

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF
POWERPOINT MENGGUNAKAN TRANSISI MORPH DAN ZOOM
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BANYUWANGI**

SKRIPSI



Oleh:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**M. FAKHRUR ROJI
NIM: T20191306**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF
POWERPOINT MENGGUNAKAN TRANSISI MORPH DAN ZOOM
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



M. FAKHRUR ROJI
NIM: T20191306

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF
POWERPOINT MENGGUNAKAN TRANSISI MORPH DAN ZOOM
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BANYUWANGI**

SKRIPSI

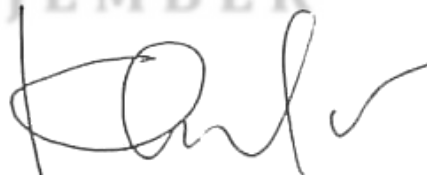
Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

M. Fakhrrur Roji
NIM: T20191306

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Khairul Umam, S.Pd.I, M.Pd.
NIP. 198011122015031003

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF
POWERPOINT MENGGUNAKAN TRANSISI MORPH DAN ZOOM
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari: Rabu

Tanggal: 20 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si
197304242000031005

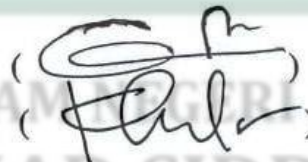
Sekretaris



Moh. Rofid Fikroni, M.Pd
199306032023211032

Anggota:

1. Dr. H. Matkur, S.Pd.I, M.Si
2. Khairul Umam, M.Pd.



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si.
197304242000031005

MOTTO

وَلَقَدْ مَكَّنَّاكُمْ فِي الْأَرْضِ وَجَعَلْنَا لَكُمْ فِيهَا مَعِيشَةً قَلِيلًا ۗ مَا تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan sungguh, Kami telah menempatkan kamu di bumi dan di sana Kami sediakan (sumber) penghidupan untukmu. (Tetapi) sedikit sekali kamu bersyukur” (QS. Al A’raf: 10)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

*Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur’an dan Terjemahan, (Semarang: Toha Putra, 1989)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan ibuk saya, M.Makki dan Puji Asih yang senantiasa mendukung, memberikan semangat, mendoakn dan memberikan motivasi serta memberikan dukungan fnansial penuh dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga diberikan keberkahan dunia akhirat.



KATA PENGANTAR

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta ma'unah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember. Kedua kalinya salawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat dan keluarganya.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti sampaikan salam hormat dan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di UIN KHAS Jember.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa FTIK .
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Ahcmad Siddiq Jember yang telah memberikan pelayanan terbaik dalam membantu kelancaran penulis menyelesaikan skripsinya.

5. Bapak Dr. H. Mursalim, S.Ag., M.Ag. selaku Dosen Penasehat Akademik (DPA) yang telah sabar dan telaten dalam membimbing dan memberikan motivasi dari semester 1 (satu) hingga sekarang.
6. Segenap Dosen pendidikan agama islam yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran selama menempuh pendidikan di UIN KHAS Jember.
7. Bapak Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I selaku kepala sekolah di MAN 3 Banyuwangi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan selama kurang lebih satu minggu.
8. Bapak Misbahul Munir S.Pd. sebagai Guru Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam di MAN 3 Banyuwangi yang telah membimbing selama proses penelitian skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2019 khususnya teman-teman PAI A7 yang telah mendampingi dan memberikan motivasi.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu secara keseluruhan. Terima kasih sudah membantu maupun mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang peneliti miliki. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Jember, 20 Desember 2023

Penulis

M. Fakhur Roji



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

M. Fakhrrur Roji, 2023: Pengembangan Media Ajar Interaktif Powerpoint Menggunakan Transisi Morph Dan Zoom Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, morph dan zoom, Sejarah kebudayaan islam

Era perkembangan teknologi merupakan sebuah perkembangan yang besar bagi dunia pendidikan, dimana kemajuan sebuah bangsa bergantung pada perkembangan dunia pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu tolok ukur perkembangan sebuah bangsa. Untuk mengikuti perkembangan tersebut guru diwajibkan untuk berkembang mengikuti perkembangan zaman. Hal ini sesuai dengan sesuai dengan standart kualifikasi akademik dan kompetensi guru dimana guru diwajibkan untuk mengikuti perkembangan teknologi komunikasi agar dapat mencapai tujuan sehingga guru wajib mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu perkembangan tersebut terdapat pada media powerpoint,

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kelayakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di madrasah Aliyah negeri 3 Banyuwangi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *research and development* (R&D) dimana dalam pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE yang berisi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 67,3 yang termasuk kategoricukup valid, kemudian untuk validasi materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan untuk validasi Bahasa memperoleh persentase sebesar 85,64% dengan kategori valid. tingkat kepraktisan media berdasarkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 90% dari segala aspek yang dinilai dengan kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom diketahui berdasarkan N-Gain score sebesar 83,2% dengan kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah kebudayaan islam dengan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar Sejarah kebudayaan islam di MAN 3 Banyuwangi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Spesifikasi Produk	8
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	9
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Penelitian Terdahulu	13

B. Kajian Teori	17
BAB III	32
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	32
A. Model Penelitian Dan Pengembangan.....	32
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	32
C. Uji Coba Produk	34
D. Design Uji Coba.....	35
A. Subjek Penelitian	36
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	37
C. Jenis Data	37
D. Instrument Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	49
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	49
A. Penyajian Data	49
B. Analisis Data.....	69
C. Revisi Produk.....	71
BAB V.....	77
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	77
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82
BIODATA PENULIS	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 persamaan dan perbedaan penelitian terahulu dan penelitian yang akan dilaksanakan.....	15
Tabel 3.1 skor penilaian ahli.....	48
Tabel 3.2 kriteria penilaian	49
Tabel 3.3 skor penilaian angket.....	50
Tabel 3.4 kriteria kepraktisan.....	52
Tabel 3.5 pembagian skor N-Gain.....	55
Tabel 3.6 kategori tafsiran efektivitas N-Gain.....	56
Tabel 4.1 hasil validasi media pembelajaran oleh ahli	63
Tabel 4.2 hasil validasi Bahasa oleh ahli Bahasa.....	64
Tabel 4.3 hasil validasi materi oleh ahli materi.....	65
Tabel 4.4 hasil validasi angket siswa oleh ahli.....	66
Tabel 4.5 hasil angket respon siswa.....	70
Tabel 4.6 hasil belajar siswa.....	71
Tabel 4.7 tabel uji normallitas.....	73
Tabel 4.8 hasil uji paired sampel T-Test	74
Tabel 4.9 tabel nilai N-Gain.....	75

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 tampilan slide home.....	60
Gambar 4.2 tampilan slide menu.....	60
Gambar 4.3 tampilan slide petunjuk.....	61
Gambar 4.4 tampilan slide KD.....	61
Gambar 4.5 tampilan slide materi.....	62
Gambar 4.6 tampilan slide video.....	62
Gambar 4.7 tampilan slide kuis.....	62
Gambar 4.8 gambar revisi produk pada bagian jenjang kelas pada media.....	79
Gambar 4.9 gambar revisi produk pada bagian menu pada media.....	80
Gambar 4.10 gambar revisi produk pada pemilihan warna background dan tulisan	81
Gambar 4.11 gambar revisi produk pada bagian pemilihan simbol pada media ..	82
Gambar 4.12 gambar revisi pada bagian jumlah kuis pada media.....	82
Gambar 4.13 gambar revisi pada jenis dokumen media.....	83
Gambar 4.14 gambar revisi media bagian penambahan peta konsep.....	83
Gambar 4.15 gambar revisi media bagian penulisan ejaan.....	84

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 alur penelitian.....	40
Bagan 3.2 design uji coba.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

1. Matriks Penelitian.....	83
2. Surat Ijin Penelitian.....	85
3. Surat Selesai penelitian.....	86
4. Jurnal Penelitian.....	87
5. Instrument validasi ahli materi.....	88
6. Instrument validasi ahli media.....	90
7. Instrument validasi ahli Bahasa.....	92
8. Validasi soal.....	94
9. Soal pre-test dan post-test.....	97
10. Uji coba kelompok kecil.....	100
11. Uji coba kelompok besar.....	102
12. Angket respon siswa.....	106
13. Produk media.....	108
14. Angket analisis kebutuhan.....	111
15. Dokumentasi.....	113
16. Surat pernyataan keaslian tulisan.....	115



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Kemajuan sebuah bangsa bergantung pada perkembangan dunia pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu tolak yang perkembangan sebuah bangsa¹. Pengelola pendidikan diberbagai negara melakukan berbagai macam cara dalam meningkatkan kualitas peserta didik salah satunya yaitu mengoptimalkan sumber daya pendidikan serta pendidik yang profesional. Berdasarkan panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa: “pendidikan harus terus-menerus melakukan adaptasi dan penyesuaian dengan perkembangan IPTEK sehingga tetap relevan dan kontekstual dengan perubahan. Perkembangan ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional Indonesia yang dirumuskan dalam pasal 3 UU no 20 tahun 2003 yang berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk karakter peserta didik yang berkualitas².

Perkembangan teknologi semakin lama mengalami perkembangan yang sangat besar, salah satunya adalah dunia pendidikan yang terkena dampak dari perkembangan teknologi yang dapat dilihat dari perkembangan media pembelajaran. Dikutip dari artikel Fatulloh yang berbunyi kemajuan

¹Yunita Nuri Wulandari, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas Xi Di Sma Negeri Ambulu Jember*”, (Jember: IAIN Jember,2021), hal. 1.

²Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

pendidikan dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang setiap waktu dengan berbagai macam pembaharuan. Berbagai bidang dalam pendidikan salah satunya yaitu dalam dunia pendidikan yang perlu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat mencapai tujuan yang di harapkan secara efektif³. Pada zaman dahulu media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berupa papan tulis dan dalam pembelajaran hanya terfokus pada penjelesan guru yang menjelaskan di papan. Berbeda dengan zaman sekarang dimana media pembelajaran yang digunakan sudah bermacam-macam yang awalnya media yang digunakan berupa media konvensional menjadi media digital. salah satu media yang digunakan sekarang adalah gadget dan juga komputer atau laptop dan banyak lagi. Penggunaan teknologi berupa multimedia menjadi salah satu dari beberapa teknologi yang banyak digunakan, bukan hanya karena mudah dalam penggunaan tetapi juga multimedia merupakan salah satu media yang sangat efektif, efisien, serta kreatif dalam menyampaikan informasi dan juga materi pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, media difungsikan sebagai sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran karenanya informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran

³Yunita Nuri Wulandari, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas Xi Di Sma Negeri Ambulu Jember*”, (Jember: IAIN Jember,2021), hal. 2.

dapat terjadi⁴. Dalam media ada yang namanya multimedia, Multimedia sendiri merupakan suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi⁵. Meskipun media yang di buat merupakan media yang sangat baik tetapi kita sebagai pendidik juga harus tau tentang bagaimana cara membuat kita media yang dapat memberikan timbal balik antara siswa dan pendidik. Hal ini sesuai dengan pengertian dengan interaktif yaitu Bunganan timbal balik antara satu dengan yang lain. Sedangkan sebuah multimedia dapat dikatakan interaktif harus memiliki karakteristik seperti komunikasi dua arah, aktivitas fisik dan mental, feedback langsung, drag and drop, input data, mouse klik, mouse enter, selection, drawing, masking⁶.

Salah satu media yang digunakan dalam hal ini adalah Powerpoint, karena powerpoint sendiri merupakan salah satu aplikasi yang sudah ada baik di komputer atau laptop dan juga dalam HP maupun smartphome. Powerpoint sendiri merupakan aplikasi software yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka wama dan jenis tulisan, fitur hyperlink, audio, video, dan animasi. Powerpoint

⁴Dina Mahabbah Irsyad, Skripsi: "*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARA N INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWER POINT 2019 PADA MATA PELAJARA N AL-ISLAM SISW A KE LAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA*", (Palangka Raya, IAIN Palangka Raya,2021). Hal. 2.

⁵Yunita Istianah, "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morph dan Zoom Materi Perbandingan*". Jurnal Pendidikan Edutama. No.2(Juli:2020): 115.

⁶Yunita Istianah, "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morph dan Zoom Materi Perbandingan*". Jurnal Pendidikan Edutama. No.2(Juli:2020): 115.

merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang menarik.⁷ Untuk update dari Microsoft Powerpoint sendiri yang cocok untuk digunakan yaitu versi Microsoft Powerpoint 2019. Update ini dirilis pada tanggal 24 September 2019. Fitur-fitur terbaru dari Microsoft Powerpoint yaitu pada transisi morph and zoom animation⁸. Adapun alasan peneliti menggunakan Powerpoint 2019 bukan versi terbaru yaitu Office 365 adalah karena ada beberapa hal yang pertama adalah untuk versi 365 merupakan versi berlangganan tiap bulan. Jadi jika ingin menggunakan beberapa fitur tambahan seperti icon dan lain-lain kita diharuskan membayar tiap bulannya. Yang kedua perbedaan antara versi 2019 dan 365 adalah beberapa icon dan juga besaran penyimpanan OneDrive yang dari versi 365 sendiri bisa menyimpan file untuk Office sampai dengan 1 TB.

Morph dan zoom sendiri berkonsep sinematik bagi Powerpoint 2019. Transisi morph sendiri memungkinkan gerakan yang lancar dari satu slide ke slide yang lain sedangkan zoom sendiri memungkinkan kita membuat efek zoom pada animasi di Powerpoint yang kita buat⁹. Hal ini berdasarkan tentang Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dijelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan

⁷Yunita Nuri Wulandari, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas Xi Di Sma Negeri Ambulu Jember”, (Jember: IAIN Jember, 2021), hal. 4.

⁸Dina Mahabbah Irsyad, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran N Interaktif Berbasis Microsoft Office Power Point 2019 Pada Mata Pelajaran N Al-Islam Siswa Ke Las Viii Di Smp Muhammadiyah Palangka Raya”, (Palangka Raya, IAIN Palangka Raya, 2021). Hal. 28.

⁹Dina Mahabbah Irsyad, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran N Interaktif Berbasis Microsoft Office Power Point 2019 Pada Mata Pelajaran N Al-Islam Siswa Ke Las Viii Di Smp Muhammadiyah Palangka Raya”, (Palangka Raya, IAIN Palangka Raya, 2021). Hal. 28.

pembelajaran sebagai sarana pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai aktualisasi dan kemampuan yang dimiliki¹⁰.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti sebagai pra penelitian dengan guru sejarah kebudayaan islam dikelas X MAN 3 Banyuwangi diperoleh bahwa 1) guru tidak pernah menggunakan multimedia berbasis powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom karena jarang menggunakan powerpoint setelah masa pandemi atau pembelajaran online 2) tidak adanya LCD proyektor disetiap kelas yang mengakibatkan susah akses dalam penggunaan media ini 3) keterbatasan waktu jam pembelajaran dalam satu minggu hanya 2 jam pelajaran dalam satu minggu 4) siswa memiliki cara belajar masing-masing sehingga dalam pembelajaran yang hanya berisi cerita siswa yang tidak terbiasa menggunakan cara belajar tersebut akan merasa kesusahan dalam mengikuti pembelajaran¹¹.

Permasalahan yang ditemukan tersebut tentu menghambat tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan islam, karena pembelajaran sejarah kebudayaan islam itu sendiri tidak berjalan secara maksimal. Dengan tingkat pembelajaran yang kurang maksimal, dari artikel Radhya menyatakan bermacam peralatan dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme semata¹². Manfaat penggunaan media membantu peserta didik dapat memahami alur

¹⁰Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 123

¹¹Misbahul Munir. Observasi wawancara MAN 3 Banyuwangi, 12 November 2022.

¹²Yunita Nuri Wulandari, Skripsi: "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas Xi Di Sma Negeri Ambulu Jember*", (Jember: IAIN Jember, 2021), hal. 6.

cerita sejarah dengan gambar dan banyak indra lain yang digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat disimpulkan semakin banyak indra yang terlibat dalam pembelajaran semakin mudah peserta didik memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena peserta didik tidak hanya terfokus pada suara guru saja tetapi juga pada gambar dan juga foto yang ditampilkan dalam slide powerpoint.

Dengan adanya masalah diatas hendaknya diperlukan sebuah solusi agar pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah melakukan inovasi pembelajaran menggunakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom. Dalam melakukan inovasi pembelajaran hendaknya seseorang guru memanfaatkan medi pembelajaran dengan tepat agar dapat tercapai tujuan yang telah ditetapkan dan meningkatkan hasil belajar dengan maksimal. Sebagaimana firman ALLAH SWT dalam qu'an surah Al-Maidah ayat 35 sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

(٣٥)

Artinya:” wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.”¹³

¹³Kemenag RI, *Mushaf Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, 113.

Ayat diatas menjelaskan bahwa untuk mencapai sebuah tujuan maka diperlukan sebuah wasilah (jalan). Begitu pula dalam kegiatan pembelajaran, untuk mencapai sebuah tujuan maka dibutuhkan sebuah jalan yang bisa membuat semuanya tercapai dengan cara membuat inovasi berupa media pembelajaran yang baik.

berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh dina mahabbah irsyad bahwa Validasi ahli materi menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 94% dengan kriteria sangat baik; b) Validasi ahli media menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 90% dengan kriteria sangat baik; c) uji coba kelompok kecil dari tiga responden 84% dengan kriteria sangat baik.dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft office powerpoint 2019 pada mata pelajaran al-islam siswa kelas viii di smp muhammadiyah palangka raya¹⁴. Adanya pembaruan dalam hal media pembelajaran interaktif powerpoint yang dikembangkan peneliti memiliki pembaruan pada penggunaan fitur baru yang ada pada powerpoint untuk materi sejarah kebudayaan islam dengan produk akhir berupa file powerpoint yang dapat dijadikan sumber belajar oleh semua peserta didik agar lebih semangat dalam proses pembelajaran di kelas. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki dampak yang besar kepada peserta didik di MAN 3 Banyuwangi.

¹⁴Dina Mahabbah Irsyad, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Office PowerPoint 2019 Pada Mata Pelajaran N Al-Islam Sisw A Ke Las Viii Di Smp Muhammadiyah Palangka Raya*”, (Palangkara Raya, IAIN Palangka Raya,2021). Hal. 7.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Ajar Interaktif PowerPoint Menggunakan Transisi Morph Dan Zoom dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian adalah bagaimana kelayakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di madrasah Aliyah negeri 3 banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kelayakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi.

D. Spesifikasi Produk

1. Media ajar interaktif powerpoint dengan transisi morph dan zoom didesain semenarik mungkin dan selaras dengan perkembangan zaman
2. Materi sesuai dengan karakteristik pembelajaran Sejarah kebudayaan islam.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

1. Manfaat teoritis

- a. Bagi lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi untuk peningkatan kualitas pendidikan, khususnya melalui pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint.
- b. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran powerpoint.

2. Manfaat praktis

a. Siswa

Dapat membantu meningkatkan motivasi dalam belajar dan juga membuat pembelajaran menjadi lebih asik dengan media pembelajaran ini.

b. Guru

Sebagai masukan yang bermanfaat bagi guru dalam hal menggunakan media pembelajaran, sehingga guru tidak bingung dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

c. Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Peserta didik jarang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint setelah melaksanakan pembelajaran daring.
 - b. Multimedia pembelajaran interaktif microsofst powerpoint dapat mengembangkan motivasi siswa dalam belajar
 - c. Produk powerpoint dapat digunakan untuk referensi dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif
 - d. Powerpoint dengan transisi morph dan zoom dapat digunakan sebagai video yang menarik
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
- a. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif powerpoint pada materi yang akan dibahas.
 - b. Uji respon peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap powerpoint yang dikembangkan.
 - c. Materi yang dibahas hanya terbatas pada sejarah kebudayaan islam yang diketahui.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di madrasah aliyah negeri 3 banyuwangi sebagai berikut

1. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran adalah alat atau hal-hal yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.



2. Transisi morph dan zoom

Transisi morph dan zoom merupakan sebuah fitur baru yang dikembangkan oleh Microsoft powerpoint. transisi *morph* sendiri menampilkan *slide* presentasi yang ditampilkan layaknya sebuah video yang dibuat dengan *software edit video*¹⁵. Sedangkan zoom sendiri merupakan sebuah fitur yang memungkinkan kita untuk menautkan beberapa slide sesuai keinginan kita. pada powerpoint zoom dapat digunakan untuk sebuah slide dengan transisi *zoom in* Ketika di klik.



¹⁵Dina Mahabbah Irsyad, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Office PowerPoint 2019 Pada Mata Pelajaran N Al-Islam Sisw A Ke Las Viii Di Smp Muhammadiyah Palangka Raya*”, (Palangka Raya, IAIN Palangka Raya,2021). Hal. 22.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti belum menemukan topik yang sama. Namun, terdapat beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dina Mahabbah Irsyad. Program sarjana pendidikan islam. Institute agama islam negeri palangkaraya 2021 dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft office powerpoint 2019 pada mata pelajaran al-islam siswa kelas viii di smp muhammadiyah palangka raya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media microsoft office powerpoint 2019 pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya memiliki kategori kelayakan "sangat baik" hal ini didasarkan pada perolehan persentase menggunakan skala likert. Adapun hasil validasi dan uji coba diantaranya a) Validasi ahli materi menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 94% dengan kriteria sangat baik; b) Validasi ahli media menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 90% dengan kriteria sangat baik; c) uji coba kelompok kecil dari tiga responden 84% dengan kriteria sangat baik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yunita Nury Wulandari. Program sarjana pendidikan. institute agama islam negeri Jember 2021 dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif powerpoint berbasis

kecerdasan majemuk pada pembelajaran barisan dan deret aritmatika kelas xi di sma negeri ambulu jember. Hasil dari penelitian ini 1) proses pengembangan Analysis (Analisis), tahapan ini meliputi analisis kebutuhan, analisis media pembelajaran, analisis kecerdasan majemuk. Design (Perencanaan), tahapan ini meliputi penyusunan desain media dan penyusunan desain instrumen. Development (Pengembangan) tahapan ini meliputi pengembangan media dan pengembangan instrumen penelitian. 2) hasil uji kevalidan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan matematika. Hasil yang didapat dari validasi ahli memperoleh hasil yang kategori valid dengan nilai 87,14% dari ahli media, 75% dari ahli materi kategori cukup valid, dan 95,38% kategori valid dari ahli pendidikan matematika. Dengan skor rata-rata total 85,84% kategori valid. Dengan demikian produk media pembelajaran interaktif powerpoint yang dikembangkan memenuhi kevalidan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nisrina Nabila pada 2020 uinversitas pekalongan dengan judul pengembangan multimedia interaktif berbasis powerpoint pada materi teorema Pythagoras. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa skor kevalidan yang diperoleh sebesar 3,37. Skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan valid. Kevalidan tersebut didasarkan pada hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dan media menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata ≥ 3 untuk setiap aspek yang dinilai.

Ke empat, penelitian yang dilakukan oleh Hafizil Haq dkk pada tahun 2022 universitas negeri padang dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis powepoint dengan video dan animasi terhadap hasil belajar pada mata kuliah fabrikasi. Hasil dari penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk media video yang bisa digunakan untuk pembelajaran di Jurusan Teknik Mesin FT UNP terhadap Matakuliah Fabrikasi Berdasarkan penilaian dari ahli materi, dari ahli media dan dari responden dari 20 mahasiswa. Pengujian ahli materi mendapat skor normal 80% (sangat baik), dan ahli media mendapat skor normal 80% (sangat baik), dari responden, 20 mahasiswa mendapat skor normal 89,1% (sangat baik). Dari hasil pengujian yang selesai diadakan bisa disimpulkan bahwa video ini sangat berhasil digunakan ketika proses belajar sebagai media belajar mahasiswa dalam mata kuliah fabrikasi.

Ke lima, Anyan dkk pada tahun 2020 STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft powerpoint. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak. Validasi media dan validasi materi menunjukkan nilai rata-rata skor sebesar 82,50% dan 79,16%. Respon siswa terhadap bahan ajar interaktif memperoleh skor 81,75% pada uji coba skala kecil sedangkan uji coba skala luas memperoleh skor sebesar 85%. Respon guru mendapat skor 71,7% dan 89,13%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka media pembelajaran interaktif

berbasis Microsoft Powerpoint layak diterapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Tabel 2. 1
persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilaksanakan

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Dina Mahabbah Irsyad	pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft office powerpoint 2019 pada mata pelajaran al-islam siswa kelas viii di smp muhammadiyah palangka raya	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang digunakan Powerpoint - Menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) - Menggunakan model pengembangan ADDIE. - Pembelajaran interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penelitian - Materi yang diajarkan al islam - Spesifikasi produk yang diharapkan
Yunita Nury Wulandari	pengembangan media pembelajaran interaktif powerpoint berbasis kecerdasan majemuk pada pembelajaran barisan dan deret aritmatika kelas xi di sma negeri ambulu jember	<ul style="list-style-type: none"> - Media powerpoint - Pembelajaran interaktif - Menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) - Menggunakan model pengembangan ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> - Materi pembelajaran aritmatika - Tempat penelitian - Kecerdasan majemuk - Spesifikasi produk yang diharapkan
Nisrina Nabil	pengembangan multimedia interaktif berbasis powerpoint pada materi teorema Pythagoras.	<ul style="list-style-type: none"> - Media powerpoint - Menggunakan penelitian pengembangan (R&D) 	<ul style="list-style-type: none"> - Materi teorema pythagoras - Tempat penelitian - Objek penelitian - Menggunakan model pengembangan borg dan gall.

Hafizil Haq	pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint dengan video dan animasi terhadap hasil belajar pada mata kuliah fabrikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Media powerpoint - Menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) - Menggunakan model pengembangan ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian - Tempat penelitian - Mata kuliah fabrikasi - Video dan animasi
Anyan	pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft powerpoint.	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian dan pengembangan (R&D) - Media powerpoint 	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian - Tempat penelitian - Materi pembelajaran SD

Dari beberapa penelitian diatas, peneliti mendapatkan adanya perbedaan yang signifikan dalam penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya. Tetapi dari penelitian terdahulu terdapat beberapa persamaan diantaranya media powerpoint yang digunakan.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian pengembangan

Dalam KBBI, istilah pengembangan berasal dari kata “mbang” dengan artian bertambah sempurna (kepribadian, pemikiran, pengetahuan dan lain-lain). Sedangkan menurut bahasa, pengembangan ialah suatu kegiatan persiapan, penerapan, evaluasi,

dan penyempurnaan.¹⁶ Jadi penelitian pengembangan merupakan penelitian karya ilmiah yang berupa pengetahuan, persiapan, penerapan, evaluasi dan penyempurnaan baik dari produk yang sudah ada maupun yang belum ada. Menurut Seels and Richhey dalam buku karya Tatik Sutarti dan Edi Irawan penelitian pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.¹⁷

b. Tujuan Dilakukannya Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar secara individu maupun keseluruhan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan dengan tujuan untuk:

- 1) Siswa dapat memenuhi kebutuhan pembelajarannya.
- 2) Membekali siswa dengan kemampuan untuk menggunakan berbagai media belajar.
- 3) Memotivasi siswa.
- 4) Menciptakan proses belajar yang menyenangkan.

¹⁶Muh. Fahrurrozi, Mohzana. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoritis dan Praktik". (Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzanwadi Press, 2020). Hal. 3

¹⁷Tatik sutarti dan irawan, "kiat sukses meraih hibah penelitian dan pengembangan", (Yogyakarta:CV BUDI UTAMA,2017) hal.6

2. Media ajar Interaktif

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal Bahasa latin yang merupakan kata jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar¹⁸. Menurut AECT (association of education and communication technology) kutipan dari skripsi mendefinisikan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk sesuatu proses penyaluran informasi¹⁹. pembelajaran menurut kamus besar Bahasa Indonesia yang dikutip oleh adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup dapat belajar sedangkan menurut Oemar Malik adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pebelajaran.

Dalam pembelajaran dikenal kata interaktif, Interaktif memiliki arti interaksi yang dalam kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti melakukan aksi berhubungan, mempengaruhi dan saling berhubungan. menurut para ahli interaktif berarti saling mempengaruhi, Artinya adanya hubungan timbal balik antara pengguna dan media, pengguna memberikan respon terhadap tampilan media(program), Kemudian

¹⁸Nurhidayah Suaib. Skripsi: “pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik mi ddi silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar”. (Polewali mandar: iain parepare,2019) 9-13.

¹⁹Nurhidayah Suaib. Skripsi: “pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik mi ddi silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar”. (Polewali mandar: iain parepare,2019) 9-13.

dilanjutkan dengan penyajian informasi berikutnya yang diberikan oleh media tersebut.²⁰

Klasifikasi interaktif dalam lingkup media pembelajaran bukan hanya terletak pada sistem hardware, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang terdapat dalam media pembelajaran yang ditampilkan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran atau media ajar adalah alat atau perantara yang digunakan untuk sebuah pembelajaran yang memiliki hubungan timbal-balik antara media dan pengguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat fungsi dan peranan pembelajaran interaktif

- 1) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik
- 2) Mengatasi batas-batas ruang kelas
- 3) Mengatasi kesulitan apabila suatu materi yang diamati terlalu abstrak
- 4) Mengatasi hal-hal terlalu kompleks untuk dipisahkan
- 5) Memungkinkan terjadinya kesamaan dalam pengamatan
- 6) Membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan feedback dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.

²⁰Yunita Nuri Wulandari, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas Xi Di Sma Negeri Ambulu Jember*”, (Jember: IAIN Jember,2021), hal. 31

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu dalam proses belajar peserta didik. Pada awalnya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dan sarana yang dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

Adapun fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual menurut levie & lentz diantaranya²¹:

- 1) Fungsi atensi artinya media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk dapat berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran.
- 2) Fungsi afektif artinya media visual dapat dilihat adri tingkat kenikmatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengubah emosi dan sikap peserta didik.
- 3) Fungsi kognitif mengungkapknb bahwa lambing visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan belajar untuk mamahami dan mengingat informasi dalam gambar.

²¹Nurhidayah Suaib. Skripsi: “pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik mi ddi silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar”. (Polewali mandar: iain parepare,2019) 9-13.

- 4) Fungsi kompensasi yaitu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi.

Berdasarkan fungsi di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik baik segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton mengemukakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain:

- a) Penyampaian pesan dalam pembelajaran menjadi lebih baku
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik
- c) Pembelajaran menjadi interaktif
- d) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- e) Kualitas hasil belajar dapat meningkat
- f) Sikap positif siswa dalam pembelajaran dapat di tingkatkan
- g) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar²².

c. jenis-jenis media pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan antara lain sebagai berikut:

²²Nurhidayah Suaib. Skripsi: "pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik di ddi silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar". (Polewali mandar: iain parepare,2019) 9-13.

1) Media audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indera peendengaran sebagai perantara dalam penyampaian pesan atau media yang mengandalkan pendengaran saja dalam penggunaannya. media yang termasuk media audio antara lain radio, rekaman suara, piringan hitam dan lain-lain.

2) Media visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indera pengelihatan dalam penyampaian isi media. Media visual terbagi menjadi dua yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. Media visual 2 dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran Panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar. Selain media dua dimensi ada juga media tiga dimensi, media tiga dimensi adalah media yang dalam penyampaiannya tidak hanya dapat dilihat saja tetapi juga bisa disentuh secara nyata.

3) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan indera pada media audio dan media visual. Media audio visual menggunakan indera pengelihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam penyampaian isi. Media audio visual terbagi menjadi dua yaitu media audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni adalah audio media yang baik dari unsur gambar maupun suara berasal dari satu sumber misalnya

video dokumenter. Sedangkan audio visual tidak murni, unsur gambar maupun suara pada media tersebut tidak berasal dari satu sumber contoh slide presentasi yang diberi rekaman suara²³.

Komponen-komponen media audio visual

a) Teks

Teks merupakan suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Dalam multimedia penggunaan teks perlu memperhatikan beberapa hal seperti font (bentuk huruf), ukuran, dan style huruf (italic, bold dan warna)

b) Video

Video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Pada perkembangan ini ada bermacam-macam kualitas dari video dan yang terbaru adalah kualitas 4k.

c) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.

²³Andre Fernando Pakpahan, dkk. pengembangan media pembelajaran (Medan, kita menulis,2020) 61-66

d) Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, narasi, music dan lain-lain.

e) Gambar

Gambar merupakan bentuk gabungan antara garis, kotak, bulatan, warna, bayangan dan sebagainya yang dibuat semenarik mungkin.

3. Powerpoint

Powerpoint merupakan salah satu program dari Microsoft office yang dapat menampilkan pesan-pesan melalui proyeksi LCD melalui perangkat computer maupun dengan gadget. Untuk dapat mengoperasikan program powerpoint guru harus mengerti dan dapat mengoperasikan kompuuter, dan lebih lagi jika seorang guru yang ingin membuat slide-slide pembelajaran melalui program ini. dia harus menguasai terlebih dahulu cara mengoperasikan program powerpoint²⁴. Microsoft powerpoint akan membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya²⁵. Adapaun update terbaru dari powerpoint yaitu biasa disebut dengan powerpoint 2019. Update ini diluncurkan pada 24 september 2019, powerpoint 2019 diluncurkan dengan menghadirkan

²⁴Dina Mahabbah Irsyad, Skripsi: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 2019 PADA MATA PELAJARAN AL-ISLAM SISWA KE LAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA", (Palangka Raya, IAIN Palangka Raya,2021). Hal. 2.

²⁵Dina Mahabbah Irsyad, Skripsi: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 2019 PADA MATA PELAJARAN AL-ISLAM SISWA KE LAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA", (Palangka Raya, IAIN Palangka Raya,2021). Hal. 2.

formula dan chart baru untuk analisis data, hal ini diklaim memiliki kapabilitas yang lebih baik untuk pelaku bisnis yang tidak mengases Microsoft 365, dan untuk fitur terbarunya yaitu transisi morph dan zoom animation²⁶.

Powerpoint 2019 memiliki beberapa fitur terbaru yang tidak ada di versi sebelumnya:

a. Efek visual

1) Transisi morph

Transisi morph merupakan fitur tambahan yang ada dalam powerpoint 2019 dan office 365. Transisi ini memungkinkan kita untuk menganimasikan gerakan yang dari slide satu ke slide berikutnya. Hasil dari penggunaan transisi ini adalah slide presentas yang layaknya sebuah video yang dibuat menggunakan softwere edit video. Anda dapat menggunakan transisi morph pada

slide untuk membuat tampilan Gerakan pada berbagai konten, seperti teks, bentuk, gambar, grafik, smart art dan word art namun bagan tidak dapat menggunakan morph. Untuk menggunakan transisi Morph secara efektif, Anda perlu dua slide dengan setidaknya satu objek yang sama—cara yang paling mudah adalah dengan menduplikasi slide tersebut, lalu pindahkan objek pada slide kedua ke tempat yang berbeda, atau salin dan tempelkan

²⁶Dina Mahabbah Irsyad, Skripsi: “*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 2019 PADA MATA PELAJARAN AL-ISLAM SISWA KE LAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA*”, (Palangka Raya, IAIN Palangka Raya,2021). Hal. 2.

objek dari satu slide dan tambahkan ke slide berikutnya. Lalu, terapkan transisi Morph ke slide kedua untuk melihat apa yang bisa dilakukan Morph untuk menganimasikan dan memindahkan objek secara otomatis. Adapun cara penggunaan transisi morph sebagai berikut:

- a) Dalam gambar panel mini sebelah kiri, kemudian klik slide yang ingin diterapkan transisi, yaitu slide ke-dua yang telah ditambahkan konten seperti gambar dan lain-lain yang akan diberikan transisi morph.
 - b) Pada tap transisi pilih transisi morph
 - c) Klik pratinjau untuk melihat cara kerja transisi morph.
- 2) Zoom

Zoom sendiri merupakan sebuah fitur yang ada dalam powerpoint, fitur ini memungkinkan kita untuk menautkan beberapa slide sesuai keinginan kita. pada powerpoint zoom dapat digunakan untuk sebuah slide, sebuah bagian dan potongan tertentu pada presentasi dalam urutan yang ditentukan saat menyajikan presentasi, dan perpindahan dari satu slide ke slide lain akan menggunakan efek zoom. Adapun cara untuk menggunakan fitur zoom ini sebagai berikut:

- a) masuk ke powerpoint, kemudian buat slide untuk materi kalian,

- b) kemudian kalian masuk ke menu bagian insert, pada bagian Tengah didekat bagian link kalian akan menemukan fitur zoom.
- c) Kemudian klik pada bagian zoom dan pilih antara tiga pilihan yaitu, slide, bagian ataupun potongan sesuai dengan kebutuhan.
- d) Setelah itu kita bisa mengganti gambar jika kurang suka dengan gambar slide yang diambil. Dan juga bisa mengatur ukuran serta waktu transisi zoom sesuai dengan keinginan.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Karakteristik pembelajaran Sejarah kebudayaan islam

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.

b. Metode pembelajaran

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Sejarah kebudayaan islam sebagai berikut:

1) Metode ceramah

Merupakan sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah murid atau siswa. Metode ini berpusat pada penceramah

dan komunikasi terjadi satu arah dari pembicara ke pendengar. Implementasi metode ceramah ini adalah guru mendominasi kegiatan belajar mengajar, definisi dari rumus diberikannya, penurunan rumus atau pembuktian dalil dilakukan sendiri oleh guru.²⁷

2) Metode tanya jawab

Metode Tanya jawab adalah penyampaian pesan pengajaran dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan siswa memberikan jawaban atau sebaliknya siswa diberi kesempatan bertanya dan guru menjawab pertanyaan-pertanyaan.

Metode ini memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara pendidik dan peserta didik, bisa dalam bentuk pendidik bertanya dan peserta didik menjawab atau dengan sebaliknya.²⁸

3) Metode diskusi

Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, di mana siswa-siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama.

Metode diskusi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan siswa suatu permasalahan untuk diselesaikan

²⁷Asmi faiqotul himmah.Pemeralajaran SKI di Madrasah (Jember: IAIN Jember, 2021), hlm. 22

²⁸Asmi faiqotul himmah.Pemeralajaran SKI di Madrasah (Jember: IAIN Jember, 2021), hlm. 26

bersama-sama. Sehingga akan terjadi interaksi antara dua atau lebih siswa untuk saling bertukar pendapat, informasi, maupun pengalaman masing-masing dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan tidak akan ada siswa yang pasif.²⁹

4) Metode Resitasi

Metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Jadi, bisa disimpulkan bahwa metode resitasi adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan tugas tertentu kepada siswa untuk dikerjakan dan hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Tugas yang diberikan guru dapat memperdalam materi pelajaran dan dapat pula mengevaluasi materi yang telah dipelajari. Sehingga siswa akan terangsang untuk belajar aktif baik secara individual maupun kelompok.³⁰

c. Media

Terdapat beberapa media yang sesuai dengan pembelajaran Sejarah kebudayaan islam sebagai berikut:

²⁹Asmi faiqotul himmah.Pemeralajaran SKI di Madrasah (Jember: IAIN Jember, 2021), hlm. 37

³⁰Asmi faiqotul himmah.Pemeralajaran SKI di Madrasah (Jember: IAIN Jember, 2021), hlm. 29

1) Gambar atau foto

Media gambar cocok digunakan dalam pembelajaran ski dikarenakan dalam penggunaannya terdapat gambar yang menunjukkan contoh Sejarah di masa lampau.

2) Film bingkai suara

Media film bingkai suara berupa powerpoint, adobe flash, adobe premiere dan windows movie maker.³¹ Media tersebut sangat cocok digunakan dalam pembelajaran ski dikarenakan dalam penggunaannya bis akita memasukkan berbagai hal seperti foto, video, suara dan lain-lain sehingga siswa lebih dapat memahami pembelajaran tidak hanya menggunakan pengelihatan tetapi juga menggunakan pendengaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³¹Asmi faiqotul himmah.Pemeralajaran SKI di Madrasah (Jember: IAIN Jember, 2021), hlm. 52

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode Penelitian dan pengembangan adalah Adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³² Pada penelitian kali ini produk yang akan dihasilkan adalah media ajar interaktif powerpoint dengan transisi morph dan zoom. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model pengembangan ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dampak positif menggunakan model ADDIE adalah adanya proses evaluasi pada setiap tahap sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Terdapat beberapa tahapan dalam model pengembangan ADDIE, diantaranya Yaitu:

1. Tahap *analysis*

Tahapan ini merupakan pra perencanaan yang disusun untuk mendesain produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang akan

³²Sugiono, Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (Bandung: ALFABETA,2017) 297

dilakukan dalam tahap analisis yaitu: analisis kebutuhan dan analisis kurikulum yang dilakukan di sekolah. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara tidak terstruktur untuk mencari informasi, menemukan permasalahan dan menghasilkan data yang diperlukan untuk mengembangkan media ajar.

2. Tahap *Design*

Terdapat tiga kegiatan yang dilakukan pada tahap desain yaitu: pengumpulan data mengenai materi yang dipilih, penyusunan desain media pembelajaran, dan penyusunan desain instrument yang berfungsi sebagai alat untuk menilai produk yang dikembangkan.

3. Tahap *Development*

Pada tahap ini,, rancangan yang telah ditentukan sebelumnya diwujudkan menjadi bentuk fisik sehingga dapat digunakan oleh orang lain. Dalam hal ini pembuatan media ajar powerpoint pada pembelajaran Sejarah kebudayaan islam. kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah (1) merangkai desain powerpoint yang telah dibuat sebelumnya, (2) mengembangkan materi, pembuatan bahan, tabel pendukung, gambar dan ilustrasi, pengaturan *layout* penyusunan instrumen evaluasi, (3) proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa.

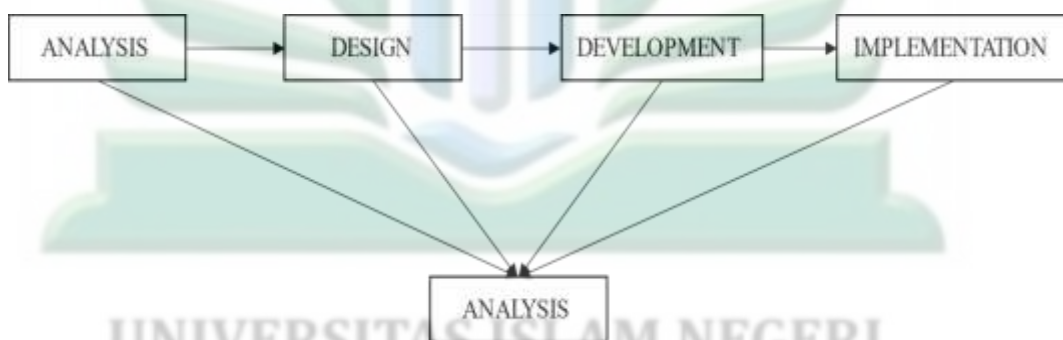
4. Tahap *Implementation*

Tahap ini merupakan tahap eksekusi dimana media yang dikembangkan diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas pembelajaran. dalam hal ini

penggunaan media powerpoint dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menguji coba media yang telah dikembangkan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran individu untuk memperoleh gambaran kelayakan, dan keefektifan dalam mencapai tujuan yang diharapkan dimana dalam hal ini membimbing siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

5. Tahap *evaluation*

Tahap ini dilakukan untuk melihat apakah produk yang telah dibuat sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Pada tahap ini akan dianalisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang telah dibuat.



Bagan 3.1. Alur Penelitian

C. Uji coba Produk

Uji coba produk merupakan salah satu tahapan yang penting pada proses pengembangan suatu produk. Dalam penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test design*. Desain ini digunakan untuk membandingkan keadaan sebuah kelas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tertentu. Peneliti memberikan pre-test berupa soal untuk mengetahui keadaan awal suatu kelas. Kemudian peneliti menerapkan media yang telah dikembangkan

selama penelitian dan memberikan post-test di akhir penelitian untuk melihat pengaruhnya. Test yang diberikan pada pre-test dan post-test akan berbeda.

Berikut merupakan design uji coba produk yang akan digunakan³³:



Bagan 3.2. Design Uji Coba

O₁ : data tes tulis kemampuan belajar siswa sebelum menggunakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom (pre-test).

X : perlakuan (kegiatan pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom).

O₂ : data tes tulis kemampuan kemampuan belajar siswa sesudah menggunakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom (post-test).

D. Design Uji Coba

Pada penelitian pengembangan uji coba produk sangatlah penting. Tujuan dari uji coba produk adalah untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan ataupun tidak. Uji cpba produk ini pun bertujuan untuk melihat samapai sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai

³³Sugiono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". (Bandung: Alfabeta, 2017). Hal. 303

sasaran dan tujuan pembelajaran. terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan uji coba produk ini, yaitu³⁴:

1. Uji perorangan

Uji perorangan dilakukan oleh validator yang terdiri dari dosen ahli media. Tahap ini dilakukan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar.

2. Uji kelompok kecil

Setelah validasi oleh para validator maka harus diujikan terlebih dahulu dalam kelompok kecil yang terdiri dari 8 siswa agar produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan.

3. Uji lapangan

Setelah uji kelompok dilakukan dengan mendapatkan kevalidan, keterandalan, dan kehasilgunaan maka uji lapangan dapat dilakukan di kelas (35 siswa).

Selain tahapan dalam pelaksanaan uji coba produk, design juga berisi beberapa data, diantaranya:

- a. **Subjek penelitian**

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini dilakukan dengan cara *simple random sampling*, yaitu pengambilan secara acak. Dimana dengan ukuran sampel yang cukup besar, *simple random sampling* memiliki validitas eksternal yang tinggi karena mewakili karakteristik

³⁴Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue, 2020), hal. 37

populasi yang lebih besar. Oleh karena itu, subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 3 Banyuwangi, dengan 8 siswa dari kelas X 4 sebagai kelompok kecil, dan 35 siswa kelas X 4 sebagai kelompok besar untuk uji pre-test dan post-test

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam adalah di MAN 3 Banyuwangi dan dilaksanakan di kelas X pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

c. Jenis Data

Didalam penelitian terdapat dua jenis data, diantaranya data kualitatif dan data kuantitatif.

1) Data kualitatif

Data ini berupa hasil analisis kebutuhan siswa, analisis materi yang dilakukan peneliti dengan wawancara guru mata Pelajaran.

Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara tidak terstruktur untuk mencari informasi,, menemukan permasalahan dan menghasilkan data yang diperlukan untuk mengembangkan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam.

2) Data kuantitatif

Data ini berupa data yang berbentuk angka-angka sebagai hasil pengukuran. Data kuantitatif yaitu data yang digunakan dalam mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektivan.

a) Kevalidan

Data tersebut diperoleh dari penilaian para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa terhadap kelayakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam materi Daulah Umayyah di Andalusia pada siswa kelas X.

b) Kepraktisan

Data tersebut diperoleh dari hasil pengisian angket respon peserta didik terhadap penggunaan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam kelas X.

c) Keefektivan

Data tersebut diperoleh dari hasil tes siswa pada materi Daulah umayyah di Andalusia yang dilakukan oleh siswa kelas X MAN 3 Banyuwangi dengan menggunakan aplikasi SPSS.

d. Instrument Pengumpulan Data

Dalam tahap ini terdapat beberapa instrument penelitian yang digunakan, diantaranya sebagai berikut:

1) Angket

Angket atau kuesioner adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memeberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.³⁵ Instrumen lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media ajar.

a) Angket validasi

Angket diberikan kepada ahli media, materi dan Bahasa. Instrumen ini adalah untuk mengetahui kualitas kevalidan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran ski serta kelayakan untuk digunakan didalam proses pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek kualitas kompetensi media pembelajaran, kebahasaan, tampilan dan kelengkapan bahan ajar.

Dalam memvalidasi produk media ajar interaktif powerpoint, peneliti menggunakan skala likert yang merujuk pada teori Sugiono. Sugiono menjelaskan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel yang diukur dengan skala likert digunakan sebagai indikator variabel. Indikator

³⁵Sugiono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". (Bandung: Alfabeta, 2017). Hal. 142

tersebut digunakan sebagai alat bantu berupa pertanyaan dan pernyataan yang harus ditanggapi oleh responden.³⁶

Hasil penilaian ini digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam kelas X di MAN 3 Banyuwangi. Dalam proses validasi media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom ini menggunakan skala pengukuran likert. Skala likert merupakan skala yang paling sering digunakan di dunia penelitian pendidikan. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket ini adalah Sangat Valid (SV), Valid (V), Cukup Valid (CV), Kurang Valid (KV), Sangat Kurang Valid (SKV). Pada analisis kuantitatif jawaban tersebut diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah 1 dimana SV (skor 5), V (skor 4), CV (skor 3), KV (skor 2), SKV (skor 1).

b) Angket respon peserta didik

Angket ini diberikan pada akhir pembelajaran dan bertujuan untuk mengetahui kualitas kepraktisan berdasarkan respon dan tanggapan peserta didik terhadap media ajar interaktif powerpoint

³⁶Sugiono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". (Bandung: Alfabeta, 2017). Hal. 93

menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. pada tahap ini dapat diketahui keunggulan dan kelemahan dari media ajar interaktif power point menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam yang digunakan pada pembelajaran.

2) Tes kemampuan siswa

Tujuan dari adanya lembar tes kemampuan siswa adalah untuk mengukur keefektifan media pembelajaran setelah siswa menggunakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom yang telah dikembangkan. Terdapat dua test yang akan dilakukan yaitu pre-test dan post-test.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif maka diperlukan suatu analisis data untuk merevisi media tersebut sehingga menjadi media pembelajaran yang baik dan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Adapun lebih jelasnya akan dipaparkan sebagai berikut:

1) Analisis kevalidan

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan serta kecermatan suatu alat ukur atau instrumen dalam melakukan fungsi ukurnya. suatu alat pengukur dapat dikatakan alat

pengukur yang valid apabila alat pengukur tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Validitas merupakan representasi dan relevansi dari sekumpulan item yang digunakan untuk mengukur sebuah konsep yang dilakukan melalui analisis rasional melalui penilaian ahli. Lembar validasi yang diberikan kepada validator berupa lembar validasi dalam bentuk skala likert. Skala likert yang digunakan memiliki lima kategori yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Skor Penilaian Ahli

Skor	Kategori
1	Sangat Kurang Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

r

Prosedur penilaian menggunakan rumus total nilai yang diperoleh dibagi total nilai maksimum dikali 100%.³⁷

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase jawaban

f = nilai yang diperoleh

n = nilai maksimum

³⁷Kurnia Eka Lestari dan mokhammad Ridwan Yudhanegara. "Penelitian Pendidikan Matematika". (Bandung: Refika Aditama, 2017). Hal. 334

Berikut merupakan tabel kriteria kevalidan:

Tabel 3.2
Kriteria Kevalidan³⁸

Pencapaian nilai	Kategori validasi
0% - 54 %	Tidak valid
55% - 64%	Kurang valid
65% - 79%	Cukup valid
80% - 89%	Valid
90% - 100%	Sangat valid

2) Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan dilihat dari hasil angket yang didapat dari siswa dengan menghitung rerata total skor perolehan. rerata total skor analisis tersebut dikonversikan kembali menjadi data kualitatif berdasarkan pedoman konversi. Skor maksimal merupakan skor tertinggi yang didapat dari hasil angket, dan skor minimal adalah skor terendah yang diperoleh pada hasil angket respon siswa. Media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dikatakan layak dilihat dari aspek kepraktisan apabila hasil analisis angket berada pada kategori baik atau sangat baik. Angket yang diberikan oleh responden adalah angket bentuk skala likert. Skala likert yang digunakan memiliki lima kategori pada tabel berikut:

³⁸Aswardi, M. R. E. & N. "Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional". JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), Vol. V, No. 1. hal. 54. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i1.104846>

Tabel 3.3
Skor Penilaian Angket

Skor	Kategori
P 1	Sangat Kurang Sesuai
2	Kurang Sesuai
3	Cukup Sesuai
3	Sesuai
5	Sangat Sesuai

r

Prosedur penilaian menggunakan total nilai yang diperoleh dibagi dengan total nilai maksimum lalu dikali 100% dihitung menggunakan rumus berikut:³⁹

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase jawaban

f = nilai yang diperoleh

n = nilai maksimum

Berikut merupakan tabel kriteria kepraktisan:

Tabel 3.4
Kriteria Kepraktisan⁴⁰

Pencapaian nilai	Kategori
0% - 54 %	Tidak Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis

³⁹Kurnia Eka Lestari dan mokhammad Ridwan Yudhanegara. "PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA". (Bandung: Refika Aditama, 2017). Hal. 334

⁴⁰Aswardi, M. R. E. & N. "Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional". JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), Vol. V, No. 1. hal. 54. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i1.104846>

65% - 79%	Cukup Praktis
80% - 89%	Praktis
90% - 100%	Sangat Praktis

3) Analisis keefektifan

Analisis keefektifan ini peneliti menggunakan desain penelitian *one group pre-test post-test*. Dalam desain ini, hanya satu kelompok eksperimen yang digunakan dan nilai pre-test dan post-test diukur untuk menilai keefektifan media ajar interaktif powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Campbell & Julian menyatakan bahwa analisis pengukuran desain ini biasanya menggunakan uji Paired pada kelompok eksperimen.⁴¹ Oleh karena itu, Paired t-test digunakan sebagai statistic parametris dalam pengujian keefektifan ini, yang memiliki asumsi bahwa data terdistribusi normal dan bersifat interval/rasio. Dengan adanya hal tersebut, berikut penjabaran uji prasyarat yang akan diperlukan dalam uji keefektifan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam ini:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan untuk melihat data yang akan digunakan dalam penelitian berdistribusi

⁴¹Campbell D.T., Stanley J.C. *Experimental and Quasi Experimental Design for Research*. Chicago : Rand Mc Nailly College Publishing Company, 1963.

normal. Uji normalitas dipakai pada hasil dari uji kolmogorov-smirnov yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 23 for windows. Data dikatakan normal jika nilai signifikansi $> 0,05$.

b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data.

a. Uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*)

Paired sample t-test digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa antara nilai pre-test dan post-test. Dalam penelitian ini, dilakukan uji t dua sampel berpasangan menggunakan bantuan program SPSS 23 for windows.

Hipotesis Nol (H_0) yaitu dugaan sebaliknya dari hipotesis alternatif dan berupa pernyataan yang menyatakan tidak terdapat hubungan / pengaruh dan semacamnya. Hipotesis Alternatif (H_a) adalah dugaan sementara berdasarkan dari hasil kajian teoritis. Untuk taraf signifikansi sebesar 0,05, H_a diterima apabila $< 0,05$ dan H_0 ditolak jika $> 0,05$. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar siswa pada data pre-test dan post-test.

H_a : terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar

pada data pre-test dan post-test.

b. Uji N-Gain

Uji N-Gain dipakai untuk mengukur perbedaan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan menghitung perbedaan antara nilai pre-test dan post-test atau gain score tersebut, maka dapat diketahui keefektifan penggunaan media ajar interaktif powerpoint. Adapun uji *N-Gain score* dapat dihitung dengan menggunakan pada rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor pretest} - \text{skor posttest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan : Skor ideal yaitu nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Pengelompokan hasil perolehan nilai N-Gain dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain atau presentase (%) dari nilai N-Gain. Tabel dibawah ini menurut Melzer didalam Tabah, dkk menunjukkan kategori pengelompokan hasil perolehan nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pembagian Score N-Gain⁴²

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

⁴²Tabah Heri Setiawan, Aden. EFEKTIFITAS PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN AKADEMIK MAHASISWA MELALUI JEJARING SCHOOLGY DI MASA PANDEMI COVID-19. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif ISSN 2614-221X (print) Volume 3, No. 5. 2020. Hal. 498. <https://journal.iipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/5366/1889>

Sementara, pembagia kategori perolehan nilai N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada gambar tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain⁴³

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 75	Efektif

Dari kategori atau ketentuan di atas boleh memilih salah satunya untuk menentukan perolehan nilai N -Gain score.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁴³ Hake, R, R. “Analyzing Change/Gain Scores.AREA-D American Education.” Research Association's Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data

Hasil dari penelitian ini berupa produk powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom. Dalam pengembangan media menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Analisis (*Analysis*)

Tujuan dalam tahap ini adalah untuk mendapatkan informasi kebutuhan siswa yang dibutuhkan dalam mengembangkan media. Data berupa hasil analisis kebutuhan siswa dan analisis materi yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam. wawancara dilakukan menggunakan wawancara tidak terstruktur dalam mencari informasi dan menemukan permasalahan yang diperlukan dalam mengembangkan media berupa powerpoint interaktif menggunakan transisi morph dan zoom.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis keadaan powerpoint dalam kegiatan pembelajaran. bagian ini ditentukan dari hasil wawancara guru dan penyebaran angket kepada siswa yang digunakan untuk menentukan adanya pengembangan powerpoint. Berdasarkan 11 pertanyaan yang terdiri dari

- 1) Apakah anda antusias mengikuti pembelajaran SKI?
- 2) Apakah anda mengalami kesulitan dalam materi SKI?
- 3) Apakah guru hanya menggunakan buku paket dan lks saat pembelajaran?
- 4) Apakah anda setuju dengan adanya media untuk membantu kegiatan belajar mengajar SKI?
- 5) Apakah materi Sejarah menggunakan bahan ajar lain adri sekolah?
- 6) Apakah anda mengetahui media powerpoint bisa dijadikan cinematic?
- 7) Apakah anda setuju jika pembelajaran SKI menggunakan media powerpoint dengan desain cinematic?
- 8) Apakah anda suka dengan media disertai gambar?
- 9) Apakah anda suka dengan media disertai suara?
- 10) Saya senang jika menggunakan media yg mudah dan menarik
- 11) Apakah anda setuju apabila dikembangkan media ajar powerpoint dengan gaya baru?

Berdasarkan pertanyaan diatas diambil 8 sampel siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.dan diperoleh data untuk pertanyaan pertama 8 orang menjawab iya. Pertanyaan kedua 5 orang menjawab ya dan 3 orang tidak, untuk pertanyaan ketiga 4 orang menjawab ya dan 4 orang tidak, pertanyaan kelima 8 orang menjawab ya, pertanyaan keenam 4 orang menjawab ya dan 4 orang menjawab tidak, selanjutnya pertanyaan ke tujuh 7 orang

menjawab ya dan 1 orang menjawab tidak, selanjutnya pertanyaan ke delapan 7 orang menjawab ya dan 1 orang tidak. dan untuk soal ke Sembilan sampai ke sebelas 8 orang menjawab iya. Berdasarkan hasil angket diatas dapat disimpulkan bahwa siswa memilih ingin menggunakan media yg dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran sehingga dilakukanlah pengembangan media powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran SKI.

b. Analisis kurikulum

Tahapan digunakan untuk Menyusun karakteristik siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru Sejarah kebudayaan islam MAN 3 Banyuwangi bapak misbahul munir, S.Pd. dan ibu wilis anggraeni, S.Si selaku waka kurikulum MAN 3 Banyuwangi.

Pertanyaan tersebut berisi “kurikulum apa yang digunakan di Madrasah Aliyah negeri 3 Banyuwangi ini?” dan dijawab oleh bu wilis selaku waka kurikulum “untuk disini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka untuk kelas X dan untuk kelas XI dan XII menggunakan K13”. Kemudian dilanjutkan pertanyaan “kenapa untuk kelas X menggunakan kurikulum mereka dan kelas XI dan XII menggunakan kurikulum 13?”. Dan dijawab oleh beliau, dikarenakan

untuk kurikulum Merdeka masih dalam tahap uji coba di MAN 3 Banyuwangi dan belum dilakukan untuk semua siswa sedangkan K13 merupakan kurikulum yang sudah digunakan sejak lama dan memiliki hal yg positif dalam dunia pendidikan ditambah kelas XI dan XII yang sekarang mulai dari awal masuk man menggunakan kurikulum 13 dan apabila tiba-tiba diganti akan kesusahan dalam mengikuti system yang baru saja muncul. Dari hasil wawancara tersebut didapat informasi bahwasanya kurikulum yang ada di MAN 3 Banyuwangi menggunakan kurikulum Merdeka untuk kelas X dan kurikulum 2013 untuk kelas XI dan XII.

2. Perencanaan (Design)

Tahap perencanaan dimulai dengan membuat desain media ajar yang mencakup indikator capaian pembelajaran dari materi Daulah umayyah di Andalusia. Tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan beberapa referensi dari beberapa sumber, seperti buku siswa Sejarah kebudayaan islam kelas X kementerian agama Republik Indonesia cetakan pertama 2020 dan beberapa buku elektronik. Materi yang telah dikumpulkan akan tercantum dalam slide powerpoint. Slide-slide yang terdapat pada media ajar interaktif powerpoint diantaranya slide home, menu, petunjuk, KD, video pembelajaran, materi dan kuis.

Selain membuat desain media, dalam tahapan ini juga membuat lembar validasi berupa angket untuk uji kevalidan dosen ahli media, materi dan Bahasa, angket respon siswa dan soal pretest dan posttest.

3. Pengeembangan (Developmen)

a. Pembuatan media

Tahap ini membuat media dengan urutan dan bahan-bahan sesuai dengan desain. Selanjutnya, mencantumkan materi Daulah umayyah di Andalusia dari beberapa sumber dan gambar yang akan dimasukkan kedalam media powerpoint. Sesuai dengan desain awal bahwa media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom terdiri dari beberapa slide, diantaranya laman home, menu, petunjuk, KD, materi, video dan kuis.



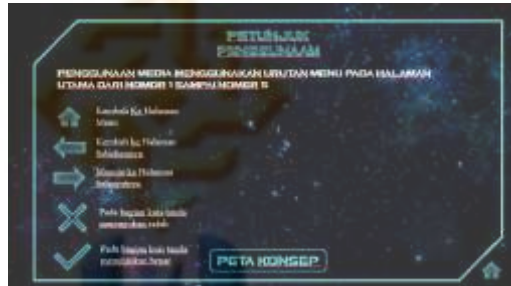
Gambar 4.1
Tampilan slide home



Gambar 4.2
Tampilan slide menu

Pada gambar 1 adalah tampilan slide home yang memuat mata Pelajaran serta kelas yang ditempuh. Untuk gambar 2 merupakan tampilan

slide menu yang memuat lima slide lainnya yaitu petunjuk, KD, materi, video, dan kuis.



Gambar 4.3
Tampilan slide petunjuk

Pada gambar 3 adalah tampilan slide petunjuk yang memuat petunjuk penggunaan media powerpoint yang berisi simbol dan logo serta peta konsep pada materi Daulah umayyah di Andalusia.

KD	KD	KD	KD
1.11. Menjelaskan makna Arah dalam Perencanaan perjalanan dan cara perantaraannya oleh kapal	2.12. Menjelaskan nilai sejarah dan arti kultural-sosial dalam masyarakat Islam	3.12. Memahami sejarah Islam dan peradaban Islam di Andalusia	4.12. Menilai peran, nilai, dan kontribusi Islam di Andalusia
1.15. Menjelaskan makna Arah dan Perencanaan perjalanan dan cara perantaraannya oleh kapal	2.13. Menjelaskan Perilaku sosial dan Perilaku	3.13. Memahami perkembangan peradaban Islam dan Perilaku sosial masyarakat Islam di Andalusia	4.13. Memahami dan menilai peran, nilai, dan kontribusi Islam di Andalusia

Gambar 4.4
Tampilan slide KD

Pada gambar 4 merupakan tampilan dari slide KD yang berisi kompetensi yang dicapai oleh siswa serta icon home untuk Kembali menuju slide menu.



Gambar 4.5
Tampilan slide materi

Pada gambar 5 merupakan tampilan dari slide awal judul materi yang berisi icon untuk Kembali, lanjut dan menu serta judul materi yang sesuai dengan KD yang ada dalam buku siswa.



Gambar 4.6
Tampilan slide video

Pada gambar diatas merupakan tampilan slide video materi Daulah umayyah di Andalusia yang terdiri dari Sejarah, perkembangan dan kemunduran Daulah umyyah di Andalusia.



Gambar 4.7

Tampilan slide kuis

Pada gambar diatas merupakan tampilan slide kuis yang berisi pertanyaan serta pilihan jawaban dari pertanyaan yang Ketika diklik memunculkan simbol silang Ketika salah dan simbol centang Ketika jawaban benar.

b. Validasi media pembelajaran

Pada tahap ini media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa, serta praktisi yang merupakan siswa kelas X MAN 3 Banyuwangi. Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan materi, bahasa dan media serta kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Penilaian media pembelajaran oleh validator ahli

Tujuan dari penilaian oleh validator ahli adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum di uji cobakan kepada

siswa. Aspek yang dinilai pada media pembelajaran ini terdiri dari aspek penyajian, tampilan umum dan kelengkapan powerpoint.

Tabel 4.1

Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No.	Aspek Valid	Persentase Skor	Kriteria
1	Penyajian	60%	Kurang valid
2	Tampilan Umum	70%	Cukup Valid
3	Kelengkapan ppt	72%	Cukup Valid
Nilai keseluruhan		67,3%	Cukup Valid

Hasil uji kevalidan media menghasilkan presentase 67,3% yang artinya termasuk kategori cukup valid. Dapat disimpulkan bahwa dari segi media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph

dan zoom dapat dikatakan valid dengan catatan revisi sesuai dengan arahan ahli media.

2) Penilaian Bahasa oleh validator Bahasa

Tujuan penilaian ini oleh validator ahli adalah untuk mengetahui tingkat penggunaan Bahasa pada materi dalam media ajar interaktif powerpoint sebelum di uji cobakan kepada siswa. Aspek yang dinilai pada aspek Bahasa terdiri dari: kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, keterbacaan, kelugasan, kesesuaian serta penggunaan istilah.

Tabel 4.2
Hasil Validasi bahasa oleh Ahli bahasa

No.	Aspek Valid	Persentase Skor	Kriteria
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	85%	Valid
2	Keterbacaan	90%	Sangat Valid
3	kelugasan	86,6%	Valid
4	Kesesuaian	80%	Valid
5	Penggunaan istilah atau simbol/lambang	86,6%	Valid
Nilai keseluruhan		85,64%	Valid

Hasil uji kevalidan Bahasa menghasilkan presentase 85,64% yang artinya termasuk kategori valid. Dapat disimpulkan bahwa dari segi Bahasa yang digunakan dalam media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dapat dikatakan valid.

3) Penilaian materi oleh validator ahli

Tujuan dari penilaian oleh para validator ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dalam media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom sebelum di uji cobakan kepada siswa.

Tabel 4.3
Hasil validasi materi oleh ahli materi

No.	Butir kriteria penilaian	Nilai					Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Materi dalam media ajar interaktif powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran					1	5
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				1		4
3.	Penyajian materi yang menarik dalam powerpoint				1		4
4.	Kejelasan materi dalam powerpoint sesuai dengan bab daulah bani umayyah di Andalusia				1		4
5.	Susunan materi sistematis dan mudah dipahami					1	5
6.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami dalam media					1	5
Jumlah nilai validasi ahli materi							27
Rata-rata keseluruhan nilai validator ahli materi							4,5
Nilai rata-rata keseluruhan							90%
Kategori							Valid

Hasil uji kevalidan ringkasan materi menghasilkan presentase 90% yang artinya termasuk kategori sangat valid. Dapat disimpulkan dari bahwa dari segi materi di dalam media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dapat dikatakan sangat valid.

4) Penilaian angket respon siswa oleh validator ahli

Tujuan dari penilaian oleh para validator ahli untuk mengetahui uji kelayakan dan kesesuaian angket respon siswa sebelum disebarkan kepada siswa. Aspek yang dinilai pada angket ini terdiri dari aspek: struktur,, isi dan Bahasa.

Tabel 4.4
Hasil validasi angket siswa oleh ahli

No.	Aspek Valid	Persentase Skor	Kriteria
1	Struktur	100%	Sangat Valid
2	Isi	90%	Sangat Valid
3	Bahasa	85%	Valid
Nilai Keseluruhan		90%	Sangat Valid

Hasil uji kevalidan angket respon siswa menghasilkan persentase 90% yang artinya termasuk kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa dari angket respon siswa dapat dikatakan sangat valid.

4. Implementasi (Implementation)

Media ajar interaktif powerpoint yang telah dikembangkan dan telah dilakukan revisi sesuai dengan hasil validasi para ahli, kemudian diuji cobakan pada peserta didik kelas X MAN 3 Banyuwangi yang terdiri dari 35 peserta didik. Tahap ini dilakukan uji keefektifan media ajar interaktif powerpoint dengan memberikan soal pre-test dan post-test secara langsung dengan mendatangi sekolah. Pertama peserta didik diminta mengerjakan soal pre-test kemudian diberikan media ajar interaktif powerpoint untuk belajar, setelahnya peserta didik diminta untuk mengerjakan post-test. Hasil dari pre-test dan post-test ini yang akan

digunakan untuk mengukur keefektifan media ajar interaktif powerpoint yang telah dikembangkan.

Sesudah validasi media pembelajaran, materi dan soal hasil belajar oleh validator, tahap selanjutnya yaitu uji coba dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 18 Juli – 25 Juli 2023. Berikut rincian kegiatan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti yang disajikan dalam tabel.

Tabel 4.5
Rincian Kegiatan Uji Coba Produk

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	Jum'at, 26 Mei 2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkenalan dengan siswa 2. Pre-test 3. Mengenalkan media ajar interaktif powerpoint 	Di kelas X 3.
2.	Selasa, 18 Juli 2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembelajaran menggunakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom pada materi Daulah umayyah di andalusia 	Di kelas X 3
3.	Selasa, 25 Juli 2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Post-test 2. Siswa mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran 	Di kelas X3

a. Analisis angket respon siswa terhadap media pembelajaran

1) Uji kelompok kecil

No.	Butir Kriteria Penilaian	Pilihan Jawaban					Nilai Respon
		1	2	3	4	5	
1.	Penyajian sistematis, sederhana dan mudah dipahami siswa				8		32
2.	Penggunaan Bahasa dalam materi mudah dipahami dengan baik oleh siswa				5	3	35
3.	Penyampaian materi melalui media powerpoint mempermudah siswa dalam pembelajaran SKI				6	2	34
4.	Desain powerpoint menarik				7	1	33
5.	Variasi yang digunakan menarik				7	1	33
6.	Pemilihan jenis dan ukuran (font) sesuai dan mudah dibaca				5	3	35
7.	Pemilihan ikon mudah dipahami				8		32
Jumlah Nilai Respon Siswa							234
Rata-rata Keseluruhan Nilai Respon Siswa							23,4
Nilai Rata-rata Keseluruhan							83 %
Kategori							Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji kelompok kecil penggunaan media ajar interaktif powerpoint dari 8 siswa yang ditunjuk diperoleh nilai sebesar 234 dari angket yang diberikan kepada mereka. Dari nilai tersebut diperoleh rata-rata sebesar 83%. Hasil tersebut diperoleh dari penghitungan jumlah nilai yg diperoleh dibagi jumlah nilai maksimal dikali 100%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat di ambil kesimpulan media ajar interaktif powerpoint menggunakan

transisi morph dan zoom memperoleh kategori praktis dan media ini siap diuji cobakan kepada kelompok yang lebih besar atau uji lapangan.

Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil terdapat beberapa masukan dan saran, diantaranya adalah media yang disajikan terlalu flat atau monoton. Peneliti mencoba bertanya tentang bagian mana yang menurut salah siswa terlalu flat dan salah satu menjawab bahwa “hampir semua bagian slide terasa flat karena hanya menggunakan warna yang monoton atau warna asal dari shape di powerpoint.

2) Uji kelompok besar

Tabel 4.6
Hasil Angket Respon Siswa

No	Butir Kriteria Penilaian	Nilai					Nilai respon
		1	2	3	4	5	
1	Penyajian sistematis, sederhana dan mudah dipahami oleh siswa		2	9	14	10	137
2	Penggunaan Bahasa dalam materi mudah dipahami dengan baik oleh siswa			7	12	16	149
3	Penyampaian materi melalui media powerpoint mempermudah siswa dalam pembelajaran ski		1	13	11	10	135
4	Desain dari powerpoint menarik			7	18	11	148
5	Variasi warna yang digunakan menarik			8	14	13	145
6	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (font) sesuai dan mudah untuk dibaca			8	11	17	153

7	Pemilihan ikon yang mudah dipahami		1	7	15	12	143
8	Kemudahan dalam penggunaan media			4	11	20	156
Jumlah Nilai Respon Siswa							1.166
Rata-rata Keseluruhan Nilai Respon Siswa							145,75
Nilai Rata-rata Keseluruhan							83,28%
Kategori							praktis

Berdasarkan hasil uji kelompok besar penggunaan media ajar interaktif powerpoint dari 35 siswa kelas X diperoleh nilai sebesar 234 dari angket yang diberikan kepada mereka. Dari nilai tersebut diperoleh rata-rata sebesar 83,28%. Hasil tersebut diperoleh dari penghitungan jumlah nilai yg diperoleh dibagi jumlah nilai maksimal dikali 100%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat di ambil kesimpulan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom memperoleh kategori praktis.

b. Analisis hasil belajar siswa berupa pre-test dan post test

Dari uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa maka didapat hasil pre-test dan post-test siswa untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran. berikut hasil pre-test dan post-test mater Daulah umayyah di Andalusia kelas X MAN 3 Banyuwangi.

Tabel 4.7
Hasil Belajar Siswa

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	AFK	35	85
2.	AZF	40	80
3.	AA	45	90
4.	AR	50	95

No.	Nama	Pre-test	Post-test
5.	AA	40	90
6.	AAD	35	85
7.	CDM	45	90
8.	DPP	55	85
9.	DTN	45	90
10.	DA	40	95
11.	FAD	30	80
12.	IZA	55	95
13.	JRMD	50	100
14.	LLR	35	90
15.	MDZ	40	80
16.	MA	45	85
17.	MFA	55	100
18.	MYS	55	80
19.	MRI	40	100
20.	MAA	30	90
21.	MSH	55	100
22.	NJ	50	100
23.	NAS	40	80
24.	NRQ	60	90
25.	RLP	55	100
26.	RM	45	80
27.	SAR	35	100
28.	SE	40	95
29.	SF	45	90
30.	SLR	35	85
31.	VAA	40	100
32.	YA	40	85
33.	ZBS	40	90
34.	ZA	55	95
35.	ZC	45	90
Jumlah		1545	3165
Rata-rata		44,1	90,4

Berdasarkan hasil dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata post-test lebih tinggi dari pre-tets agar dapat melihat ada tidaknya setelah pembelajaran menggunakan media powerpoint maka perlu melakukan uji T-Test dan uji N-Gain.

1) Uji T-Test

Untuk mengetahui apakah penggunaan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zom berpengaruh pada hasil belajar siswa dilakukan uji T-Test dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media ajar interaktif powerpoint. Sebelum melakukan uji T-Test, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-smirnov dengan bantuan SPSS for windows. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui apakah data yang digunakan terdistribusi secara normal. Jika nilai data $\text{sig} > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi dengan normal. Tabel ini menunjukkan hasil dari uji normalitas yang dilakukan.

Tabel 4.8
Tabel Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.63286793
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.071
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan Uji normalitas menggunakan spss diatas, dapat diketahui bahwa nilai sig senilai 0,200. Dari hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa nilai sig $>0,05$ yang menunjukkan data berdistribusi normal.

Data dari nilai pre-test dan post-test yang telah berdistribusi normal, kemudian akan dilanjutkan dengan melakukan uji paired sampel T-Test. Uji T-Tes ini bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan media ajar powerpoint yang telah dikembangkan oleh peneliti, apakah ada perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media powerpoint. Keputusan diambil dengan mempertimbangkan apabila sig $> 0,05$ maka H_0 diterima sementara H_a ditolak dan apabila sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Hasil uji paired sampel T-test menggunakan bantuan software SPSS 23 for windows dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)	
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 pretest - posttest	-46,286	8,774	1,403	-49,305	-43,272	-31,211	34	,000

Dari hasil pengujian Paired Sampel T-Test dengan menggunakan program SPSS diatas, dapat dinyatakan bahwa nilai sig memiliki nilai sebesar 0,000. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai sig $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam kelas X. Oleh

karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom tersebut efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran.

2) Uji N-Gain

Selain menggunakan uji T-Test, dilakukan juga uji N-Gain guna mengetahui adanya pengaruh penggunaan powerpoint. Pada uji N-Gain ini menggunakan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis powerpoint yaitu nilai pre-test dan post-test. Adapun nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10
Nilai N-gain

No.	Post-test-pre-test	100-Pre-test	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	55	65	0.77	77
2	40	60	0.67	67
3	45	55	0.82	82
4	45	50	0.90	90
5	50	60	0.83	83
6	50	65	0.77	77
7	45	55	0.82	82
8	30	45	0.67	67
9	45	55	0.82	82
10	55	60	0.92	92
11	50	70	0.71	71
12	40	45	0.89	89
13	50	50	1.00	100
14	65	65	0.85	85
15	40	60	0.67	67
16	40	55	0.73	73
17	55	45	1.00	100
18	25	45	0.56	56
19	60	60	1.00	100
20	60	70	0.86	86
21	45	45	1.00	100
22	50	50	1.00	100
23	40	60	0.67	67

24	30	40	0.75	75
25	45	45	1.00	100
26	35	55	0.64	64
27	55	65	1.00	100
28	55	60	0.92	92
29	45	55	0.82	82
30	50	65	0.77	77
31	60	60	1.00	100
32	45	60	0.75	75
33	50	60	0.83	83
34	40	45	0.89	89
35	45	55	0.82	82
Jumlah	1635	1955	2912	2912
Rata-rata	46,7	55,85	0,83	83,2

Berdasarkan uji N-Gain diatas dapat diketahui bahwa skor rata-rata N-Gain dari pre-test dan post-test siswa adalah sebesar 0,83. Hal ini menunjukkan bahwa nilai N-Gain berada di antara $g > 0,70$ dengan kategori tinggi dan untuk persentase N-Gain sebesar 83,2% dengan kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga, media media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom tersebut adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang cukup efektif.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom berdasarkan data penilaian

validator, dan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keberhasilan media ajar yang telah dikembangkan.

B. Analisis Data

Analisis data validasi yang telah diperoleh untuk melihat kelayakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dari segi materi, media dan Bahasa yang telah dikembangkan.

1. Kevalidan media pembelajaran

Berdasarkan data dari validator yaitu bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd., diketahui bahwa kevalidan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom pada pembelajaran Sejarah kebudayaan islam mendapat nilai rata-rata 67,3% dengan kategori “cukup valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dinyatakan layak atau valid digunakan dengan revisi yang disarankan oleh validator.

2. Kepraktisan Media pembelajaran

Hasil uji coba untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, dinilai dari angket respon siswa sebanyak 35 siswa. Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada tabel 9, secara keseluruhan dapat dilihat bahwa respon siswa kelas X MAN 3 Banyuwangi terhadap media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom yaitu positif dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 83,28% dari seluruh aspek yang dinilai dengan kategori “praktis”.

Dengan demikian hasil dari respon siswa terhadap media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom yang sesuai dengan persentase 83,28% dari seluruh aspek yang dinilai dengan kategori “praktis” dan positif sehingga media pembelajaran tersebut dari segi respon siswa dikatakan praktis.

3. Keefktivan media pembelajaran

Keefektifan media berbasis *powerpoint* yang dikembangkan peneliti dapat dilihat dari uji Paired Sampel T-Test dan hasil uji N-Gain. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan hasil pre-test dan post-test pada tahap evaluation. Dalam tabel hasil uji T-Test menggunakan SPSS memperoleh nilai sig 0,000. Dari nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* memberikan pengaruh yang signifikan karena nilai sig < 0,05. Sedangkan berdasarkan tabel hasil uji N-Gain memperoleh score 0,83 atau dalam presentase mendapatkan score 83,2%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam telah memenuhi kriteria keefektifan. Berdasarkan analisis pada hasil pre-test dan post-test, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar Sejarah kebudayaan islam kelas X.

C. Revisi produk

Revisi produk yang dilakukan didasarkan pada masukan validator media pembelajaran yang mana seperti disebutkan diatas bahwa validator media pembelajaran ada tiga yaitu dosen UIN KH Achmad Siddiq Jember. Berikut akan disajikan masukan dari setiap validator yang selanjutnya diterapkan pada media pembelajaran.

1. Validator ahli media (Dr. Imron Fauzi, M.Pd)
 - a. Tampilan Halaman Utama ditambahkan kelas

Sebelum:



Sesudah:



Gambar 4.8
Jenjang kelas pada media ajar

- b. Tampilan Menu utama minimal memiliki 5 hal yaitu KD, Petunjuk penggunaan, materi, video, dan kuis.

Sebelum:



Sesudah:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

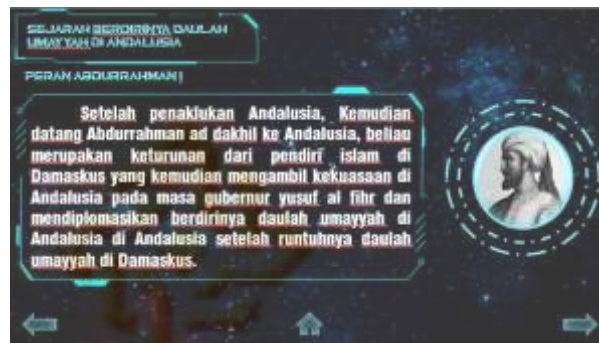
Gambar 4.9
Menu pada media ajar

- c. Pemilihan warna yang kontras dengan background

Sebelum:



Sesudah:



Gambar 4.10
Pemilihan warna pada tulisan

- d. Pemilihan Simbol harus yang familiar atau mudah dikenali

Sebelum:



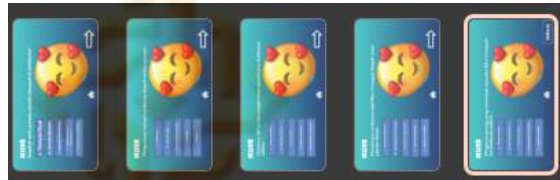
Sesudah:



Gambar 4.11
Pemilihan simbol

- e. Kuis berjumlah 10

Sebelum:



Sesudah:



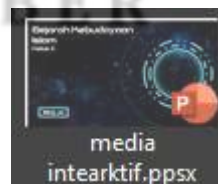
Gambar 4.12
Jumlah kuis dalam media

- f. Pemilihan Jenis dokumen yaitu powerpoint show (ppsx)

Sebelum:



Sesudah:



Gambar 4.13
Jenis dokumen

2. Validator ahli Bahasa (Erisy Syawiril Ammah, M.Pd)

a. Gunakan Peta Konsep

Sebelum: tidak ada

Sesudah:



Gambar 4.14
Peta konsep

b. Perhatikan penulisan ejaan

Sebelum:

Setelah penaklukan Andalusia, Kemudian datang Abdurrahman ad dakhil ke Andalusia, beliau merupakan keturunan dari pendiri islam di Damaskus yang kemudian mengambil kekuasaan di Andalusia pada masa gubernur yusuf al fihir dan mendiplomasikan berdirinya daulah umayyah di Andalusia setelah runtuhnya daulah umayyah di Damaskus.

Sesudah:

Setelah penaklukan Andalusia, Kemudian datang Abdurrahman ad dakhil ke Andalusia, beliau merupakan keturunan dari pendiri islam di Damaskus yang kemudian mengambil kekuasaan di Andalusia pada masa gubernur yusuf al fihir dan mendiplomasikan berdirinya daulah umayyah di Andalusia setelah runtuhnya daulah umayyah di Damaskus.

Gambar 4.15
Ejaan pada media

- c. Gambar dan simbol sesuaikan dengan materi

Sebelum:



Sesudah:



Gambar 4.16
Simbol yang sesuai dengan materi

Setelah melewati tahap revisi maka produk media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam kelas 10 dapat didistribusikan pada pembelajaran di kelas.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian produk Yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan terkait dengan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom yang telah disajikan dalam pembahasan sebelumnya, ada beberapa hal yang bisa dikaji dalam penelitian ini. Pertama, media ajar sangat diperlukan dalam mendukung kegiatan pembelajaran Sejarah kebudayaan islam. hal ini dikarenakan siswa dapat memperoleh suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat lebih memahami secara langsung tentang materi Sejarah kebudayaan islam dikarenakan siswa dapat menggunakan media secara langsung.

Kedua, dengan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom ini dapat digunakan guru sebagai tambahan referensi media pembelajaran Sejarah kebudayaan islam. didalam media ajar powerpoint berisi materi yang telah disesuaikan dengan buku pegangan siswa serta video pembelajaran yang mengambil referensi dari youtube agar bisa dijadikan tambahan referensi oleh siswa. Penelitian dan pengembangan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dapat memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memberi efek positif kepada siswa.

Ketiga, ketercapaian tujuan penelitian dengan tingkat kevalidan media ajar berdasarkan penilaian validator media memperoleh nilai 67,3%

dengan kategori “cukup valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dinyatakan valid digunakan dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran validator media. Kepraktisan media ajar dapat dilihat berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media ini yaitu 90% dari seluruh aspek yang dinilai dengan kategori “sangat praktis”. Maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran ini dapat dikatakan praktis. Tingkat keefektifan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom berdasarkan uji N-GAIN memperoleh nilai 83,2% dengan kategori “efektif” yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam efektif dan dapat digunakan sebagai media ajar Sejarah kebudayaan islam di kelas X.

Dalam penelitian dan pengembangan media ajar ini tidak sepenuhnya berjalan dengan lancar. Ada beberapa hal yang menjadi keterbatasan pada penelitian dan pengembangan ini:

1. Pada pengembangan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dibutuhkan banyak keterampilan dalam hal animasi, pemilihan ikon pengaturan waktu dan transisi serta penggunaan link atau shortcut dalam powerpoint agar bisa menjadikan media ini menarik. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti mempelajari penggunaan fitur dan pengumpulan gambar yang sesuai dengan materi Sejarah

kebudayaan islam sehingga menjadikan proses pembuatan media ajar berlangsung lebih lama.

2. Pada kelas yang disarankan sekolah untuk dilaksanakannya penelitian tidak tersedia proyektor dan LCD sehingga penelitimelakukan alternatif lain dengan menggunakan HP sebagai sarana penyaluran media.

B. Saran Pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut

Agar produk media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dapat dimaksimalkan dalam penggunaannya maka dibutuhkan beberapa saran antara lain:

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom adalah mengikuti petunjuk penggunaan media agar tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya.

Siswa juga dapat menggunakan media ini dirumah.secara mandiri dengan menggunakan HP dan computer dengan mengikuti petunjuk penggunaan yang ada dalam media.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk media ajar intearktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dapat disebar luaskan disemua kelas di madrasah yang bersangkutan, namun tetap harus memperihitungkan aspek-aspek lain seperti karakteristik siswa. Dan juga media ini juga perlu dikembangkan pada materi lain karena dapat menarik perhatian siswa dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh siswa.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Ada beberapa saran yang diajukan untuk pengembangan produk lebih lanjut antara lain:

- a. Untuk semua pihak yang mengembangkan produk lebih lanjut bisa dengan menambahkan beberapa variasi dalam tampilan, penganimasian dan materi yang ada dalam media.
- b. Pengembangan media juga perlu menambahkan animasi-animasi lain untuk lebih menarik minat belajar siswa karena siswa mudah bosan dengan tampilan media yang hanya begitu-begitu saja.
- c. Media ini masih memiliki banyak kekurangan baik segi tampilan maupun isi, maka dari itu media ini masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut agar dapat meningkatkan pemahaman serta minta tentang mater Sejarah kebudayaan islam.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- +
- Atmaja, H. T., Khaerunnisa, F., & Sunarjan. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 31-41.
- Anyan, Ege, B., & Faisal, G. (2020). pengembangan media pembelajaran interaktif microsoft berbasis power point. *jurnal education and technology*, 17-19.
- Campbell D.T., Stanley J.C. *Experimental and Quasi Experimental Design for Research*. Chicago : Rand Mc Nailly College Publishing Company, 1963.
- Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur'an dan Terjemahan, (Semarang: Toha Putra, 1989)
- Hanafi, M. (2012). *pembelajaran sejarah kebudayaan islam*. jakarta pusat: kementerian agama.
- Haq, H., Purwantono, Irzal, & Rahim, B. (2022). pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis power point dengan video dan animasi terhadap hasil belajar pada mata kuliah fabrikasi. *vomek*, 89-92.
- himmah,asmi faiqotul.2021.Pembelajaran SKI di Madrasah.Jember:IAIN Jember
- Irsyad, Dina Mahabbah. "pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft office power point 2019 pada mata pelajaran al-islam siswa kelas VIII di smp muhammadiyah palangka raya". Skripsi: iain palangka raya,2021.
- Istianah, Y., Wiryokusuma, I., & Leksono, I. P. (2020). pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan transisi morph dan zoom materi perbandingan. *jurnal pendidikan edutama*, 125.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *indonesian journal of history education*, 31-35.
- Maryatun. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PROGRAM MICROSOFT POWERPOINT. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 1-13.
- Nabila, N. (2020). pengembangan multimedia interaktif berbasis power point pada materi teorema pythagoras. *Jurnal Syntax Transformation*, 38.

Pakpahan.A.F, Dkk. (2020). pengembangan media pembelajaran. medan, yayasan kita menulis.

Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *metode penelitian R&D (research and development)*. malang: cv.literasi nusantara abadi.

Sugiono. (2017). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. bandung: alfabeta.

Suaib, Nurhidayah. " pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik mi ddi silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar". Skripsi: Iainparepare,2019.

Tabah Heri Setiawan, Aden. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif ISSN 2614-221X (print) Volume 3, No. 5. Hal. 498

Wulandari, Yunita nuri. "*Pengembangan media pembelajaran interaktif power point berbasis kecerdasan majemuk pada pembelajaran barisan dan deret aritmatika kelas xi di sma negeri ambulu jember*". Skripsi: iainjember,2021.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN

1. MATRIK

Judul Penelitian	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode	Masalah
Pengembangan media ajar Interaktif Powerpoint Menggunakan Transisi Morph dan Zoom Dalam pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi	1. Media ajar interaktif	a. Pengertian media ajar b. Manfaat multimedia interaktif c. Komponen multimedia interaktif	1. Buku Rujukan: a. buku pustaka b. jurnal c. literatur lainnya 2. Uji Pengembangan: a. peserta didik kelas X MAN	1. Tempat: MAN 3 Banyuwangi 2. Jenis penelitian: Penelitian pengembangan atau R&D. 3. Model penelitian: ADDIE (<i>Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation</i>). 4. Teknik pengumpulan data:	1. Bagaimana kelayakan media ajar onteraktif PowerPoint dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN 3 banyuwangi
	2. Sejarah Kebudayaan Islam	1. Latar belakang berdirinya daulah bani umayyah di Andalusia 2. Kemajuan ilmu, peradaban dan pembangunan daulah bani umayyah di Andalusia. 3. Kemunduran	3. Validasi Ahli: a. Ahli media ajar interaktif. b. Ahli materi Sejarah kebudayaan islam c. Validasi ahli bahasa.		

		daulah bani umayyah di Andalusia		a. kuesioner atau angket b. Observasi	
	3. Power point	a. Pengertian power point b. Fungsi power point c. Fitur transisi morph dan zoom		5. Analisis data: deskripti kualitatif a. Pengembangan produk b. Penilaian kelayakan produk	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

2. Surat Ijin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 426104 Fax. (0331) 427006 Kode Pos: 68136 Website: www.http://www.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah@uinkhas-jember.ac.id</p>
<hr/>	
<p>Nomor : B-2058/In.20/3.a/PP.008/05/2023 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Ijin Penelitian</p>	
<p>Yth. Kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi Jl. Raya Srono, Srono, Sukomaju, Kec. Srono, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur</p>	
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p>	
NIM	: T20191306
Nama	: M FAKHRUR ROJI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
<p>untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media ajar interaktif powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi" selama 15 (lima belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I</p>	
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p>Jember, 09 Mei 2023 Dekan, Kakil Dekan Bidang Akademik,</p>	
<p>  MASHUDI</p>	

3. Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI
MAN 3 BANYUWANGI**

Jalan Raya Srono
Telp. (0333) 397173 ; Faksimile (0333) 397173
Website : man3bwi.sch.id ;

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 907/Ma.13.30.03/PP.00.6/8/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Ahmad Suyuti M.Pd.I
NIP : 196809101997031002
Pangkat/Gol : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala MAN 3 Banyuwangi

Menerangkan Bahwa :

Nama : M Fakhur Roji
NIM : T20191306
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Status : Mahasiswa UINKHAS Jember

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian di MAN 3 Banyuwangi terhitung mulai tanggal 11 Mei 2023 s.d 25 Juli 2023. Sesuai dengan surat dari UINKHAS Jember nomor.B-2058/In.20/3.a/PP.009/05/2023 pada tanggal 9 Mei 2023.

Demikian Surat ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.









Banyuwangi, 7 Agustus 2023

Kepala

Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I
NIP. 196809101997031002

4. Jurnal Penelitian

Jurnal Kegiatan Penelitian

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Instrumen	TTD
1.	Selasa, 2 Mei 2023	Obsevasi	Misbahul Munir, S.Pd	
2.	Selasa, 9 Mei 2023	Mengantarkan Surat izin penelitian	Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I	
3.	Kamis, 11 Mei 2023	Uji coba kelompok kecil	Siswa kelas X	
4.	Jum'at, 26 Mei 2023	Pre-test	Siswa kelas X 3	
5.	Selasa, 18 Juli 2023	Uji coba kelompok besar	Siswa kelas X 3	
6.	Selasa, 25 Juli 2023	Post-test	Siswa kelas X 3	
7.	Selasa, 25 Juli 2023	Menyebarkan angket respon siswa	Siswa kelas X 3	
8.	Senin, 7 Agustus 2023	Meminta surat selesai penelitian	Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I	

Banyuwangi, 7 Agustus 2023

KIAI HAJI MAN 3 Banyuwangi



Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I

5. Lembar validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Informasi Umum

Peneliti : M. Fakhri Reji
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan media ajar interaktif power point menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi
Validator :

B. Tujuan

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media ajar interaktif power point menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam negeri 3 Banyuwangi, peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dan Bapak/Ibu tentang kevalidan media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Untuk itu dimohon Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dengan format di bawah ini.

C. Petunjuk penilaian

- Mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pada media pembelajaran yang telah dibuat dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan
- Cara memberikan penilaian adalah memberi tanda checklist (pada kolom penilaian yang sesuai menurut validator) dengan rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria semakin besar bilangan yang diurut maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan
- Maksud angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1: sangat kurang valid
 - 2: kurang valid
 - 3: cukup valid
 - 4: valid
 - 5: sangat valid

No.	Butir kriteria perilaku	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media ajar interaktif powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
3.	Penyajian materi yang menarik dalam powerpoint				✓	
4.	Kejelasan materi dalam powerpoint sesuai dengan bab daulah bani umayyah di Andalusia				✓	
5.	Susunan materi sistematis dan mudah dipahami					✓
6.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami dalam media					✓

Kesimpulan:

Program ini dinyatakan

(✓) layak digunakan tanpa revisi

() layak digunakan dengan revisi sesuai saran

() tidak layak digunakan

Saran:

1. Sampul halaman utama di buat lebih

2. Materi utama menjadi 9 nomor utama

3. pemilihan warna yang menarik dan Luar angkut

4. pemilihan font yg mudah di pahami

5. jenis dokumen ppt di buat

6. KUIS berpedak to

Jember, 12.12.2023

Validator



D. Fiqur Atank

6. Lembar validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Informasi Umum

Peneliti : M. Faiznur Razi
Fakultas : Tadris dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : pengembangan media ajar interaktif power point menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi
Validator :

B. Tujuan

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media ajar interaktif power point menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam negeri 3 Banyuwangi, peneliti berkeinginan untuk mengajukan validasi media pembelajaran. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu tentang kevalidan media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Untuk itu dimohon Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dengan sungguh di bawah ini.

C. Petunjuk penilaian

- a. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dengan meliputi aspek-aspek yang disebutkan
- b. Cara memberikan penilaian adalah memberi tanda checklist (pada kolom penilaian yang sesuai menurut validator) dengan rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan arti sebagai berikut: bila jawaban yang dinilai maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- c. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut:
 - 1: sangat kurang valid
 - 2: kurang valid
 - 3: cukup valid
 - 4: valid
 - 5: sangat valid

No.	Butir kriteria penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek penyajian						
1.	Penyajian sistematis, sederhana, dan mudah dipahami dan dipahami oleh pendidik			✓		
Tampilan umum						
2.	Bersih dari power point				✓	
3.	Variasi warna yang digunakan menarik			✓		
4.	Tampilan pada gambar jelas			✓		
5.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (font) sesuai dan mudah untuk dibaca				✓	
Kemampuan power point						
6.	Power point dilengkapi dengan text, grafik, gambar, audio, video			✓		
7.	Menggunakan transisi yang sesuai				✓	
8.	Power point disertai judul bab yang akan diajarkan				✓	
9.	Menggunakan model 3d dalam power point				✓	
10.	Menggunakan grafik, gambar, audio dan video dengan tepat			✓		

Kesimpulan:

Program ini dinyatakan

layak digunakan tanpa revisi

layak digunakan dengan revisi sesuai saran

tidak layak digunakan

Saran:

1. Tampilan halaman utama dan lain-lain

2. warna menarik 5. Momen belajar

3. penyajian warna yg kontras

4. penyajian gambar yg menarik

6. font yang sesuai dan font

6. font yang sesuai dan font

UNIVERSITAS NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember 23/5/2023

Validator

Dr. Imron Fauzi, MPA

7. Lembar validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

A. Informasi Umum

Peneliti : M. Fakhrur Roji
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : pengembangan media ajar interaktif power point menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi
Validator :

B. Tujuan

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media ajar interaktif power point menggunakan transisi morph dan zoom dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam negeri 3 Banyuwangi, peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran. lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu tentang kevalidan media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Untuk itu dimohon Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dengan vormal di bawah ini.

C. Petunjuk penilaian

- a. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Bahasa pada media pembelajaran yang telah dibuat dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan
- b. Cara memberikan penilaian adalah memberi tanda checklist (pada kolom penilaian yang sesuai menurut validator) dengan rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dirujuk , maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- c. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
1: sangat kurang valid
2: kurang valid
3: cukup valid
4: valid
5: sangat valid

No.	Butir kriteria penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik						
1.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik tingkat SMA/MA.				✓	✓
2.	Bahasa yang digunakan sederhana				✓	✓
3.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	✓
4.	Penggunaan Bahasa tidak membingungkan				✓	✓
B. Keterowahan						
5.	Pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disampaikan				✓	✓
6.	Kajelasan dalam isi yang disampaikan				✓	✓
C. Ketepatan						
7.	Ketepatan struktur kalimat				✓	✓
8.	Ketepatan penggunaan kalimat sesuai dengan kaidah umum ajaran Bahasa Indonesia (PUEBI)				✓	✓
9.	Kelakuan lantak				✓	✓
D. Kesesuaian						
10.	Kesepatan tata Bahasa				✓	✓
11.	kesepatan cjaan				✓	✓
E. Penggunaan balok dan simbol/lambang						
12.	Ketepatan nama lmsih/laring				✓	✓
13.	Kondensi penggunaan lantak				✓	✓
14.	Kelakuan peroktan simbol				✓	✓

Kesimpulan:

Program ini dinyatakan

() layak digunakan tanpa revisi

() layak digunakan dengan revisi sesuai saran

() tidak layak digunakan

Saran:

1. kaituul gambar foto kausap
2. fraktur lmsih pmslisa cjaan
3. kaituul kaituul kaituul kaituul kaituul kaituul

23-05-2023
Jember,2023
Validator

#BRM @Jabir Al Anwar

8. Lembar validasi angket Respon


INSTRUMEN VALIDASI ANGKET RESPON SISWA

A. Informasi Umum

Peneliti : M Fakhur Roji
Fakultas : FTIK
Prodi : PAI
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Materi / Tema : Daulah Umayyah di Andalusia
Kelas : X/sepuluh
Validator :

B. Tujuan

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran audiovisual animasi berbasis kinemaster untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas X madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi. Peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi lembar angket respon siswa. Lembar validasi ini bertujuan untuk untuk mengukur kevalidan angket respon siswa sehingga layak untuk digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Untuk itu dimohon Bapak/Ibu mengisi Lembar validasi dengan format dibawah ini. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Penilaian

- Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draft instrumen yang telah dibuat dengan aspek-aspek yang diberikan.
- Cara memberikan penilaian adalah dengan memberi tanda checklist pada kolom penilaian yang sesuai menurut validator. Dengan rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.

1 : sangat kurang valid

2 : kurang valid

3 : cukup valid

4 : valid

5 : sangat valid

No	Apek Validasi	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Struktur	Terdapat identitas pada pada lembar angket seperti hari, tanggal, nama, kelas, dan mata pelajaran.					✓
2		petunjuk pengisian angket yang terlihat secara jelas					✓
3.	Isi	butir-butir pernyataan dapat mendorong responden untuk menjawab dengan tepat dan sesuai				✓	
4.		kesesuaian angket yang dibuat dengan tujuan penelitian					✓
5.	Bahasa	kalimat pada pernyataan mudah untuk dipahami					✓
6.		kalimat pada pernyataan menggunakan Bahasa yang sederhana dan dikenal siswa				✓	
7.		kalimat pada pernyataan menggunakan Bahasa yang komunikatif				✓	
8.		kalimat pada pernyataan menggunakan Bahasa yang tidak menimbulkan makna ganda				✓	

Kesimpulan :

Program ini dinyatakan:

- layak digunakan tanpa revisi
- layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- tidak layak digunakan

Jember, 03 Juli2023

Validator



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

9. Lembar Validasi Soal Pre-test dan Post Test

INSTRUMEN VALIDASI SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

A. Informasi Umum

Komponen : Soal Pre-Test dan Post-Test
Peneliti : M. Fakhur Roji
Fakultas : FTIK
Prodi : PAI
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Materi / Tema : Daulah Umayyah di Andalusia
Kelas : X / Genap
Validator :

B. Tujuan

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar interaktif powerpoint dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi. Peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi lembar soal siswa. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengukur kevalidan soal pre-test dan post-test sehingga layak untuk digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Untuk itu dimohon Bapak/Ibu mengisi Lembar validasi dengan format dibawah ini. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Penilaian

- Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draft instrument yang telah dibuat dengan aspek-aspek yang dibenkan.
- Cara memberikan penilaian adalah dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut validator. Dengan rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

e. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.

1 : sangat kurang valid

2 : kurang valid

3 : cukup valid

4 : valid

5 : sangat valid

No	Aspek Validasi	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Struktur	Terdapat identitas pada lembar soal tes seperti hari, tanggal, nama, kelas, dan mata pelajaran.					✓
2.		terdapat petunjuk pengerjaan soal secara jelas					✓
3.		pengerjaan soal dilakukan dengan cara tes lisan	✓				
4.		informasi yang ada pada soal jelas dan mudah dipahami					✓
5		pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban				✓	
6.	Isi	kesesuaian soal yang dibuat dengan materi dan tema					✓
7.		kesesuaian soal yang dibuat dengan tujuan penelitian					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

10. Soal Pre-test dan Post Test

Soal pre-test dan post-test
Materi Daulah Umayyah Di Andalusia

Nama: _____
Kelas: _____
Hari/Tanggal: _____

Mata Pelajaran:
No. Abs: _____

Isilah jawaban dibawah ini dengan baik dan benar!!!

1. Sebutkan kota besar pada masa Dinasti Umayyah di Andalusia!
2. Siapa gubernur Afrika pada masa khalifah Walid bin Abdul Malik?
3. Sebutkan faktor pendukung perkembangan pembangunan dan peradaban daulah umayyah di andalusia!
4. Jelaskan mengapa Daulah Umayyah di Andalusia adalah penerus dari daulah Umayyah di Damaskus?
5. Uraikan secara singkat sejarah Daulah Umayyah di Andalusia!
6. Sebutkan faktor-faktor kemunduran daulah umayyah di andalusia!
7. Bagaimana perkembangan daulah umayyah di andalusia pada bagian peradaban dan pembangunan?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

8. Berapa lama daulah umayyah berkuasa di andalusia?

9. Dalam bidang ilmu pengetahuan dan sains, bidang apa yang memperoleh prestasi pada masa daulah umayyah di andalusia?

10. Siapakah amir yang yang berhasil membawa daulah umayyah di andalusia pada puncak kejayaannya?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

11. Angket Respon Kelompok Kecil

Lembar penilaian siswa

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF POWER POINT MENGGUNAKAN
TRANSISI MORPH DAN ZOOM DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 3
BANYUWANGI**

Nama : DEFI IRNIA WIRAYA
Kelas : X X 3
Sekolah : MAN 3 BAN YUWANGI

A. Petunjuk pengisian

1. Mohon isi identitas pada tempat yang di sediakan
2. lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang media yang digunakan
3. mohon berilah penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberi tanda checklist (√) untuk setiap penilaian pada kolom skala penilaian yang di anggap sesuai dengan kriteria rubrik dibawah ini
5= sangat baik
4= baik
3= cukup
2= kurang baik
1= sangat kurang baik
4. pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari saudara sebagai validator pengguna akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan saudara/saudari untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih

B. Tabel penilaian

No	Butir Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian sistematis, sederhana dan mudah dipahami oleh siswa				√	

2	Penggunaan Bahasa dalam materi mudah dipahami dengan baik oleh siswa				√	
3	Penyampaian materi melalui media powerpoint mempermudah siswa dalam pembelajaran ski				√	
4	Desain dari powerpoint menarik				√	
5	Variasi warna yang digunakan menarik				√	
6	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (font) sesuai dan mudah untuk dibaca					√
7	Pemilihan ikon mudah dipahami				√	

C. Kritik dan Saran

Desain dari power point yang digunakan...
 harus lebih bervariasi & lebih menarik... agar
 siswa tidak bosan dalam pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lembar penilaian siswa

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF POWER POINT MENGGUNAKAN
TRANSISI MORPH DAN ZOOM DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 3
BANYUWANGI

Nama : M. Rafli Dipo Yudo Adi P.
Kelas : ~~X 2~~ X 2
Sekolah : MAN 3 BANYUWANGI

A. Petunjuk pengisian

1. Mohon isi identitas pada tempat yang di sediakan
2. lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang media yang digunakan
3. mohon berilah penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberi tanda checkist (✓) untuk setiap penilaian pada kolom skala penilaian yang di anggap sesuai dengan kriteria rubrik dibawah ini

5= sangat baik

4= baik

3= cukup

2= kurang baik

1= sangat kurang baik

4. pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari saudara sebagai validator pengguna akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan saudara/saudari untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih

B. Tabel penilaian

No	Butir Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian sistematis, sederhana dan mudah dipahami oleh siswa				✓	

2	Penggunaan Bahasa dalam materi mudah dipahami dengan baik oleh siswa					✓	
3	Penyampaian materi melalui media powerpoint mempermudah siswa dalam pembelajaran ski					✓	
4	Desain dari powerpoint menarik					✓	
5	Variasi warna yang digunakan menarik					✓	
6	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (font) sesuai dan mudah untuk dibaca						✓
7	Pemilihan ikon mudah dipahami					✓	

C. Kritik dan Saran

Sesbaiknya... Desainnya... lebih menarik... lagi...

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

12. Angket Uji Coba

Angket Respon siswa

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF POWER POINT MENGGUNAKAN TRANSISI MORPH DAN ZOOM DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BANYUWANGI

Nama : Amanda Aprilia
Kelas : X 3
Tanggal/hari :

A. Petunjuk pengisian

1. Mohon isi identitas pada tempat yang di sediakan
2. lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang media yang digunakan
3. mohon berilah penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberi tanda checklist (√) untuk setiap penilaian pada kolom skala penilaian yang di anggap sesuai dengan kriteria rubrik dibawah ini
5= sangat baik
4= baik
3= cukup
2= kurang baik
1= sangat kurang baik
4. pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari saudara sebagai validator pengguna akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan saudara/saudari untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih

B. Tabel penilaian

No	Butir Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian sistematis, sederhana dan mudah dipahami oleh siswa				√	

2	Penggunaan Bahasa dalam materi mudah dipahami dengan baik oleh siswa					✓
3	Penyampaian materi melalui media powerpoint mempermudah siswa dalam pembelajaran ski			✓		
4	Desain dari powerpoint menarik				✓	
5	Variasi warna yang digunakan menarik					✓
6	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (font) sesuai dan mudah untuk dibaca					✓
7	Pemilihan ikon yang mudah dipahami				✓	
8	Kemudahan dalam penggunaan media					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

13. Produk Media ajar interaktif Powerpoint menggunakan transisi morph dan zoom



DAULAH UMAYYAH DI ANDALUSIA



MENU

PETUNJUK

1

DAFTAR

5

2

4

MOD

3

VIDEO

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

14. Angket Analisis kebutuhan

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Pengembangan media ajar power point menggunakan transisi morph dan zoom pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA/MAN.

Petunjuk Pengisian!

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memilih.
3. Mohon diisi dengan sejujur-jujurnya karena angket ini tidak mempengaruhi nilai.
4. Mohon berikan tanda centang pada setiap pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Anda.

Identitas Responden

Nama : Anita Nurul Hama

Kelas : X-7

Sekolah : MAN 3 BANYUWANGI

No.	Aspek Penilaian	Presentase	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda antusias mengikuti pembelajaran sejarah kebudayaan islam?	✓	
2.	Apakah Anda mengalami kesulitan/hambatan dalam materi sejarah kebudayaan islam?	✓	
3.	Apakah guru hanya menggunakan bahan ajar yang disediakan sekolah seperti buku paket dan LKS dalam menyampaikan materi sejarah kebudayaan islam?	✓	
4.	Apakah dalam mempelajari materi sejarah kebudayaan islam Anda sering menggunakan bahan ajar lain selain dari sekolah?	✓	
5.	Apakah Anda setuju dengan adanya media pembelajaran yang lain untuk membantu kegiatan belajar mengajar sejarah kebudayaan islam?	✓	

6.	Apakah Anda pernah mengetahui media ajar dengan power point bisa dijadikan cinematik?		✓
7	Apakah Anda setuju apabila dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan media ajar power point dengan design cinematik?	✓	
8.	Apakah Anda menyukai isi bahan ajar dengan disertai gambar?	✓	
9.	Apakah Anda menyukai isi bahan ajar dengan disertai suara?	✓	
10.	Saya senang jika pembelajaran menggunakan bahan ajar yang lebih mudah dan menarik	✓	
11.	Apakah Anda setuju apabila dikembangkan media ajar power point dengan gaya yang baru?	✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

15. Dokumentasi
Pre-test dan post tets



Validasi soal



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Fakhur Roji
NIM : T20191306
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Interaktif Powerpoint Menggunakan Transisi Morph Dan Zoom Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Bnyuwangi” merupakan benar-benar karya asli saya sendiri, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan didalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 20 September 2023

Saya yang menyatakan



M. Fakhur Roji
NIM. T20191306

BIODATA PENULIS



Nama : M. Fakhur Roji
NIM : T20191306
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 17 Desember 2000
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat : Jl. Prajurit syakur, rt/rw 02/01 Dsn Parirejo, Desa
Parijatah Wetan Kec. Srono, Kab. Banyuwangi, Prov.
Jawa Timur
Email : mfakhrurroji43@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal:

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1) TK Khodijah 55 | 2005 - 2007 |
| 2) MI Mamba'ul Ulum | 2007 - 2013 |
| 3) SMP Plus Al-Qodiriyah | 2013 - 2016 |
| 4) MAN 3 Banyuwangi | 2016 - 2019 |