara

⁴¹ A.M.Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1988), hal. 90

individu maupun kolektif. Asas ini menghindari adanya verbalistik bagi anak didik.

- c. Asas apersepsi; mengalami dalam proses belajar berarti menghayati suatu situasi aktual yang sekaligus menimbulkan respons-respon tertentu dari pihak anak didik sehingga memperoleh perubahan pola tingkah laku (pematangan dan kedewasaan), perubahan dalam perbendaharaan konsep-konsep (pengertian) dan kekayaan akan informasi. Asas apersepsi bertujuan menghubungkan bahan pelajaran yang akan diberikan dengan apa yang telah dikenal oleh anak didik
- d. Asas peragaan; dalam asas ini, guru memberikan variasi dalam cara-cara mengajar dengan mewujudkan bahan yang diajarkan secara nyata, baik dalam bentuk aslinya maupun tiruan (model-model), sehingga anak didik dapat mengamati dengan jelas dan pembelajaran lebih tertuju untuk mencapai hasil yang diinginkan.
- e. Asas ulangan; asas yang merupakan usaha untuk mengetahui taraf kemajuan atau keberhasilan belajar anak didik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap setelah mengikuti pelajaran sebelumnya, mengingat penguasaan pengetahuan mudah terlupakan oleh anak didik jika dialami sekali atau diingat setengah-setengah. Oleh karena itu, pengetahuan yang sering diulang-ulang akan menjadi pengetahuan yang tetap berkesan dalam ingatan dan dapat difungsikan dengan baik.
- f. Asas korelasi; peristiwa belajar mengajar adalah menyeluruh, mencakup berbagai dimensi yang kompleks. Guru hendaknya memandang anak didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



sebagai sejumlah daya-daya yang dinamis yang senantiasa ada dalam keadaan berinteraksi dengan dunia sekitar untuk mencapai tujuan. Hal ini yang menyebabkan anak didik dalam menerima pelajaran bersifat selektif kemudian bereaksi mengelolanya. Itulah sebabnya dalam setiap pembelajaran, guru harus menghubungkan suatu bahan dengan bahan pelajaran lainnya, sehingga membentuk mata rantai yang erat. Asas korelasi akan menimbulkan asosiasi dan apersepsi dalam kesadaran dan sekaligus membangkitkan motivasi anak didik terhadap mata pelajaran.

- g. Asas konsentrasi; yaitu asas yang memfokuskan pada suatu pokok masalah tertentu dari keseluruhan bahan pelajaran serta memperhatikan anak didik dalam segala aspeknya. Asas ini dapat diupayakan dengan memberikan masalah yang menarik seperti masalah yang baru muncul.
- h. Asas individualisasi; yaitu asas yang memperhatikan perbedaan-perbedaan individu, baik pembawaan dan lingkungan yang meliputi seluruh pribadi anak didik, seperti perbedaan jasmani, watak, intelegensi, bakat serta lingkungan yang mempengaruhinya. Aplikasi asas ini adalah guru dapat mempelajari pribadi setiap anak, terutama tentang kepandaian, kelebihan, serta kekurangan dan memberi tugas sebatas dengan kemampuannya.
- i. Asas sosialisasi; yaitu asas yang memperhatikan penciptaan suasana sosial yang dapat membangkitkan semangat kerjasama antara anak didik dengan guru atau sesama anak didik dan masyarakat sekitarnya. Dalam menerima pelajaran agar lebih berdaya guna dan berhasil guna, guru

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat memfungsikan sumber-sumber fasilitas dari masyarakat untuk kepentingan pembelajaran dengan cara membawa anak didik untuk karyawisata, survey, pengabdian kepada masyarakat, dan perkemahan (school camping).

- j. Asas evaluasi; memperhatikan hasil dari penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki anak didik sebagai feed-back bagi guru dalam memperbaiki cara mengajar. Asas evaluasi tidak hanya diperuntukan bagi anak didik, tetapi juga bagi guru yaitu sejauhmana keberhasilannya dalam melaksanakan tugasnya.
- k. Asas kebebasan; yaitu asas yang memperhatikan kekuasaan, keinginan dan tindakan bagi anak didik dengan dibatasi oleh kebebasan yang mengacu pada hal-hal yang positif. Asas ini mengandung tiga aspek yaitu self-directedness, self-discipline dan self-control.

6. Klasifikasi Model Pembelajaran

Model pembelajaran juga memiliki beberapa klasifikasi atau pengelompokan jenis model pembelajaran. Klasifikasi ini dilihat dari konteks model pembelajaran atau pusat model pembelajaran bisa di lihat cara belajar dan proses pengembangan pribadi manusia. Bruce Joyce dan Marsha Weil mengungkapkan.⁴²

“The social models depend on the synergy caused by the interaction of heterogeneous minds and personalities. The group investigation models, for example, explicitly generates the energi for learning from defferent perception of academic and social problems. The behavioral model build into instructional sequences the ability to adjust pace and

⁴² Mashudi, Asrop Safi'i dan Agus Purwowidodo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*(Kajian Teori dan Praktis), (Tulungagung : STAIN Tulungagung Press, 2013), hal 4.



complexity of tasks to the ability and prior achievement of the student. The information processing models provide ways of adjusting instruction to cognitive development and style.”

Klasifikasi model pembelajaran tersebut ada empat hal yang pertama model sosial mempercayai adanya sinergi atau kecenderungan karena interaksi dengan pemikiran yang beragam dan bermacam-macam kepribadian. Kedua model grup penelitian untuk contoh, dengan jelas memperoleh semangat mengajar dari berbagai pandangan teori yang berbeda dan masalah sosial. Ketiga model behavior atau lingkungan yaitu model yang mengembangkan bermacam-macam kemampuan yang menyesuaikan tingkahlaku dan kerumitan dari memperoleh kemampuan dan lebih memprioritaskan prestasi dari peserta didik. Keempat model memperoleh informasi adalah memberikan jalan dengan menyesuaikan perintah pengembangn kognitif dan gaya.

Dari keempat klasifikasi tersebut dapat diartikan bahwa model pengembangan pribadi adalah pengembangan yang didasarkan atas kepentingan individu, model ini memberikan kebebasan bagi individu untuk memahami dirinya dan mengembangkannya. Sedangkan model interaksi sosial adalah menekankan pada kemampuan peserta didik untuk bersosial dan mengembangkan kemampuannya dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial masyarakat.

7. Unsur-unsur Model Pembelajaran

Joice dan Well mengemukakan ada lima unsur penting yang menggambarkan suatu model pembelajaran, antara lain⁴³:

⁴³Agus Suprijono, *Cooperative Learning*. hal. 58

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Sintaks yakni suatu urutan pembelajaran yang biasa disebut fase
- b. Sistem sosial yakni peran siswa dan guru serta norma yang diperlukan
- c. Prinsip relaksi yakni memberikan gambaran guru tentang cara memandang dan merespon apa yang dilakukan siswa
- d. Sistem pendukung yakni kondisi atau syarat yang diperlukan untuk terlaksananya suatu model, seperti setting kelas dan sistem intruksional
- e. Dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan pada proses belajar mengajar, sebagai terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pelajar tanpa arahan langsung dari guru.

Jadi kesimpulannya unsur-unsur dari model pembelajaran meliputi sintaks, sistem soosial, prinsip relaksi, sistem pendukung, dampak insruksinal.

B. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**1. Pengetian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**

Dalam permenag dijelaskan bahwa “Sejarah Kebudayaan Islam adalah catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama Islam yang dilandasi oleh akidah.”⁴⁴

Sejarah merupakan catatan peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Dengan belajar sejarah, dalam hal ini SKI berarti mengenal kembali segala

⁴⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. hal. 35.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

peistiwa yang terjadi dan dialami umat Islam baik berupa perkembangan kemajuan maupun kemundurannya. Sejarah pada dasarnya tidak hanya sekedar memberikan romantisme, tapi lebih dari itu menunjukkan refleksi historis. Dengan kata lain belajar sejarah keberhasilan dan kesuksesan di masa silam dapat memberikan semangat untuk membuka lembaran dan mengukir kejayaan peradaban baru. Begitu juga Al-Qur'an telah memberikan semangat bahwa sejarah atau kisah-kisah terdahulu merupakan ibrah dan teladan bagi kita semua.⁴⁵ Sebagaimana disebutkan dalam Firman Allah surat *Yusuf* ayat 111:

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ



Artinya: “*Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.*”

SKI merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah. Oleh itu ada beberapa tujuan mempelajari SKI

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh

⁴⁵ Mansur. *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*. (Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2004). hal. 1

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
2. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
3. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam.⁴⁶

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pendidikan Agama Islam disekolah meliputi beberapa aspek Al-Quran Hadist, keimanan, ahlak, ibadah/ muamalah dan tarihk. Di madrasah, aspek-aspek tersebut dijadikan sebagai sub-sub mata pelajaran PAI yang meliputi : mata pelajaran al Quran Hadist, Fiqih, Akidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Hubungan antara satu pelajaran dengan pelajaran lain saling berkaitan dan

⁴⁶ Departemen Agama, *Standar Kompetensi* (Jakarta: 2004), hal. 34



diibaratkan sebagai satu mata rantai.

Sejarah adalah studi tentang riwayat hidup Rasulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah

laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah

dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah. Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan. Mata pelajaran SKI Madrasah Tsanawiyah ini meliputi: sejarah dinasti Umayyah, Abbasiyah dan al-Ayubiyah. Hal lain yang sangat mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam tema tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif. Jadi SKI tidak saja merupakan transfer of knowledge, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (value education).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tujuan Pembelajaran SKI

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa

tujuan antara lain sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsure-unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber syariah yang besar,
- c. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotism dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul.⁴⁷
- e. Untuk pendidikan akhlak, selain mengetahui perkembangan agama Islam seluruh dunia.

3. Ruang Lingkup SKI di MTS

Selama ini seringkali SKI hanya dipahami sebagai sejarah tentang

⁴⁷ hoha, Chabib dkk. *Metodelogi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Penjar, 1999), hal.222-223

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

kebudayaan Islam saja (history of Islamic culture). Dalam kurikulum ini SKI dipahami sebagai sejarah tentang agama Islam dan kebudayaan (history of Islam and Islamic culture). Oleh karena itu kurikulum ini tidak saja menampilkan sejarah kekuasaan atau sejarah raja-raja, tetapi juga akan diangkat sejarah perkembangan ilmu agama, sains dan teknologi dalam Islam. Aktor sejarah yang diangkat tidak saja Nabi, sahabat dan raja, tetapi akan dilengkapi ulama, intelektual dan filosof. Faktor-faktor sosial dimunculkan guna menyempurnakan pengetahuan peserta didik tentang SKI. Pada tingkat MTS, kurikulum SKI disusun secara sistematis dengan membahas tentang Dinasti Umayyah, Abbasiyah dan al-Ayubiyah.

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

meliputi:

- a. Dakwah Nabi Muhammad pada periode Mekkah dan periode Madinah,
 - b. Kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat.
- Perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650 M – 1250 M
- d. Perkembangan Islam pada abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M – 1800 M)
- Perkembangan Islam pada masa modern /zaman kebangkitan (1800-sekarang)
- Perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.

Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran (SKL-MP) SKI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Memahami dan mengambil ibrah sejarah dakwah Nabi Muhammad pada periode Mekkah dan periode Madinah, masalah kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat, perkembangan Islam pada abad pertengahan /zaman kemunduran (1250 M – 1800 M), abad pertengahan /zaman kemunduran (1250 M – 1800 M), masa modern /zaman kebangkitan (1800-sekarang), serta perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.

Mengapresiasi fakta dan makna peristiwa-peristiwa bersejarah, dan mengkaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, dan ipteks.

- c. Meneladani tokoh-tokoh yang berprestasi dalam perkembangan sejarah kebudayaan/peradaban Islam.⁴⁸

4. Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Tugas guru selanjutnya adalah mengajar dengan melaksanakan sesuai yang telah direncanakan. Kegiatan dalam pengajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Penjelasan tugas guru dalam masing-masing kegiatan tersebut adalah:

- a. kegiatan Pendahuluan. Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran

⁴⁸ Standar Kompetensi Lulusan (SkL), Standar Kompetensi (Sk) Dan Kompetensi Dasar (Kd) Madrasah Aliyah , Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam . hal. 4

- 2) mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari
- 3) mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai; dan
- 4) menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan guru untuk peserta didik secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan media gambar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang meliputi proses observasi, menanya, mengumpulkan informasi, asosiasi, dan komunikasi. Untuk pembelajaran yang berkenaan dengan KD yang bersifat prosedur untuk melakukan sesuatu, guru memfasilitasi agar peserta didik dapat melakukan pengamatan terhadap pemodelan/demonstrasi oleh guru atau ahli, peserta didik menirukan, selanjutnya guru melakukan pengecekan dan pemberian umpan balik, dan latihan lanjutan kepada peserta didik. Dalam setiap kegiatan guru harus memperhatikan kompetensi yang terkait dengan sikap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti jujur, teliti, kerja sama, toleransi, disiplin, taat aturan, menghargai pendapat orang lain.

c. Kegiatan penutup.

Dalam kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.⁴⁹

C. Pembelajaran Berbasis Multimedia

1. Pengertian Multimedia pembelajaran

Perkembangan dunia pendidikan menuntut dikembangkannya berbagai pendekatan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan psikologi peserta didik, dinamika sosial, perubahan sistem pendidikan.⁵⁰

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu indikasi sekolah bermutu. Sekolah bermutu perlu adanya capaian tujuan berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan, tetapi terdapat berbagai metode dan informasi yang

⁴⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum

⁵⁰ M. Musfiqon. Nurdyansyah. N. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. (Sidoarjo : niza learning center. 2015), hal. 41.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbeda dalam mencapainya.⁵¹ Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.⁵²

Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah⁵³ : 1) Multimedia dalam pendidikan berbasis computer. 2) Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital. 3) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. 4) Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah 4 : 1) Multimedia dalam pendidikan berbasis computer. 2) Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi)

⁵¹ Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo. *Manajemen sekolah berbasis ICT*. (Sidoarjo : nizamia learning center. 2015), hal. 8.

⁵² Munir, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*, (Bandung : alfabeta, 2012), hal. 25

⁵³ Munir, *Multimedia konsep.....*, hal. 28



dalam satu program secara digital. 3) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. 4) Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.⁵⁴

Dalam penggunaan media apabila seorang peserta didik faham dan terampil maka aktivitas akan berjalan dengan baik dan berhasil menguasai materi pembelajaran.akan tetapi multimedia pembelajaran bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar. Faktor lain penentu keberhasilan proses belajar diantaranya motivasi peserta didik, keadaan sosial, ekonomi dan pendidikan keluarga, situasi pada saat proses belajar, kurikulum dan pendidik.⁵⁵ Jika

proses belajar dilakukan hanya menggunakan satu media, maka rangsangan yang diperlukan untuk belajar sangat terbatas. Suatu proses belajar seharusnya menggunakan multimedia gabungan seperti audio dan visual agar rangsangan yang diperlukan untuk belajar menjadi lengkap. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan multimedia akan memberikan kelebihan dalam pencapaian

proses belajar peserta didik.⁵⁶ Multimedia dalam proses belajar mengajar bertujuan membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit.

Pemanfaatan teknologi multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar serta menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Berbasis multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound,

⁵⁴ *Ibid.*,

⁵⁵ Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algodindo.

⁵⁶ Suhirman, “*pembelajaran berbasis multimedia*” 2010. Dalam Munir. *Pembelajaran jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 233

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifudin Kasim Riau

animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen- komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia sebagai user atau pengguna produk dan komputer sebagai software dalam format file tertentu yang biasanya dalam bentuk CD.⁵⁷

Menurut Daryanto media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar.⁵⁸ menurut Mudasir, media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat yang dirancang sebagai sarana penyampaian pesan agar mempermudah terjadinya proses belajar mengajar. Menurut Miarso dalam buku Rusman dkk, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁵⁹

Multimedia menurut beberapa ahli mendefinisikan dalam buku Niken Ariani dan Dany Haryanto, diantaranya adalah:

- a. Turban dkk mendefinisikan multimedia adalah kombinasi dari paling

⁵⁷ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2003), hal. 110

⁵⁸ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Jakarta: Publisher, 2009, hal. 419

⁵⁹ Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012, hal. 170

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

sedikit dua media input atau output media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.

- b. Robin dan Linda mengatakan multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.
- c. Wahono mengartikan multimedia adalah sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.
- d. Zeembry menyebutkan multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.⁶⁰

Penggunaan pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan mengabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.⁶¹

Dari beragam definisi media diatas dapat disimpulkan bahwasanya media ialah suatu alat penyampaian informasi dalam proses pembelajaran dari guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Media jika dirancang dengan baik akan menyebabkan kondisi komunikasi dua arah yang baik, bukan hanya guru yang aktif namun siswa juga aktif. Iklim belajar

⁶⁰ Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2010, hal. 11

⁶¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta, 2012, hal. 40

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti ini membuat kondisi belajar dalam kelas akan menjadi hidup.

Media digunakan agar mempermudah guru untuk menyampaikan informasi yang sulit untuk dipahami siswa. Media yang dikembangkan oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran, media juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan dalam proses belajar. Dalam hal ini siswa mempunyai keinginan dan bersungguh-sungguh untuk belajar. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk membangkitkan keaktifan anak didiknya dalam belajar baik secara jasmani dan rohani.

Dasar dari penggunaan multimedia atau media pendidikan adalah:

- 1) Manusia mempunyai potensi untuk berkembang dengan dimilikinya pendengaran, penglihatan dan hati (pikiran)
- 2) Sesuatu hal yang kongkrit akan lebih mudah dipelajari dari pada sesuatu yang abstrak
- 3) Sesuatu yang abstrak perlu dikonkritkan
- 4) Untuk itu diperlukan media pembelajaran dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan Firman Allah SWT dalam Al Quran surat

An-Nahl ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*

Perlu disadari bahwa secara spesifik tujuan tersebut dimaksud untuk meletakkan konsep dasar berfikir yang konkrit dari suatu yang bersifat

abstrak sehingga pelajaran dapat dicerna dengan mudah karena anak dihadapkan pada pengalaman yang secara langsung. Firman Allah Surat As-Syura ayat 51:

﴿ وَمَا كَانَ لِبَشَرٍ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَائِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بِإِذْنِهِ مَا يَشَاءُ إِنَّهُ عَلَىٰ حَكِيمٍ مُّبِينٍ ﴾

Artinya: *Dan tidak mungkin bagi seorang manusiapun bahwa Allah berkata-kata dengan Dia kecuali dengan perantaraan wahyu atau dibelakang tabir atau dengan mengutus seorang utusan (malaikat) lalu diwahyukan kepadanya dengan seizin-Nya apa yang Dia kehendaki. Sesungguhnya Dia Maha Tinggi lagi Maha Bijaksana.*

Ayat di atas menerangkan bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah perantara, sebagaimana Allah SWT memberikan wahyu kepada umatnya juga melalui perantara. Begitu juga dalam proses pembelajaran di kelas seorang guru juga memerlukan perantara untuk menyampaikan pelajaran.

Multimedia sebagai alat peraga mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

2. Karakteristik multimedia Pembelajaran⁶²

Media pembelajaran, ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan oleh guru. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Menurut Arief S. Sadiman, untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

b. Merumuskan tujuan instruksional

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.

c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang

⁶² Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Per, 2002), hal. 13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist prilaku.

- e. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.

- f. Mengadakan tes dan revisi.

Evalusi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dari segala media atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.⁶³

Selain kriteria diatas ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu :

- a. Tujuan

Media dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan

⁶³ Sadiman, Arief S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012), hal. 100.



pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat mengerti materi yang disampaikan

b. Efektifitas

Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

c. Kemampuan Guru dan Siswa

Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa dengan proses belajar yang menarik perhatian.

d. Fleksibilitas

Dalam memilih media, guru haruslah memilih media yang fleksibilitas sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran

e. Kesiediaan Media

Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing sekolah. Guru haruslah kreatif dalam menyediakan media pembelajaran, contohnya dengan membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana atau membuat bersama-sama dengan siswa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Manfaat Dalam memilih media pembelajaran,

Guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran. Sehingga dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi siswa.

g. Kualitas Dalam pengadaan media,

Guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga bisa tahan lamadan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar siswa di waktu yang yang lain. Dengan kualitas media pembelajaran yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran.

Tidak ketinggalan juga kriteria media pembelajaran yang digunakan yaitu:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Dalam memilih media pembelajaran juga ada beberapa kriteria

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

yang digunakan yaitu:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran

Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah di tetapkan.

- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, peinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

- c. Kemudahan memperoleh media

Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

- d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya

Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya

Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.⁶⁴

Penggunaan multimedia, para guru sangat dimungkinkan mendapatkan berbagai variasi dalam pemaparan materi. Di dalam memberikan visualisasi materi tekstual, pengembangan media perlu memperhatikan persyaratan visual, yakni:

- a. Mudah dilihat (Visible): jelas, tingkat keterbacaan tinggi, resolusi/ketajaman grafis tinggi, mengandung satu makna.

⁶⁴ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hal. 4-5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- b. Menarik (Interesting): isi pesan sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audiensi), tampilan baik dan memikat sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, menjaga kelangsungan proses komunikasi, interaksi, dan belajar.
- c. Sederhana (Simpel): pesan terfokus, pemilihan kata/huruf/gambar tidak mengubah makna pesan, bahasa dan tampilan lugas.
- d. Berguna (Useful): sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audiensi) dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diinginkan.
- e. Tepat (Accurate): isi pesan mempunyai makna yang tepat, sesuai dengan bidang ilmu, penyampainya cermat, didasarkan pada sumber yang dapat dipertanggung jawabkan.
- f. Benar (Legitimate): isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan, dan masuk akal.
- g. Terstruktur (Structure): rangkaian pesan disampaikan secara sistematis, dengan urutan-urutan yang logis dan mudah dipahami.⁶⁵

Menurut Kemp dan Dayton dalam buku Wina Sanjaya terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yakni:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.

⁶⁵ Abu Anwar, *Op.Cit*, hal. 118

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
 - c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan
 - d. Waktu pelaksanaan pembelajaran yang diperlukan dapat diperpendek.
 - e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
 - f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
 - g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
 - h. Peran guru berubah ke arah yang positif⁶⁶
3. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Mengutip pendapat Sudjana dan Rivai dalam buku karangan Cecep dan Bambang, dinyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi

⁶⁶ Wina Sanjaya, Op.Cit, hal. 72



verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.⁶⁷

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada

⁶⁷ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hal. 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.⁶⁸

Beberapa kelebihan mengguakan dalam pembelajaran, diantaranya:⁶⁹

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pendidikan akan dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Dalam penggunaan media, maka diharapkan media dapat difungsikan sebagai sarana untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Informasi yang terdapat pada media harus dapat melibatkan siswa baik dalam benak ataupun mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi.⁷⁰ Media juga harus mampu memenuhi kebutuhan individu siswa karena karakteristik mereka berbeda antara satu dengan yang

⁶⁸ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*(Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), hal. 29-

⁶⁹ *Ibid*, hal. 113

⁷⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2011) hal. 23

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lainnya.

Manfaat dari penggunaan multimedia secara umum adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

- b. Fungsi motivasi.

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

c. Fungsi kebermaknaan.

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi penyamaan persepsi.

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

e. Fungsi individualitas.

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.⁷¹

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

a. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio

b. Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu.

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami

c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Dari pendapat di atas dapat dianalisis

⁷¹ Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2014), hal. 73-75.

bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Multimedia, Seharusnya siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, tetapi di sebabkan beberapa faktor. Secara umum, faktor tersebut di bagi dua yaitu :

- a. Faktor Intern, yaitu faktor yang berasal dari individu itu sendiri.
- b. Faktor Ekstern, yaitu faktor yang berasal dari luar individu yang merangsang untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar

4. Macam – macam Multimedia

- a. Linear Multimedia atau Multimedia linier, juga dikenal dengan non-interactive multimedia,⁷² umumnya menyajikan sebuah presentasi yang tidak membutuhkan navigasi. Seperti tampilan film dalam layar atau tayangan televisi.⁷³ Multimedia ini tidak memiliki menu navigasi antar muka (interface) pengguna sehingga pengguna tidak punya kontrol, dan media ini berjalan pada instruksi yang sangat dasar, yaitu turn-ondanturn off.⁷⁴ Contoh yang paling tepat untuk jenis multimedia ini adalah tayangan film, televisi, dan radio. Control navigasinya sangat sederhana, yaitu turn

⁷² M. Savage & Karla E. Vogel, *An Introduction to Digital Multimedia*, (Burlington: Jones & Bartlett Publishers, 2013), hal.3

⁷³ Allan Walker, *Joomla! 1.5 Multimedia*, (Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2010), hal.3

⁷⁴ Balagurusamiy E., *Fundamentals of Computers*, (New Delhi: Tata McGraw Hill, 2009) hal..453

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



onuntuk memulai danturn offuntuk mengakhiri. Setelah prosesturn onmultimedia akan berjalan terus menerus hingga berhenti sendiri.

b. Multimedia Hiperaktif, multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (link) dengan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh: world wide web, web site, mobile banking, Game on line, dan lain-lain.

c. Multimedia presentasi, pembelajaran Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contoh: Microsoft Power Point.

d. Multimedia kits, adalah kumpulan pengajaran, bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal, yang termasuk diantaranya yaitu: Cd-Rom, Slide, Kaset Audio, Gambar Diam, Study Cetak dan Transparasi Overhead.

e. Hypermedia adalah, dokumen berurut non terdiri dari teks, audio, informasi visual disimpan dalam komputer. Contohnya adalah dengan pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.

f. Virtual Realitas, adalah media yang dapat divisulasiakan tempat di dunia nyata. Keunggulan Virtual Realitas untuk digunakan menggambarkan berbagai jenis aplikasi umumnya terkait dengan visual dan lingkungan 3D.

g. Multimedia pembelajaran mandiri, adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru.

Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan explicit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

knowledge dan tacit knowledge, mengandung fitur assement untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah. Contoh: Macromedia Authorware atau Adobe Flash.

- h. Multimedia Interaktif. Adalah sebuah aplikasi yang dikontrol oleh program yang mana pengalaman belajar berdasarkan pada interaksi antarapelajar dan aplikasi yang menggunakan teks, grafik, video, animasi dan sound,⁷⁵ serta memberi wewenang penuh kepada user untuk mengontrol aplikasi multimedia tersebut. Allan, dan juga Balagurusamiy, mengistilahkan dengan non-linear multimedia, adalah kategori media yang membiarkan pengguna mengontrol dan mengembangkan seluruh pengalaman mereka pada media ini. Seperti aplikasi pembelajaran interaktif berbasis computer (CBI) maupun aplikasi pembelajaran interaktif berbasis internet (WBI).⁷⁶

Jalur Akses Multimedia Interaktif

- a. Offline Access

Multimedia offline merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, objek dimensi, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer secara offline atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.⁷⁷ Sesuai dengan fungsinya yang offline, media ini tersalurkan tanpa menggunakan fasilitas Internet, namun bisa memasukkan unsur

⁷⁵ Johann Fouche “*Instructional Design for Interactive Multimedia: A Guide*” . hal.4

⁷⁶ Balagurusamiy E.,*Fundamentals of Komputers*, (New Delhi: Tata McGraw Hill, 2009) hal.45

⁷⁷ Hermawan Julius, *Analisis Desain & Pemrograman Berorientasi Oyek dengan UML dan Visual Basic.NET*, (Yogyakarta: Andi, 2003), hal.31

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

internet ke dalam struktur multimedia tersebut, seperti memasukkan URL link yang mengarah pada situs tertentu. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan MMI berbasis komputer diistilahkan dengan Komputer Based Instruction (CBI).⁷⁸ Bentuk media yang umum digunakan dalam metode CBI ini adalah MMI – namun juga bisa digunakan dalam multimedia linear. Selain istilah CBI, juga terdapat beberapa istilah lainnya yang familiar. Seperti, CAL (Komputer Assisted Learning), CBL (Komputer-Based Learning), CAI (Komputer-Assisted Instruction), CBT (Komputer Based Training), TEL (technology-enhanced learning), dan sebagainya.³⁵ dan sebagainya. Semua istilah di atas merujuk pada menggunakan komputer untuk presentasi materi pembelajaran, menyajikan pembelajaran aktif untuk siswa, dan merespon tindakan siswa. Sederhananya, tujuan utama CBI serta yang lainnya adalah mengajar.⁷⁹

b. Online Access

Sama halnya dengan CBI di atas, multimedia yang satu ini juga memiliki istilah lain, seperti IBT (internet-based training), WBT (web-based training), online education, virtual education, VLE (virtual learning environments) m-learning, e-learning, DEC (digital educational collaboration), dan sebagainya.⁸⁰ Iwan Binanto

⁷⁸ Wikimedia Foundation, inc., E-Learning, <http://en.wikipedia.org/wiki/E-learning>, diakses 01 April 2020

⁷⁹ Criswell, E. L., *The design of komputer-based instruction*, (New York: Macmillan Publishing Company, 1989), hal.1

⁸⁰ Wikimedia Foundation, inc., E-Learning, <http://en.wikipedia.org/wiki/E-learning>, diakses 01 April 2020.

mengkategorikan karakter multimedia ini dengan media yang bukan hanya interactive, namun hyperactive, sebab multimedia ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya, dan juga dikarenakan multimedia ini memiliki tautan (link) yang sangat banyak,⁸¹ serta merupakan elemen utama web pages (halaman web) dikarenakan kompleksitas menu properti navigasinya, seperti World Wide Web (www) yang berisi jutaan web pages yang menawarkan konten media yang inter linked (bertautan internasional).⁸² Multimedia yang satu ini adalah jenis hypermedia dimana berisi miliaran penggalan bingkai text (hypertext) atau informasi lainnya. Nodes (titik sambungan, distribusi, dan komunikasi⁸³) dan associative links (himpunan tautan yang saling berkaitan) adalah bentuk/balok bangunan dasar system hypertext.⁸⁴ HTML (hypertext markup language) adalah sebuah bahasa markahnya – istilah lainnya adalah bahasa pemograman (programming language)⁸⁵ – yang digunakan untuk membuat halaman web (web page) Internet dan penformatan hypertext yang kemudian ditulis dalam berkas format ASCII (American Standard Code for Information Interchange) agar

⁸¹ Iwan Binanto, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: ANDI, 2010), hal.2

⁸² Allan Walker, Joomla! ..., Op. Cit... hal.3

⁸³ Wikimedia Foundation, inc., Node_ (networking), [http://en.wikipedia.org/wiki/Node_\(networking\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Node_(networking)), diakses 01 April 2020

⁸⁴ David H. Jonassen, *Hypertext – Hypermedia*, (New Jersey: Englewood Cliffs, 1989), hal.7

⁸⁵ William W. Lee & Diana L. Owens, *Multimedia Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*, (San Francisco: Pfeiffer. 2004) hal.193

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasikan.⁸⁶ Terkadang istilah Internet dan World Wide Web (www) diartikan sama. Tapi sebenarnya mereka bukanlah sinonim. Internet adalah sebuah system dan wiring. Sedangkan WWW adalah isinya yang tereferensi oleh URL.⁸⁷

5. Bentuk multimedia

Terdapat berbagai macam bentuk media yang dapat dipadukan di antaranya teks, suara, gambar atau foto, film (video), dan animasi.

a. Teks

Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai informasi yang hendak disampaikan. teks sangat penting dilakukan untuk memahami dan mencari interpretasi yang 'benar' mengenai teks. Kebenaran makna teks secara utuh mustahil dapat diperoleh.

Oleh karena itu, tidak mengherankan jika hasil interpretasi sering kali lebih

luas daripada maksud pengarangnya. Teks merupakan bentuk wacana yang berusaha menyajikan suatu objek sedemikian rupa sehingga objek itu seolah olah ada di depan pembaca, seakan-akan pembaca melihat sendiri objek itu.

b. Suara (audio),

Suara merupakan unsur penting yang harus

⁸⁶ Wikimedia Foundation, inc., HTML, <http://id.wikipedia.org/wiki/HTML>, diakses 01 April 2020

⁸⁷ William W. Lee & Diana L. Owens, *Multimedia...* hal.191

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia. Ada dua fungsi pengembangan suara dalam multimedia yakni fungsi penjelasan (eksplanation) adalah fungsi suara sebagai media untuk menjelaskan materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan melalui multimedia. Sedangkan fungsi efek suara (sound efek) adalah sebagai bahan untuk mempercantik penampilan multimedia itu sendiri, misalnya unsur musik dan efek-efek lainnya.

Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.⁸⁸ Dale mengatakan media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.⁸⁹

Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.⁹⁰

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan

⁸⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.6, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 4

⁸⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 8

⁹⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 211

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang akan disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.⁹¹ Salah satu teknologi dalam proses pengajaran itu adalah memilih media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.⁹²

Media pembelajaran inilah yang akan membantu memudahkan siswa dalam mencerna informasi pengetahuan yang disampaikan. Media pembelajaran

menurut karakteristik pembangkit rangsangan indera dapat berbentuk Audio (suara), Visual (gambar), maupun Audio Visual. Menurut Rudi Bertz, sebagaimana dikutip oleh Asnawir dan M. Basyirudin Usman, mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (linier graphic) dan symbol. Seperti umumnya media sejenis media audio visual mempunyai tingkat efektifitas yang cukup tinggi, menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80%.

Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, televisi, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.⁹³ Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung

⁹¹ Syiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 136

⁹² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain sistem Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta : Kencana, 2011), hal. 204

⁹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 30



kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Jenis audio visual media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Media ini dibagi menjadi dua : 1) Audio visual diam : yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara. 2) Audio visual gerak : yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

Kelebihan dan kekurangan penggunaan media audio visual, Kelebihan audio visual a) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. b) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. c) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. d) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.⁹⁴

Kelemahan audio visual a) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang

⁹⁴ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT. Rieneka Cipta, 2000). hal. 243-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

baik. b) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.⁹⁵ c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

Animasi

Animasi dalam pengembangan multimedia peran animasi dapat berupa bagian yang tidak terpisah dari multimedia itu sendiri atau hanya bagian pelengkap dari program multimedia.

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Menurut Mayer dan Morene animasi memiliki tiga fitur utama: 1). Gambar, animasi merupakan sebuah penggambaran 2). Gerakan, animasi menggambarkan sebuah pergerakan 3). Simulasi, animasi terdiri atas obyek-obyek yang dibuat dengan digambar atau dengan metode simulasi lain.

Peran animasi dalam pembelajaran Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan: 1). Untuk menarik perhatian anak dan memperkuat motivasi, animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh, yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada anak. 2). Sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada anak atas materi yang akan diberikan. Peneliti lebih memfokuskan pada fungsi yang kedua.

Dari paparan diatas penulis simpulkan bahwa video animasi

⁹⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama, 2008), hal. 217

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah video dari pengolahan gambar diam menjadi gambar bergerak. Video animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak.

d. Bagan dan grafik

Fungsi bagan dan multimedia adalah untuk menyajikan ide atau gagasan yang sulit bila hanya disampaikan melalui teks atau suara saja. Dengan demikian fungsi bagan untuk memperjelas penyajian informasi/pesan yang biasanya disajikan melalui suara. Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar dan simbol-simbol verbal lainnya yang berfungsi untuk menggambarkan data secara kuantitatif tentang perkembangan sesuatu, atau membandingkan suatu objek tertentu.⁹⁶

e. Image

Image secara umum image atau grafik berarti still image (gambar tetap), seperti: foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan encoding dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.⁹⁷

f. Video

Video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera. Video juga sebagai elemen multimedia paling kompleks karena

⁹⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, hlm. 227

⁹⁷ Dina Indriani, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2014, hlm. 100

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup⁹⁸

Media Video Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media audio motion visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

Menurut Sukiman menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sedangkan menurut Cecep Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.⁹⁹

Arief S. Sadiman menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa

⁹⁸ Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012, hal. 111

⁹⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* Edisi Kedua, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 64.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Daryanto mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.¹⁰⁰

Multimedia memiliki beberapa objek, diantaranya:

- a. Teks, bentuk yang paling mudah dan efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- b. Grafis, bentuk berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan.
- c. Sound, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem pendengaran.
- d. Video, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem penglihatan. Hybrid, bentuk campuran atau penggabungan objek multimedia seperti, audio video.
- e. Animasi, berupa kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga muncul pergerakan.¹⁰¹

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

¹⁰⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hal. 88.

¹⁰¹ Rusman, *Op.Cit*, hal. 151

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsursuara juga mengandung unsure gambar yang bisa dilihat.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisise.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pmakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - 2) Mediayang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.¹⁰²

Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso, pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- a. Media penyaji, yang terdiri dari:
 - 1) Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
 - 2) Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam
 - 3) Kelompok Tiga: Media Audio
 - 4) Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam
 - 5) Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)
 - 6) Kelompok Eman: Televisi

¹⁰² Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*(Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hal. 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

7) Kelompok Tujuh: Multimedia

Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

- c. Media Interaktif, dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.¹⁰³

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Media grafis

Disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.

- b. Media tiga dimensi

Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.

- c. Media proyeksi

Seperti slide, film strips, film

- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.¹⁰⁴

Dari pendapat para ahli di atas maka, secara umum dapat mengelompokkan media menjadi :

¹⁰³ Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Pradana Media Group, 2011), hal. 462-465

¹⁰⁴ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hal. 3-4.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
- b. Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya.
- c. Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti, foto, lukisan dan sebagainya.
- d. Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

Berikut ini adalah faktor yang berhubungan dengan yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, yang sangat erat hubungan dengan hasil belajar. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Nana Sudjana bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa (intern) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (ekstern) atau lingkungan.¹⁰⁵

- a. Faktor Intern, faktor ini meliputi:

- 1) Intelegensi Intelegensi ialah kemampuan yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.¹⁰⁶ Secara psikologis taraf intelegensi anak-anak berbeda. Intelegensi atau kecerdasan itu meliputi aspek-aspek kemampuan yaitu bagaimana individu memperhatikan, mengamati, mengingat, memikirkan dan menghayati. Semakin tinggi tingkat intelegensi atau kecerdasan seseorang atau individu semakin cepat dia mengingat dan

¹⁰⁵ Nana Sudjana, *op. cit.* hal. 39

¹⁰⁶ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendapatkan informasi atau pelajaran yang diberikan. Demikian pula halnya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam mengingat pelajaran.

- 2) Minat, Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.¹⁰⁷ Sedangkan Tohirin menjelaskan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.¹⁰⁸ Oleh karena itu, faktor minat juga sangat besar perannya dalam belajar.

b. Faktor Ekstern, faktor ini meliputi:

- 1) Faktor sarana dan prasarana. Sarana Prasarana serta waktu yang tersedia dalam proses belajar mengajar sangat besar perannya dalam mencapai tujuan pendidikan, sebab sarana prasarana dalam mencapai tujuan pendidikan fungsinya adalah untuk mempermudah siswa maupun guru dalam proses belajar mengajar, semakin lengkap alat-alat dalam menunjang proses belajar maka semakin besar keberhasilan akan tercapai. Demikian alokasi waktu yang tersedia untuk memberikan pelajaran kepada siswa.

6. Perangkat Multimedia Pembelajaran

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu

¹⁰⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2014, hlm. 114

¹⁰⁸ Tohirin, *Op.Cit*, hal 119

(tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. (wikipedia). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning. Alat multimedia saat ini tidak hanya menggunakan komputer saja. Alat komunikasi seperti HP pun sudah menjadi sebuah perangkat multimedia yang semakin canggih. Dengan menggunakan HP yang terbaru kita bisa menggunakan fasilitas teleconference, menonton TV, mengakses internet dan berbagai fasilitas wireless (koneksi tanpa kabel) lainnya. Selain HP atau ponsel, Camera Digital saat ini juga sudah berfungsi sebagai perangkat multimedia yang dapat menyajikan suara, teks, animasi walaupun belum dapat mengakses internet.

a. Perangkat lunak ini digunakan untuk menjalankan fungsi multimedia pada komputer. Contoh perangkat lunak untuk multimedia adalah Windows media player yang dapat digunakan untuk menjalankan CD atau DVD pada komputer kita. Sound card (kartu suara) adalah perangkat yang terhubung pada papan induk (motherboard) yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan mengontrol suara, baik suara yang masuk (merekam) dan suara yang keluar melalui speaker. Hal ini dimungkinkan karena pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sound card terdapat masukan (Line in, Mic dan MIDI) serta keluaran (line out/speaker out). Kartu grafis merupakan perangkat yang terhubung langsung di papan induk komputer yang berfungsi untuk mengolah citra (gambar) agar mempunyai kualitas yang baik. Saat ini kartu grafis yang sering digunakan adalah kartu grafis yang menggunakan teknologi AGP (Accelerated Graphics Port). TV Tuner merupakan perangkat yang memungkinkan komputer untuk menangkap siaran televisi dan menampilkannya pada layar monitor. TV Tuner biasanya berupa kartu (card) yang dipasang pada card expansi. Tapi ada juga TV Tuner External yang dipasang di luar komputer, bahkan bisa langsung dihubungkan ke monitor. Speaker (pengeras suara) merupakan perangkat output untuk menghasilkan suara. Contohnya headset.

b. Perangkat Keras Multimedia

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk multimedia dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu perangkat konektor, input, output, penyimpanan dan perangkat komunikasi

- 1) Perangkat konektor Diantara beberapa perangkat komputer, monitor, hardisk, video proyektor, speaker dan perangkat perangkat lain, terdapat terdapat kabel-kabel yang menghubungkan. Kecepatan transfer data perangkat konektor yang digunakan akan menentukan kecepatan pengiriman content multimedia. Beberapa perangkat konektor yang biasa digunakan adalah : a) Small computer system interface (SCSI) SCSI merupakan perangkat standar untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penghubung secara fisik dan pertukaran data antara komputer dan peripheral. Standar SCSI mendefinisikan perintah, protokol, serta antarmuka elektrik dan optic. SCSI biasa digunakan untuk hard disk.

b) Media control interface (MCI) MCI merupakan perpanjangan dari API untuk mengendalikan peripheral multimedia yang terhubung dengan computer. MCI terdiri dari empat bagian, yaitu AVI video, CD audio, sequencer dan wave audio. c) Intergrated drive electronic (IDE) Antarmuka IDE merupakan standard untuk media penyimpan yang terhubung ke komputer. d) Universal serial bus (USB) USB merupakan standard bus serial untuk menghubungkan beberapa perangkat. USB di desain untuk memungkinkan berbagai peripheral terhubung menggunakan sebuah soket antarmuka standard dan memiliki kemampuan plug and play, artinya perangkat dapat dipasang dan dilepas tanpa harus mematikan komputer terlebih dahulu. e) High-definition multimedia interface (HDMI) HDMI adalah sebuah standard koneksi digital yang dirancang untuk menampilkan gambar dan suara resolusi tinggi. Kelebihannya adalah, kabel HDMI dapat menampilkan gambar Full-HD, Surround Sound, control signal, bahkan data Ethernet, hanya dengan satu kabel.

2) Perangkat input Perangkat input adalah perangkat yang berfungsi untuk mentransformasi informasi dari dunia luar untuk diolah oleh komputer. Perangkat input biasanya dikendalikan secara langsung oleh pengguna. Beberapa perangkat input tersebut antara lain : a)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Keyboard b) Perangkat pointing (mouse, touchpad, touchscreen, trackball, lightpen) c) Perangkat input gambar dan video (scanner, webcam) d) Perangkat input audio (microphone)

- 3) Perangkat output Perangkat output adalah perangkat yang digunakan untuk mengkomunikasikan hasil pengolahan data dari komputer kepada pengguna. Perangkat output antara lain speaker, amplifier, monitor, proyektor, printer.
- 4) Perangkat penyimpanan Perangkat penyimpanan adalah perangkat untuk merekam atau menyimpan informasi (data). Perangkat penyimpanan dapat digunakan untuk menahan maupun memproses data. Beberapa perangkat penyimpanan tersebut antara lain : a) Random access memory (RAM) RAM merupakan memori utama yang digunakan untuk inisialisasi sistem operasi dan juga program aplikasi. RAM bersifat volatile dan setiap program yang diakhiri/ditutup maka akan dihapus dari RAM. Semakin besar kapasitas RAM, semakin cepat waktu pemrosesan. b) Read only memory (ROM) ROM bersifat non-volatile. ROM biasa digunakan pada komputer untuk menyimpan program BIOS yang digunakan untuk inisialisasi booting komputer. Pada printer, ROM digunakan untuk menyimpan font. c) Hardisk Hardisk merupakan perangkat penyimpanan untuk data biner yang mudah dibaca oleh komputer. d) Compact disk (CD) CD adalah sebuah media penyimpanan yang berbentuk piringan. Atau disebut juga optik pada generasi pertama yang menggantikan disket (floppy

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disc) pada waktu itu karena CD memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar dengan harga yang sama. CD banyak digunakan untuk membuat film dengan resolusi kecil atau sebagai media transmisi software-software aplikasi. CD memiliki kapasitas penyimpanan data 700 MB e) Digital versatile disk (DVD) DVD adalah media penyimpanan optik yang populer. Penggunaan utamanya untuk menyimpan video dan data. Sesuai dengan namanya, ukuran fisik standarnya sama dengan CD (Compact Disc), namun dengan kapasitas enam kali lipat dari CD.

- 5) Perangkat komunikasi Aplikasi multimedia dibuat oleh sebuah tim yang terdiri dari beberapa orang, yang bisa jadi bekerja dalam satu gedung, namun dapat pula bekerja pada gedung yang berlainan dan berjauhan jaraknya. Sehingga dibutuhkan perangkat komunikasi untuk saling meng-hubungkan mereka. Perangkat komunikasi tersebut antara lain modem dan ISDN.

Perangkat Multimedia Terbaru

Pada screen menu Home, iPod Touch menampilkan 11 aplikasi yang mana screenshot-nya menyerupai iPhone, meliputi Safari, YouTube, Calendar, Contacts, Clock, Calendar, dan Settings. Di bottom-bar, terdapat empat shortcut untuk Music, Videos, Photos, dan iTunes untuk memudahkan user. Fitur Music menyuguhkan cover flow yang menarik. Untuk melihat direktori lagu, user cukup swiping layar iPod ke atas atau ke bawah. Pun demikian pada fitur Photos, bahkan untuk zoom-in dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



zoom-out, user cukup men-swipe dua jari ke tengah screen atau ke arah luar layar. Pada fitur video ataupun YouTube, tampilan screen bisa berubah-ubah (landscape maupun portrait) mengikuti gravitasi bumi, tergantung pada selera masing-masing user. Untuk mode landscape, lebih direkomendasi karena resolusi yang ditampilkan lebih besar. Untuk browsing, iPod Touch dilengkapi dengan Safari yang lagi-lagi mampu di zoom-in dan zoom-out dengan swiping jari ke arah dalam dan arah luar layar. Browser ini pun mampu menyuguhkan hingga berlipat-lipat halaman situs (multiple page). Didukung konektivitas Wi-Fi, produk Apple yang hanya tersedia dalam satu warna saja diunggulkan karena telah dilengkapi dengan teknologi Wi-Fi 802.11b/g yang mampu mendeteksi jaringan Wi-Fi pada jarak lebih dari 50 meter. iPod Touch juga dilengkapi dengan iTunes Store sebagai penyedia berbagai file multimedia yang bisa diunduh dari situs resmi iTunes dengan konektivitas Wi-Fi, termasuk file musik, podcast, thriller film, dan lainnya. Sayangnya, fitur ini hanya dapat digunakan oleh user yang memiliki iTunes Account, yang didapatkan dengan registrasi online di website resmi Apple. Namun, untuk sekedar meng-update file musik atau audio, foto, video, dan lain-lain, user bisa melakukannya dengan syarat iTunes versi terbaru, iTunes 7.6, sudah terinstal baik pada OS Mac maupun OS Microsoft Windows. Software berkapasitas 41,1 MB tersebut bisa diunduh via website resmi apple. User tidak dimungkinkan meng-update file-file audio, video, musik, dan lainnya apabila tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



menggunakan iTunes v7.6 ini.

d. Perangkat Multimedia Nirkabel Media Hub

Media Hub memudahkan Anda untuk mengakses dan berinteraksi dengan konten digital, seperti mengumpulkan, mengelola dan menyajikan semua video, foto dan lagu yang dimiliki melalui berbagai perangkat yang berada di dalam rumah. Baiknya lagi, konten tidak hanya dapat diakses di rumah, tetapi di seluruh dunia melalui web browser. Media Hub merupakan solusi yang sempurna untuk mereka yang memiliki koleksi media yang besar, dan bagi mereka yang ingin agar dapat mengatur koleksi mereka dengan lebih mudah dan sederhana. Media Hub merupakan pusat yang Anda tuju untuk segala akses ke media yang Anda punya, tanpa harus peduli apakah Anda punya, tanpa harus peduli apakah media tersebut berada di komputer Mac atau di PC anak Anda. Tersedianya juga wireless Home Audio System, yang memanfaatkan teknologi Wireless-N untuk memberikan pengalaman audio yang sangat menyenangkan di ruangan mana pun di dalam rumah. Solusi Wireless Home Audio membuat jutaan lagu berada di genggaman Anda melalui jasa internet terpadu seperti RadioTime. Sebuah Docking Station iPod dapat dijadikan pilihan untuk memutar konten dalam apple iPod™ Anda, termasuk podcast, buku audio, dan konten yang dibeli melalui iTunes, sehingga dapat diperdengarkan melalui perangkat Wireless Home Audio manapun yang ada dalam jaringan. Produk-produk Wireless Home Audio juga dapat beroperasi secara optimal dengan Media Hub dari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Linksys by Cisco yang dapat mengumpulkan dan menyajikan media yang tersedia di dalam jaringan.

7. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran

E-learning dewasa ini menjadi sesuatu yang harus dikembangkan karena tuntutan percepatan laju teknologi komunikasi. Keterbatasan fisik dan kemampuan manusia dalam menjelajahi ruang dan waktu dapat diatasi dengan menguasai teknologi informasi dan komunikasi, seperti mengadakan teleconference untuk pembelajaran tatap muka jarak jauh, pemberian dan penagihan tugas kepada siswa melalui internet, bahkan mengadakan forum diskusi dengan fasilitas mailing-list dan chatting, sesuai dengan konsep internet; "tidak ke mana-mana, namun ada di mana-mana". Menurut UNESCO, pendidikanpun sebetulnya merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik (education as organized and sustained communication designed to bring about learning). Untuk itulah UNESCO selanjutnya merekomendasikan empat pilar dalam bidang pendidikan, yaitu: a. Learning to know (belajar untuk mengetahui), b. Learning to do (belajar melakukan atau mengerjakan), c. Learning to live together (belajar hidup sosial), d. Learning to be (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri).

a. **Learning to know.** Learning to know adalah proses belajar untuk mengetahui, memahami dan menghayati cara-cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dari sinilah muncul sikap ilmiah, sikap ingin tahu sebagai pendorong untuk mencari jawaban atas masalah yang dihadapi secara

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ilmiah yang akhirnya mampu mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bagian dari kehidupannya secara pribadi maupun berdampak pada lingkungannya.

b. **Learning to do** . Learning to do adalah proses belajar melakukan atau mengerjakan sesuatu. Proses ini memberikan bekal-bekal kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah secara kongkrit dengan mempergunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses ini bisa juga disebut fase learning by doing (belajar berbuat dan melakukan).

c. **Learning to live together**. Learning to live together memberikan kesadaran bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri di dunia ini. Sebagai makhluk sosial, semakin tinggi ilmu pengetahuan, selayaknya semakin tercipta kedamaian hidup, sikap toleransi antar sesama makhluk hidup dan mampu

menciptakan keseimbangan eko-sistem lingkungannya. Berbagi atau sharing ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu perwujudan learning to live together ini.

d. **Learning to be**. Learning to be, adalah proses di mana terjadi kemampuan untuk mengembangkan diri sendiri, kemandirian, memiliki kemampuan emosional dan intelektual yang konsisten serta mencapai tingkat kepribadian yang mantap.

Dari hal yang disebutkan di atas, teknik mengajar pun mengalami perkembangan dan penyempurnaan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam mengaplikasikan learning to know,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



learning to do, learning together hingga learning to be. Dalam mengapresiasi dampak tersebut, pemerintah telah mengembangkan sistem kurikulum yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Menyadari bahwa perkembangan teknologi informatika ini berjalan sedemikian cepatnya, maka pengajar dan peserta didik dituntut untuk juga menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi serta meng-update-nya secara berkesinambungan. Khususnya bagi guru, pengemasan paket pembelajaran yang disesuaikan dengan inovasi pendidikan perlu dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek kebutuhan peserta didik serta berdasarkan analisis situasi yang ada.

Untuk mencapai hal di atas, seorang guru pada saat sekarang tidak lagi hanya berfungsi mengajar secara konvensional, namun sepertinya juga harus meningkatkan keprofesionalannya untuk menguasai keterampilan yang sama sekali baru yaitu menggali kemampuannya dalam hal

pemrograman sekaligus merancang media pembelajarannya menjadi lebih dinamis. Minimal untuk media pembelajarannya sendiri. Fungsi guru sebagai fasilitator dalam hal ini sangat terasa sekali. Pustekom.¹⁰⁹ mengemukakan beberapa tahapan dalam pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu:

¹⁰⁹ Penulisan Lesson Plan Terintegrasi ICT, Pustekom; 2007.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tahapan Analisis Tahapan ini disebut juga tahapan pra produksi. Pengkajian materi dan metodologi yang tepat dalam menentukan jenis multimedia yang akan diproduksi harus dikaji secara matang, karena setiap mata pelajaran, bahkan dalam setiap kompetensi dasar memiliki karakteristik tersendiri dalam penyajiannya. Oleh sebab itu, maka Rancangan Program Pembelajaran (RPP) harus terlebih dahulu dikerjakan, baru selanjutnya menganalisis serta menentukan jenis multimedia yang tepat untuk dikembangkan, apakah hanya berbentuk Presentasi Pembelajaran, atau memang harus disampaikan dengan cara simulasi serta animasi, seperti penggambaran peristiwa terbentuknya gunung berapi, misalnya. Bidang kajian yang termasuk dalam tahapan ini antara lain:

- 1) Analisis Kebutuhan Materi yang disajikan harus cukup dan cukup. Materi yang cukup tapi dikaji secara mendalam akan memberikan informasi yang memuaskan dibandingkan banyaknya materi yang disajikan namun dangkal dalam kupasan. Hal yang juga menjadi pertimbangan adalah tidak seluruh materi pelajaran cocok untuk dijadikan multimedia pembelajaran. Kalau benda yang sebenarnya memungkinkan untuk dapat dibawa ke dalam kelas, tidak berbahaya, mampu dilihat secara kasat mata, mengapa harus dimultimedia-kan. Bahkan untuk penggambaran hal-hal yang paling sederhana dan penegasan pada poin-poin tertentu, papan tulis juga masih tidak terlalu ketinggalan zaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Analisis instruksional Kejelasan sasaran, kejelasan tujuan pembelajaran, kejelasan uraian materi, pemberian latihan dan umpan balik, pemanfaatan aspek pedagogis, ketepatan evaluasi, konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi, ketepatan contoh, ilustrasi, analogi, dll, harus dianalisis secermat mungkin.
- 3) Garis Besar Isi Program (GBIP) Penentuan garis besar isi program multimedia harus dipetakan agar tidak melebar dalam kupasan materi. Storyboard dalam hal ini sangat membantu sekali guna memberi gambaran kepada pengembang multimedia dalam merancang setiap jendela materi.
 - b. Tahapan Desain Kemampuan estetika dalam tahapan desain sangat dominan karena akan berdampak kepada perwajahan dari media tersebut. Penerapan ilmu komposisi, mulai dari komposisi garis, bidang, warna, tekstur, dimensi (kedalaman), serta penentuan jenis font, penggarapan icon, button, banner, harus dirancang secermat mungkin. Tahapan desain bukan sekedar merancang multimedia tersebut agar terlihat „eye catching“, namun lebih dari itu, juga harus dikaji dari sisi psikologis user, apakah ditujukan untuk anak-anak atau remaja. Demikian juga dengan pemilihan image, video, audio, disesuaikan dengan nilai-nilai kependidikan. Multimedia yang baik juga diorientasikan agar user friendliness, mudah dioperasionalkan agar tidak membingungkan pemakai, maintainable, mudah untuk direvisi agar informasi yang baru dan up to date dapat di input sewaktu-waktu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



c. Tahapan Produksi Tahapan produksi mencakup penulisan script, penentuan serta pemilihan software pemrograman yang tepat, pengembangan logika pemrograman, test dan debugging, untuk menghasilkan pre masteryang terus disempurnakan (field testing and revising), sebelum akhirnya dikemas secara utuh (packaging).

d. Tahapan Implementasi Tahapan ini berhubungan erat dengan pengguna (user). Sejauh mana media tersebut tepat guna dan tepat sasaran, haruslah diujicobakan terlebih dahulu untuk kemudian dilakukan revisi pada bagian-bagian yang dirasa perlu, seperti troubleshooting, penulisan istilah, dan sebagainya, sebelum diproduksi secara massal. Kebutuhan akan media bahan ajar berbasis multimedia sangat dibutuhkan pada saat sekarang ini. Oleh karena itu sudah sangat mendesak juga bagi guru mata pelajaran mengembangkan medianya berdasarkan teknologi informasi komunikasi ini. Untuk menjaga kebenaran substansi materi, kecakupan dan kecukupan, pemakaian istilah, visualisasi contoh, kontekstual serta aktualitas, selayaknya multimedia pembelajaran tersebut dikembangkan oleh guru bidang studi masing-masing. Walaupun bahan ajar mengacu kepada kurikulum yang dikembangkan oleh Forum Komunikasi Guru Mata Pelajaran, baik di tingkat sekolah maupun kabupaten/kota, dari segi teknis penyampaian bisa saja terjadi perbedaan pada masing-masing guru. Dengan demikian, guru dewasa ini sepertinya harus memiliki multi talenta, tidak hanya dituntut terampil dalam penyusunan rencana program pembelajaran, namun juga menguasai bagaimana menerjemahkan RPP

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



tersebut menjadi script multimedia. Penguasaan aplikasi software pengolah teks, grafik, audio, video, animasi, logika pemrograman serta pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain dalam audio visual art, sudah harus dilatih dan dicoba sesering mungkin guna mewujudkan multimedia pembelajaran bagi siswa-siswanya, agar tercapai pembelajaran yang menyenangkan.

8. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Pembelajaran

a. Multimedia mempunyai beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain, diantaranya adalah:

1) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. Kemampuan multimedia dalam meningkatkan proses interaktif sudah teruji karena multimedia juga memiliki unsur interaktif. Dalam hal ini Romiszowski melihat proses interaktif sebagai hubungan dua jalur antara pengajar dengan peserta didik. Lebih lanjut Jacobs mengemukakan bahwa hubungan dua jalur akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pelajar. Hubungan dialog ini akan dapat dibina melalui penggunaan komputer karena komputer memiliki kapasitas multimedia yang akan mampu menjadikan proses belajar menjadi interaktif. Keefektifan multimedia disebabkan karena pengajar akan menjawab permasalahan peserta didik dengan cepat di samping mengawasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹¹⁰

¹¹⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2014, hal. 235

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Multimedia memberikan kebebasan kepada pengajar dalam menentukan topik proses pembelajaran. Pembelajaran diharapkan mampu untuk menentukan topik proses belajar yang sesuai dan disukainya. Kebebasan menentukan topik ini adalah salah satu karakteristik proses belajar dengan menggunakan komputer. Menampilkan kembali materi pembelajaran dan data yang tersimpan secara cepat dan mudah yang disediakan dalam program proses belajar.
 - 3) Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran. Proses belajar berbantu komputer bisa dilaksanakan secara berkelompok atau individual. Walaupun berkelompok, namun pada dasarnya proses belajar adalah tugas perseorangan. Lebih lanjut Laurillard menjelaskan bahwa tidak ada alasan yang tepat untuk memperkirakan satu desain program apakah pengajar, peneliti, atau pemrograman, mengetahui lebih baik dari pada pembelajaran bagaimana seharusnya mereka belajar.¹¹¹
 - 4) Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
 - 5) Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
 - 6) Sangat baik untuk kegiatan belajar mengajar.
- b. Kelemahan multimedia adalah:
- 1) Biayanya cukup mahal.

¹¹¹ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis TIK*, Bandung: Alfabeta, 2009, hal.



- 2) Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional.¹¹²

D. Profil Madrasah di Kecamatan Tambang.

- a. Gambaran umum Lokasi penelitian

Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah itu pada bola bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain. Letak geografis ditentukan pula oleh segi astronomis, geologis, fisiografis dan sosial budaya.

Kabupaten Kampar adalah salah satu dari 12 Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Riau. Kabupaten Kampar memiliki luas lebih kurang 1.128.928 Ha, yang terletak antara 01°00'40" lintang utara sampai 00°27'00" lintang selatan dan 100°28'30" – 101°14'30" bujur timur. Adapun batas-batas wilayah Kabupaten Kampar sebagai berikut : Sebelah Utara berbatasan dengan Kota Pekanbaru dan Kabupaten Siak. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Kuantan Singingi. Sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Rokan Hulu dan Provinsi Sumatera Barat. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Pelalawan dan Kabupaten Siak. Berdasarkan letak geografisnya, posisi Kabupaten Kampar mempunyai arti penting dalam kaitannya dengan iklim perekonomian, budaya adat istiadat suatu daerah. Secara geografis, posisi Kabupaten Kampar sangat strategis karena bertetangga dengan Provinsi Sumatera Barat dan dilalui jalur lintas Riau-Sumatera Barat.

¹¹² Rudi Susilana, *Cepi Riyana, Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima,



Kekayaan kultur di Kabupaten Kampar tidak lepas dari pengaruh kebudayaan daerah tetangga yang terletak di sekitarnya. Pengaruh budaya ini lambat laun memasuki proses asimilasi dan sebagai hasilnya Kampar juga kaya akan budaya yang beragam dan khas. Wilayah Kabupaten Kampar memiliki banyak sungai, baik sungai besar maupun sungai-sungai kecil, danau dan rawa-rawa. Sungai besar diantaranya Sungai Kampar yang panjangnya \pm 413,5 km dengan kedalaman rata-rata 7,7 m dan lebar rata-rata 143 meter. Sungai Kampar mengalir dari hulu di punggung Bukit Barisan kearah Timur membelah wilayah Kabupaten Kampar. Sungai Kampar Kanan melalui beberapa kecamatan diantaranya kecamatan Koto Kampar Hulu, XIII Koto Kampar, Kuok, Salo, Bangkinang, Kampar, Kampar Timur, Kampar Utara, Rumbio Jaya, Tambang, Siak Hulu. Kemudian ada sungai Kampar Kiri melalui kecamatan Kampar Kiri, Gunung Sahilan, Kampar Kiri Tengah, Kampar Kiri Hilir. Selanjutnya ada Sungai Siak yang bagian hulu ada di wilayah Kabupaten Kampar. Panjang sungai Siak yakni \pm 90 km dengan kedalaman rata-rata 8 – 12 m yang melintasi kecamatan Tapung. Ada sungai Tapung yang terbagi menjadi sungai Tapung Kanan yang melintasi Kecamatan Tapung, Tapung Hilir dan Tapung Hulu dan sungai Tapung Kiri yang melintasi kecamatan Tapung. Kedua aliran sungai ini menyatu di sungai Siak. Sungai-sungai besar yang terdapat di Kabupaten Kampar ini sebagian masih ada yang berfungsi sebagai, sumber air bersih, budi daya ikan, maupun sebagai sumber energi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

listrik (PLTA Koto Panjang). Perairan umum dimanfaatkan untuk budidaya perikanan darat.

Madrasah Tsanawiyah yang ada di kabupaten Kampar secara keseluruhan berjumlah 91 yang terdiri dari 82 MTs Swasta yang dikelola oleh pribadi, yayasan perorangan maupun organisasi. Jumlah MTs tersebut tersebar disluruh kecamatan, hanya saja jumlah setiap kecamatan berbeda beda.

Kedaaan Geografis dan Demografis Kecamatan Tambang adalah salah Kecamatan yang berbatas langsung dengan Ibu Kota Propinsi Riau dengan luas Kecamatan 573,70 KM2 yang dilewati oleh jalan Negara sepanjang 36 KM kearah Barat dan + 6 KM. kearah Timur di Sepanjang Jalan Nasional kearah Barat terletak beberapa Desa yaitu Desa Rimbo Panjang, Desa Kualu Nenas, Desa Sungai Pinang, Desa Balam Jaya, Desa Tambang, dan Desa Palung Raya, sedangkan kearah Timur hanya dua Desa yaitu Desa Tarai Bangun dan Desa Kualu.

Selain dari Jalan Nasional Kecamatan dilintasi oleh sungai Kampar dari arah Barat ke Timur dan terdapat pula beberapa Desa yang berada ditepi Sungai Kampar yaitu Desa Kuapan Desa Tambang, Desa Palung Raya, Desa Pulau Permai, Desa Kemang Indah, Desa Aursati, Desa Gobah, Desa Padang Luas, Desa Teantang, Desa Parit Baru, Desa Kualu, Desa Teluk Kanidai sepanjang + 35 KM.1

Letak geografis kecamatan tambang mempunyai peranan penting dalam lalu lintas perdagangan sebagai salah satu sumber perekonomian masyarakat, karena Kecamatan Tambang seperti dikemukakan tadi berada di lintasan jalan raya lintas Sumatera dan berbatasan langsung dengan Ibukota Propinsi Riau. Selain letak



geografis yang sangat strategis, daerah Kecamatan Tambang cukup mengalami kemajuan terutama dibidang pendidikan.

Dibidang pendidikan Kecamatan Tambang mengalami banyak kemajuan terutama Pendidikan Agama setingkat MTS baik Negeri maupun Swasta. Terdapat dua MTs Negeri di Kecamatan Tambang yaitu, MTs N 8 Danau Bingkuang dan MTs N 9 Desa terantang. Disamping itu terdapat MTs Swasta, yaitu ;

1. MTs Muhajirin Di Desa Kualu Nenas
2. MTs Tahfidzul Qur'an di Desa Sungai Pinang
3. MTs Rahmah di Desa Rimbo Panjang
4. MTs Darul Qur'an di Desa Tarai Bangun
5. MTs Khumairah di Desa Tarai Bangun
6. MTs Kualu di Desa Kualu
7. MTs Muhammadiyah di Desa Gobah

MTs Negeri berjumlah 9 sekolah, namun tidak semua kecamatan memiliki MTs Negeri. Sedangkan di kecamatan Tambang terdapat 2 MTs Negeri dan 7 MTs Swasta sehingga jumlah MTs di Kecamatan Tambang berjumlah 9 MTs Negeri dan Swasta. Mengingat letak geografis setiap kecamatan berjauhan, maka penelitian ini di fokuskan ke Kecamatan Tambang.

1. Sejarah Berdiri Madarasah Tsanawiyah (MTs) 8 Kampar

Sejarah Singkat

Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 8 Kampar Kec. Tambang Kab. Kampar didirikan pada tanggal 05 Juni 1988 oleh Masyarakat Balam

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Balam Jaya beserta para pemuka Masyarakat. Pada awal berdirinya MTsN 8 Kampar bernama Madrasah Tsanawiyah Islamiyah (MTs TI) Tambang,

Tahun demi tahun MTs TI selalu mengalami peningkatan dan kemajuan, baik dari segi jumlah murid maupun mutu pendidikannya, walaupun sarana dan prasarananya belum memadai untuk sebuah lembaga pendidikan, dapat kita lihat bahwa kegiatan belajar mengajar sampai akhir tahun 1990 di MTs TI Tambang masih mempunyai beberapa masalah yang sangat dominan yang mempengaruhi terhadap peningkatan proses belajar mengajar. Dimana semenjak berdirinya tahun 1988 lalu sampai akhir tahun 1990 MTs TI Tambang masih mempunyai beberapa persoalan yang mempengaruhi terhadap peningkatan proses belajar mengajar tersebut. Mulai berdirinya tahun 1988 lalu sampai akhir tahun 1990 MTs TI Tambang belum mempunyai gedung belajar sendiri, tahun 1988 MTs TI Tambang menerima murid baru di Surau Banjau, tahun 1989 MTs TI Tambang pindah belajar ke Madrasah TK karena sudah ada kelas II (dua), pada tahun 1990 MTs TI Tambang di pindahkan ke SDN 020 Tambang sekarang.

Alhamdulillah pada awal tahun 1991 MTs ini mendapat bantuan sarana belajar dan sarana penunjang belajar dari bantuan masyarakat desa Balam Jaya, berupa : Enam ruang kelas, dua WC. Pada awal tahun 2000 mendapat tambahan bantuan bangunan dan Media Pembelajaran berupa : Satu ruang kantor, Dua Ruang Kelas, bangunan pagar dari Departemen Agama

Gedung tersebut didirikan di atas tanah seluas 2233 m² yang berasal dari Wakaf H.Mayang dan sebagian dibeli oleh masyarakat Desa



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Balam Jaya. Dari sekian luas tanah yang dimiliki oleh MTs, sebahagian telah dipergunakan untuk berbagai macam fasilitas dan penunjang pembelajaran. Pada Tahun 2009 status MTs TI Tambang berubah menjadi MTs negeri dengan keluarnya SK penegerian oleh Menteri Agama RI nomor 92 tahun 2009, dan nama Madrasah berubah menjadi MTsN Danau Bingkuang.

Pada akhir tahun 2011 MTsN Danau Bingkuang dapat memperbaiki 2 (dua) ruang kelas dari APBN-P sebagaimana yang tercantum dalam DIPA MTsN Danau Bingkuang tahun 2011. Alhamdulillah pada tahun 2013 berkat kesepakatan dan kerjasama yang baik antara komite, wali murid, tokoh masyarakat dan para darmawan serta pihak Madrasah secara swadana dapat membebaskan sebidang tanah seluas 884m². Pada tahun 2013 MTsN Danau Bingkuang terus mendapat perhatian dan dukungan dari Pemerintah untuk memenuhi dan melengkapi sarana belajar berupa pembangunan 1 (satu) ruang kelas dan perbaikan 3 (tiga) ruang kelas untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang nyaman dan memenuhi standar.

Pada tahun 2017 MTsN Danau Bingkuang berubah nama menjadi MTsN 8 Kampar, berdasarkan KMA Nomor 669 Tahun 2016 tentang perubahan nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri se provinsi Riau.

4. Visi

“Terwujudnya Siswa yang berilmu, berakhlak dan beriman serta cinta dengan lingkungan yang bersih dan asri.”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Misi

- 1) Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.
- 2) Memberikan contoh tauladan yang baik dan menanamkan ukhwatul islamiah.
- 3) Menciptakan lingkungan Madrasah yang bersih, rapi, indah dan nyaman.
- 4) Menumbuhkan semangat peduli lingkungan bagi seluruh warga madrasah
- 5) Membiasakan prilaku hidup sehat dan melestarikan lingkungan yang bebas polusi bagi seluruh warga madrasah.
- 6) Melaksanakan MGMP, diklat dan penataran bagi setiap Guru madrasah.
- 7) Mengikut sertakan Siswa dalam berbagai kegiatan dan lomba.
- 8) Membekali Siswa dengan keterampilan-keterampilan yang bersifat agamis.

Tujuan

- 1) Meningkatkan prestasi Siswa.
- 2) Meningkatkan mutu pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Kampar.
- 3) Menghasilkan Siswa MTsN 8 Kampar yang mempunyai ilmu pengetahuan agama dan ilmu pengetahuan umum.
- 4) Meningkatkan sarana dan prasarana pada MTsN 8 Kampar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Mengusulkan ke Kanwil Kemenag Provinsi melalui Kemenag Kab Kampar untuk menyelenggarakan pelatihan komputer seluruh PNS/Peg.honor
- 6) Mengusulkan kepada atasan untuk membangun gedung-gedung serbaguna, labor bahasa, labor IPA, labor komputer dan perpustakaan di MTsN 8 Kampar.

Program dan Kegiatan

- 1) Program jangka Pendek < 1 tahun (2019-2020)
 - a) Membuat program bulanan dan tahunan.
 - b) Melengkapi alat tulis kantor dan kegiatan belajar mengajar.
 - c) Melengkapi Guru bidang studi sesuai dengan propesi.
 - d) Melaksanakan proses belajar mengajar yang terencana teratur dan efektif.
 - e) Melaksanakan rapat rutin penGurus/ orang tua Siswa sekali dalam 6 bulan (waktu menerima rapor)
 - f) Melengkapi administrasi Kepala Madrasah, Guru, Tata Usaha dan Siswa.
 - g) Melengkapi sarana dan prasarana Madrasah.
 - h) Melaksanakan evaluasi proses belajar mengajar (ujian semester) sesuai dengan jadwal.
- 2) Program jangka Menengah < 2 –4 tahun (2019-2023)
 - a) Melengkapi administrasi Kepala Madrasah, Guru, Tata Usaha dan Siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Melengkapi sarana dan prasarana Madrasah.
 - c) Meningkatkan profesionalisme Guru Bidang Studi.
- 3) Program jangka Panjang < 5 –10 tahun (2019 –2024)
- a) Proaktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum.
 - b) Membangun ruang belajar yang cukup sesuai dengan keadaan Siswa.
 - c) Menjadikan Madrasah ini sebagai Madrasah yang unggul dalam kualitas dan kuantitas terutama di Kec. Tambang.
 - d) Menjadikan Madrasah ini utusan Kecamatan untuk setiap lomba ke Kabupaten.
 - e) Mengadakan studi banding ke Madrasah-Madrasah yang unggul dalam Propinsi.
 - f) Melengkapi sarana dan prasarana.
 - g) Mensukseskan wajib belajar 9 tahun.
- 4) Kegiatan
- a) Upacara Rutin Senin Pagi
 - b) Muhadaroh Setiap Pagi Selasa s/d Kamis
 - c) Pembacaan Surat Yasin Pagi Jum'at
 - d) Senam Pagi Sabtu
 - e) Sholat Zuhur dan Dhuha berjamaah
 - f) Ekstra: - Adiwiyata - English Club
- I. Rohis

- II. Olahraga
- III. Pramuka
- IV. Seni
- V. Paskibra

Kondisi Umum Saat ini

Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Kampar
Alamat	:
Jalan	: Jl.. Raya Pekanbaru-Bangkinang Km.32
Desa	: Balam Jaya
Kecamatan	: Tambang
Kabupaten	: Kampar
NSM/ NPSN	: 121.1.14.01.0008 / 10499135
Tahun Didirikan	: 1988
Tahun Operasi	: 1988
Jenjang Akreditasi	: A (2019)
Email	: mtsnegeridanaubingkuang@gmail.com
Kepemilikan tanah	:
a. Status tanah	: Wakaf dan Hibbah
b. Luas Tanah	: 3117 m ²
Status Bangunan	: Milik Sendiri
Luas Bangunan	: 1151 m ²

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Data Ruang	
Kelas	: 9 Rombel
Laboratorium IPA	: Ada
Laboratorium Komputer	: Tidak Ada
Perpustakaan	: Ada (Belum memenuhi standar)
Keterampilan	: Tidak Ada
Ruang Kepala Madrasah	: Ada (Belum memenuhi standar)
Ruang Tata Usaha	: Ada (Belum memenuhi standar)
Ruang Majelis Guru	: Ada (Perlu direhab)
Mushollah	: Tidak Ada
MCK	: Ada

2. Sejarah Berdiri MTs Negeri 9 Kampar

Sejarah Berdirinya

Madrasah Tsanawiyah Negeri 9 Kampar pada awalnya adalah bernama MTs Tarbiyah Islamiyah Terantang didirikan Tahun 1990 oleh warga desa Terantang dengan penerbitan izin Kandepag tahun 1992 dengan kepala Drs. Muslim (1990-1995). Berdasarkan informasi dari Tokoh Masyarakat Terantang AILAUZIR, S.Ag pada Tahun 1992 MTs Terantang sebelum berubah menjadi MTs N 9 Kampar, proses belajar dilaksanakan digedung lama MTs Terantang di pinggir jalan Kabupaten Danau Binguang-



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Terantang KM.13 sampai Tahun 2004, dengan kepala Madrasah Pertama adalah Drs Muslim berdasarkan surat keputusan No.B/III/PP.03.2/01.1992 tanggal 2 Januari 1992 . Setelah mendapat bantuan Dari DIPA Kanwil Kemenag Prov. Riau untuk pembangunan 3 Ruang Kelas Baru, 1 Kantor, 1 Perpustakaan, 1 Labor IPA dan Aula tahun 2004 telah selesai dibangun maka tahun 2004 dipindahkan proses mengajar digedung baru tersebut di Jalan Kabupaten Danau Bingkuang- Terantang KM. 12 (dijalan lingkaran Terantang) di bawah pimpinan kepala MTs TI Terantang Drs.Aziar. Perubah status menjadi MTs Negeri 9 Kampar dibawah pimpinan Bapak Drs.Paizin, M. Pd. Tahun 2009 berdasarkan SK Kementerian Agama no. 92 tahun 2009 tanggal 19 Juni 2009.

MTs N 9 Kampar dibangun di atas areal seluas 23.800 m² dengan kondisi tanah dataran Rendah. Dan pada tahun 2009 berdasarkan Keputusan Menteri Agama Nomor 92 Tahun 2009 tanggal 19 Juni 2009, Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah (MTs TI Terantang) berubah nama menjadi Madrasah MTs Negeri Terantang dibawah pimpinan Drs. PAIZIN, M.Pd dan pada Tahun 2017 dibawah Piimpinan Aprizal, M.Pd berubah menjadi MTs Negeri 9 Kampar. Adapun beberapa Kepala Madrasah yang memimpin MTs N 9 Kampar tercantum pada tabel 1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 1. Nama dan Periode Kepemimpinan Kepala MTs N 9
Kampar

No.	Nama Kepala Madrasah	Periode Kepemimpinan
1.	Drs. MUSLIM	1990– 1995
2.	Drs. AZIAR	1995 – 2008
3.	BUSTANUDDIN, M.Ag	2008 – 2009
4.	Drs. PAIZIN, M.Pd	2009–2012
5.	APRIZAL, M.Pd	2012 – 2017
6.	Drs.H. HUSAINI, M.Pd	2017 – 2019
7.	SURNADI ASRIANTO, M.Pd.I	2020-

b. Visi

Terwujudnya mts negeri 9 kampar sebgai lembaga pendidikan islam yang berkualitas , berakhlak, peduli dan berbudaya lingkungan

Misi

- 1) menumbuh kembangkan lingkungan dan prilaku religius dengan menghayati nilai-nilai ajaran agama islam secara nyata
- 2) melaksanakan proses pembelajaran secara aktif, efektif dan menyenangkan
- 3) memotivasi siswa untuk mjengenal dan mengembangkan potensi diri yang berorientasi kemasadepan
- 4) meningkatkan perilaku hidup disiplin siswa dan guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- 5) meningkatkan semangat persaudaraan dan kekeluargaan serta berbudi pekerti luhur seluruh warga madrasah
- 6) mengembangkan minat, bakat dan potensi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- 7) mengembangkan sikap cinta lingkungan hidup, bersih, indah dan nyaman bagi warga madrasah.
- 8) menciptakan lingkungan hijau dan menyenangkan.
- 9) membiasakan perilaku hidup bersih, sehat dan melestarikan lingkungan yang bebas polusi bagi seluruh warga madrasah.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Tujuan

- 1) Memiliki warga madrasah yang berakhlakul karimah.
- 2) Memiliki warga madrasah yang Agamis, demokratis, menghormati perbedaan dengan prinsip Pendidikan, Islam dan Indonesia
- 3) Memiliki kegiatan keagamaan yang dapat menunjang pemahaman dan pelaksanaan ajaran agama dalam berbagai aspek kegiatan.
- 4) Menjadikan masjid atau mushollah sebagai pusat kegiatan keagamaan , baik menyangkut praktek ibadah, pelaksanaan sholat berjamaah, ataupun kegiatan memperingati hari-hari besar Islam serta kegiatan lain yang memiliki nuansa keagamaan.
- 5) Rata-rata hasil Ujian Nasional siswa baik.
- 6) Memiliki kurikulum memenuhi standar nasional pendidikan dari kelas VII s.d IX untuk semua mata pelajaran .



- 7) Proises pembelajaran memenuhi standar Nasional pendidikan dengan melaksanakan pendekatan ilmiah dan CTL.
- 8) Mencapai kualifikasi pendidikan tingkat Nasional dan tenaga pendidikan yang memenuhi Standar Pendidikan Nasional.
- 9) Sarana prasarana, media pembelajaran, bahan ajar, sumber belajar memenuhi Standar Pendidikan Nasional.
- 10) Fungsi- fungsi pengelolaan madrasah 100% memenuhi standar nasional pendidikan.
- 11) 100% Guru melaksanakan system penilaian sesuai dengan tuntutan kurikulum atau standar nasional pendidikan
- 12) Memiliki kelompok belajar bimbingan IPA, Matematika, Bahasa Inggris dan Pendidikan Agama Islam yang dapat berprestasi terbaik dalam berbagai lomba pada tingkat Kabupaten, Privinsi dan Nasional
- 13) Siswa dan tenaga pendidik memiliki kemampuan inteletulitas yang baik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.
- 14) Siswa dan tenaga pendidik memiliki life skill yang baik untuk menghadapi tantangan hidup dalam kehidupan nyata.
- 15) Siswa dan tenaga pendidik memiliki kemampuan untuk mengekspresikan pemikiran, ide-ide, temuan-temuan dalam satuan karya ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan.
- 16) Memiliki kegiatan ekstrakurikuler dan intrakurikuler yang dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan, life skill, dalam suatu target

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maksimal sesuai dengan standar madrasah nasional menuju madrasah Internasional.

- 17) Memiliki kegiatan UKS yang dapat menjaga, melestarikan dan memotivasi kesehatan, baik dimadrasah maupun diluar madrasah.
- 18) Memiliki warga Madrasah yang disiplin, kreatif, inovatif serta berwawasan lingkungan.
- 19) Memiliki Labor komputer yang adapat menunjang penguasaan teknologi baik bagi siswa maupun guru ataupun pelaksanaa administrasi sekolah.
- 20) Warga madrasah diupayakan memilili kemampuan menggunakan bahasa asing , paling kurang bahasa inggris dan bahasa Arab dalam percakapan sehari-hari.
- 21) Siswa dan tenaga pendidikan memiliki semangat bersaing secara konsisten terutama dalam meningkatkan SDM masing-masing, baik secara perorangan maupun berkelompok.
- 22) Memiliki segala sarana dan prasarana yang berkaitan dengan aktifitas pendidikan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- 23) Menyediakan segala perangkat lunak bagi terlaksananya proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran.
- 24) Bisa memanfaatkan seluruh alat multi media dalam proses pembelajaran.

Tenaga Pendidik dan Kependidikan Madrasah

Personal pada MTs Negeri 9 Kampar seluruhnya berjumlah 27 orang,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meliputi Tenaga Pendidik (Guru) berjumlah 18 orang dan Tenaga Kependidikan (Tata Usaha) berjumlah 9 orang, tertera pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel. 2 Tenaga Pendidik Madrasah

No.	Nama Pendidik	L/P	Mata Pelajaran	Keterangan
	SURNADI ASRIANTO, M.Pd.I	L	-	Kepala Madrasah
	ZAMZAMI, S.HI	L	B.Arab	Waka Kurikulum
	SYASRI YENNI, M.Pd	P	B.Ingggris	Guru Tetp
	ALPAUZIR, S.Ag. M.Pd	L	Fiqih	Guru Tetap
	ANDRI PASLAH, SE	L	IPS Terpadu	Guru Tetap
6.	APRIZAL, S.Ag	L	FIQIH	Guru Tetap
7.	SUPRIZAL, S.Pd.I	L	Aqidah-Akhlaq	Waka Kesiswaan
8.	ARDIANTO, S. Pd	L	IPA	Guru Honor
9.	MARTIUS, M.Pd	L	Akidah Ahklak	Guru Honor
10.	DARLISMAN, S.Sos	L	Senin Budaya	Guru Honor
11.	ELVIYANI, M.Pd	P	PKN	Guru Honor
12.	ILYAS, S.Pd	L	Fisika	Guru Honor
13.	SISKA TRIANTI, S.Pd	P	MATEMATIKA	Guru Honor
14.	Yulia Nopita	P	B. Indonesia	Guru Honor
15.	SRI MARYANTI	P	MATEMATIK A	Guru Honor
16.	Drs. H. AZIAR, M.Pd	L	Quran Hadis	Guru Honor
17.	NURPITRI AYU, S.Pd	P	B. Indonesia	Guru Honor
18.	FATMAWATI	P	BK	Guru Honor

Tenaga Kependidikan Madrasah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© K e p i t a m l i k a n S u s k a R i a u

No.	Nama Pendidik	L/P	Jabatan	Keterangan
	M, RIDUAN, S.HI	L	KepalaTata Usaha	Pegawai Tetap
	SYAHRONI, SE	L	BMN/ P. Keuangan	Pegawai Honor
	NINI EFRIANI, SE	P	Pengadministrasi Umum/ Kesiswaan	Pegawai Honor
	IDARIANIS, S.Pd.I	P	Pengelola Pustaka	Pegawai Honor
	INDRA SAPUTRA, SE	L	Satpam	Pegawai Honor
	YUSMAR	L	Jaga Sekolsh	Pegawai Honor
	HERIYANTO, SE	L	Petugas Kebersihan	Pegawai Honor
	HERWIN	L	Petugas Kebersihan	Pegawai Honor
9	ERFINA SUSANTI, SE	P	Petugas Kebersihan	Pegawai Honor

Table. 3 Status Kepegawaian Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No.	Status Kepegawaian	Tenaga Pendidik			Tenaga Kependidikan		
		L	P	L+P	L	P	L+P
1.	PNS	5	1	6	1	-	1
2.	Non-PNS	6	6	12	5	3	8
	Jumlah	11	7	18	6	3	9

Table. 4. Kualifikasi Pendidikan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No.	Kualifikasi Pendidikan	Tenaga Pendidik			Tenaga Kependidikan		
		L	P	L+P	L	P	L+P
1.	S2	5	2	7	-	-	-
2.	S1/A4	6	4	10	4	3	7
3.	D1/D2/D3	-	-	-	1	-	1
4.	SMA/MA	-	-	-	2	-	2
5.	SMP/MTS	-	-	-	-	-	-
6.	SD/MI	-	-	-	-	-	-
	Jumlah	11	6	17	7	3	10

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table. 5. Pangkat/Golongan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No	Pangkat/Golongan	Tenaga Pendidik			Tenaga Kependidikan		
		L	P	L+P	L	P	L+P
1.	III/d	1	1	2	-	-	-
2.	III/c	4	-	4	1	-	1
	Jumlah	5	1	6	1	-	1

3. Sejarah Berdiri MTs Tahfizul Qur'an

Dengan berbekal semangat dan pemikiran beberapa tokoh agama dan tokoh masyarakat di kecamatan Tambang, untuk memajukan pendidikan agama khususnya dalam bentuk pondok pesantren, maka dicapailah mufakat untuk mendirikan pondok pesantren khusus Tahfizul Qur'an. Pada pelaksanaan proses belajar mengajar, penekanannya adalah dalam hal menghafal Al-Qur'an, namun sesuai dengan perkembangan zaman, Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an melakukan perubahan dengan memasukkan pengajaran program Depag dan Dinas.

Pondok Pesantren akhirnya melaksanakan program Madrasah Tsanawiyah dengan proses belajar – mengajar yang disiplin, sehingga para santri dan santriwati berprestasi dalam segala bidang pendidikan khususnya pendidikan agama, seperti MTQ, lomba pidato, Seni dan Olahraga, baik ditingkat Kecamatan, Kabupaten, dan Provinsi. Sampai saat ini Madrasah Tsawiyah Tahfizul Qur'an yang terletak di tepi Jalan Raya Pekanbaru – Bangkinang Km. 28 Sungaipinang tetap eksis dan tumpuan masyarakat dalam mendidik putra putri Bangsa. Untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, Madrasah Tsanawiyah menerapkan kurikulum KBK dan KTSP sesuai dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



harapan pemerintah (Kementrian Pendidikan) dan Kementrian Agama.

a. Tokoh – tokoh Pendiri

Dengan hasil musyawarah yang diikuti oleh unsur UPIKA kecamatan, Perangkat Desa, ‘Alim Ulama, dan Pemuka Masyarakat, dipilihlah para Tokoh Pendiri Pondok Pesantren Tahfizul Qur’an sebagai berikut :

- 1) H. Jaslani Syah : Kepala Desa Sungai pinang
- 2) H. Zulkarnain : Wiraswasta
- 3) H. Yusmar : Wiraswasta
- 4) Bustami : Pemuka Masyarakat
- 5) Muslim : Pemuka Masyarakat
- 6) Ir. Eka Suhendra : Pemuka Masyarakat

b. Identitas Madrasah

- 1) Nama Madrasah : MTs Tahfizul Qur’an
- 2) No Statistik Madrasah : 1212.14.01.00.40
- 3) Akreditasi Madrasah : B
- 4) Alamat Lengkap Madrasah : Jl.Raya Pekanbaru-Bangkinang
KM 28. Desa Sungaipinang-Kec.Tambang. Kabupaten Kampar
Provinsi Riau
- 5) NPWP Madrasah : 02.850.079.1.221.000
- 6) Nama Kepala Madrasah : Zulfika Ade Putra, S.Pd
- 7) No HP : 082389957103
- 8) Nama Yayasan : Al-Mukhlisin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

9) Alamat Yayasan	: Sungai pinang
10) No Tlp Yayasan	: 085363534500
11) No Akta Pendirian Yayasan	: 13/11 Juli 2003
12) Kepemilikan Tanah	: Yayasan
a) Status Tanah	: Wakaf
b) Luas Tanah	: 15.434 M2
13) Status Bangunan	: Yayasan
14) Luas Bangunan	: 1400 M2

4. Sejarah Singkat MTs Gobah

Desa Gobah adalah nama suatu wilayah di Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar ini yang menurut beberapa tokoh masyarakat Desa Gobah dikenal karena keberadaan Desa Gobah berada diantara Sungai Kampar dan dusun pulau luas. Dan menurut cerita asal nama dari Desa Gobah berawal dari suatu kebiasaan masyarakat membuat gaba atau daun kelapa yang diikat ketali kemudian digantung. Wilayah tersebut lambat laun menjadi nama sebuah Desa yang padat sekarang ini bernama Desa Gobah. Desa Gobah terbentuk pada tahun 1976. Melalui program pemerintahan yang pada saat itu berjumlah 50 KK. Kemudian pada tahun 1978-2014 menjadi 433KK. Dan jumlah penduduk semua 483 KK sama dengan 1783 jiwa. Tanah yang digunakan untuk lokasi kantor Desa Gobah adalah dengan meminjam tanah Aisyiyah Muhammadiyah Gobah. kegiatan Desa lebih banyak digunakan untuk menata kelembagaan kelompok masyarakat tersebut walaupun masih bersifat sederhana, mulai dari pembagian regu yang nantinya berkembang menjadi Dusun dan penataan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok- kelompok pertanian yang lain. Pada saat itu kegiatan kelompok masyarakat ini banyak bekerja pada sektor pertanian dan pada kelompok kecil pada sektor perkebunan. Namun karena para pendatang waktu itu berasal dari Desa maka banyak juga yang membawa hewan ternak dan sebagian mengembangkannya di Desa Gobah ini. Desa Gobah terus berkembang dengan kepala Desa sebagai berikut: Tahun (1979-1988) dipimpin oleh Abdul Mutalib Tahun (1989-1998) dipimpin oleh Dahari Yusuf Tahun (1999-2008) dipimpin oleh Abusra Muhammad Tahun (2009-2010) dipimpin oleh Masrul Tahun (2011-2013) dipimpin oleh Mardi Oktoyudi Tahun (2014-2015) dipimpin oleh Adri (2021) H. Mursalim

a. Visi

Terdepan dan menjadi teladan berpijak pada iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara terjadwal efektif dan efisien
- 2) meningkatkan proses pembelajaran.
- 3) Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya agar dapat berkembang secara optimal dalam bidang seni dan budaya.
- 4) Mendorong dan menumbuhkan semangat prestasi belajar dan bekerja keras dalam mewujudkan perilaku yang berprestasi dalam bidang olahraga dan dakwah.
- 5) Menumbuhkembangkan kepercayaan pada diri siswa agar berlaku disiplin.



Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian Terdahulu Yang Relevan diperlukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Kajian pustaka dapat dijadikan landasan teoritik dan acuan bagi penulis dalam penelitian, dengan demikian sehingga penulis menggunakan beberapa referensi skripsi yang ada hubungannya dengan skripsi penulis, diantaranya:

Pertama, penelitian Widya Rahmawati yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Multimedia Autoplay Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X MAN Malang Kota Baru. Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia Autoplay didasarkan pada kenyataan bahwa prestas belajar siswa terhadap mata pelajar SKI rendah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pendukung dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran SKI khususnya materi Kemajuan Islam di bawah Kepemimpinan khulafaur Rasyidin ke-3: Khalifah Utsman bin Affan. Media pembelajaran melalui multimedia Autoplay dapat membantu siswa dalam memahami materi karena didalamnya memadukan materi dalam bentuk teks, animasi, gambar dan video yang bersifat audio-visual sehingga menjadikan materi lebih menarik untuk dipelajari. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang variatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah yakni buku ajar,

Hak Cipta melindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LEKS dan buku penunjang lainnya yang berbentuk visual. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan rancangan penelitian yang diadaptasi dari model Dick and Carey. Subyek penelitian dalam uji coba pengembangan ini merupakan siswa kelas X-2 MAN MALANG II Kota Batu. Uji coba ini digunakan untuk pengumpulan data dalam rangka mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil pengembangan media pembelajara melalui multimedia Autoplay memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil uji ahli materi dengan tingkat kevalidan 80%, ahli desain media dengan tingkat kevalidan 96%, uji ahli pembelajaran dengan tingkat kevalidan 80%. Pengembangan ini juga memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari prosentase uji lapangan mencapai 89.3%. Dari hasil penelitian diperoleh hasil nilai siswa yang meningkat. Penilaian tersebut membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran SKI melalui multimedia Autoplay berkualitas dan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi. Prestasi belajar siswa pun pada mata pelajaran SKI meningkat secara signifikan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata post test lebih bagus dari pre test yaitu $86.38 > 51.16\%$. Hasil tersebut juga di dukung dengan nilai Thitung yang lebih besar dari nilai Ttabel yaitu $36.4 \text{ (Thitung)} > 2.05 \text{ (Ttabel)}$ yang menandakan bahwa ada dampak positif dari perubahan prestasi belajar siswa dengan menggunakan produk dari pengembangan media melalui Multimedia Autoplay yaitu perubahan kearah peningkatan prestasi belajar siswa.

Kedua, penelitian oleh Elsa May yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Siswa Kelas VII di MTs AN-NUR Bululawang”. SKI merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam sebagai upaya untuk membentuk karakter siswa. Sebagai mata pelajaran penting, maka proses pembelajaran SKI harus berjalan dengan baik, dan menyenangkan salah satunya dengan pemilihan bahan ajar yang tepat. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dapat memanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran SKI pada materi Khalifah Umar bin Abdul Aziz dengan program Adobe Flash Professional CC 2015 yang dikemas dalam bentuk CD interaktif, dan untuk mengetahui dampak penggunaannya terhadap hasil belajar siswa di MTs An-Nur Bululawang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan tahapan yakni (1) Analysis meliputi menganalisis kurikulum, siswa dan materi pembelajaran. (2) Design meliputi perencanaan dan penyusunan garis besar materi (3) Pengembangan bahan ajar dalam bentuk multimedia dengan program Adobe Flash Professional CC 2015 dan validasi ahli terhadap bahan ajar (4) implementation yaitu uji coba bahan ajar untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan (5) Evaluation yaitu mengevaluasi pelaksanaan penggunaan bahan ajar dengan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria valid dengan presentase hasil uji coba oleh ahli materi 72,5%, ahli desain media 90%, ahli pembelajaran 80% dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



hasil uji coba lapangan 89,5%. Hasil belajar siswa rata-rata nilai pre-test adalah 65 dan nilai post-test adalah 81,9. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $10,92 > 2,06$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII MTs An-Nur Bulawang. Dengan demikian, bahan ajar berbasis multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran SKI.

Ketiga, penelitian yang berjudul “Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran SKI di MTs Negeri Jepon Blora”, yang ditulis oleh Mahsunah Progam Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2011. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berdasarkan pada konsep pendidikan Islam, yaitu metode kisah dengan menggunakan media komputer untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, dengan menformat sebuah film karya “Madinah Islamic media” ke dalam program microsoft power point yang dikemas dalam CD-ROM interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI, dan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa secara mandiri. Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui tiga langkah utama. Langkah pertama: perencanaan, meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, menentukan pengalaman belajar, perumusan indikator, menyusun rencana pembelajaran dan mengembangkan materi pembelajaran. Langkah kedua adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sateh Islamic University of Sultan Sarif Kasim Riau



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 Satellite Islamic University of Sultan Sarif Kasim Riau

kegiatan pembuatan desain software pembelajaran, meliputi pembuatan screen desain, pembuatan script dan pembuatan flowcharts. Langkah ketiga adalah pengembangan, meliputi menyiapkan teks, menggabungkan dan memadukan materi dengan film yang relevan, membuat program, melakukan uji alpa, melakukan revisi pertama, melakukan uji coba beta (kelas kecil), revisi kedua, dan melakukan uji coba lapangan sebagai tes sumatif, analisis data hasil uji coba sampai akhirnya menghasilkan produk final. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam produk pembelajaran ini secara umum mendapat tanggapan sangat baik dari ahli materi, ahli media dan dari peserta didik sebagai pengguna (user), dengan penilaian menggunakan skala 1-5 diperoleh rata-rata skor; aspek pembelajaran adalah 4,23, aspek materi/ isi pelajaran 4,22 , aspek media pembelajaran 4,28. Hasil dari penelitian lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mampu meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk mempelajari SKI. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah diolah melalui uji-t dengan menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh hasil, bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan metode kisah berbasis multimedia dibandingkan dengan metode sebelumnya. Dengan demikian, produk metode kisah berbasis multimedia pembelajaran SKI dalam bentuk CD ROM interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI secara mandiri dan benar-benar efektif dapat meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran SKI.

Keempat, Teni Nurrita dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Media pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Sa'rif Kasim Riau



mengahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Kelima, Nurul Anggraeni dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash Cs5 Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi perkantoran Pada Kompetensi Dasar menguraikan sistem Informasi Manajemen”. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas XI Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen, (2) mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran, (3) mengetahui penilaiansiswa kelas XI Administrasi Perkantoran terhadap media pembelajaran, dan(4) mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini dilakukan di SMK Batik Perbaik Purworejo. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket. Hasil penelitian dan pengembangan:(1) Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi ADDIE. Adapun tahapan tersebut yaitu: Analysis, Design, Development, dan Implementation. Tahap analysis meliputi studi lapangan dan studi literatur. Tahap design meliputi pembuatan flowchart dan storyboard. Tahap development

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Sa'arif Kasim Riau

meliputi pembuatan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, validasi ahli materi dan validasi ahli media, serta revisi media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media. Tahap implementation dilakukan dua siklus yaitu uji coba produk kelompok kecil yang melibatkan 4 orang siswa dan uji coba produk kelompok besar yang melibatkan 27 orang siswa,(2) hasil penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran mendapatkan skor 3,7 dengan kategori baik dan aspek isi mendapatkan skor 4 dengan kategori baik. Hasil penilaian ahli media pada aspek tampilan mendapat skor rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik dan aspek pemrograman mendapat skor rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik,(3) hasil uji coba pada peserta didik mendapatkan skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat baik, dan(4) kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi adalah 3,8 dengan kategori baik, ahli media adalah 4,4 dengan kategori sangat baik dan siswa dengan kategori 4,6 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas XI Administrasi Perkantoran.

Keenam, Annas Ribab Sibilana dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang sangat pesat, khususnya dalam bidang alat telekomunikasi. Berbagai alat komunikasi canggih yaitu smartphone mulai banyak ditawarkan dengan tujuan untuk menunjang kebutuhan kita. Smartphone berbasis android sangat populer hingga merambah kalangan pelajar. Selain itu dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



kegiatan media pembelajaran untuk Pendidikan Agama Islam sangat minim sekali. Untuk itu perlu pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk menjawab tantangan zaman globalisasi yang lebih mengedepankan teknologi informasi yang serba praktis dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang dan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) validasi ahli, 5) revisi produk I, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk II, dan 8) diseminasi dan implementasi. Subjek penelitian adalah dosen, guru, dan siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang. Pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) telah berhasil menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android (2) produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan validator, ahli materi sebesar 73,5%, ahli media sebesar 86,6%, ahli pembelajaran I sebesar 84,6%, Ahli pembelajaran II sebesar 86,4%, dan tanggapan siswa sebesar 88,1%. Adapun peningkatan hasil belajar ditunjukkan analisis data dari pretest dan posttest dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Saifudin Kasim Riau



kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Ketujuh, Andre Mustofa Meihan dengan judul Media bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis mobile learning sangat dibutuhkan guna menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Dan hal ini pun sekaligus menjawab pertanyaan penelitian, bahwa media pembelajaran berbasis mobile learning dapat diterapkan pada mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran mobile learning merupakan media pembelajaran yang mempergunakan perangkat dan teknologi sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelebihan dari pembelajaran dengan menggunakan mobile learning adalah sebagai berikut: a) yang pertama, pembelajaran berbasis mobile learning lebih mudah digunakan karena tidak terbatas jarak dan waktu, b) yang kedua, pemanfaatan mobile learning sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, c) ketiga perangkat pendukung mobile learning lebih mudah dibawa kemana saja, d) Materi yang dapat dimasukkan bisa menjadi lebih menarik, e) memberikan informasi secara tepat waktu sesuai kebutuhan, f) dan yang terakhir pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Kedelapan, Guyub Aji Prastyo dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videoscribe. Pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran Videoscribe tema 'Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu sarana guna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Saifudin Kasim Riau

membantu pemahaman siswa dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Melalui bahan ajar berbasis media pembelajaran Videoscribe dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga guru tidak hanya menggunakan metode konvensional saja dalam mengajar. Tersedianya bahan ajar pendukung berupa media pembelajaran Videoscribe materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dapat mendukung pembelajaran secara efektif. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-hikmah Kota Blitar dengan objek penelitian siswa kelas IVA sebagai kelompok kontrol dan kelas IVB sebagai kelompok eksperimen. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Mengetahui spesifikasi produk berupa bahan ajar berbasis media pembelajaran Videoscribe tema Isra' Mi'raj kelas IV materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI);(2) Mengetahui validasi bahan ajar berbasis media pembelajaran Videoscribe tema Isra' Mi'raj kelas IV materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI);(3) Mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis media Videoscribe dapat dipakai di kelas IV pada tema isra' mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain yang digunakan dalam pengembangan video animasi ini adalah menggunakan model desain Dick and Carey. Pengembangan bahan ajar berbasis media pembelajaran Videoscribe ini mendapatkan tingkat kualifikasi valid. Pada aspek materi/isi mendapatkan persentase hasil validasi sebesar 88%, aspek desain mendapatkan persentase hasil validasi sebesar 87%, dan aspek pembelajaran mendapatkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



persentase hasil validasi sebesar 92%. Persentase hasil validasi kemenarikan pengguna pada ujicoba produk kelompok kecil terhadap media pembelajaran ini 86% dan pada uji coba lapangan pada siswa kelas eksperimen mendapatkan persentase hasil validasi sebesar 85%. Pada uji-t (post-test) bahwa nilai pada tabel hasil belajar menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran Videoscribe tema Isra' Mi'raj materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) probabilitas (Sig.2-tailed) 0,232, 0,233 menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran Videoscribe memiliki perbedaan yang signifikan.

Kesembilan, Dwi Kurnia Suci dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ski Materi Al Khulafa'ar Rasyidun berbasis Power Point Add-Ins Ispring Suite 8. Yang melatar belakangi penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran iSpring Suite 8 pada materi Al Khulafa Ar Rasyidun di MTs As'adah Global Islamic School. 2) Bagaimana motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media interaktif dengan aplikasi Microsoft powerpoint add-ins iSpring Suite 8 pada materi Al Khulafa Ar Rasyidun di Mts Asa'adah Global Islamic School. Penelitian dilakukan dengan metode research and development (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari Borg&Gall. Penelitian dibatasi pada tujuh tahap yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi produk, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, karena keterbatasan waktu dan biaya dalam penelitian ini sehingga langkah-langkah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sate Islamic University of Sultan Sarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

penelitian tidak dilaksanakan semua. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan angket dengan format respon 5 point dari skala Likert. Berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada tahap II terhadap media powerpoint add-ins iSpring suite 8, skor rata-rata yang diperoleh pada ahli materi adalah 82%, ahli media 82% dan ahli bahasa 88%. Kemungkinan media pembelajaran berdasarkan uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 22 siswa mendapatkan skor rata-rata 93%, sedangkan skor rata-rata guru sebagai pengguna adalah 95%.

Kesepuluh, dedikasi pengembangan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI). Media pembelajaran audio visual pada proses belajar mengajar digunakan oleh para pendidik untuk memaksimalkan penyampaian materi pelajaran yang diberikan untuk siswa. Setiap pendidik mengembangkan media pembelajaran tersebut, sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan. Misalnya penggunaan media pembelajaran audio visual slide show dan film pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual slide show dan film pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan eksperimen yang dilakukan dengan pretest dan post test. Desain penelitian yang digunakan adalah untreated control group desain with dependent pretest and post test samples. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran audio visual yang digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual slide show dan film, dan ada pengaruh media pembelajaran audio visual slide show dengan taraf signifikansi



($p < 0,000$ ($p < 0,01$) dan film dengan taraf signifikansi ($p < 0,000$ ($p < 0,01$) yang signifikan pada pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI).

Kesebelas, Erwan Sutarno dan Mukhidin, (2013) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran pengukuran berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil dan kemandirian belajar siswa di SMP kelas VII. Proses dilaksanakan melalui tahapan studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Instrumen yang digunakan pada tahap studi pendahuluan adalah studi pustaka dan survei lapangan, tahap pengembangan model dilakukan berupa penyusunan draf awal model, uji-coba terbatas, dan uji-coba diperluas, tahap validasi model berupa eksperimen pre-test treatment post-test dengan menggunakan matching pretest-posttest control group design.

Kedua belas, Galuh Kartikasari, (2016) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia” terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi. Kelas eksperimen, yaitu sebesar 63 (pre test) dan (post test), kelas kontrol sebesar 61,52 (pre test) dan 79,30 (post test). Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu 23,26 17,78 dari selisih pre test dan post test. Perhitungan signifikan pada penggunaan media pembelajaran terhadap hasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau



belajar.

Ketiga belas, Muhamad Abdul Rosid dengan judul “Engembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android Berdasarkan pengamatan awal tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PAI pokok bahasan zakat didapatkan bahwa: (1) bahan ajar yang banyak dengan waktu yang terbatas, sehingga pemahamanpun kurang maksimal; (2) belum ada media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mata pelajaran PAI; (3) mayoritas siswa mempunyai smartphone android tapi belum optimal penggunaannya untuk pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran zakat berupa aplikasi berbasis android yang valid dan praktis. Metode yang digunakan adalah metode R&D. Langkah-langkah yang digunakan adalah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produk akhir. Subyek uji coba adalah guru dan siswa siswi kelas X SMA Negeri 1 Karanggede. Uji coba dilaksanakan dua kali, yaitu a) uji coba kelompok kecil melibatkan 5 guru dan 10 siswa; b) uji coba kelompok besar melibatkan 15 guru dan 30 siswa. Proses validasi melibatkan 2 orang validator, ahli media dan ahli materi. Nilai kevalidan produk 4,86 dengan kriteria “sangat baik”; dan kepraktisan produk adalah 4,82 dengan kriteria “sangat baik”, maka produk ini merupakan hasil pengembangan yang valid dan praktis.

Keempat belas, Muhamad Adib dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Pelajaran Matematika

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Materi Kpk Dan Fpb, ujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, praktis dan efektif pada mata pelajaran Matematika dengan materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya MI yang tidak mempunyai media pembelajaran memadai. Metode pengembangan pada media pembelajaran ini menggunakan metode langka-langkah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dikembangkan oleh Sadiman yang terdiri dari 9 langkah yaitu; 1) Menganalisis kebutuhan, 2) Merumuskan tujuan, 3) Merumuskan butir - butir materi, 4) Menyusun pengukur keberhasilan, 5) Menulis naskah media, 6) Validasi ahli, 7) Uji coba, 8)Revisi, 9)Produk naskah akhir. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 masuk dalam kategori inovatif, praktis dan efektif. Media pembelajaran ini dinyatakan layak berdasarkan pada uji kelayakan menurut ahli media dengan persentase total sebesar 90,63% dan ahli materi valid dengan persentase 91,46%. Media pembelajaran ini efektif berdasarkan uji efektivitas dengan hasil uji kelompok kecil dengan persentase sebesar 90%, dan uji coba kelompok besar dengan persentase 90,23%. Sedangkan dalam penerapannya mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas menjadi 82,06. Sehingga media pembelajaran multiMultimedia Interaktif berbasis Adobe Flash CS 6 termasuk dalam kategori inovatif, Praktis , efektif dan layak untuk digunakan.

Kelima belas, Rumainur dengan judul “Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Islam” Kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, efektif dan menyenangkan merupakan salah satu bagian dari kompetensi profesionalisme pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar merupakan pilihan utama bagi seorang guru dalam membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal ini sesuai dengan teori Burner dan Edgar Dale yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif akan meningkatkan semangat belajar sehingga siswa merasa senang dan mudah memahami materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mudah dilakukan oleh guru namun dapat membuat suasana belajar lebih interaktif adalah media autoplay. Secara basic media autoplay merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, film, video, teks dan flash kedalam program yg dibuat. Penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran yang bersifat interaktif semacam itu akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan penggunaan media autoplay terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di MA Bilingual Batu karena kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan di sekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah menggunakan multimetode dan multimedia, hanya saja masih terbatas pada penggunaan medi microsoft power point sehingga masih terkesan kurang efektif. Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



penelitian dan pengembangan atau yang biasa di sebut dengan research and development. Sedangkan sampel menggunakan metode desain pengembangan Dick and lou carey. Sedangkan sampel yang di ambil oleh siswa kelas XI IPA, dengan menggunakan pola one group pretes and postes desain. Data yang digunakan adalah nilai ulangan harian sebelum dan setelah diberi perlakuan, kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia autoplay yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran SKI. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat 18.49% dari 69.96 menjadi 82.90.

Keenam belas, Ulfah Siti Zaenab dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash” Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan melihat minat siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia flash pada siswa kelas XI Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya. Adapun tujuannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis Macromedia flash, dan mengetahui minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran Materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis Macromedia flash. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pendekatan kuantitatif. Model pengembangannya Luther yaitu: Konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Penelitian ini telah menghasilkan pengembangan Media pembelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis Macromedia flash, dan telah diujicobakan melalui pembelajaran teknik animasi dua dimensi pada siswa XI Multimedia di SMKN 1 Masjid Raya. Produk media ini juga telah divalidasi oleh pakar ahli yaitu Basrul, MS, Andika Prajana, M. Kom dan Idawati, S. Pd. Media pembelajaran ini diberikan nama “Sukses Belajar Animasi Macromedia”,. Adapun minat belajar siswa dengan penggunaan media ini mendapat respon positif dari siswa yaitu 83,5% siswa menyatakan sangat setuju. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran bisa diterapkan dalam pembelajaran teknik animasi dua dimensi.

Ketujuh belas, Eko Wahyudi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa” Media pembelajaran PAI yaitu media yang dipakai untuk mengajarkan mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang efektif adalah media yang bisa digunakan oleh guru dan guru mampu untuk mengoperasikannya serta siswa-siswi mampu menerima apa yang disampaikan oleh guru melalui media yang dipakai. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperlukan kreatif dan inovasi dari guru. Salah satu kreatif dan inovasi pembelajaran pendidikan Agama Islam dilakukan dengan memakai handphone dalam hal ini yang beroperasi sistem android. Karena banyak pengguna handphone yang berbasis android untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memudahkan murid dalam mengoperasikannya. Kemudahan guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis android diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam hal ini sekolah yang menjadi percobaan adalah di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana spesifikasi media pembelajaran PAI berbasis android dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang? (2) Bagaimana penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android ? (3) Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa berbasis android ? Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif eksperimen yaitu terdapat kelompok ujicoba pertama, Kelompok Ujicoba kedua dengan kelompok pembanding yaitu kelompok kontrol yang berfungsi mengontrol ujicoba. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang kelas 10 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pembelajaran ketiga tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian. pembelajaran rata-rata sebelum (pre test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua berturut-turut 41.50, 43 dan 47. Dan rata-rata setelah (post test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua berturut-turut 68, 69, dan 86. Dari kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua, nilai t pada kelompok kontrol 24.218, nilai t pada kelompok ujicoba pertama 17.085, nilai t pada kelompok ujicoba kedua 22.132, semua H_0 di tolak karena nilai $t > t$ tabel, t tabel = 3,883 dan ketiga kelompok berhasil secara signifikan. Berdasarkan temuan di atas, dikemukakan saran-saran sebagai berikut : (1). Media yang dikembangkan



diperluas lagi bisa menjadi satu semester atau satu tahun supaya pengguna aplikasinya dirasakan lebih lama manfaatnya. (2). Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya untuk SMA tetapi juga di SD dan SMP.

Kedelapan belas, Anisa Nanindra Mahastrajaya dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang telah dimodifikasi menjadi sembilan langkah. Langkah yang ditempuh ialah sebagai berikut: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, dan 9) revisi produk akhir. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SDN Lempuyangwangi Yogyakarta, dengan tiga tahap pelaksanaan uji coba yaitu uji coba lapangan awal dengan 5 subjek, uji coba lapangan dengan 9 subjek, dan uji pelaksanaan lapangan dengan 14 subjek. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penilaian produk oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi bahwa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan “baik” (4,11) dan penilaian produk oleh ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman diperoleh hasil “sangat baik” (4,46). Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil “baik” (91%), pada hasil uji coba lapangan diperoleh hasil “layak” (97,2), dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil “layak” (98,9%). Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI dikatakan “layak” sebagai media pembelajaran bagi kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

Kesembilan belas, Ami Saputra dengan judul “Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii D Pada Mata Pelajaran Pai” Media merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar dan hasil belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Terlebih lagi penggunaan multimedia merupakan media yang menggabungkan audio, visual, gerak, animasi, warna secara bersamaan sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Tujuan dari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan multimedia. Penelitian dilaksanakan di kelas VII D SMP Negeri 1 Way Kruki Pesisir Barat. Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D SMP Negeri 1 Way Kruki Pesisir Barat yang berjumlah 24 orang peserta didik. Penelitian ini bersifat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini dianalisa secara kualitatif dengan menggunakan metode tes sebagai metode pokok, wawancara, dokumentasi dan observasi sebagai metode penunjang dalam penelitian. Metode tes digunakan penulis untuk melakukan pengamatan secara cermat tentang perkembangan hasil belajar pada proses kegiatan evaluasi atau latihan. Metode wawancara digunakan penulis untuk memberikan beberapa pertanyaan tentang hal-hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia dan dokumentasi yang digunakan untuk melengkapi data-data guna menunjang data yang diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI pada tiap siklusnya yaitu : (1) Pada siklus I, persentase hasil belajar peserta didik yang tuntas mencapai 58,3% sedangkan yang tidak tuntas sebesar 41,7 %. (2) Pada siklus II, persentase hasil belajar peserta didik yang tuntas mencapai 87,5% sedangkan yang tidak tuntas sebesar 12,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



VHD SMP Negeri 1 Way Krui Pesisir Barat. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para pendidik dan calon pendidik untuk meningkatkan keterampilan dalam mempergunakan media khususnya multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar sehingga tercipta kualitas pembelajaran yang ideal yang berstandar baik.

Keduapuluh, Dwi Astuti Dewi Purwitasari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Adobe Flash Professional Cs5 Pada Materi Perilaku Dendam Dan Munafik” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Adobe Flash Professional CS5 pada Materi Perilaku Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri. Skripsi. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2015. Latar belakang masalah penelitian ini adalah bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum memperlihatkan hasil yang memuaskan. Tidak sedikit peserta didik yang merasa jenuh dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mereka anggap penyampaian materi dilakukan secara monoton dan tidak mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka mengenai materi itu sendiri. Akibatnya, kristalisasi nilai dalam diri siswa kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model media pembelajaran interaktif yang sesuai diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik dan mengetahui media pembelajaran interaktif mampu memotivasi siswa untuk menghindari perilaku dendam dan munafik (kristalisasi nilai). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pengembangan atau disebut Research and Development (R&D). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan produk media hasil rekayasa, menguji tingkat validasi dan keandalan program. Selanjutnya data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Analisis data kristalisasi nilai dihitung dengan rumus uji “t” dengan menggunakan SPSS 16.0 dilanjutkan dengan penghitungan uji “r”. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa : (1) Model media pembelajaran interaktif yang sesuai diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII adalah media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar mandiri di sekolah ketika guru berhalangan hadir dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah untuk lebih memahami materi yang dipelajarinya secara lebih mendalam. Media pembelajaran interaktif yang peneliti buat memiliki persentase kelayakan 88% dengan interpretasi sangat layak. (2) Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan Adobe Flash Professional CS5 pada materi perilaku dendam dan munafik kelas VIII mampu memberi motivasi pada siswa di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri untuk menghindari perilaku dendam dan munafik (kristalisasi nilai). Hal ini dapat dibuktikan bahwa pada uji “t” diperoleh nilai t hitung < t tabel ($-3,182 < -2,31$) dan tingkat signifikansi p value $= 0,013$ dimana $0,013 < 0,05$. Data tersebut menunjukkan bahwa ada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hubungan antara media pembelajaran interaktif dengan kristalisasi nilai siswa. Setelah uji “t”, dilanjutkan dengan uji “r” dan diperoleh nilai $r = 0,747$ dimana $0,747 > 0,5$ dimana $r > 0,5$ dimana $0,747 > 0,5$ yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini memiliki efek yang substansif terhadap kristalisasi nilai siswa.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini memiliki perbedaan, yaitu dalam penelitian ini dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran SKI Berbasis Multimedia Di MTS Kecamatan Tambang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran ini adalah saintifik dalam pembelajaran SKI pada kelas VII MTs. Proses pembelajaran yang dilakukan dilengkapi dengan aktifitas siswa, mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, dan menyimpulkan . aktifitas mengamati dimaksudkan siswa dapat mengamati konten video setelah mendapat penjelasan dari guru.

Pendekatan saintifik yang melibatkan pengamatan yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis dan pengumpulan data. Implementasi kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep melalui tahapan mengamati, menanya mengolah dan yang lainnya.

2. Penelitian pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia ini termasuk jenis penelitian kualitatif, yaitu “suatu model penelitian humanistik, yang menempatkan manusia sebagai subyek utama dalam peristiwa sosial/ budaya, atau penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya, seperti tentang kehidupan, prilaku seseorang, peranan organisasi, pergerakan sosial dapat dihitung sebagaimana data sensus, namun analisisnya bersifat kualitatif.”¹ Penelitian kualitatif dilakukan dengan mengutamakan bahan-bahan yang sukar diukur dengan angka-angka atau dengan ukuran-ukuran

¹ Lexy J. Maloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 49.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

lainya yang bersifat eksak, walaupun bahan-bahan tersebut terdapat dengan nyata di dalam masyarakat.² Penelitian kualitatif berupaya menggambarkan data hasil penelitian dengan kata-kata atau kalimat yang dipisah-pisah menurut kategori dan dianalisis untuk memperoleh kesimpulan, sebelum dianalisis data yang dihasilkan dari penelitian akan dideskripsikan terlebih dahulu.³

Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami sesuatu di balik fenomena yang belum diketahui. Data berasal dari bermacam sumber biasanya dari wawancara dan pengamatan. Peneliti mengumpulkan data dan menyajikan sedemikian rupa sehingga para informannya dibiarkan berbicara, tujuannya adalah mendapatkan laporan apa adanya. Kemudian kondisi yang diuraikan harus relevan, khususnya dengan situasi yang ada. Jadi teori dapat dijadikan sebagai kendali (kontrol) atas perlakuan terhadap fenomena yang ada.⁴

Penelitian ini tidak bermaksud untuk menguji kebenaran, melainkan untuk melihat serta menyajikan data-data sesuai adanya yang relevan dengan permasalahan yang dikaji dengan panduan teori yang ada, selanjutnya dianalisis dan ditarik kesimpulan sehingga dimungkinkan akan melahirkan suatu teori baru dengan teknik analisis data yang telah ditentukan. Hal itu sebagaimana diungkapkan para ahli riset.

²U. Maman, dkk., *Metodologi Penelitian Agama ; Teori dan Praktek*, (Jakarta : PT. Rajawali Press, 2004), hal. 24-25.

³Soeharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002), hal. 243-244.

⁴Soeharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002), hal. 243-244.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, Riset kualitatif bersifat deskriptif, dalam arti hanya bersifat mendiskripsikan makna data atau fenomena yang dapat ditangkap oleh pelaku riset, dengan menunjukkan bukti-buktinya. Pemaknaan terhadap fenomena itu banyak tergantung pada kemampuan dan ketajaman pelaku riset dalam menganalisanya.⁵

Menurut Mohammad Ali dan Mohammad Asrori adalah, "Riset kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan riset yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami."⁶ Hal senada diungkapkan oleh Lexi J. Moloeng, "Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya."⁷

Lebih Lanjut Sugiyono mengatakan, Dalam kaitannya dengan penelitian maka fungsi teori yang pertama digunakan untuk memperjelas dan mempertajam ruang lingkup atau konstruk variable yang akan diteliti. Fungsi teori yang kedua (prediksi dan pemandu untuk menemukan fakta) adalah untuk merumuskan hipotesis dan menyusun instrument penelitian, karena pada dasarnya hipotesis itu merupakan pernyataan yang bersifat prediktif. Selanjutnya fungsi teori yang ketiga (control) digunakan mencandra dan membahas hasil penelitian, sehingga selanjutnya digunakan untuk memberikan saran dalam upaya pemecahan masalah.⁸

⁵ Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 123

⁶*Ibid.*, hal. 121

⁷Lexi J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (PT. RemajaRosdakarya, 2012), cet. 30, hal. 6

⁸*Ibid.*, hal88



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Menurut Sugiyono, Secara umum tujuan penelitian itu ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. *Penemuan*, berarti data yang diperoleh dari penelitian itu adalah data yang benar-benar baru yang sebelumnya belum diketahui. *Pembuktian*, berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu dan *pengembangan*, berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.⁹

Dari argumentasi para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian adalah, mencari dan menemukan jawaban dari setiap permasalahan dengan berbagai cara melalui data-data yang ada sehingga terungkap fakta, jawaban tersebut berkembang menjadi teori yang dapat bermanfaat dan menjadi prinsip-prinsip umum ilmu pengetahuan yang dapat berguna dalam kehidupan manusia.

B. Pengembangan Model

Pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia dilakukan berdasarkan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang secara skematik tahapan penelitian dari Borg and Gall¹⁰. dalam penjelasannya pengembangan ini dapat disederhanakan sesuai dengan kondisi yang ada dan tidak mengurangi esensi teori Borg and Gall itu sendiri. Langkah pengembangan tersebut seperti yang tergambar dibawah ini.

⁹Sugiyono, *Op.cit*, hal. 5

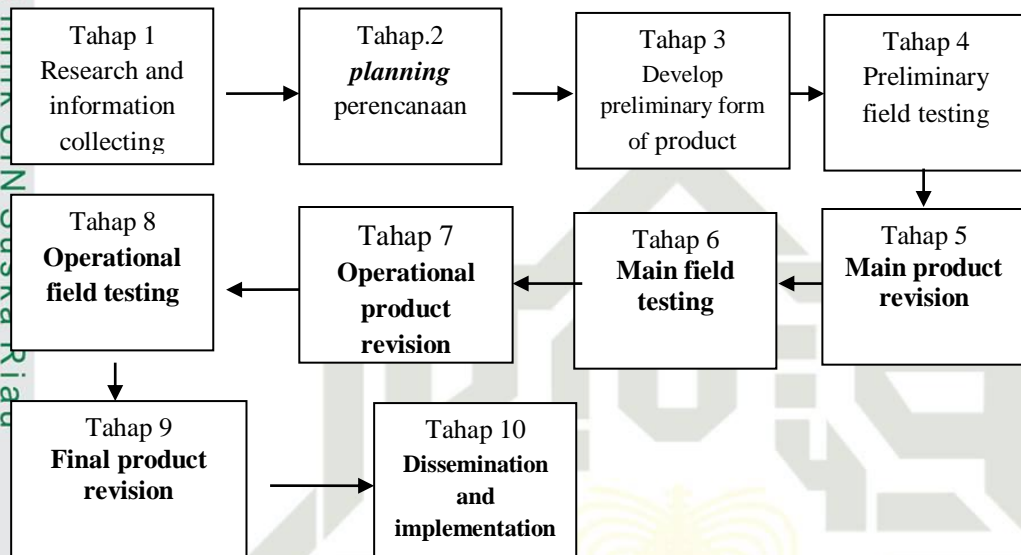
¹⁰ Borg, WR and Gall, MD, 1989, *Education Research: An Introduction*, (New York, First Edition, Longman). hal. 16

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar: 2
Langkah-langkah Pengembangan Model



(sumber Borg and Gall, 1983;175)

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia yang diadopsi dari Borg and Gall, serta dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap berikut:

1. Penelitian Awal Dan Pengumpulan Informasi (Research and information collecting)

Langkah pertama dalam pengembangan pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia ini adalah dengan cara mengumpulkan informasi dan menganalisa penerapan pengembangan model pembelajaran SKI

berbasis multimedia selama ini. Apakah sudah maksimal atau belum terutama yang telah diterapkan Di MTs Kampar Desain Dan Pengembangan Model.

Setelah dianalisa penerapan Di MTs Kecamatan Tambang, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan model dengan membuat dan menyiapkan model awal pengembangan . setelah itu menerima masukan dari semua pihak oleh praktis maupun ahli. Berdasarkan masukan dari validator tersebut produk yang dibuat selanjutnya dibuat disain awal..

2. Perencanaan (planning)

Setelah mendapatkan informasi awal dari guru, murid, praktisi berupa masukan dan kebutuhan pembelajaran, maka didisain untul merencanakan produk awal berupa pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia.

3. Pengembangan bentuk awal Produk (Develop preliminary form of product)

Setelah dilakukan disain produk awal pengembangan produk yang dihasilkan berupa model pembelajaran SKI berbasis multimedia di MTs, termasuk dalam langkah ini persiapan komponen pendukung yang diperlukan, materi serta perangkat lainnya..

4. Uji coba awal produk (preliminary field testing)

Setelah Draf pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia direvisi, maka selanjutnya dilakukan kembali uji coba lebih luas pada 2 Madrasah Tsanawiyah, yang ada di Kecamatan Kampar dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

melibatkan terhadap seluruh siswa, guru, karyawan dan kepala sekolah Madrasah.

5. Revisi Produk (main product revision)

Setelah dilakukan uji coba produk, maka kemudian dilakukan kembali revisi terhadap Draf pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia, terkait dengan kelemahan-kelemahan saat uji coba dengan meminta saran dan masukan dari ahli termasuk Promotor dan Co. Promotor.

6. Uji Coba pemakaian produk (main field testing)

Setelah Draf pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia dilakukan revisi produk, maka selanjutnya dilakukan uji coba tahap berikutnya, dalam rangka memaksimalkan Penerapan pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di Madrasah Tsanawiyah

7. Revisi Produk operational (operational product revision)

Setelah uji coba pemakaian produk ini, selanjutnya pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia, maka diperoleh hasil dan respon yang positif dari pihak Madrasah dalam hal ini melibatkan kepala Madrasah, guru, dan karyawan. Selanjutnya Draf pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia ini disempurnakan dalam bentuk model akhir, setelah menerima masukan dari tim ahli dan praktisi.

8. Uji coba lapangan operasional (Operational field testing)

langkah ini mengadakan uji coba lapangan terhadap produk yang dihasilkan setelah melakukan beberapa kali perbaikan, selanjutnya dilakukan validasi terhadap pengembangan model pembelajaran SKI



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifur Kasim Riau

berbasis multimedia, terkait dengan kekurangan yang ditemukan terhadap disain yang dibuat

9. Revisi produk akhir (Final product revision)

Langkah ini merupakan langkah akhir dari pengembangan model. Setelah beberapa kali melakukan ujicoba, serta revisi produk peneliti menghimpun masukan dari ahli dan praktisi, selanjutnya membuat disain akhir yang sudah sempurna dan bias digunakan dengan sempurna

10. Disseminasi dan Sosialisai

Model yang telah dikembangkan selanjutnya akan disosialisasikan melalui penerbitan buku, sehingga dapat dimanfaatkan oleh pihak Madrasah Tsanawiyah baik Negeri maupun Swasta di Kecamatan Tambang pada khususnya dan Kabupaten Kampar pada umumnya.

D. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini melibatkan pertama pihak Madrasah Tsanawiyah yang terdiri dari kepala Madrasah, Wakil Kepala Bidang Kurikulum, Guru, dan Karyawan. Dari pihak Exspet melibatkan para ahli pendidikan. Selanjutnya informan juga melibatkan praktisi pendidikan. Hasil saran dan masukan dari praktisi pendidikan selanjutnya di konsultasikan dengan Promotor dan Co. Promotor.

11. Sumber Data Penelitian

Data yang akan dikumpulkan dan diperoleh dalam penelitian ini dapat dikelompokkan kepada:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Data Primer

Data¹¹primer¹²merupakan data pokok, sebagaimana lazimnya penelitian kepustakaan maka data utamanya berupa tulisan, kata-kata, pendapat, pesan atau argumentasi dan ketentuan yang berasal dari orang/sumber utama atau pertama yang terkait dengan objek permasalahan yang dikaji.

Data Primer adalah data utama yang diperoleh dari proses penelitian ini, antara lain bersumber dari data pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia yang diterapkan selama ini di Madrasah, data hasil uji coba terhadap pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia dan data sekaligus informasi yang diperoleh dari informan penelitian baik kepala Madrasah, wakil kepala dan guru.

2. Data Sekunder

Data Sekunder¹³ yaitu data penunjang untuk melengkapi data primer pada penelitian ini. Data Sekunder pada penelitian ini diperoleh oleh dari literatur-

¹¹Data, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti, keterangan yang benar dan nyata; keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau kesimpulan), dikutip dari, Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: PT. Gramedia, 2008), cet. 14, hal. 296-297

¹²Data prime merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Data primer secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan riset atau penelitian. Data primer dapat berupa pendapat subjek riset (orang) baik secara individu maupun kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian, atau kegiatan, dan hasil pengujian. Manfaat utama dari data primer adalah bahwa unsur-unsur kebohongan tertutup terhadap sumber fenomena. Oleh karena itu, data primer lebih mencerminkan kebenaran yang dilihat. Bagaimana pun, untuk memperoleh data primer akan menghabiskan dana yang relative lebih banyak dan menyita waktu yang relative lebih lama. [Online], <http://accounting-media.blogspot.com/2014/06/data-primer-dan-data-sekunder.html>, [Akses], 18 November 2020]

¹³ Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder pada umumnya berupa bukti, catatan, atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip, baik yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Manfaat dari data sekunder adalah lebih meminimalkan biaya dan waktu,

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

literatur yang terkait dengan Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah.

2. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui berbagai teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimasukan untuk mendapatkan data lapangan berupa dokumen tentang draf pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia yang diterapkan di Madrasah Tsanawiyah selama ini untuk menguatkan data-data dalam penelitian ini.

2. Uji Coba (Experimen)

Data dalam penelitian ini juga diperoleh dari uji coba lapangan terkait dengan penerapan pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di Madrasah Tsanawiyah. Uji lapangan tersebut dilakukan sebanyak 3 tahap di Madrasah Tsanawiyah.

3. Wawancara

Untuk melengkapi data dokumentasi dan uji lapangan, maka dilakukan teknik wawancara dengan informan antara lain kepala Madrasah, wakil kepala, dan guru di Madrasah Tsanawiyah.

4. Expert Review

menyebutkan permasalahan-permasalahan, menciptakan tolak ukur untuk mengevaluasi data primer, dan memenuhi kesenjangan-kesenjangan informasi. Jika informasi telah ada, pengeluaran uang dan pengorbanan waktu dapat dihindari dengan menggunakan data sekunder. Manfaat lain dari data sekunder adalah bahwa seorang peneliti mampu memperoleh informasi lain selain informasi utama. [Online]. Tersedia di, <http://accounting-media.blogspot.com/2014/06/data-primer-dan-data-sekunder.html>, [akses, 1 Juni 2020]



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk menyempurnakan data lapangan berupa draf pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di Madrasah Tsanawiyah tersebut, maka dilakukan expert review (revisi dan penyempurnaan oleh para ahli pendidikan, tim praktisi pendidikan serta dikonsultasikan Promotor dan Co. Promotor.

13. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data setelah melakukan penelitian. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dokumentasi, eksperimen, dan wawancara.¹⁴

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan analisis yang mampu mendukung tercapainya tujuan dan kegiatan penelitian dan pengembangan. Teknik analisis data penelitian yang digunakan yaitu:

1. Uji Validasi Ahli

Uji validasi ahli ini dilakukan oleh para ahli pendidikan dan praktisi pendidikan untuk mengetahui apakah pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia ini sudah layak digunakan.

¹⁴ Sutrisno Hadi, *Metodologi Resesearch*, (Yogyakarta: Andi Off Set, 2004), hal. 47



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Uji Instrumen Uji Coba (Eksperimen)

Uji instrumen ini dilakukan melalui penerapan terhadap draf penilaian hasil belajar pendidikan agama Islam yang sudah direview/revisi dan disempurnakan oleh tim ahli pendidikan dalam beberapa tahap dalam rangka memaksimalkan penerapan program pengembangan model pembelajaran SKI berbasis multimedia di Madrasah.

Pada tahap ini data yang telah diperoleh, setelah dipelajari akan diklasifikasikan sesuai dengan permasalahan yang ada, kemudian dianalisis secara cermat di samping menggunakan teknik: (1) Deduktif, yaitu menganalisis data yang berisi ide-ide atau keterangan-keterangan yang bersifat umum, kemudian ditarik menjadi suatu kesimpulan yang khusus, (2) Induktif, yaitu menganalisis data yang berisi ide-ide atau keterangan-keterangan yang bersifat khusus, kemudian ditarik menjadi suatu kesimpulan yang umum, dan (3) Komperatif, yaitu: membandingkan ide, pemikiran dan pendapat yang satu dengan yang lain tentang hal yang sama, baik yang memiliki nuansa pemikiran yang hampir sama atau bahkan yang sangat bertentangan.³

Data yang telah terkumpul dianalisis setiap waktu secara induktif, deduktif dan komperatif selama penelitian berlangsung dengan mengolah bahan empirik, supaya dapat disederhanakan ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca, dipahami dan diinterpretasikan. Data diinterpretasikan untuk memperoleh makna dan implikasi hubungan yang ada. Analisis induktif dimulai dengan terlebih dahulu merumuskan sejumlah permasalahan ke dalam

³Anton Bakker dan Achmad Charis Zubar, *Metodologi Penelitian Filsafat*, (Yogyakarta : Kanisius, 2002), hal. 71.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

beberapa pertanyaan yang dijadikan tujuan penelitian. Beberapa pertanyaan yang menjadi permasalahan utama telah dikemukakan dalam perumusan masalah, akan tetapi pertanyaan-pertanyaan yang lain dapat digali melalui wawancara, atau observasi di lokasi penelitian sehingga dapat mengumpulkan ungkapan kognitif, emosional atau intuisi dari para pelaku yang terlibat. Data ini dirangkum secara deskriptif untuk membantu menemukan konsep-konsep keaslian yang diungkapkan oleh subjek penelitian sendiri sesuai dengan kenyataannya. Dengan cara ini tetap akan dapat menyajikan realitas sesuai dengan kenyataan yang ada (*emik*) sebagaimana yang diharapkan dalam penelitian kualitatif.¹⁵

Dalam melakukan analisis, diterapkan cara pentahapan, yaitu mereduksi data, memaparkan data empirik, menarik kesimpulan dan memverifikasikan. Mereduksi data dimaksudkan sebagai penyederhanaan, pengabstrakkan dan mentransformasikan data yang masih kasar dari beberapa catatan lapangan. Dengan tahap ini dimaksudkan dapat mengklasifikasikan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu hingga dapat mengorganisir data yang sangat diperlukan. Pemaparan maksudnya menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk bahan yang diorganisir melalui ringkasan terstruktur, diagram, bagan maupun sinopsis dan beberapa teks. Cara ini dapat membantu menyusun analisis yang dikehendaki, serta diarahkan kepada upaya

¹⁵Michael Quin Patton, *Qualitative Evolution and Reasearch Methode*, (Newbury Park : Sage Publication, 2000), hal. 390.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

merumuskan temuan konsep. Tahap penarikan kesimpulan serta verifikasi, dimaksudkan membuat penafsiran makna dari data, kemudian memverifikasinya. Hasil verifikasi ini selanjutnya perlu diperiksa ulang dengan melihat kembali ke lokasi penelitian dan didiskusikan kembali.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif dengan metode reduksi data, penyajian data (*Data Display*), verifikasi (*Conclusion Drawing*). Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan metode triangulasi, yaitu triangulasi metode dan sumber.

Lembar Validasi pembelajaran SKI

A. Pengantar

Lembaran angket ini disampaikan kepada Bapak/ibu, dimaksudkan untuk mendapatkan tentang Validitas pembelajaran yang peneliti buat. Data hasil angket ini peneliti gunakan untuk data penelitian Disertasi di Program Doktorat Pendidikan Agama Islam Pasca Sarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang berjudul “ Pengembangan Pembelajar SKI Berbasis Multi media bagi siswa MTs Kabupaten Kampar”.

Peneliti sangat mengharapkan bantuan Bapak ibu berupa pendapat serta masukannya dalam bentuk angket yang sesuai dengan sebenarnya. Atas Bantuan Bapak/ibu, mengucapkan Alhamdulillah dan terima kasih.

B. Petunjuk pengisian

Pilihlah alternative jawaban yang paling benar sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu pada angket yang terlampir dengan cara memberi tanda () pada kolom yang tersedia. Alternative yang dapat dipilih sebagai berikut:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = sangat baik



LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MODEL

Mata pelajaran : SKI

Materi Pokok :

Kelas/Semester : VIII

Hari/Tanggal :

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	PENDEKATAN				
	1 Pendekatan yang digunakan sistematis				
	2. Pendekatan yang digunakan jelas sesuai dengan kemampuan siswa				
	3. kesuaian dengan kaidah yang baik dan dapat memotivasi siswa				
	4. Pendekatan yang digun sesuai dengan materi yang terdapat pada disain pembelajaran				
2	METODE				
	5. Metode yang digunakan sesuai dengan materi Pembelajaran				
	6. Metode sesuai digunakan sesuai dengan kemampuan siswa				
	7. Kesesuaian dengan Kaidah yang baik dan dapat memotivasi siswa				
3	STRATEGI				
	14. Strategi jelas dan sistematis				
	15. Strategi sesuai dengan metode yang diterapkan				
	16. Strategidapat memberi motivasi dan daya tarik				
	17. Penyajian bahan ajar dilengkapi dengan media, video. Audio				
	18. Strategi sejalan dengan materi yang disampaikan				
4.	MULTI MEDIA				
	19. Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan materi				
	20. Suara jelas dan dapat didengar sempurna				
	21. alur cerita sesuai denga materi dan tujuan pembelajaran				
	22. pemeran disesuaikan dengan tokoh yang ada				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR VALIDASI BAHAN AJAR OLEH PRAKTISI

Mata pelajaran : SKI

Materi Pokok :

Kelas/Semester : VIII

Hari/Tanggal :

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	PENDEKATAN				
	1 Pendekatan yang digunakan sistematis				
	2. Pendekatan yang digunakan jelas sesuai dengan kemampuan siswa				
	3. kesuaian dengan kaidah yang baik dan dapat memotivasi siswa				
	4. Pendekatan yang digun sesuai dengan materi yang terdapat pada disain pembelajaran				
2	METODE				
	5. Metode yang digunakan sesuai dengan materi Pembelajaran				
	6. Metode sesuai digunakan sesuai dengan kemampuan siswa				
	7. Kesesuaian dengan Kaidah yang baik dan dapat memotivasi siswa				
3	STRATEGI				
	9. Strategi jelas dan sistematis				
	10. Strategi sesuai dengan metode yang diterapkan				
	11. Strategidapat memberi motivasi dan daya tarik				
	12, Penyajian bahan ajar dilengkapi dengan media, video. Audio				
	13. Strategi sejalan dengan materi yang disampaikan				
4.	MULTI MEDIA				
	14. Video yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan materi				
	15. Suara jelas dan dapat didengar sempurna				
	16. alur cerita sesuai denga materi dan tujuan pembelajaran				
	17. pemeran disesuaikan dengan tokoh yang ada				

Saran :

validator

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR VALIDASI BAHAN AJAR OLEH VALIDATOR AHLI

Mata pelajaran : SKI

Materi Pokok :

Kelas/Semester : VIII

Hari/Tanggal :

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	PENDEKATAN				
	1 Pendekatan yang digunakan sistematis				
	2. Pendekatan yang digunakan jelas sesuai dengan kemampuan siswa				
	5. kesesuaian dengan kaidah yang baik dan dapat memotivasi siswa				
	4. Pendekatan yang digunakan sesuai dengan materi yang terdapat pada disain pembelajaran				
2	METODE				
	5. Metode yang digunakan sesuai dengan materi Pembelajaran				
	6. Metode sesuai digunakan sesuai dengan kemampuan siswa				
	7. Kesesuaian dengan Kaidah yang baik dan dapat memotivasi siswa				
3	STRATEGI				
	20. Strategi jelas dan sistematis				
	21. Strategi sesuai dengan metode yang diterapkan				
	22. Strategidapat memberi motivasi dan daya tarik				
	23. Penyajian bahan ajar dilengkapi dengan media, video. Audio				
	24. Strategi sejalan dengan materi yang disampaikan				
4.	MULTI MEDIA				
	25. Gambar yang ditampilkan jelas dan sesuai dengan materi				
	26. Suara jelas dan dapat didengar sempurna				
	27. alur cerita sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran				
	28. pemeran disesuaikan dengan tokoh yang ada				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

REKAP VALIDASI PEMBELAJARAN MULITI MEDIA
 OLEH VALIDATOR AHLI DAN VALIDATOR PRAKTISI

NO	Aspek yang dinilai	Rata-rata validator ahli	kategori	Rata rata validator praktisi	Kategori	Rata-rata
1	Tampilan/videp		Sangat valid		Sangat valid	
2	Materi		Sangat valid		Sangat valid	
3	Metode		Sangat valid		Sangat valid	
4	Strategi		Sangat valid		Sangat valid	
			Jumlah			
			Rata-rata			

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEDOMAN PENILAIAN**Mengajukan pertanyaan**

1. Jika tidak mampu bertanya
2. Jika mampu bertanya tetapi tidak terkait materi pelajaran
3. Jika mampu bertanya terkait dengan materi pelajaran tapi kurang jelas
4. Jika mampu bertanya dan terkait dengan materi pelajaran dengan baik

Menjawab pertanyaan

1. Jika tidak mampu menjawab
2. Jika mampu menjawab tetapi tidak terkait materi pelajaran
3. Jika mampu menjawab terkait dengan materi pelajaran tapi kurang jelas
4. Jika mampu menjawab dan terkait dengan materi pelajaran dengan baik

Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

1. Jika tidak mampu mempresentasikan hasil diskusi
2. Jika mampu mempresentasikan diskusi tapi tidak sesuai dengan waktu
3. Jika mampu mempresentasikan sesuai dengan waktu tapi tidak jelas
4. Jika mampu mempresentasikan sesuai dengan waktu dan tegas

Menanggapi hasil diskusi

1. Tidak mampu menanggapi hasil diskusi
2. Jika mampu menanggapi hasil diskusi tapi salah
3. Jika mampu menanggapi hasil diskusi tapi kurang jelas/ragu ragu
4. Jika mampu menanggapi hasil diskusi dengan baik

Bekerja sama dengan kelompok

1. Tidak mampu bekerjasama dalam kelompok
2. Jika mampu dalam kelompok setelah ditegur guru
3. Jika mampu bekerjasama tanpa ditegur guru
4. Jika mampu bekerjasama dan mampu diskusi dengan kelompok

Menyimpulkan pelajaran

1. Tidak mampu menyimpulkan pelajaran
2. Jika mampu menyimpulkan pelajaran tapi nyontek teman
3. Jika mampu menyimpulkan pelajaran tapi kurang jelas maksudnya
4. Jika mampu menyimpulkan pelajaran dengan singkat dan jelas

.....2021

Observer

.....



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS SISWA

Kelas/semester :

Hari :

Materi Pelajaran :

tanggal :

Petunjuk

1. Lembar observasi ini digunakan selama siswa dalam proses belajar mengajar
2. Skor berkisar antara 1 - 4
3. Isilah lembar ini untuk memberi skor aktifitas siswa mengacu kepada pedoman penilaian

No	Nama siswa	Aspek pengamatan						jumlah	Ket
		1	2	3	4	5	6		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

.....2021

Observer

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

.....

I. Analisis Data Hasil Validasi Pembelajaran Pembelajaran

Dari validasi perangkat pembelajaran/model pembelajaran yang diperoleh dari validator ahli dan praktisi, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk table yang menggunakan Skala Likert, selanjutnya dicari rerata nilai dengan rumus sebagai berikut :

$$R = \frac{\sum n = V_{ij}}{nm}$$

Keterangan :

- R = rerata hasil penilaian para ahli dan praktisi
 V_{ij} = Skor hasil penilaian para ahli
 n = banyaknya para ahli
 m = banyaknya Kriteria

Rerata yang didapatkan selanjutnya dikonversikan dengan kriteria yang ditetapkan . cara mendapatkan kriteria tersebut dengan menggunakan langkah sebagai berikut :

Rentang skor mulai dari 1 -4

Kriteria dibagi menjadi 4 yaitu, sangat valid, Valid, kurang valid, dan tidak valid,

Rentangan skor dibagi menjadi 4 kelas interval

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan

Rentang	Kategori
1,00 – 1,99	Tidak valid
2,00 – 2,99	Kurang valid
3,000 – 3,49	Valid
3,50 – 4, 00	Sangat valid

1. Analisis Efektifitas Perangkat /model pembelajaran

Hasil belajar siswa terdiri dari aspek, pengetahuan, sikap dan keterampilan. Adapun analisis aspek tersebut ialah dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan permendikbud no. 81 tahun 2013, nilai kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap diperoleh siswa dikonversikan seperti table dibawah ini.

Tabel konversi Nilai

prediket	Pengetahuan dan keterampilan	
	Nilai (%)	Konversi
A	96-100	13,83 < x < 4,00
A-	88-95	3,50 < x < 3,83
B+	80-87	3,17 < x < 3,50
B	71-79	2,83 < x < 3,17

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

B-	64-70	$2,50 < x < 2,83$
C+	56-63	$2,17 < x < 2,50$
C	46-54	$1,83 < x < 2,17$
C-	38-45	$1,50 < x < 1,83$
D+	30-37	$1,17 < x < 1,50$
D	≤ 29	$1,00 < X < 1,17$

Konversi nilai Kompetensi sikap

prediket	Pengetahuan dan keterampilan	
	Nilai (%)	Konversi
SANGAT BAIK (A)	96-100	$3,50 < x < 4,00$
BAIK (B)	88-95	$2,50 < x < 3,50$
CUKUP ©	39-64	$1,50 < x < 2,50$
KURANG (K)	≤ 39	$1,00 < x < 1,50$

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kesimpulan

1. Prosedur pengembangan model pembelajaran multimedia di MTs kabupaten Kampar pada mata pelajaran SKI yang diadaptasi dari tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan oleh Borg & Gall dengan pembatasan tahapan yaitu, 1 penelitian awal dan pengumpulan informasi, sudah terdapat pembelajaran dalam bentuk media linear atau satu arah. . 2. Kemudian Tahap ini mengadakan disain pembelajaran dalam bentuk pembelajaran multimedia interaktif 3. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap video pengembangan multimedia yang dilakukan, sesuai dengan masukan dari praktisi dan ahli agar 5. Melakukan ujicoba tahap awal pada sekolah MTs 4. Mengadakan Revisi terhadap video pembelajaran 5. Mengadakan uji coba kembali terhadap beberapa MTs. 6. Tahap ini mengadakan revisi sesuai dengan masukan para ahli dan praktisi sesuai bahwa harus menambah teks, gambar, animasi serta memperjelas suara agar dapat dimengerti. Ke 7 . melakukan uji coba tahap akhir ke 4 MTS . selanjutnya mengadakan diseminasi pembelajaran Ski berbasis Multimedia dalam bentuk video interaktif .
2. Tingkat kevalidan pengembangan pengembangan model pembelajaran multimedia di MTs kabupaten Kampar pada mata pelajaran SKI. Sebelum pengembangan, yang digunakan selama ini model pembelajaran multimedia linier dinyatakan belum maksimal, kemudian dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif, secara keseluruhan model pembelajaran SKI berbasis multi media bagi siswa kls VIII berada

BAB V PENUTUP

pada kategori yang sangat valid dengan rerata keseluruhan 3, 55. Nilai validitas tertinggi terletak pada tampilan dengan nilai pada kategori kebahasaan sebesar 3, 56. Namun demikian terdapat nilai terendah pada aspek penyajian sebesar, 3, 51. Hal ini bisa dimaklumi karena peneliti masih banyak kelemahan dalam membuat kriteria video yang bagus. Dari kevalidan itu dapat di lihat dilaksanakan guru dan siswa ada 6 langkah: 1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. 2. Pendidikan akan dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. 3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. 4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. 5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. 6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Hal tersebut pengembangan pengembangan model pembelajaran multimedia di MTs kabupaten Kampar pada mata pelajaran SKI dinyatakan valid dan ideal sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh Kementerian Agama Islam yang didalamnya terdapat model pembelajaran saintifik.

3. Efektifitas pengembangan model pembelajaran multimedia di MTs kabupaten Kampar pada mata pelajaran SKI penulis lakukan melalui proses penelitian dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengembangan (*Research and Development*). Dengan menggunakan multi media jika dihitung secara statistik diperoleh hasil t_{hitung} adalah 6,171 dan nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Karena hasil yang diperoleh dari perhitungan lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$, dimana $1,99 < 6,171 < 2,64$, maka H_a dapat diterima. Dengan kata lain, ada perbedaan peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Prosedur analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil t -hitung dengan hasil t -tabel dengan kondisi sebagai berikut :Jika hasilnya adalah t -hitung $<$ t -tabel maka H_0 dapat diterima dan H_a dapat ditolak. Jika hasilnya adalah t -hitung $>$ t -tabel maka H_0 di tolak dan H_a dapat diterima. Hasil t - hitung = 6,171 menyatakan bahwa t -hitung lebih besar dari t -tabel pada taraf kepercayaan 5% atau 1% dengan 82. Untuk tabel, tidak ada $df = 82$, yang digunakan adalah yang mendekati yaitu $df = 80$. Oleh karena itu, t -tabel diambil pada taraf kepercayaan 5% dan 1% dengan perbedaan 1,99 & 2,64. Dengan demikian, t -hitung $>$ t -tabel. **Jadi H_0 di tolak dan H_a dapat diterima.** Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan system konvensional bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan model media interaktif . Perbedaan rata-rata antara pembelajaran dengan model media interaktif 15.845.48 menunjukkan bahan ajar yang digunakan lebih baik dari bahan ajar sebelumnya. Hal itu juga berarti bahan ajar yang digunakan dapat dikatakan **efektif.**

2. Saran



Kepada Kepala Madrasah yang berada di MTs Kecamatan Tambang, kabupaten Kampar hendaknya memberikan pelatihan kepada guru SKI dalam melaksanakan model pembelajaran multimedia interaktif agar pembelajaran tercapai sesuai indikator pencapaian, terlaksana dengan baik dan tujuan yang hendak dicapai dapat diraih dengan efektif dan efisien.

1. Kepada guru SKI yang mengajar di MTs Kecamatan Tambang hendaknya memahami dan meaplikasikan model pembelajaran multimedia interaktif yang sesuai dengan arahan kurikulum yang telah ditetapkan oleh Kementerian Agama Islam.
2. Kepada Kepala Sekolah/Madrasah, memberikan waktu yang luas, kepada guru dalam menambah pengetahuan mereka dalam bidang tehnik media (computer) sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam mengelola model pembelajaran yang lebih inovatif.
3. Kepada Pihak sekolah harus dapat memilih guru yang ahli dibidang pelajaran yang akan mereka berikan serta menyediakan sarana pendidikan yang lengkap untuk menerapkan pembelajaran yang menggunakan multimedia sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini.
4. Kepada siswa Madrasah, memfokuskan pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, mendengar, melihat dan memahami.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abd. Rachman Shaleh, *Didaktik Pendidikan Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1996)
- Abuddin Nata, *Manajemen Pendidikan Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012)
- Abdullah Munir, *Menjadi Kepala Sekolah Efektif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010)
- Ahmad Munjin Nasih, dan Lilik Nur Kholida, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009)
- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013,
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011,
- Abd Rahmad Hamid dan Muhammad Saleh Madjid, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Ombak, 2014)
- Abdul Rachman Shaleh, *Madrasah dan Pendidikan Anak Bangsa*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), Cet. Ke-1, Ed. 1,
- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*(Cet. VI; Bandung, 2009)
- A.M.Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1988),
- A.Suhaenah Suparno, *Membangun Kompetensi Belajar*(Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2001).
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning : Teori & Aplikasi Paikem*,(Pustaka Pelajar: 2010
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*(Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 29-30.
- Ahan Walker, *Joomla! 1.5 Multimedia*, (Birmingham:Packt Publishing Ltd, 2010 (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 29-30
- Anton Bakker dan Achmad Charis Zubar, *Metodologi Penelitian Filsafat*, (Yogyakarta : Kanisius, 2002)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.6, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005
- Ardesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012
- Bogg, WR and Gall, MD, 1989, *Education Research: An Introduction*, (New York, First Edition, Longman).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Balagurusamiy E., *Fundamentals of Computers*, (New Delhi: Tata McGraw Hill, 2009)
- Cecep Kusnandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013)
- Criswell, E. L., *The design of komputer-based instruction*, (New York: Macmillan Publishing Company, 1989)
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013)
- Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011)
- Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*, (Surabaya: Amelia, 2005),
- Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Dina Indriani, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2011
- Depdiknas, *Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Berbasis Sekolah*, (Jakarta: Depdikbud, 2004)
- Departemen Agama, *Standar Kompetensi* (Jakarta: 2004)
- Depdiknas, *Standar Kompetensi Dasar Guru*, (Jakarta: Ditjen Dikti, 2001)
- Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Jakarta: Publisher, 2009
- David H. Jonassen, *Hypertext – Hypermedia*, (New Jersey: Englewood Cliffs, 1989)
- Dina Indriani, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2011
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2014
- E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005)
- Gustafson, *Intructional Design Model*, Dalam Tjeerd Piomp & Donald P Ely (eds). *Intructional Encyclopedia of Education Teknologi* (Second
- Gede Tuning Somara P, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* volume 1, no 2 Juli 2013



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- © Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
 Site Islamic University of Sultan Saifur Kasim Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Hana, Chabib dkk. *Metodelogi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999)
- Helmiati, Hj, *Model Pembelajaran*, Aswaja Pressindo, Jokjakarta, 2012
- Hermawan Julius, *Analisis Desain & Pemrograman Berorientasi Oyek dengan UML dan Visual Basic.NET*, (Yogyakarta: Andi, 2003)
- Hamdani Ihsan-Fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 1998),
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT. Rieneka Cipta, 2000).
- Iwan Binanto, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta:ANDI, 2010)
- Ida Bagus Putu Aryana, *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovativ pada Pelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SMA, IKIP Negeri Singaraja*, 2006.
- Isti'annah Abubakar, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan
- Isjoni, *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013)
- Lexy J. Maloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007),
- Lexi J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (PT. RemajaRosdakarya, 2012), cet. 30
- Johann Fouche “*Instructional Design for Interactive Multimedia: A Guide*” .
- Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014),
- Ketpichainarong, W., Panijpan, B., and Ruenwongso, P. 2010. *Enhached Leraning of Biotechnology Students by an Inquiry-based Cellulase Laboratory*, International Journal of Environmental and Science Education 5
- Manir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- M. Musfiqon. Nurdyansyah. N. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. (Sidoarjo : nizamia learning center. 2015),
- Manir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Manir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis TIK*, Bandung: Alfabeta , 2009
- M. Haviz, *Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*, Ta'dib, Volume 16, No. 1 (Juni 2013),
- Molenda, Micheal, *In Search of the Elusive ADDIE Model*. (Indiana University: 2003).
- Mashudi, Asrop Safi'i dan Agus Purwowidodo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*(Kajian Teori dan Praktis), (Tulungagung : STAIN Tulungagung Press, 2013),
- Mansur. *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*. (Yogyakarta: Global Pustaka Utama. 2004).
- Mochtar Buchori, *Posisi dan Fungsi Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Perguruan Tinggi Umum*, Makalah Pada Seminar Nasional di IKIP Malang, 24 Februari 1992
- Muhamad Afandi,Dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. (Semarang: Sultan Agung Press, 2013
- Munir, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*, (Bandung : alfabeta, 2012)
- Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013),
- M. Savage & Karla E. Vogel, *An Introduction to Digital Multimedia*,(Burlington: Jones & Bartlett Publishers, 2013)
- Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*(Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011
- M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007
- Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014),
- Michael Quin Patton, *Qualitative Evolution and Reasearch Methode*, (Newbury Park : Sage Publication, 2000
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis TIK*, Bandung: Alfabeta , 2009
- Mahibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.
- M. Musfiqon dan Nurdyansyah. N. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*,(Sidoarjo: Learning Center, 2015)
- Nurdyansyah. N. dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*,(Sidoarjo: Learning Center, 2016)
- Nurdyansyah.N. dan Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi Pembelajaran*,(Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2010
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2009
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011
- Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo. *Manajemen sekolah berbasis ICT*. (Sidoarjo : nizamia learning center. 2015),
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo.
- Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013)
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum
- Penulisan Lesson Plan Terintegrasi ICT, Pustekom; 2007.
- Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah,
- Rochmat. 2011. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. FMIPA Universitas Negeri Semarang,
- Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013),
- Ridwan Abdullah, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014),
- Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Cet. Ke-1,
- Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012,
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta, 2012,
- Rudji Susilana, *Cepi Riyana, Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2009,
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusia*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1993)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Saifman, Arief S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012)
- Sadiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- S. K. Kochhar, *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*, (Jakarta: Grasindo, 2008),
- Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002),
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Seels Dan Richey. *Intructional Design Model*, Dalam Tjeerd Piomp & Donald P Ely (eds). *Intructional Encyclopedia of Education Teknology* (Second Edition), Cambridge University Press. 1996.
- Standar Kompetensi Lulusan (SkL), Standar Kompetensi (Sk) Dan Kompetensi Dasar (Kd) Madrasah Aliyah , Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*(Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2014
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*(Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011
- Soeharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002),
- Suhirman, “*pembelajaran berbasis multimedia*” 2010. Dalam Munir. *Pembelajaran jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. (Bandung: Alfabeta, 2009),
- Suprisno Hadi, *Metodologi Resesearch*, (Yogyakarta: Andi Off Set, 2004
- Thowaf, Siti Malikhah, “Pembinaan Kampus Sebagai Lembaga Pendidikan Ilmiah Edukatif yang Religius” Makalah Disajikan Dalam Konverensi Nasional Pendidikan Indonesia III, Ujung Pandang 4-7 Maret 1996, dalam Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konseptual*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014
- Tessmer, M., and Richey, R. C. 1997. *The role of context in learning and instructional design. Educational Technology Research and Development*, Volume 45 Nomor (2),
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konseptual*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Takar Yusuf, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1995), Cet.Ke-1, Ed. 1,

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pembukaan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional

Undang-undang Republik Indonesai Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Edition), Cambridge University Press. 1996

U Maman, dkk., *Metodologi Penelitian Agama ; Teori dan Praktek*, (Jakarta : PT. Rajawali Press, 2004),

Uin Syaefudin Saud, *Pengembangan Profesi Guru*(Cet. II, Bandung, 2009),

W.R. Borg dan Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction*. (New York: Longman, 1983)

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), Cet. Ke-1, Ed. 1, , .

William W. Lee & Diana L. Owens, *Multimedia Based Instructionl Design: Komputer- Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*, (San Francisco: Pfeiffer. 2004)

Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta :Kencana,2011



DATA PRIBADI

© Hak cipta ini milik UIN Suska Riau. State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DATA PRIBADI

- Nama
- Tempat/tanggal lahir
- Jenis Kelamin
- Tinggi
- Berat Badan
- Alamat
- Orang tua
- Ayah
- Ibu
- Istri
- Handphone
- Email

: Syahrudin
 : Aursati/ 16 Juli 1967
 : laki-laki
 : 167 cm
 : 72 kg
 : Jl Seroja Gg. Seroja II Senapelan

 : Abubakar (alm)
 : Syariah
 : Fitrizha Mayangsari, S Pd
 : 081268570249
 : syahrudin1967@Gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

- Sekolah Dasar
- SLTP
- SLTA
- S I
- S II

: MIM Aursati, 1981
 : PPM/MTs Muhammadiyah Bangkinang 1983
 : PPM/MAN Pekanbaru 1987
 : IAIN SUSQA /UIN SUSKA Riau 1992
 : UT (UPBJJ – PEKANBARU) - 2015

PEKERJAAN

: Waka/Guru Honorer MTs Mumammadiyah
 Kepala/Guru MDTA Al-Khasyi'in

PENGALAMAN ORGANISASI

- 1. Muhammadiyah Senapelan
- 2. MUI Kecamatan Senapelan
- 3. IKMI Kota Pekanbaru

UIN SUSKA RIAU

1. Dilang menguip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencautumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.