

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Sejarah Kebudayaan Islam

###### a. Pengertian Sejarah

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 kehausan dan keindahan dan pengetahuan<sup>1</sup>

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 puladengan makna kata silsilah (juga dari bahasa Arab) yang berarti urutan seri, hubungan dan daftar keturunan. Terminologi Arab lainnya yang menunjuk pada makna kata itu ialah *ta'rikh* (dari kata *arkh* yang artinya

---

<sup>1</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010 hal. 51

rekaman suatu peristiwa tertentu pada waktu tertentu) berarti buku tahunan, kronik, perhitungan tahun, buku riwayat, tanggal dan pencatatan tanggal.<sup>2</sup>

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.

b. Pengertian mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang terdapat di dalam kurikulum Madrasah Aliyah 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.<sup>3</sup> Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat penting untuk diajarkan, sebab dengan mengetahui sejarah umat Islam terdahulu, diharapkan siswa dapat mengambil ibrah dari kisah-kisah yang telah terpaparkan kepada mereka. Pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.<sup>4</sup>

Kata sejarah secara harfiah berasal dari kata Arab yang biasa disebut (*Tarikh*) yang dalam bahasa Indonesia artinya adalah

---

<sup>2</sup> S K. Kochhar, *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*, Jakarta: Grasindo, 2008, hlm.1

<sup>3</sup> Syalabi, *Sejarah dan Kebudayaan islam* (Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru, 2003), hal xv

<sup>4</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), hal 68

waktu atau penanggalan. Kata sejarah lebih dekat dengan bahasa Yunani yaitu *Historia* yang berarti ilmu atau orang pandai. Kemudian dalam bahasa Inggris menjadi *History*, yang berarti masa lalu manusia, kata lain yang mendekati acuan tersebut adalah *Geschichte* yang berarti sudah terjadi.

Budaya atau kebudayaan berasal berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

#### c. Fungsi Belajar Sejarah

Perspektif tentang fungsi mempelajari sejarah tidak mudah disamakan antara yang belajar sejarah dengan mereka yang tidak memahami sejarah. Secara umum, fungsi atau guna sejarah dapat dibagi menjadi empat yaitu guna edukatif (pendidikan), inspiratif (wawasan), interaktif (dialog) dan rekreatif (kesenangan).

##### 1. Edukatif

Dalam konteks edukatif, fungsi sejarah penting dikemukakan di sini satu kalimat klasik, “sejarah adalah guru kehidupan”. Sebagai guru berarti sejarah berguna memberikan arahan bagi kita dalam melakoni kehidupan kekinian.

Pengetahuan terhadap sejarah dapat menjadi petunjuk dalam bertindak, sehingga tidak terjebak pada persoalan yang sama.

Sejarah sebagai ilmu mempunyai peran yang tidak kalah penting dengan ilmu-ilmu yang lainnya dalam memberikan kontribusi tentang kebermaknaan dari sebuah kehidupan. Dalam konteks ini, sejarah adalah guru kehidupan sehingga melalui sejarah, rona kehidupan sejarah dihadirkan kembali agar dapat dipahami oleh generasi sekarang sehingga menjadi keteladanan dan inspirasi.

## 2. Inspiratif

Sejarah dalam arti kisah adalah upaya menghadirkan kembali kejadian masa lalu dalam kehidupan sekarang. Dengan demikian belajar sejarah berarti berupaya untuk membangun kembali masa lalu dalam bentuk cerita sejarah.

Tanpa belajar sejarah, kita tidak akan mampu memahami keadaan sekarang sebab apa yang ada sekarang adalah hasil atau proses yang telah terjadi pada masa lalu sehingga tanpa pengetahuan sejarah, kita tidak mampu menginterpretasikan tentang sesuatu yang akan terjadi di masa mendatang. Berpikir historis memudahkan kita dalam memetakan masa depan dan sekaligus mengajarkan masa lalu.

#### d. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam

Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diawali dengan memahami sisi etimologi dan terminologinya untuk memperoleh kata kunci yang bisa dijadikan landasan dalam mengembangkan pemahaman yang ada. SKI terdiri dari tiga kata yang sangat sarat makna yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam.<sup>5</sup> Ketiga kata ini masih dapat dipetakan lagi menjadi beberapa aspek seperti sejarah kebudayaan, sejarah Islam, kebudayaan Islam, sejarah kebudayaan Islam.

Pengertian yang lebih komprehensif tentang sejarah adalah “kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia”. Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita merupakan sejarah dalam pengertiannya secara subyektif, karena peristiwa masa lalu itu menjadi pengetahuan manusia, sedangkan sejarah peristiwa merupakan sejarah obyektif, sebab peristiwa masa lampau itu sebagai kenyataan yang masih di luar pengetahuan manusia. Lapangan sejarah meliputi segala pengalaman manusia dan lukisan sejarah merupakan pengungkapan fakta mengenai apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana sesuatu telah terjadi.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke

---

<sup>5</sup> Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011, hal. 1

masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah<sup>6</sup>

e. Karakteristik Mata Pelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/ hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

f. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani ummayah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk

---

<sup>6</sup> Peraturan Menteri Agama RI no. 912 tahun 2013, *Ibid*, hlm.34

melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

## **2. Pengertian Pengembangan Bahan Ajar**

### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.<sup>7</sup> (Dengan kata lain, Bahan ajar merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar akan mengurangi beban guru dalam menyajikan materi (tatap muka), sehingga dosen lebih banyak waktu untuk membimbing dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Wahidin menyatakan bahwa materi pembelajaran (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Banyak orang menganggap bahwa bahan ajar sama dengan buku teks, padahal

---

<sup>7</sup>National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training) dalam BinteK KTSP 2009 (2009: <http://bandono.web>)

keduanya adalah dua hal yang berbeda. Bahan ajar berbeda dengan buku teks

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.<sup>8</sup>Bahan Ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencaai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.<sup>9</sup> Bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu menunjang proses pembelajaran.

Pada dasarnya berisi tentang pengetahuan, nilai, sikap, tindakan dan ketrampilan yang berisi pesan, informasi, ilustrasi berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses terkait dengan pokok bahasan tertentu yang akan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga ranah kompetensi tertuang dalam sebuah bahan ajar.

Bahan ajar akan lahir dari sebuah rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dalam menulis bahan ajar, guru membutuhkan banyak sumber seperti buku referensi yang bisa

---

<sup>8</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* , Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013, hal. 172

<sup>9</sup> Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Padang: Akademia Permata, 2013, hal.1



didapatkan di toko buku maupun buku elektronik, surat kabar, majalah, dan juga hasil diskusi seminar yang diikuti. Kemampuan menulis dan mengembangkan bahan ide-ide pokok pikiran dari sebuah bahan ajar akan melatih guru berpikir komprehensif atas kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.

b. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara atau perbuatan mengembangkan. Dalam bidang teknologi dan pembelajaran, pengembangan memiliki arti yang lebih khusus sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.<sup>10</sup>

c. Pengertian Model ADDIE

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi) (Reyzal Ibrahim, 2011).

---

<sup>10</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010, hal.197

Menurut Dewi Padmo (2004: 418), model-model pengembangan tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda. Namun, apabila berbagai model tersebut dicermati, secara genetik terdapat lima tahapan utama di dalamnya. Tahapan pengembangan tersebut adalah analisis, desain atau rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dikenal dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

### **3. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar**

Pemetaan tema merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pembelajaran tematik. Pemetaan tema dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh semua standar kompetensi (atau kompetensi inti, kalau dalam istilah kurikulum 2013), kompetensi dasar, dan indikator dari berbagai mata pelajaran yang dipadukan dalam tema yang dipilih. Kegiatan ini, menurut Tim Puskur Departemen Pendidikan Nasional sebagaimana dikutip Trianto, dapat dilakukan dengan tiga langkah, yaitu:

Penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam indikator. Dalam melakukan kegiatan penjabaran standar kompetensi-kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran ke dalam indikator, ada tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu: pertama, indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa,;kedua: indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, dan ketiga,

dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diamati.

a. Menentukan tema.

Penentuan tema bisa dilakukan melalui dua cara, sebagai berikut. Cara pertama, mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam masing-masing mata pelajaran, dilanjutkan dengan menentukan tema tersebut, guru dapat bekerja sama dengan siswa sehingga sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

b. Mengidentifikasi dan menganalisis standar kompetensi dasar serta indikator

Identifikasi dan analisis untuk setiap standar kompetensi dasar, kompetensi dasar, dan indikator disesuaikan dengan setiap tema sehingga semua standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator terbagi habis.

Menetapkan jaringan tema merupakan bagian integral dan model pembelajaran terpadu yang banyak digunakan untuk dewasa ini. Naum apakah yang disebut dengan jaringan tema? Trianto mengungkapkan bahwa jaringan tema adalah pola hubungan antara tema tertentu dan subpokok bahasan yang diambil dari berbagai bidang studi terkait

Setelah jaringan tema dibuat, langkah berikutnya yang tidak kalah penting adalah mengidentifikasi materi pokok. Untuk

mengidentifikasi materi pokok yang dapat menunjang pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, maka ada enam pertimbangan yang perlu diperhatikan, yaitu: pertama, karakteristik tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual siswa; kedua, kebermanfaatan bagi siswa; ketiga, struktur keilmuan; keempat, kedalaman dan keluasaan materi; kelima, relevansi, keenam, alokasi waktu yang tersedia.

Materi pokok berisi mengenai pokok-pokok bahan pembelajaran yang harus dipelajari siswa sebagai sarana untuk pencapaian kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Guru memiliki tugas menjabarkan materi pokok ke dalam materi pembelajaran dengan mengacu pada tema yang akan disajikan. Cara penulisannya, apabila kompetensi dasar biasanya dirumuskan dalam bentuk kata kerja, maka materi pembelajaran dirumuskan dalam bentuk kata benda atau kata kerja yang dibedakan

Dalam menentukan materi pembelajaran, kita perlu memerhatikan apakah sifatnya berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur. Hal ini akan berpengaruh terhadap strategi pembelajaran, alat, dan media pembelajaran yang akan digunakan. Tidak hanya itu, keluasan cakupan dan kedalaman materi pembelajaran juga harus diperhatikan. Keluasan cakupan materi berkaitan dengan banyaknya materi yang dimasukkan sebagai

materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi menyangkut sebagai materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi menyangkut seberapa detail konsep-konsep yang terkandung dalam materi pembelajaran tersebut dipelajari atau dikuasai oleh siswa.

Penagalaman belajar merupakan kegiatan mental dan fisik yang dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan sumber belajar melalui pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan mengaktifkan siswa. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai siswa. Rumusan pengalaman belajar juga mencerminkan pengelolaan pengalaman siswa

Apabila kita sudah sampai hingga nalisis pengalaman belajar yang akan dilakukan oleh siswa tersebut, maka proses terakhir masih pada tahap pertama, yaitu membuat matriksnya. Matriks analisis kebutuhan bahan ajar berisi sejumlah kolom yang terdiri dari kolom mata pelajaran, kompetensi dasar(KD), kolom indicator, kolom materi pokok, kolom pengalaman belajar, dan kolom jenis bahan ajar. Masing-masing kolom diisi sesuai hasil analisis kurikulum yang telah dilakukan. Dari hasil analisis tersebut, kemudian pada kolom terakhir kita bisa tentukan jenis bahan ajar yang cocok.

## Langkah Kedua: Menganalisis Sumber Belajar

Setelah melakukan analisis kurikulum, langkah berikutnya yaitu analisis sumber belajar. Apa dan bagaimana mekanisme analisis sumber belajar tersebut?

Analisis sumber belajar dilakukan terhadap beberapa aspek. Ada tiga aspek yang menjadi perhatian dalam analisis ini, yaitu: aspek ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya. Mekanisme untuk menganalisis sumber belajar itu sendiri dilakukan dengan menginventarisasi ketersediaan sumber belajar dikaitkan dengan kebutuhannya.

Pertama, aspek ketersediaan. Criteria pertama ini berkenaan dengan ada tidaknya sumber belajar disekitar kita. Jadi, criteria pertama ini lebih mengacu pada factor pengadaan sumber belajar. Dalam hal ini, penting untuk diperhatikan bahwa dalam mengupayakan sumber belajar diharapkan agar yang praktis dan ekonomis, serta sudah ada disekitar kita. Dengan begitu, kita tidak akan kesulitan untuk menyediakannya apabila sumber belajar tidak ada dan/atau ada tetapi barangnya sulit untuk dijangkau, maka disarankan untuk jangan dipilih

Kedua, kesesuaian. Criteria kesesuaian disini maksudnya ialah bagaimanakah tingkat kesesuaian sumber belajar tersebut dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jadi hal utama yang harus diperhatikan dalam criteria ini ialah kita harus

memahami benar kesesuaian sumber belajar yang dipilih dengan tujuan pembelajaran yang ingin di raih. Apabila sumber belajar mampu mendukung siswa dalam menguasai kompetensi belajar, maka sumber belajar itu layak doilih dan digunakan. Namun jika tidak, sebaiknya jangan dipilih apalagi digunakan.

Ketiga, kemudahan. Maksudnya adalah mudah tidaknya sumber belajar digunakan. Jika sumber belajar itu membutuhkan persiapan dan skill yang khusus, perlu persiapan yang lama, serta membutuhkan perangkat pendukung lain yang rumit sekaligus kita sendiri juga belum mampu mengoperasionalkannya, maka sebaiknya dipilih.

#### Langkah ketiga, Memilih dan menentukan Bahan Ajar

Langkah ketiga ini bertujuan untuk memenuhi criteria bahwa bahan ajar harus menarik, dapat membantu siswa untuk mencapai ko petensi.<sup>11</sup> Karena pertimbangan tersebut, maka langkah-langkah yang hendaknya dilakukan, antara lain: menentukan dan membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan atau kecocokan dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa; menetapkan jenis dantuk bahan ajar berdasarkan analisis kurikulum dan analisis sumber bahan.

Ada sejumlah pedoman yang hendaknya kita ikuti dalam melakukan pemilihan bahan ajar. Setidak-tidaknya ada tiga prinsip

---

<sup>11</sup>AndiPrasetyo, PanduanKreatifMembuatbahan ajar, hlm 58

yang bisa dijadikan pedoman, yaitu; pertama, prinsip relevansi. Maksudnya, bahan ajar yang dipilih hendaknya ada relasi dengan pencapaian standar kompetensi maupun kompetensi dasar, kedua, prinsip konsistensi. Bahan ajar yang dipilih hendaknya memiliki nilai keejakan. Jadi, antara kompetensi dasar yang mesty dikuasai peserta didikan dan bahan ajar yang disediakan memiliki keselarasan dan kesamaan. Dan , ketiga, prinsip kecukupan ketika memilih bahan ajar hendaknya dicari yang memadai untuk membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

Sementara itu, menurut Arif dan Napitupulu ada pula empat hal penting lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemeilihan bentuk bahan ajar, yaitu; pertama, kebutuhan dan tingkat kemampuan awal para peserta didik yang menjadi sasaran pembelajaran;kedua , tempat dan keadaan dimana bahan ajar akan digunakan; ketiga, metode penerapan dan penjelasannya;dan keempat, biaya proses dan produksi serta alat-alat yang digunakan untuk memproduksi bahan ajar.

Menurut buku pedoman pemilihan dan pemanfaatan bahan ajar yang diterbitkan oleh dipdiknas, ada empat langkah utama dalam pemilihan bahan ajar, yaitu; pertama mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasaryang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar. Apakah aspek kognitif, psikomotorik atau efektif?



Aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, analisis, dan penilaian. Atau kalau dalam pemetaan aspek kognitif meliputi mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan atau berkreasi. Psikomotorik meliputi: gerak awal, semi rutin, dan rutin. Adapun aspek efektif meliputi: pemberian respon, apresiasi, penilaian, dan internalisasi

Kedua. Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar. Untuk jenis materi aspek kognitif ada empat jenis, apakah fakta, konsep, prinsip, prosedur, materi? Materi fakta adalah materi, berupa; nama obyek nama tempat, nama orang, lambing, peristiwa sejarah, dan nama bagian suatu benda. Materi prosedur berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut, seperti langkah menelepon dan meminjamkan buku perpustakaan taukah bahan pembelajaran aspek edukatif? Atau naham ajar aspek motrik?

Ketiga memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi. Cara yang paling mudah aialah dengan jalan mengajukan enam pertanyaan, sebagi berikut:

1. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa mengingat nama suatu obyek, symbol atau suatu peristiwa.? Bila jawabannya;"YA", maka bahan ajar yang harus diajarkan adalah "FAKTA"

2. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa kemampuan untuk menyatakan suatu definisi, menuliskan ciri khas sesuatu. Mengklasifikasikan atau mengelompokkan beberapa contoh obyek sesuai dengan suatu definisi.? Apabila jawabannya “YA” maka bahan yang harus diajarkan adalah “KONSEP”
3. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa menjelaskan atau melakukan langkah-langkah atau prosedur secara urut atau membuat sesuatu? Apabila jawabannya “YA”, berarti bahan ajar yang harus diajarkan termasuk dalam kategori”PROSEDUR”
4. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa menentukan hubungan antara beberapa konsep atau menerapkan hubungan antara berbagai macam konsep? Apabila jawabannya”YA” berarti bahan ajar yang harus diajarkan termasuk dalam kategori” PRINSIP”
5. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa memilih berbuat atau tidak berbuat sesuatu berdasarkan pertimbangan baik buruk, suka tidak suka, indah tidak indah? Apabila jawabannya”YA” berarti

bahan ajar yang harus diajarkan termasuk dalam kategori” ASPEK EFEKTIF, SIKAP, atau NILAI”

6. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa melakukan perbuatan secara fisik? Apabila jawabannya”YA”, maka bahan ajar yang mesty diajarkan adalah “aspek motorik”

Keempat, memilih sumber bahan ajar. MAteri pembelajaran atau bahan ajar dapat kita temukan dari berbagai sumber, seperti: buku ajar, majalah, jurnal, Koran, danninternet, selengkapnya mengenai hal ini juga akan dijelaskan pada segmen berikutnya.

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa dapat dibuattahapantahapan dalam pengembangan bahan ajar model ADDIE,maka ulasan tahapan-tahapan model ADDIE menurut Chaeruman adalah sebagai berikut :

- a. Tahapan analisis adalah suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), danmelakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil

calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

- b. Tahap desain: tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blue-print*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya.
- c. Tahap pengembangan: pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Jika dalam desain diperlukan suatu perangkat lunak berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan, atau diperlukan modul cetak, maka modul

tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dikembangkan.

- d. Tahap implementasi: langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan dibuat tertentu dan juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.
- e. Tahap evaluasi: evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap

diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif

**Tabel. 2.1 Tahapan Mode ADDIE**

<b>TahapPengembangan</b>	<b>Aktivitas</b>
<b>Analysis</b>	Praperencanaan pemikiran tentang produk ( model, metode,media,bahan ajar ) baru yang akan dikembangkan mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar,mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran
<b>Design</b>	Merancang konsep produk baru diatas kertas merancang perangkat

	<p>pengembangan produk baru.rancangan di tulis untuk masing-masing unit pembelajaran petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci</p>
<b>Develop</b>	<p>Mengembangkan perangkat produk ( materi/bahan dan alat ) yang diperlukan dalam pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi /bahan,alat) yang sesuai dengan struktur modelmembuat instrumen untuk mengukur kinerja produk</p>
<b>Implementation</b>	<p>Memulai menggunakan produkbaru dalam pembelajaran atau</p>

	lingkungan yang nyata melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antara peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
<b>Evaluation</b>	Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran mencari informasi apa saja yang dapat membuat lebih baik

Dari ulasan model ADHIE di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan model pengembangan dengan model ADHIE adalah analisis, desain atau rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dikenal dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



#### **4. Persiapan dan perencanaan pembuatan bahan ajar cetak**

Seperti telah disinggung di muka bahwa bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Handout, buku, modul. Lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model atau maket, merupakan beberapa jenis bahan cetak

##### **a. Keunggulan dan kelemahan bahan ajar cetak**

Merujuk kepada pendapat Anderson. Ada sejumlah keunggulan yang dimiliki bahan ajar cetak. Pada masa mendatang. Media cetak dan komunikasi lainnya akan membagi tugas dalam menyajikan materi dan pengarahan untuk siswa. Tentu saja, dengan diperkenalkannya buku murah dan dengan dikembangkannya proses pencetakan yang baru, cepat dan ekonomis, maka buku ajar menjadi lebih murah terjangkau dari sebelumnya. Bahan cetak dalam berbagai bentuk dapat dikirim ke tempat terpencil, dan dapat digunakan atas dasar penugasan mandiri. Keunggulan bahan ajar cetak juga semakin terlihat dengan terus berkembangnya teknologi alat-alat reproduksi.

Bahan ajar akan mendatangkan keuntungan seperti yang dikemukakan oleh Steffen Peter Ballstaed, sebagai berikut; pertama bahan tertulis biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan guru untuk menunjukkan kepada siswa

bagian mana yang sedang dipelajari , kedua, biaya untuk pengadaannya relative sedikit, ketiga, bahan tertulis cepet digunakan dan dapat dengan mudah didistribusikan, keempat, menawarkan kemudahan secara luas dan kreativitas bagi individu . kelima, bahan ajar yang baik akan memotivasi pembaca untuyk melakukan aktivitas, seperti menandai, mencatat, dan membuat sketsa. Ketujuh, bahan tertulis dapat dinikmati sebagai sebuah document yang bernilai besar. Dan., kedelapan pembaca dapat mengatur tempo secara mandiri.

Dikaitkan dengan ranah tujuan pembelajaran, kegunaan bahan ajar cetak dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu; tujuan kognitif, pskimotorik, dan efektif. Pada ranah tuuan konitif, bahan ajar cetak dapat digunakan untuk :pertama, menyampaikan informasi yang bersifat fakta, seperti; kebijakan dan prosedur dan peristiwa sejarah; kedua, mengerjakan pengenalan kembali dan/atau pembedaan stimulus yang relevan; ketiga. Menyajikan perbendaharaan kata yang digunakan pada fungsi-fungsi pekerjaan tertentu, keempat, menyajikan kosakata yang digunakan dalam fungsi-fungsi kerja ; kelima menerapkan jalan perkerjaan dan keenam memberikan gambaran tentang lokasi, posisi dan situasi pekerjaan.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Ronald H. Anderson. *Pemilihan dan pengembangan hlm*, 169-170

Adapun sejumlah kelemahan yang dimiliki oleh bahan ajar cetak meliputi lima macam, yaitu; pertama, untuk mencetak bahan ajar cetak memakan waktu cukup lama, tergantung kompleksnya pesan yang dicetak dan keadaan alat percetakan setempat, kedua, mencetak gambar atau berwarna biasanya memerlukan biaya yang mahal, ketiga, sukar menampilkan gerak di bahan ajar cetak. Keempat, pelajaran yang terlalu banyak disajikan dengan media cetak, cenderung untuk mematikan minat dan menyebabkan kebosanan. Dan kelima, tanpa perawatan yang baik, bahan ajar cetak akan cepat rusak, hilang, atau musnah.

- b. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar cetak.

Ada beberapa poin penting yang perlu diketahui dalam penyusunan bahan ajar cetak tematik. Dalam menyusun bahan ini, judul atau materi yang disajikan harus berorientasi pada kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa; yang mana pencapaian kompetensi tersebut melalui pendekatan tematik. Oleh karena itu, materi yang disajikan dalam bahan disusun berdasarkan tema yang telah ditentukan

Secara umum, menurut Steffen, dalam pembuatan bahan ajar cetak harus memperhatikan enam hal, sebagai berikut; pertama, susunan tampilan yang menarik; urutan yang mudah dipahami; judul yang singkat, terdapat daftar isi, dan kalimat yang

menyangkut mengalirnya kosakata, jelasnya hubungan kalimat dan kalimat yang tidak terlalu panjang. Ketiga, menguji pemahaman. Keempat stimulus yang menyangkut; enak tidaknya dilihat, tulisan mendorong pembaca untuk berpikir, menguji stimulus, kelima, kemudahan dibaca, yang menyangkut keramhan terhadap Penggunaan bahasa yang kurang atau tidak tepat Juga menimbulkan kesalahpahaman atau distorsi pada peserta didik. Bahasa juga dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Sebagaimana di ungkapkan sitepu, bahasa dapat dikalisifikasikan dari segi penyampaiannya, bahasa dapat diklasifikasikan sebagai bahasa lisan, bahasa tulisan, dan bahasa simbol. Dilihat dari cara memperoleh makna di dalamnya, bahasa dapat dikelompokkan sebagai bahasa visual dan audio. Disebut bahasa visual karena makna yang tertera di dalam nya dioeroleh dengan menggunakan indra penglihatan (mata). Misalnya, bahasa visual adalah bahasa yang disampaikan dalam bentuk tulisan, simbol, gambar atau tanda. Sedangkan disebut bahasa audio karena maknanya diperoleh dengan menggunakam indra pendengaran (telinga) dalam bentuk bunyi atau suara. Contoh bahasa audio adalah bahasa lisan atau tanda.

## **B. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru dalam mengelola kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Keterbatasan media pembelajaran, dengan hal ini penggunaan bahan ajar berupa Buku ajar sebagai sumber belajar, sarana pembelajaran yang belum sebanding dengan jumlah siswa sehingga pembelajaran berpusat pada guru, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hal ini menjadi pertimbangan untuk mengembangkan bahan ajar dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri yang berada di kota Kediri yaitu meliputi (MTs Negeri 1 Kediri MTs Negeri 2 Kediri dan MTs Negeri 3 Kediri ) pada kelas VII dengan memakai acuan kurikulum 2013 dimana dalam hal ini materi yang disajikan akan lebih ringkas dan mudah di fahami mengingat sejarah adalah pelajaran yang kurang diminati oleh siswa siswi MTs Negeri yang ada di Kediri ini maka perlu di adakan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik guna menarik minat belajar siswa. Salah satu bahan ajar yang dapat di kembangkan adalah bahan ajar dengan model ADDIE . Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti mengembangkan Bahan Ajar SKI dengan menggunakan model ADDIE yang terdapat point-point penting tentang materi yang di cantumkan dalam bahan ajar dengan produk yang dihasilkan adalah materi SKI kelas VII yang akan lebih di simpulkan dalam memperbanyak gambar yang akan lebih mudah di fahami oleh siswa.

Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, kemudian dilakukan revisi tahap pertama. Produk hasil revisi dinilai oleh guru MTs dan kemudian dilakukan revisi tahap dua. Hasil dari revisi tersebut

kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas VII dengan menggunakan *simple purposive sampling*. Melalui tahapan-tahapan tersebut maka didapatkan produk akhir bahan ajar buku ajar yang layak untuk digunakan.

13

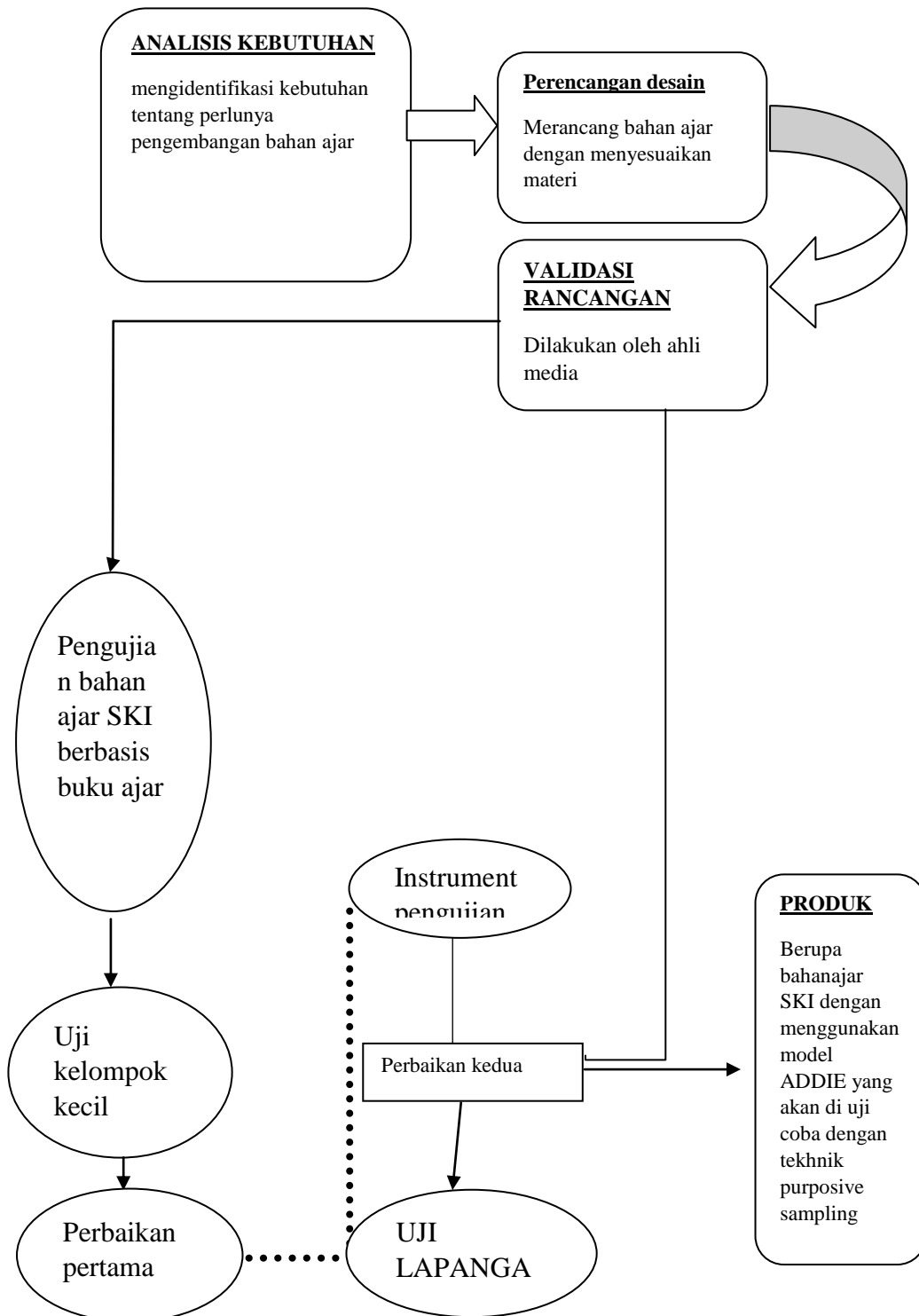
Pengambilan sampel dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja dalam setiap lembaga Madrasah yang di pilih dengan tidak melakukan pengambilan acak akan tetapi langsung memilih satu kelas saja untuk dibuat uji coba produk pengembangan.

---

<sup>13</sup>Agusriyanto. “ *Aplikasi Metodologi Penelitian Pendidikan*”. (NuhaMedika: Yogyakarta, 2011 )  
hlm 30

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disusun skema alur berpikir sebagai berikut

**Gambar 2.1 Skema Alur Berpikir**



### C. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang sudah teruji kebenarannya yang dalam penelitian ini dapat dipergunakan sebagai acuan atau pembanding. Hasil penelitian terdahulu yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah hasil penelitian dari:

1. Fifi Nur Rokhmah, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar SKI “Masa Rasulullah periode Mekah” Berbasis Accelerated Learning”. Tesis ini menggunakan penelitian Research and development. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar SKI berbasis Accelerated Learning mengacu pada 6 langkah pengembangan. pada penelitian ini mempunyai tiga titik fokus yaitu (1) penelitian ini menghasilkan satu bahan ajar berupa buku sejarah kebudayaan Islam yang khusus membahas tentang “masa Rasulullah periode Mekah” (2) buku ajar yang dihasilkan dalam penelitian ini berbasis accelerated learning dan (3) buku ajar ditujukan untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam pada kelas X Madrasah Aliyah serta mempunyai tiga tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu (1) mengembangkan bahan ajar sejarah kebudayaan Islam”Masa Rasulullah period Mekah” berbasis *accelerated Learning*. (2) menghasilkan produk berupa buku ajar sejarah kebudayaan Islam “ Masa Rasulullah period Mekah” berbasis *accelerated learning*. Dan (3) melakukan uji efektivitas buku ajar sejarah kebudayaan Islam” masa Rasulullah periode Mekah” berbasis



*accelerated Learning*. Sumber data dari informan, peristiwa, dokumen. Pengumpulan data dengan wawancara mendalam, mendokumentasi. Sumber belajar yang digunakan adalah perpustakaan. Tempat penelitian di MA Alfatah Banjarnegara.<sup>14</sup>

2. Rumainur, dengan judul “pengembangan media ajar multimedia Autoplay Studio 8 dalam pembelajaran SKI kelas XI MA bilingual Batu Malang”. Tesis ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development*. Penelitian ini mempunyai tiga tujuan penelitian yaitu untuk (1) untuk mendeskripsikan dan menganalisa pengembangan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI di MA Bilingual Batu, (2) untuk mendeskripsikan dan menganalisa tingkat kemenarikan penggunaan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu, (3) untuk mendeskripsikan dan menganalisa tingkat keefektifan penggunaan media autoplay studio 8 dalam pembelajaran kebudayaan Islam kelas XI di MA bilingual Batu. Sumber data dari informan, peristiwa, dokumen data dengan wawancara mendalam, mendokumentasi. Metode penelitian ini menggunakan sampel desain pengembangan Dick an Lou Cerey, dengan menggunakan pola one group pretes and postes desain. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia

---

<sup>14</sup>FifaNurKaromah, Pengembangan Bahan Ajar SKI “Masa Rasulullah periode Mekah” Berbasis Accelerated Learning, Tesis, Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri, 2017, hal. 10

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. Tempat penelitian di MA Bilingual Batu Malang.<sup>15</sup>

3. Endik Waskito, dengan judul “Pengembangan media pembelajaran toleransi dan kerukunan dengan menggunakan Macromedia Flash pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas XI”, tesis ini merupakan penelitian menggunakan *research and development*. Dalam tesis ini mempunyai dua tujuan pengembangan yaitu (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran toleransi dan kerukunan dengan menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas XI SMA, (2) untuk mendiskusikan kriteria keefektifan, keefisienan dan kemenarikan media pembelajaran toleransi dan kerukunan dengan menggunakan *macromedia Flash* pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas XI SMA. Metode pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall tahap pengembangan model ini yaitu (1) analisis kebutuhan (2)

---

<sup>15</sup>Rumainur, “ pengembangan media ajar multipeediaAutoplay Studio 8 dalam pembelajaran SKI kelas XI MA bilingual Batu Malang”, Tesis, Malang: UIN Maliki, 2013, hal xvi

pengembangan produk, (3) penyusunan prototype, (4) uji coba, (5) revisi produk dan (6) hasil akhir. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk CD pembelajaran interaktif media pembelajaran toleransi dan kerukunan dengan menggunakan macromedia Flash pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas XI sekolah Menengah Atas (SMA), melalui proses validasi dan uji coba serta revisi. Validasi yang dilakukan melalui (1) validasi ahli materi (2) validasi ahli media (3) uji coba guru PAI kelas XI, dan (4) Uji coba lapangan. Dari hasil penelitian menghasilkan penilaian dengan presentase kevalidan mencapai 89% dan 823%.<sup>16</sup>

4. Muhammad Khoirun Aziz, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI ”, tesis ini merupakan penelitian menggunakan research and development. Dalam tesis ini mempunyai dua tujuan pengembangan yaitu (1) Menghasilkan produk berupa Aplikasi Android untuk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. (2) mengetahui kualitas aplikasi berbasis android untuk siswa SMK kelas X sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran pendidikan Agama Islam. (3) mengetahui sejauh mana peningkatan partisipasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi berbasis Android pada mata

---

<sup>16</sup>EndikWaskito, “Pengembangan media pembelajarantolerensidankerukunandenganmenggunkan Macromedia Flash padamatapelajaran PAI untuksiswakelas XI”. Tesis, Malang:UIN Maliki, hal 16

pelajaran PAI. Metode pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall analisis data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis android ini, dari segi partisipasi siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75 % dari segi hasil belajar siswa terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk siswa. melalui proses validasi dan uji coba serta revisi. Validasi yang dilakukan melalui (1) validasi ahli materi (2) validasi ahli media (3) uji coba guru PAI kelas X, dan (4) Uji coba lapangan.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup>Muhammad Khoirun Aziz. “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI”. Tesis. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, hal 18