

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Pengembangan Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Ada beberapa istilah yang dikemukakan tentang penelitian dan pengembangan. Borg and Gall menggunakan nama *Research and Development (R&D)* yang dapat didefinisikan menjadi penelitian dan pengembangan. Lebih lanjut Borg and Gall menyatakan bahwa “*what is research and development? It is a process used to develop and validate educational product*”. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dimaksud disini tidak hanya sesuatu yang berupa benda seperti buku, teks, film, untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program pendidikan.<sup>18</sup>

Penelitian dan pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Richey and Kelin dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa penelitian ini dinamakan *design and development research*. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah sebuah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan sebuah produk, mengembangkan dan memproduksi rancangan tersebut, mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris untuk membuat produk,

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan : Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 28

alat-alat dan model yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.<sup>19</sup>

Sumber lain menyebutkan bahwa “*developmental research ia a term that describes the systematic use and application of designing and developing instructional programs and product that meet a certain set of internal criteria*”. Penelitian pengembangan merupakan cara sistematis yang digunakan untuk membuat rancangan, mengembangkan program pembelajaran dan produk yang dapat memenuhi kriteria internal.<sup>20</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses untuk membuat, memperbaiki, menyempurnakan produk sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini dibuat tidak lain untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang sistematis sehingga dapat digunakan untuk membantu keberlangsungan suatu sistem.

Dunia pendidikan memerlukan adanya penelitian dan pengembangan agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan inovatif. Salah satu item pembelajaran yang perlu untuk dikembangkan adalah media. Arief S. Sadiman menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik atau siswa untuk belajar seperti kaset, buku, dan film.<sup>21</sup>

Reclark dalam Rusman mengungkapkan bahwa “*the of media to encourage student to invest more afford in hearinghas along history*” bahwa media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Richey C dan Rita Klein D James, *Design and Development Research*, (New York, London : Routledge, 2009), hal. 28

<sup>20</sup> [www.eric.ed.go](http://www.eric.ed.go)

<sup>21</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: RajawaliPress, 2011), hal. 6

<sup>22</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2017), hal. 216

Dapat disimpulkan bahwa media mempunyai makna sekaligus fungsi penting dalam proses pembelajaran, yaitu membantu peserta didik menerima pesan (informasi) terkait materi pembelajaran, memudahkan peserta didik mengingat materi pembelajaran dengan mudah dalam kurun waktu yang lama, dan memberikan minat dan motivasi lebih peserta didik untuk belajar, sehingga tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran disekolah dapat tercapai.

Proses pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model penelitian 4-D yang dikembangkan Thiagarajan yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, Dissemination*. Penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah produk untuk membantu pendidik dalam menyampaikan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam bab keadaan sosial masyarakat Islam Pra-Arab.

## **B. Media**

### **1. Pengertian Media**

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan, karena setiap orang ingin pekerjaan yang dilakukan cepat terselesaikan dengan baik dan memiliki hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Menurut Heinich, media adalah alat saluran informasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang artinya perantara. Perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima (*a receiver*). Heinich memberikan contoh media seperti film, televisi, komputer, diagram, bahan cetak, dan instruktur. Contoh media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang membawa pesan-pesan (berupa materi pembelajaran) dalam rangka

mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).<sup>23</sup>

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan informasi. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat dan perangsang yang disediakan oleh pendidik guna mendorong peserta didik belajar. Bentuk media disini dapat berupa audio visual seperti bagan, papan, gambar, video, mesin pengajaran, kaset, film, komputer, internet, dan LCD.<sup>24</sup>

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Kehadiran media pembelajaran sebagai dorongan, stimulus maupun pengembang aspek intelektual maupun emosional peserta didik. Media pembelajaran sebagai alat bantu visual, audio visual yang memberikan pengalaman belajar melalui alat indera untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi, pada hakikatnya media pembelajaran adalah alat bantu komunikasi seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran atau bahan ajar yang telah disusun sesuai kompetensi yang ditentukan dan disampaikan kepada peserta didik, sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dan kemampuan yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **2. Fungsi Media**

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya peserta didik kurang memahami materi

---

<sup>23</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*,..., hal. 161

<sup>24</sup> *Ibid*, hal. 161

pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik karena kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Ada beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya:

- a. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran
- b. Sebagai komponen dari sub pembelajaran
- c. Sebagai permainan atau membangkitkan minat dan motivasi peserta didik
- d. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
- e. Mengurangi terjadinya verbalisme
- f. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indera<sup>25</sup>

Fungsi media pada proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, utamanya membantu peserta didik belajar. Dua unsur yang penting dalam pembelajaran yaitu metode dan media. Pemilihan sebuah metode menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dalam penggunaannya tidak serta merta, tetapi dari hasil analisis terlebih dahulu sebelum digunakan.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton, fungsi utama media pembelajaran adalah:<sup>26</sup>

- 1) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan
- 2) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik
- 3) Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran serta memberikan makna lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan belajarnya.

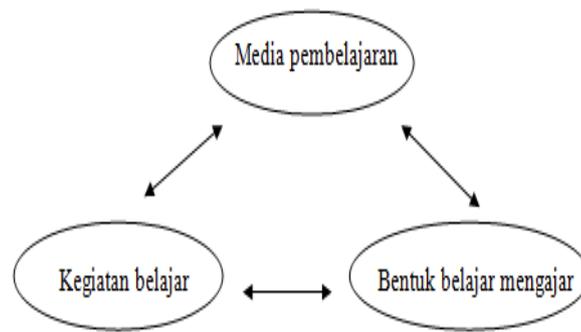
---

<sup>25</sup> *Ibid*, hal. 164

<sup>26</sup> Kemp, J.E. dan Dayton, D. K, *Planning and Producing Intructional Media*, (Cambridge : Harper dan Row Publisher, 1985), hal. 28

### 3. Posisi Media

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi dan berlangsung sebuah interaksi, maka media pembelajaran mempunyai peran penting sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Adanya interaksi yang positif antara media pembelajaran dan peserta didik pada akhirnya akan membantu peserta didik mempercepat proses pemahaman terhadap isi materi yang dipelajari. Berikut ini gambaran media dalam kegiatan pembelajaran.<sup>27</sup>



**Gambar 2.1 Interaksi media pembelajaran pada kegiatan belajar<sup>28</sup>**

### 4. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

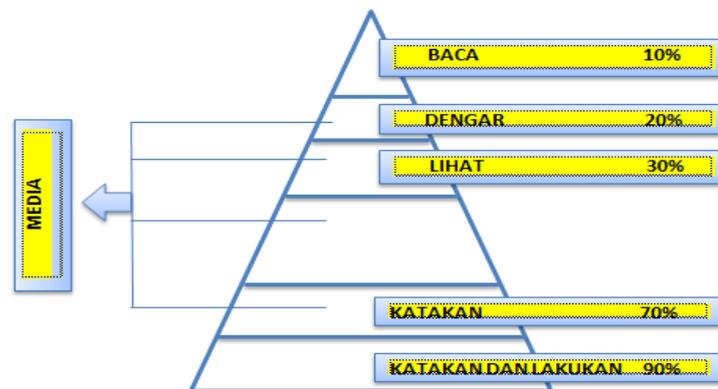
Penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar didasarkan atas konsep dan prinsip teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan adalah bidang garapan usaha yang membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.<sup>29</sup> Teori Bruner menjadi dasar teori penggunaan media pembelajaran dimana peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam belajar ketika menggunakan media. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus dalam belajar yang interaksinya saling terkait dalam upaya

<sup>27</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, ( Jakarta:Bumi Aksara, 2013), hal. 11

<sup>28</sup> *Ibid*, hal. 11

<sup>29</sup> Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ombak, 2012), hal. 108

memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang baru yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Salah satu gambaran yang menjadi dasar landasan teori proses pembelajaran Dale's dalam penggunaan media adalah:



**Gambar 2.2 Dale Cone Experience<sup>30</sup>**

Dari penggunaan teori media diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar dapat berhasil atau mencapai tujuan pembelajaran jika pendidik dapat memberikan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan maka akan semakin konkret dan semakin besar informasi tersebut dapat diterima peserta didik.

### C. *Webseries* (Serial-web)

#### 1. Pengertian *Webseries* (Serial-web)

*Webseries* pertama kali diproduksi oleh Bullseye Art tahun 1995 dengan materi serial animasi pendek. Beberapa judul yang pernah populer adalah '*Miss Muffy and the Muf Mob*' dan '*Space Dog*'. Pada tahun 2003 *Microsoft* meluncurkan MSN Video yang menampilkan *webseries*' *Weird*

<sup>30</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, ...,* hal. 167

‘TV 2000. *Webseries* ini disebarikan secara independen menggunakan Youtube dan memperoleh lebih dari 100 juta penonton.<sup>31</sup>

*Webseries* adalah sebuah program acara serial yang ditayangkan di sebuah media yang sedang berkembang bernama *web TV*. Contoh *web TV* yang populer di internet adalah Youtube dan Vimeo. *Series* biasanya dirancang khusus untuk dirilis perdana via internet, bukan melalui stasiun televisi reguler, karena berbasis internet, setiap episode berdurasi dua sampai enam menit sehingga penonton tidak perlu menunggu proses mengunduh terlalu lama.

*Webseries* adalah media baru yang muncul seiring dengan semakin cepatnya koneksi internet, murahnya harga kamera digital untuk merekam video berkualitas tinggi dan semakin mudahnya *software editing* yang dapat digunakan oleh orang awam. Ketiga hal tersebut semakin lengkap dengan munculnya *platform* digital Youtube yang memungkinkan semua orang di seluruh dunia untuk mengunggah, mengakses dan menayangkan kreasi video mereka.<sup>32</sup>

Sedangkan Moriarty, Mitchel dan Wells mengatakan bahwa webisodes adalah salah satu tipe dari praktik internet baru. Webisodes serupa dengan program televisi, dengan mengulang episode dalam mengembangkan cerita. Webisodes menciptakan gaya baru dalam iklan internet.<sup>33</sup> Memproduksi *webseries* membutuhkan penggabungan dua hal, yaitu film independen dan teknik produksi TV. Beberapa *webseries* diproduksi dalam satu tahapan produksi yang mencakup kebutuhan satu musim. Namun, dalam *webseries* yang lain produksi satu episode dengan episode lain dikerjakan dalam satu rangkaian kerja paralel layaknya program TV reguler.

---

<sup>31</sup> Iqbal Al Fajri, Irfansyah, Budi Isdianto, *Analisis Wes Series dalam Format Film Pendek*, dalam jurnal Wimba Vol. 6 No. 1 Tahun 2014 Institut Teknologi Bandung, hal. 29-31

<sup>32</sup> Carolyn Handler Miller, *Digital Storytelling*, (Oxford UK : Focal Press, 2008), hal. 31

<sup>33</sup> West, Richard & Lynn H. Turner, *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi Edisi 3*, (Jakarta : Salemba Humanika2009), hal. 492

Segi teknik bercerita, *webseries* dapat dikatakan berbeda dari cerita yang dikembangkan di media lain, terutama televisi. Perbedaan ada pada inovasi narasi yang partisipatif dengan menggunakan berbagai teknologi berbasis *web* dalam mengembangkan *story line*. Pembuatan *webseries* mengaburkan realitas dan fiksi yang menarik, adalah cara memberikan alternatif tontonan yang baru dan unik untuk penonton.<sup>34</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya *webseries* atau serial web adalah video yang terdiri dari beberapa episode atau *series* yang ditayangkan di program televisi atau pun internet seperti Youtube dengan rentang waktu yang singkat.

## **2. Manfaat Pengembangan Media *Webseries* (Serial-web)**

Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem dimana media pembelajaran sebagai komponen dari sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi dalam sebuah kegiatan pembelajaran tidak akan terjadi. Pengembangan media ini tidak hanya berupa teks atau narasi, tetapi karakter (tokoh) dengan animasi yang menyertakan audio dan gambar

Pengembangan media ini sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran tidak hanya melalui seorang pendidik. Media *webseries* yang dikembangkan akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta dapat mengembangkan kompetensi guru menjadi lebih produktif.<sup>35</sup>

## **3. Kelebihan Menggunakan Media *Webseries* (Serial-web)**

*Webseries* atau serial video *online* yang didistribusikan dan populer di internet. *Webseries* sendiri memiliki kekhasan dimana para kreator membuat sebuah tayangan yang konsisten dan berkesinambungan, sehingga membuat para penonton kembali mengakses atau melihat video karena kreativitas dan jalan cerita yang menarik.

Biaya untuk pembuatan video *webseries* tidak lagi mahal. Peralatan kamera biasa dapat digunakan, perangkat lunak *editing* saat ini sudah

---

<sup>34</sup> Iqbal Al Fajri, Irfansyah, Budi Isdianto, *Analisis...*, hal. 33

<sup>35</sup> Kustiawan U, *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan : Malang, 2013), hal. 130

banyak tersedia bagi para editor atau konsumen. Kemudian munculnya berbagai *platform* digital memudahkan para kreator untuk mempublikasikan karya atau *webseries* yang dibuat. Durasi *webseries* yang tidak terlalu lama berkisar 10 menit memungkinkan penonton terhindar dari rasa bosan.<sup>36</sup>

## **D. Pendidikan Agama Islam**

### **1. Sejarah Kebudayaan Islam**

#### **a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sejarah adalah kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.<sup>37</sup> Kata sejarah dalam Bahasa Arab berasal dari kata syajarah yang berarti pohon atau sebatang pohon mulai sejak benih pohon sampai segala hal yang dihasilkan oleh pohon tersebut, oleh karena itu sejarah dapat disimpulkan sebagai catatan yang lengkap dan menyeluruh tentang segala sesuatu.<sup>38</sup> Jadi disimpulkan sejarah adalah seluruh rangkaian kejadian atau peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau.

Kebudayaan Islam menurut Darsono dan T. Ibrahim dapat didefinisikan sebagai kondisi-kondisi kehidupan yang terjadi pada masa perkembangan Islam hingga mulai runtuhnya daulah Islamiah.<sup>39</sup> Jadi, sejarah kebudayaan Islam dapat disimpulkan sebagai kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau serta memuat kondisi kehidupan yang terjadi pada masyarakat masa perkembangan Islam hingga runtuhnya daulah Islamiah.

#### **b. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Materi Sejarah Kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan untuk mengambil hikmah, dan pelajaran dari peristiwa bersejarah

---

<sup>36</sup> Laurensia Irma Saraswati, *Prototipe Webseries Untung Si Bejo*, (Universitas Indonesia : Jakarta, 2014), hal. 11-12

<sup>37</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia

<sup>38</sup> Mansur, *Peradaban Islam dalam Landasan Sejarah*, (Yogyakarta : Global Pustaka Utama, 2004), hal. 1

<sup>39</sup> Darsono dan T. Ibrahim, *Tonggak Sejarah Kebudayaan Islam I untuk kelas VII MTs*, (Solo : Tiga Serangkai, 2009), hal. 10

yang terjadi pada masa lampau menyangkut berbagai aspek serta meneladani sifat dan sikap para tokoh yang mulia. Adapun ruang lingkup materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah kelas III adalah :

- 1) Keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra-Islam.
- 2) Keadaan perekonomian masyarakat Arab pra-Islam
- 3) Agama dan kepercayaan masyarakat Arab pra-Islam
- 4) Masa kanak-kanak sampai masa remaja Nabi Muhammad SAW.

**c. Materi Kondisi Sosial Budaya Masyarakat Arab Pra-Islam**

1) Keadaan Geografis Masyarakat Arab Pra-Islam

Nabi Muhammad SAW lahir di negara yang sekarang disebut Kerajaan Arab Saudi. Ibu kota Arab Saudi adalah Riyadh. Negara-negara di jazirah Arab adalah Yaman, Oman, Uni Emirat Arab, Qatar, Bahrain, dan Kuwait. Terbagi menjadi beberapa provinsi Hijaz, Najd, Yaman, Hadramaut, dan Oman.<sup>40</sup> Semua provinsi memiliki posisi yang sangat strategis dalam lintasan sejarah Islam. Jazirah Arab terletak di sebelah barat daya di Benua Asia. Luas Jazirah Arab adalah 3.151.000 km<sup>2</sup>. Perdangan tersebesar di Jazirah Arab adalah minyak.

Sebelum Islam datang Jazirah Arab masyarakatnya bodoh dan terbelakang. Setelah Islam datang menjadi bangsa yang maju. Sebagian wilayah Arab adalah gurun, yang meliputi empat (4) gurun utama yaitu gurun an-Nufud, gurun Rub al-Khali, gurun Arabia dan gurun Harrat.

2) Keadaan Sosial Masyarakat Arab Pra-Islam

Sebelum kelahiran Islam ada tiga kekuatan politik besar yang mempengaruhi politik Arab, yaitu kekaisaran Nasrani Byzantin, kekaisaran Persia yang memeluk agama Zoroaster serta Dinasti Himyar yang berkuasa di Arab bagian Selatan.

---

<sup>40</sup> Buku Siswa *Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2016), hal. 3

Bangsa Arab terdiri dari beberapa suku, yaitu 3 suku bangsa. *Pertama*, suku Arab Kuno (Al-Arab al-Badi'ah) suku ini adalah suku yang paling kuno dan telah punah. Sejarah suku ini diketahui dari kitab Samawi. *Kedua*, suku Arab Asli (al-Arab al-'Arabiah) adalah suku yang sejak lama mendiami Jazirah Arab. Suku ini adalah keturunan Qahtan dan terdiri dari dua suku, yaitu Himyar dan Kahlan. Suku ini mendiami wilayah Hijaz, Arab Tengah, Oman, dan Yaman. *Ketiga*, suku Arab Pendatang (al-Arab al-Musta'ribah) suku ini adalah keturunan Nabi Ismail yang melahirkan suku Adnan yang kemudian menurunkan empat suku utama suku Mudar, suku Amar, suku Isyad, dan suku Rabi'ah. Suku Amar menurunkan suku Quraisy, dari suku inilah Nabi Muhammad dilahirkan.

Selain itu bangsa Arab memiliki watak terpuji dan tidak terpuji. Sifat terpuji bangsa Arab adalah pemberani, suka hidup berpindah-pindah, memenuhi janji, pantang mundur, dan suka menolong. Sedangkan kebiasaan kurang terpuji dari bangsa Arab adalah berjudi, minum khamr, berfoya-foya, mudah bermusuhan dan melakukan peperangan, melanggar sumpah untuk mencari keuntungan sendiri, gemar merampas, menyembah patung, mempercayai tahayul, dan merendahkan perempuan.<sup>41</sup>

### 3) Kota-Kota Penting di Jazirah Arab

#### a) Mekah

Kota-kota penting di Jazirah Arab adalah Mekah, Madinah, Thaif. Mekah merupakan kota suci bagi umat Islam. setiap tahun jutaan umat Islam berkunjung ke kota ini dari berbagai penjuru dunia. Nabi Ibrahim dan putranya Nabi Ismail membangun kiblat umat Islam di Mekkah yang bernama Ka'bah. Terdapat kompleks masjid disekeliling Ka'bah yang dibangun bernama Masjidil haram. Oleh karena

---

<sup>41</sup> Buku Siswa *Sejarah Kebudayaan Islam, ...*, hal. 5

itu, Mekah disebut Makkah al-Mukarramah artinya kota Mekah yang dimuliakan. Terdapat beberapa tempat bersejarah di kota Makah yaitu i) Gua Hira, ii) Gua Tsur, iii) Jabal Rahmah.

b) Madinah

Kota Madinah disebut Yastrib sebelum Islam datang. Nama Madinah disematkan setelah Nabi hijrah dan disebut Madinah al-Munawwaroh yang artinya kota yang bercahaya. Madinah merupakan kota suci kedua bagi umat Islam. setelah diangkat menjadi Rosul, Nabi Muhammad mengembangkan kota Madinah. Kota Madinah juga terdapat tempat-tempat bersejarah antara lain i) Masjid Nabawi, ii) Masjid Quba, iii) Jabal Uhud.

c) Thaif

Kota Thaif terletak disebelah tenggara kota Mekah dengan jarak 65km. penduduknya adalah kaum Bani Saqif, kota ini mempunyai nilai sejarah karena Nabi Muhammad saw. dicemooh dan dilempari batu ketika berdakwah.<sup>42</sup>

4) Negara-Negara di Jazirah Arab dan Sekitarnya

Beberapa negara di jazirah Arab dan sekitarnya berperan penting dalam perkembangan Islam. Peranan penting ini adalah di bidang sosial dan perdagangan.

i. Yaman

Yaman terletak di pantai selatan Jazirah Arab. Wilayah Yaman berbatasan dengan Arab Saudi sebelah barat. Disebelah timur berbatasan dengan Oman, sebelah barat dengan Laut Merah, dan sebelah selatan dengan Teluk Aden. Yaman menjadi persinggahan pada jalur perdagangan Eropa,

---

<sup>42</sup> Buku Siswa PLATINUM, *Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 Kelas 3*, hal. 6

Afrika, dan Asia. Penduduk Yaman masuk Islam pada tahun 9 hijrah atau 630M.<sup>43</sup>

ii. Oman

Oman terletak disebelah timur Yaman. Oman menjadi persinggahan jalur perdagangan seperti Yaman. Jalur persinggahan perdagangan Eropa, Afrika, dan Asia. Penduduknya masuk Islam pada tahun 9 hijrah atau 630M.

iii. Suriah (Syam)

Suriah adalah pusat perdagangan pada zaman Nabi Muhammad saw. Ketika remaja Nabi Muhammad saw. diajak pamannya Abu Thalib berdagang ke Syam. Ibukota Suriah adalah Damaskus. Sesudah masa Khulafaur Rasyidin kota Damaskus menjadi pusat pemerintahan Islam.

iv. Iran (Persia)

Wilayah Iran dahulu sebelum Islam datang menjadi pusat Imperium Persia. Namun, wilayah ini setelah Islam datang sebagian besar penduduknya memeluk agama Islam. Iran menjadi jalur perdagangan antara bangsa Arab dengan bangsa India dan Cina. Pelabuhan yang dimiliki Iran ramai dikunjungi adalaa Bandar Abbas di Teluk Persia.

v. Ethiopia (Habsyah)

Negara yang terletak di Benua Afrika. Nabi Muhammad saw pada awal Islam hijrah ke negara ini mengajak para sahabat. Penduduk Hasbyah menyambut baik kedatangan Nabi. Habsyah menjadi pusat perdagangan yang penting karena pedagang dari Hijaz membeli barang dagangan dari Habsyah dan Yaman, lalu menjualnya ke Syam dan Mesir.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Buku Siswa PLATINUM, *Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan, ...,* hal. 6

<sup>44</sup> *Ibid*, hal. 7

## **E. Pengembangan Media Berbasis *Webseries* Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas III**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *webseries* ini merupakan pengembangan untuk mempermudah guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam menyampaikan materi baik saat pembelajaran dikelas maupun proses pembelajaran daring seperti saat ini. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu mengoptimalkan peserta didik untuk belajar, sehingga dapat memberi dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum media yang baik dapat digunakan dan sebar luaskan diperlukan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang didalamnya terdapat penilaian dari ahli materi dan media yang menyatakan produk valid dan layak digunakan, efektifitas produk yang diperoleh dari rata-rata hasil belajar peserta didik, dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

### **1. Validitas dan Efektivitas Produk**

Validitas pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari dua validator yaitu validator ahli materi dan ahli media. Setiap validator produk adalah 2 (dua).<sup>45</sup> Proses validasi nantinya diperoleh melalui pengisian instrumen angket. Skor yang diperoleh dari pengisian angket nantinya dijumlahkan dan dianalisis. Hasil yang diperoleh nantinya dikonversikan dalam bentuk deskriptif yang disesuaikan dengan kriteria skor validitas produk, apakah nantinya dinyatakan sangat layak-tidak layak.

Produk media yang dikembangkan tentu tidak hanya valid tetapi juga efektif. Sebuah media dikatakan efektif nantinya diperoleh dari hasil rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *webseries* yang dikembangkan. Apabila hasil rata-rata peserta didik lebih baik setelah menggunakan media, maka media tersebut dapat dikatakan efektif.

---

<sup>45</sup> Windrianto, Rusdi, Syafdi Maizora, *Efektivitas Lembar kerja Siswa dengan Model Problem Based learning Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP*, dalam jurnal JP2MS Volumen 1 Nomer 2 Desember 2017, eISSN 2581-253X, hal. 140

## 2. Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Penilaian hasil belajar mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penilaian yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran berbasis *webseries nantinya*, diperoleh dari aspek pengetahuan peserta didik melalui tes.<sup>46</sup> Tes nantinya akan dilakukan dalam kurun waktu 35 menit dengan tipe soal pilihan ganda (*multiple choice*).

Hasil belajar peserta didik nantinya akan di analisis uji-t dengan bantuan program *SPSS 23.0 for windows* untuk mengetahui perbedaan dari nilai aspek pengetahuan (kognitif) antara kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji-t nantinya disimpulkan, apakah media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

## F. Kerangka Berfikir



**Bagan 2.1 Skema 4D Thiagarajan<sup>47</sup>**

Pengembangan media pembelajaran ini, penulis mengacu pada model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Thiagarajan yang disebut dengan 4-D. Pada model pengembangan ini terdapat 4 tahap yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (pengembangan). Setelah melalui tahap pengembangan, maka masuk pada tahap analisis dan perhitungan

<sup>46</sup> Amirono dan Daryanto, *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), hal, 268

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan,...*, hal. 38

untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik melalui implementasi media pembelajaran di kelas. Tahap berikutnya adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran dan membuat kesimpulan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media di dalam proses pembelajaran.

### G. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa orang yang hampir sama dengan penulis berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *webseries*, namun belum ditemukan yang sama dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti. Berikut adalah penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang peneliti lakukan.

1. Astrid Khairunnisa Pramada, Sylvie Nurfebriaraning, dalam jurnal *Pengaruh Iklan Web Series Sore : Istri Dari Masa Depan Terhadap Brand Image Tropicana Slim*. 2018. Rumusan masalah, Adakah pengaruh iklan web series sore :istri dari masa depan terhadap brand image Tropicana slim? Hasil penelitian dan pengolahan data menunjukkan ada pengaruh positif iklan *web series* sebesar 82,2% terhadap *brand image* dengan indikator music, gambar, pewarnaan, efek suara, movement, serta *seenword* dan 17,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.<sup>48</sup>
2. Vinesia Versigny, dalam tesis *Analisis Efektivitas Ilkan Webseries Line Ramadhan Terakhir Episode 1-4 di Youtube*. 2018. Rumusan Masalah
  - a. Bagaimana efektivitas *webseries* ‘Ramadhan Terakhir’ di Youtube dilihat dari analisis *direct rating method*?
  - b. Bagaimana efektivitas *webseries* ‘Ramadhan Terakhir’ di Youtube dilihat dari analisis *EPIC Model*?
  - c. Bagaimana efektivitas *webseries* ‘Ramadhan Terakhir’ di Youtube dari analisis *Costumer Response Index (CRI)*? Hasil penelitian

---

<sup>48</sup> Astrid Khairunnisa Pramada, Sylvie Nurfebriaraning, *Pengaruh Iklan Web Series Sore : Istri Dari Masa Depan Terhadap Brand Image Tropicana Slim*, dalam jurnal e-Proceeding of Management Vol. 5 No.1 Maret 2018 Universitas Telkom Bandung ISSN : 2355-9357

dari hari uji efektivitas *direct rating method* diketahui hasil 87,42% digolongkan sangat efektif untuk iklan, lalu menggunakan *EPIC Model* diketahui hasil sebesar 4,72 dari rentang skala 1-5 dikatakan sangat efektif dan menggunakan *CRI* dari 115 responden yang menyadari adanya *webseries* ini 95 orang (82,60%).<sup>49</sup>

3. Vina Devita Anjas Rahmadani, dalam jurnal *Pengaruh Iklan Web Series Ini Perjalananku di Youtube terhadap Pengambilan Keputusan Pembelian Konsumen*. 2018. Rumusan masalah adakah pengaruh iklan web series terhadap pengambilan keputusan pembelian konsumen? Hasil penelitian korelasi menunjukkan koefisien korelasi sebesar  $r=0,568$ , dengan begitu koefisien korelasi pada penelitian ini memiliki arah hubungan yang positif.<sup>50</sup>
4. Rohedy Ayucandra, Tandiyo Pradekso dalam jurnal *Pengaruh Terpaan Iklan Televisi, Instagram Series, dan Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Memilih Partai Solidaritas Indonesia pada Pemilih Pemula*. 2019. Rumusan masalah a. adakah pengaruh terpaan iklan televisi web series terhadap pemilih pemula? b. adakah pengaruh instagram series terhadap pemilih pemula? c. adakah pengaruh selebriti endorser terhadap pemilih pemula? Hasil penelitian menunjukkan a. ada pengaruh positif atau signifikan sebesar 0,019 ( $<0,05$ ) dan R square menunjukkan angka 0.091 atau 9.1%, b. ada pengaruh secara signifikan 0.007 ( $<0.01$ ) dengan nilai R square 0,119 atau 11,9%, c. ada pengaruh signifikan dengan R 0,568.<sup>51</sup>

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, *webseries* atau serial-web banyak dikembangkan untuk menunjukkan pengaruh terhadap keputusan pembeli atau konsumen dalam membeli sebuah produk

---

<sup>49</sup> Vinesia Versigny, *Analisis Iklan Webseries Line 'Ramadhan Terakhir' Episode 1-4 di Youtube*, Universitas Diponegoro Semarang : 2018

<sup>50</sup> Vina Devita Anjas Rahmadani, *Pengaruh Iklan Web Series Ini Perjalananku di Youtube terhadap Pengambilan Keputusan Pembelian Konsumen*, dalam Jurnal *Commercium*, Vol. 1 No.1 Tahun 2018 Universitas Negeri Surabaya

<sup>51</sup> Rohedy Ayucandra, Tandiyo Pradekso, *Pengaruh Terpaan Iklan Televisi, Instagram Series, dan Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Memilih Partai Solidaritas Indonesia pada Pemilih Pemula*, dalam Jurnal *Archives* Vol. 7 No.4 Tahun 2019 Universitas Diponegoro

(daya beli) adapun yang melakukan pengembangan *webseries* atau serial-web untuk media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) belum pernah dilakukan. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya karena mengembangkan media pembelajaran pada materi keadaan sosial budaya Arab pra Islam untuk Madrasah Ibtidaiyah (MI)