

**PENGEMBANGAN METODE KISAH
BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs NEGERI
JEPON-BLORA**



Oleh

Mahsunah

NIM : 09.226.067

TESIS

**Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Islam**

**YOGYAKARTA
2011**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mahsunah
NIM : 09226067
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam
Minat : Sejarah Kebudayaan Islam

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 7 Juni 2011

Saya yang menyatakan,



NIM: 09226067



KEMENTERIAN AGAMA RI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN

TESIS berjudul : PENGEMBANGAN METODE KISAH BERBASIS MULTUMEDIA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI
MTs NEGERI JEPON-BLORA

Nama : Mahsunah, S.Ag
NIM : 09.226.067
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam
Minat : Sejarah Kebudayaan Islam
Tanggal Lulus : 22 Juni 2011

telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan Islam (M.Pd.I).

Yogyakarta, 13 Juli 2011



Direktur,

Prof. Dr. H. Khoiruddin, M.A.
NIP. 19641008 199103 1 002



KEMENTERIAN AGAMA RI

PROGRAM PASCASARJANA

UIN SUNAN KALIJAGA

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta Telp. dan Fax (0274) 519709, E-mail : psiainyk@indosat.net.id

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Negeri Jepon Blora
Nama : Mahsunah, S.Ag
NIM : 09226067
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam
Minat : Sejarah Kebudayaan Islam

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua : Prof. Dr. Maragustam, M.Ag
Sekretaris : Drs. H. Kamsi, M.A.
Pembimbing/Penguji : Dr. H. Sumedi, M.Ag
Penguji : Dr. Karwadi, S.Ag, M.Ag

diuji di Yogyakarta pada tanggal 22 Juni 2011

Waktu : Pukul 09.00-10.00 WIB

Hasil/Nilai : A (3,75) / 90,75

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Cumlaude*

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN METODE KISAH BERBASIS MULTIMEDIA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs
NEGERI JEPON- BLORA.**

yang ditulis oleh:

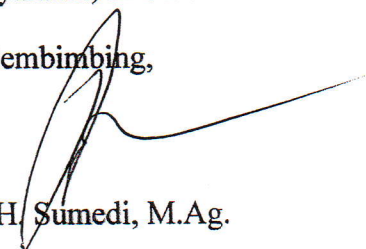
Nama : Mahsunah, S.Ag.
NIM : 09226067
Program : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam
Minat : Sejarah Kebudayaan Islam

saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 11 Juni 2011

Pembimbing,


Dr. H. Sumedi, M.Ag.

ABSTRAK

Mahsunah : *Pengembangan Metode Kisah Berbasis multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah Negeri Jepon- Blora. Tesis, Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Islam. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berdasarkan pada konsep pendidikan Islam, yaitu metode kisah dengan menggunakan media komputer untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, dengan menformat sebuah film karya “*Madinah Islamic media*” ke dalam program *microsoft power point* yang dikemas dalam CD-ROM interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI, dan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa secara mandiri.

Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui tiga langkah utama. *Langkah pertama*: perencanaan, meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, menentukan pengalaman belajar, perumusan indikator, menyusun rencana pembelajaran dan mengembangkan materi pembelajaran. *Langkah kedua* adalah pembuatan desain *software* pembelajaran, meliputi pembuatan *screen* desain, pembuatan *script* dan pembuatan *flowcharts*. *Langkah ketiga* adalah pengembangan, meliputi menyiapkan teks, menggabungkan dan memadukan materi dengan film yang relevan, membuat program, melakukan uji alpa, melakukan revisi pertama, melakukan uji coba beta (kelas kecil), revisi kedua, dan melakukan uji coba lapangan sebagai tes sumatif, analisis data hasil uji coba sampai akhirnya menghasilkan produk final.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam produk pembelajaran ini secara umum mendapat tanggapan sangat baik dari ahli materi, ahli media dan dari peserta didik sebagai pengguna (*user*), dengan penilaian menggunakan skala 1-5 diperoleh rata-rata skor; aspek pembelajaran adalah 4,23, aspek materi/ isi pelajaran 4,22 , aspek media pembelajaran 4,28. Hasil dari penelitian lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mampu meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk mempelajari SKI. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diolah melalui uji-t dengan menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh hasil, bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan metode kisah berbasis multimedia dibandingkan dengan metode sebelumnya. Dengan demikian, produk metode kisah berbasis multimedia pembelajaran SKI dalam bentuk CD ROM interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI secara mandiri dan benar-benar efektif dapat meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran SKI.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	b	Be
ت	ta'	t	Te
ث	sa'	š	Es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	Je
ح	ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	Ka dan Ha
د	dal	d	De
ذ	žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	Er
		z	Zet

ز	zai		
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	Es dan Ye
ص	sād	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gain	g	Ge
ف	fa'	f	Ef
ق	qāf	q	Qi
ك	kāf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	Em
ن	nun	n	En
و	wawu	w	We
ه	ha'	h	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap

عدة	ditulis	'iddah
-----	---------	--------

Ta' marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibah
جزية	ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	karāmah al-auliyā'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	zakātul fitri
------------	---------	---------------

Vokal Pendek

---◌---	kasrah	ditulis	i
---◌---	fathah	ditulis	a
---◌---	dammah	ditulis	u

Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	ditulis	Ā
fathah + ya' mati	ditulis	jāhiliyyah
يسعى	ditulis	ā
kasrah + ya' mati	ditulis	yas'ā
كريم	ditulis	ī
ḍammah + wawu mati	ditulis	karīm
فروض		ū
		furūd

Vokal Rangkap

fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
بينكم	ditulis	bainakum
fathah + wawu mati	ditulis	au
قول	ditulis	qaulun

KATA PENGANTAR

الحمد لله الذى علم بالقلم . علم الإنسان ما لم يعلم . الصلاة والسلام على
سيدنا محمد و على اله و اصحابه اجمعين

Alhamdulillah, segala puja dan puji hanya untuk Allah SWT atas limpahan karunia dan rahmatNYA, penulis dapat menyelesaikan penelitian akademik ini menjadi sebuah karya tulis (tesis).

Shalawat dan salam semoga selalu terlimpah ke haribaan junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang senantiasa menjadi tauladan bagi kita untuk bertindak dan bersikap dalam segala hal.

Tesis berjudul “ Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran SKI di MTs Negeri Jepon Blora”, tersusun berawal dari kegelisahan akademik peneliti tentang rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar SKI, yang terbukti bahwa selama ini SKI selalu menjadi mata pelajaran kurang diminati siswa dibanding dengan yang lain. Hal ini dimungkinkan karena kurang beraninya guru dalam berinovasi dalam pembelajaran serta kurangnya media pembelajaran.

Penulis sadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tesis ini, telah banyak waktu, energi, dan pikiran yang terkuras, sebagaimana telah banyak pihak yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan baik moril, material dan spiritual kepada penulis untuk menyelesaikan karya sederhana ini, karenanya, sudah

menjadi keharusan penulis untuk menyampaikan terima kasih atas semua ketulusan dan keikhlasan semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan karya sederhana ini.

Terimakasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada :

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Prof. Dr. H. Musa Asy'ari.
2. Ketua Program Studi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga Prof. Dr. H. Maragustam, M.A dan Sekertaris program Studi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga Dr. H. Sumedi, M.Ag yang telah memfasilitasi proses kuliah secara optimal dan memberikan surat ijin penelitian.
3. Bapak Dr. H. Sumedi, M.Ag selaku pembimbing, yang senantiasa penuh kesabaran, ketulusan dan kearifan dalam membimbing dan mengarahkan penulis. Berkat kesabaran, bimbingan dan motivasi beliau, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tulisan sederhana ini.
4. Bapak – ibu Dosen Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, yang telah memberikan ilmu serta menambah wawasan, sehingga mampu membuka wawasan dan pemikiran penulis dalam menapaki roda kehidupan di masa yang akan datang.
5. Staf perpustakaan Program Pascasarjana dan UPT UIN Sunan Kalijaga, yang telah membantu menyediakan referensi serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk menggunakan fasilitas yang ada, sehingga membantu kelancaran penyelesaian tesis ini.
6. Kementrian Agama RI yang telah memfasilitasi penulis dengan biaya pendidikan selama studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

7. Kepala MTs Negeri Jepon atas kesediaannya memberikan waktu, kesempatan, dan kerjasamanya kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Segenap guru dan karyawan MTs Negeri Jepon atas kesediannya memberikan waktu, kesempatan dan kerjasamanya kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Bapak dan ibukku tercinta, H. Ali Syamyadi dan Hj. Mustami'ah (alm), serta Hj. Khomsatun, atas do'a, kasih sayang dan nasehat yang senantiasa beliau berikan kepada penulis.
10. Suamiku tercinta Drs. H. Imam Suyono, M Pd dan ketiga putera-puteriku tersayang : Dzulfikar Zakky Mubarrok, Fasqina Salsabiila, dan Falihatul Ibriza Nashwa yang menjadi sumber motivasi dan inspirasiku.
11. Semua kakak dan adik-adikku tercinta atas semua do'a dan nasehat yang telah diberikan.
12. Sahabat- sahabatku di Pscasarjana UIN Sunan Kalijaga, khususnya di kelas konsentrasi Pendidikan Islam minat Sejarah Kebudayaan Islam : Fida , Sumadi, Abu Khaer, Sukron, Zulkifli, Hanung Hisbullah, Faidi, Lalu Sendra, A. Rofiq, A. Fauzin, Wahidatul Mukarromah, Azizah dan dinda Himmatul 'alayah yang telah mengisi hari-hari indahku selama di perantauan (Yogyakarta).
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis hanya dapat mengucapkan *Jazaakumullah Khairan Jazaa'* dan semoga tesis ini bermanfaat sebagai sumbangan ilmiah bagi keberlangsungan tradisi keilmuan Pendidikan Islam.

Yogyakarta, Juni 2011

Penulis

Mahsunah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN DIREKTUR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Kajian Pustaka	13
F. Kerangka Teori	16
G. Metode Penelitian	21
H. Sistematika Pembahasan	41

BAB II METODE KISAH BERBASIS MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN SKI

A. Pembelajaran SKI	43
1. Pengertian dan ruang lingkup mata pelajaran SKI	43
2. Tujuan dan fungsi SKI	44
3. Karakteristik pelajaran SKI	46
B. Metode Pembelajaran	48
1. Peran metode dalam pembelajaran	48
2. Metode pengajaran Rasulullah	49
3. Prinsip dasar metode Qur'ani	51
4. metode kisah Qur'ani	53
5. metode cerita	63
C. Tingkat perkembangan psikologis siswa MTs	68
D. Media pembelajaran	71
1. Pengertian media pembelajaran	71
2. Peran media dalam pembelajaran	73
3. Fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran	74
E. Pembelajaran berbasis multimedia	77
F. Pembelajaran berbantuan komputer (PBK)	80

1. Strategi PBK	81
2. Bentuk-bentuk PBK	84
3. Keuntungan PBK	87
G. Teori-teori yang mendukung penerapan metode kisah berbasis multimedia	88

BAB III GAMBARAN UMUM MTs NEGERI JEPON

A. Sejarah berdiri MTs N Jepon	94
B. Letak geografis	95
C. Visi dan misi MTs N Jepon	95
D. Sarana dan prasarana MTs N Jepon	97
E. Program pengembangan sekolah	99
F. Deskripsi pembelajaran SKI di MTs N Jepon	101

BAB IV PENGEMBANGAN METODE KISAH BERBASIS MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN SKI

A. Data Hasil Uji Coba	109
1. Deskripsi produk	110
2. Deskripsi data validasi ahli materi	123
3. Deskripsi data ahli media	129
4. Deskripsi data uji coba kelompok kecil	133
5. Deskripsi data uji coba lapangan	138
B. Analisis Data	139
1. Analisis data validasi ahli materi	139
2. Analisis data validasi ahli media	140
3. Analisis data uji coba kelompok kecil	141
4. Analisis data uji coba lapangan	141
a. Hasil observasi	141
b. Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post test</i>	142
C. Revisi Produk Hasil Penelitian	146
1. Revisi hasil penelitian berdasarkan saran dari ahli materi	146
2. Revisi hasil penelitian berdasarkan saran ahli media	150
D. Kajian Produk Akhir	155

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	158
B. Saran	159

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala likert, 38
- Tabel 2 Data tentang siswa MTs N jepon tahun pelajaran 2010/2011, 97
- Tabel 3 Data sarana dan prasarana MTs Negeri Jepon tahun pelajaran 2010/2011, 98
- Tabel 4 Validasi ahli materi aspek instruksional, 127
- Tabel 5 Validasi ahli materi aspek isi, 127
- Tabel 6 Kriteria penilaian, 128
- Tabel 7 Validasi data ahli media aspek tampilan, 131
- Tabel 8 Validasi data ahli media aspek pemrograman, 132
- Tabel 9 Data hasil ujicoba kelompok kecil aspek pembelajaran, 135
- Tabel 10 Data hasil ujicoba kelompok kecil aspek materi, 135
- Tabel 11 Data hasil ujicoba kelompok kecil aspek media, 136
- Tabel 12 Statistik deskriptif sampel berpasangan, 143
- Tabel 13 Korelasi sampel berpasangan, 143
- Tabel 14 Tes uji-t sampel berpasangan, 145

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Garis besar tahapan penelitian dan pengembangan, 22
- Gambar 2 Proses pengembangan multimedia, 25
- Gambar 3 Tampilan visual halaman persembahan, 112
- Gambar 4 Tampilan visual identifikasi mata pelajaran, 112
- Gambar 5 Tampilan visual Standar kompetensi dan Kompetensi dasar, 113
- Gambar 6 Tampilan visual petunjuk penggunaan, 113
- Gambar 7 Tampilan visual teks biografi Abu Bakar 1, 114
- Gambar 8 Tampilan visual teks biografi Abu Bakar 2, 114
- Gambar 9 Tampilan visual video biografi Abu Bakar, 115
- Gambar 10 Tampilan visual video sifat Abu Bakar, 115
- Gambar 11 Tampilan visual teks sifat Abu Bakar, 116
- Gambar 12 Tampilan visual video prestasi Abu Bakar 1, 117
- Gambar 13 Tampilan visual video prestasi Abu Bakar 2, 117
- Gambar 14 Tampilan visual teks prestasi Abu Bakar, 118
- Gambar 15 Tampilan visual video akhir kepemimpinan Abu Bakar, 119
- Gambar 16 Tampilan visual teks akhir kepemimpinan Abu Bakar 1, 119
- Gambar 17 Tampilan visual teks akhir kepemimpinan Abu Bakar 2, 120
- Gambar 18 Tampilan visual evaluasi, 121
- Gambar 19 Tampilan visual evaluasi pilihan ganda, 121
- Gambar 20 Tampilan visual evaluasi bentuk isian, 122
- Gambar 21 Tampilan visual halaman daftar pustaka, 123

- Gambar 22 Ahli media pada saat validasi aspek materi, 125
- Gambar 24 Ahli media pada saat validasi aspek media, 130
- Gambar 25 Proses uji coba kelompok kecil, 134
- Gambar 26 Tampilan visual sebelum direvisi, 147
- Gambar 27 Tampilan visual sesudah direvisi, 147
- Gambar 28 Tampilan visual sebelum direvisi, 148
- Gambar 29 Tampilan visual sesudah revisi, 148
- Gambar 30 Tampilan visual sebagai appersepsi, 149
- Gambar 31 Tampilan visual model kepemimpinan, 149
- Gambar 32 Tampilan visual sebelum revisi, 150
- Gambar 33 Tampilan visual setelah revisi dengan diberi tombol “*button*” pada slide , 151
- Gambar 34 Tampilan visual sebelum revisi, 151
- Gambar 35 Tampilan visual setelah revisi yang telah menggunakan warna pada materi penting, 152
- Gambar 36 Tampilan visual sebelum revisi, 152
- Gambar 37 Tampilan visual setelah revisi, 153
- Gambar 38 Tampilan visual sebelum revisi, 153
- Gambar 39 Tampilan visual setelah revisi, 154
- Gambar 40 Tampilan visual sebelum revisi, 154
- Gambar 41 Tampilan visual setelah reisi, 155

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Flowchart.pembelajaran SKI berbasis multimedia
- Lampiran 2 Sillabus pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 3 Kisi-kisi dan instrumen *pre-test* dan *post-test*.
- Lampiran 4 Hasil validasi dari ahli materi.
- Lampiran 5 Hasil validasi dari ahli media
- Lampiran 6 Hasil evaluasi siswa dalam uji kelas terbatas
- Lampiran 7 lembar observasi dari uji coba lapangan
- Lampiran 8 Hasil skor *pre-tets* dan *pots-test*
- Lampiran 9 Daftar kelengkapan penelitian
- a. Daftar hadir uji coba kempok kecil
 - b. Daftar hadir uji coba lapangan
 - c. Surat izin penelitian
 - d. Surat keterangan penelitian
- Lampiran 10 Dokumentasi Pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan lajunya pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan berperan sangat penting, karena disamping kemajuan ilmu pengetahuan menuntut sumber daya manusia yang berkualitas (kholifah di muka bumi), berperan pula sebagai pengarah dari lajunya perkembangan pengetahuan itu sendiri, sehingga hasilnya tidak akan merusak nilai-nilai kemanusiaan.

Al-Qur'an mengintroduksikan dirinya sebagai pemberi petunjuk jalan yang lurus, sebagaimana Allah berfirman :

إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمُ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ
لِصَّالِحَاتٍ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا

artinya : Sesungguhnya al-Qur'an ini memberikan petunjuk kepada (jalan) yang lebih lurus dan memberi khabar gembira kepada orang-orang Mu'min yang mengerjakan amal saleh bahwa bagi mereka ada pahala yang besar. Q.S. al-Isra' (17): 9.¹

Sehingga kandungan al-Qur'an dapat dijadikan sebagai materi pendidikan sedangkan yang bertugas menyampaikan materi tersebut (pendidik) adalah Rasulullah SAW.

¹ *The Holy Qur'an*, Surat Al-Isra' , ayat 9. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan program komputer "The Holy Qur'an" versi 8, yang menayangkan seluruh naskah al-Qur'an dengan sistem penulisan Usmani sesuai dengan mushaf terbitan Madinah.

Sepanjang sejarah peradaban Islam, terbentuknya suatu generasi yang paling unggul adalah sahabat Rasul. Sebagai produk asli sistem pendidikan Islam yang dilakukan oleh Rasulullah di bawah bimbingan wahyu Allah SWT secara langsung.

Adapun materi dan metode yang digunakan oleh Nabi dalam mendidik para sahabatnya adalah materi dan metode yang diambil dari kitab suci al-Qur'an yang esensinya tidak akan pernah berubah sepanjang hayat. Oleh sebab itu, bila ingin menghasilkan generasi yang berkualitas, seyogyanya kita mempola praktik pendidikan di zaman Rasul.

Potensi dasar para sahabat pada dasarnya sama saja dengan potensi dasar yang dimiliki oleh para peserta didik zaman sekarang dan yang akan datang, maka apabila materi dan metode pendidikan yang disampaikan dalam al-Qur'an dapat tersampaikan secara utuh oleh para pendidik masa kini, sangat memungkinkan untuk dapat menghasilkan suatu generasi yang tangguh dan berkualitas sebagaimana generasi sahabat yang dibina langsung oleh Rasulullah SAW.

Rasulullah SAW sebagai pendidik pertama dan utama dalam pendidikan Islam dapat dijadikan figur sentral bagi para pendidik Islam dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh Rasulullah senantiasa memilih dan menggunakan metode yang dinilai paling baik, tepat sasaran, sesuai dengan porsi pemahaman siswa, mudah dipahami dan dicerna oleh akal, serta

mudah diingat.² Pembelajaran Rasulullah ini yang dimaksud dengan Metode Qur'ani yaitu Suatu cara atau tindakan dalam lingkup peristiwa pendidikan yang terkandung dalam al-Qur'an dan Sunnah.³ Ada banyak metode yang dipraktikkan Rasulullah berdasarkan konsep al-Qur'an, antara lain : *Qiṣṣah, Ḥiwār, Mauīzah ḥasanah, Tadribāt, Targib wa Tarhīb, Uswah Ḥasanah.*

Metode *Qiṣṣah* (Kisah) banyak sekali ditemukan di dalam al- Qur'an, yang digunakan oleh Allah SWT sebagai salah satu cara (metode) untuk mendidik umat manusia. Kisah dalam al-Qur'an bukan sekedar kisah tanpa pesan dan makna. Di dalamnya memuat ikhwal umat masa lampau dan Nabi mereka serta peristiwa yang terjadi pada masa lalu, masa Rasulullah Muhammad SAW dan masa yang akan datang.⁴ Kisah-kisah Qur'an memiliki banyak faedah bagi manusia, antara lain, orang akan mengetahui peristiwa bersejarah yang sangat menarik minat manusia.⁵ Dari segi sastra kisah al-Qur'an berfaedah merangsang pembaca dan pendengar untuk terus mengikuti peristiwa dan pelakunya.⁶ Pendidikan melalui kisah dapat membawa anak- anak didik pada kehangatan perasaan, kehidupan dan kedinamisan jiwa yang mendorong manusia untuk mengubah perilaku dan memperbarui tekadnya selaras dengan tuntutan, pengarahan, penyimpulan dan

² Abd. al-Fattah Abu Ghuddah, *40 Strategi Pembelajaran Rasulullah*, terj. Sumedi & Umi Baroroh (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), hlm. 57.

³ Syahidin, *Menelusuri Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an* (Bandung: Al-Fabeta, 2009), hlm.45.

⁴ Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an* (Bandung: Mizan, 1996), hlm.42.

⁵ Delia Nur, *Al-Qur'an; Sejarah dan Studi masyarakat*, dalam Iwan Kusuma Hamdan ed, *Mu'jizat Al-Qur'an dan Al-Sunnah tentang Iptek* (Jakarta: Gema Insani pres, 1995), hlm. 77.

⁶ A. Hanafi , *Segi-segi Kesusastraan pada Kisah-Kisah Al-Qur'an* (Jakarta: Pustaka al-Husna, 1994), hlm. 21.

pelajaran yang dapat diambil dari kisah tersebut.⁷ Kisah-kisah dalam al-Qur'an memiliki nilai edukatif yang tinggi, karena kisah dalam al-Qur'an mengandung nilai-nilai kebenaran dan sarat dengan *'ibrah* (pelajaran) dalam berbagai dimensi kehidupan.

Metode kisah sering pula dilakukan oleh Rasulullah untuk mendidik dan mengajar para sahabatnya terutama untuk membentuk sikap kepribadian umat Islam. Rasulullah mengisahkan Peristiwa yang pernah terjadi dimasa lampau dan yang pernah menimpa umat masa lalu. Tidak jarang pula menampilkan tokoh sebagai sosok pribadi yang baik maupun yang buruk, dengan harapan dapat menjadi contoh yang perlu ditauladani ataupun dihindari, dengan bahasa dan gaya yang indah dan penuh ekspresi Rasulullah dapat membawa kisah tersebut seakan-akan hidup sehingga menyentuh perasaan dan hanyut dalam emosi serta mendorong para pendengar untuk mengikuti perilaku dalam kisah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada kesamaan dan perbedaan karakter kisah dalam al-Qur'an dengan mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan Islam), yaitu sama-sama membahas sesuatu peristiwa masa lalu, perbedaannya jika al-Qur'an mempunyai kualifikasi kebenaran yang mutlak, sedang SKI masih dimungkinkan adanya unsur subyektifitas pengarang buku atau pencerita sejarah. Sehingga ada baiknya apabila praktik pendidikan Rasulullah tentang metode berkisah ini dijadikan rujukan dalam penyampaian mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) , dikarenakan *pertama*, seluruh isi atau muatan

⁷ Abdurrahman an-Nahlawi, *Pendidikan Islam di Rumah, Sekolah dan Masyarakat*, terj. Sihabuddin (Jakarta: Gema insani Press, 1996), hlm. 239.

SKI berupa kisah peristiwa masa lalu yang pernah dialami oleh umat Islam sejak zaman Nabi Muhammad sampai pada masa sesudahnya. *Kedua*, hal yang paling mendasar dalam pembelajaran SKI adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, *'ibrah/* hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. *ketiga*, penekanan pada proses identifikasi dan imitasi terhadap tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam materi SKI.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlangsung selama ini masih sebatas alih pengetahuan (*transfer of knowledge*) yang kurang menekankan pada pemahaman dan pemaknaan. Hal ini berlaku pada penyampaian SKI di MTs. Penyampaian materi SKI masih sebatas pada pengetahuan kapan peristiwa itu terjadi yang berupa hari, tanggal, bulan dan tahun serta para tokoh pelakunya. Pembelajaran SKI kurang menitik beratkan pada peristiwa sebab, akibat atau latar belakang dan berbagai hal bagaimana SKI dapat di tauladani untuk kebaikan di masa mendatang.

Sedangkan untuk pendidikan nilai hampir belum tersentuh. Kelemahan ini lebih disebabkan karena sebagian guru beranggapan bahwa proses pembelajaran diukur dari seberapa banyak materi yang dikuasai peserta didik, sementara yang berkaitan dengan aspek afektif cenderung lebih diserahkan sepenuhnya kepada kemampuan siswa untuk menangkapnya.

Proses identifikasi dan imitasi yang diharapkan dari pelajaran SKI akan mudah dicapai bilamana guru mampu mengisahkan dengan baik tentang sosok tokoh dalam materi pelajaran, namun ini merupakan hal yang tidak mudah,

memerlukan keterampilan berkisah dengan baik sehingga dapat membawa para peserta didik hanyut dalam emosi serta menghayati kisah tersebut, yang ada kisah itu ditampilkan dengan bahasa yang datar tanpa ekspresi dan hanya sebatas penyampaian materi berupa narasi (ceramah).

Hal tersebut menjadikan pembelajaran SKI terasa kering tidak bermakna dan menjadi salah satu faktor penyebab mata pelajaran SKI tidak diminati oleh sebagian besar siswa diantara pelajaran yang ada dalam rumpun PAI (Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqh). Mereka merasa sulit memahami dikarenakan banyaknya materi yang harus diingat dan dihafalkan sehingga menumbuhkan rasa bosan dan jenuh.⁸ Hal ini berakibat pada hasil capaian pembelajaran SKI yang selama ini belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi baik yang formatif, sub sumatif maupun sumatif. Tidak sedikit siswa yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan, sehingga guru perlu mengadakan tes perbaikan untuk mencapai ketuntasan.⁹

Eric Jensen, penulis *Super Teaching* dan penemu *Super Camp* dalam Hamruni menyatakan bahwa tiga unsur utama yang mempengaruhi proses belajar adalah *keadaan*, *strategi* dan *isi*. “keadaan” menciptakan suasana yang tepat untuk belajar, “Strategi” menunjukkan gaya atau metode presentasi, “Isi” adalah topiknya. Setiap aktivitas pembelajaran yang baik, ketiga unsur tersebut harus

⁸ Hasil wawancara dengan siswa, tanggal 16 april 2011.

⁹ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI MTs Negeri Jepon tanggal 17 april 2011.

ada¹⁰. Ketuntasan belajar atau ketercapaian kompetensi akan dapat tercapai dengan baik apabila pendidik mampu mengkondisikan ketiga unsur tersebut secara baik.

Metode dikatakan suatu hal yang penting dikarenakan sebagai sarana yang dapat memberi makna pada materi, tanpa metode materi pelajaran tidak dapat berproses secara efisien dan efektif dalam mencapai tujuan¹¹. Dapat dikatakan bahwa metode merupakan alat atau cara yang dapat menghubungkan materi dengan tujuan pembelajaran. Metode pengajaran agama Islam merupakan cara yang paling tepat dan cepat dalam mengajarkan agama Islam agar mencapai hasil yang diinginkan.¹² Kenyataan menunjukkan bahwa materi pendidikan Islam memerlukan metode khusus dalam penyampaiannya. Diperlukan perencanaan yang matang serta pemilihan dan penerapan metode yang tepat agar tidak menghambat proses belajar mengajar dan pencapaian tujuan pendidikan Islam itu sendiri.

Kemampuan pendidik dalam memilih dan mengembangkan metode serta media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini seharusnya menjadi pertimbangan dan pendorong para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi sekarang ini.

¹⁰Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fak.Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm.3.

¹¹ M.Suyudi, *Pendidikan*, hlm.68.

¹² Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 9.

Pemanfaatan teknologi informatika (TI) diharapkan menjadi solusi bagi kelemahan proses pembelajaran yang selama ini berlangsung dan dapat membawa perubahan tradisi atau budaya pembelajaran saat ini. Pembelajaran dengan TI dapat menjadikan sistem pembelajaran yang bersifat mandiri. Model pembelajaran yang berhubungan dengan TI yang sekarang menjadi perhatian dunia pendidikan adalah model pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction*).

Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Pembelajaran ini menyajikan bahan ajar melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa, dengan sifat interaktifnya diharapkan dapat lebih aktif serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran berbasis komputer ini mampu mewujudkan pembelajaran dengan multimedia disebabkan kemampuan komputer yang dapat menampilkan materi pelajaran yang berupa kata-kata disertai dengan gambar-gambar dan sekaligus siswa dapat berinteraktif dengan media pembelajaran.

Pembelajaran akan berhasil apabila berjalan efisien, motivasi belajar peserta didik tinggi, keaktifan menggali informasi tinggi dan fasilitas belajar tersedia. Pembelajaran pada kompetensi yang menggunakan obyek abstrak memerlukan jembatan pendekatan untuk kontekstualisasi obyek dengan media belajar khusus.¹³ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, motivasi,

¹³ Suyanto, *multimedia: alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing* (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm.346.

memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental konsisten dengan belajar berpusat pada siswa dan memandu belajar lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas dan hasil observasi awal dalam analisis kebutuhan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran SKI yang selama ini berlangsung di MTs, yaitu :

1. Pembelajaran SKI yang terjadi selama ini masih sebatas *transfer of knowledge*, masih sebatas pada pengetahuan tentang kapan peristiwa sejarah itu terjadi, baik berupa tanggal, bulan, tahun dan para tokoh pelaku sejarah dan kurang menyentuh aspek afektif.
2. Proses identifikasi dan imitasi terhadap tokoh-tokoh dalam sejarah belum optimal.
3. Peserta didik kurang termotivasi dalam mempelajari SKI.
4. Mata pelajaran SKI kurang diminati dan membosankan bagi peserta didik
5. Kurangnya media dan sumber belajar bagi siswa dalam pelajaran SKI yang bersifat interaktif.

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini didasarkan pada asumsi bahwa:

Pertama, semua MTs sudah memiliki fasilitas komputer yang memadai, yang dapat mendukung pengoperasian produk pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan ini, minimal mempunyai LCD. *Kedua*, semua siswa telah mampu mengoperasikan komputer sebagai media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam mengoperasikan produk pembelajaran ini.

Asumsi di atas menyakinkan peneliti bahwa pengembangan multimedia komputer ini dapat dikembangkan dan bermanfaat sesuai dengan harapan.

Upaya mengembangkan metode kisah dengan memanfaatkan multimedia komputer ini dengan cara membuat program pembelajaran yang bersifat interaktif dengan di dukung video film produksi “Madinah Islamic Media” diharapkan akan dapat mencapai sasaran pendidikan secara optimal baik dari aspek kognitif, psikomotorik maupun afektifnya. Belajar dengan CD-ROM interaktif ini mendorong siswa aktif untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Tayangan film ini diharapkan dapat mendorong siswa mengadakan proses imitasi melalui tokoh yang ditampilkan serta dapat menumbuhkan sikap keberagaman yang kuat. Metode kisah yang telah terformat dalam CD-ROM interaktif ini dapat digunakan belajar secara individu maupun klasikal. Produk ini akan di uji cobakan di MTs Jepon kelas VII semester 2.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran SKI dengan multimedia komputer yang layak digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa secara individu.
2. Apakah metode kisah berbasis multimedia pada pembelajaran SKI di MTs Negeri Jepon lebih efektif dibandingkan dengan metode sebelumnya.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis dapat juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum merupakan jawaban yang empirik dengan data.¹⁴

Sehubungan dengan penelitian yang dilaksanakan, maka hipotesis yang diajukan adalah metode kisah berbasis multimedia ini layak dijadikan media pembelajaran SKI, dengan standar kelayakan minimal “C” yang diperoleh dari ahli materi, ahli media maupun pengguna. Disamping itu, produk ini efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Untuk kepentingan statistik hipotesis tersebut dirubah menjadi hipotesis nol (H_0) yang berbunyi : “tidak ada perbedaan tingkat keberhasilan pembelajaran SKI dengan menggunakan multimedia dengan pembelajaran secara konvensional di MTs Negeri Japon.” Kemudian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi: “ada perbedaan tingkat keberhasilan pembelajaran SKI dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran SKI di MTs Negeri Japon.” Dalam pengambilan kesimpulan digunakan nilai signifikansi, apabila nilai signifikansi kurang dari 0, 05 maka H_0

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R7D* (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 108.

ditolak Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti mengujinya dengan menggunakan analisis statistik uji t melalui program SPSS 16.0.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk :

1. Mengembangkan metode kisah dengan multimedia komputer menjadi sebuah produk berupa CD interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI di tingkat MTs kelas VII sehingga mampu memfasilitasi pembelajaran SKI di madrasah yang saat ini cenderung kurang diminati siswa.
2. Mengetahui tingkat efektifitas metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran SKI di MTs Negeri Japon.

E. Manfaat Penelitian

Metode kisah berbasis multimedia pada pembelajaran SKI diharapkan memberikan manfaat, baik secara praktis maupun secara teoritis.

1. Secara praktis dapat bermanfaat bagi :
 - a. Guru dalam mewujudkan suatu pembelajaran yang efisien dan efektif dan menarik serta menjadi stimulus untuk pengembangan profesinya.
 - b. Siswa untuk mempermudah pencapaian standart kompetensi, menambah motivasi untuk belajar mandiri dan menjadi salah satu alternatif sumber belajar.
 - c. Pelaku pendidikan secara umum dalam mengembangkan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran dan inovasi-inovasi pendidikan.
 - d. Pemerhati pendidikan, yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan sarana dan prasarana sumber belajar yang dapat menumbuhkan semangat memajukan dunia pendidikan khususnya pendidikan agama Islam serta meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
- 2) Dapat mendorong diadakannya penelitian lebih lanjut tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer.
- 3) Dapat mewujudkan dan memfasilitasi dalam proses pembelajaran di madrasah sesuai dengan kebutuhan masing-masing daerah dan standart mutu nasional.
- 4) Merupakan fasilitas dalam pengelolaan sumber daya pendidikan melalui penelitian dan pengembangan produk khususnya multimedia interaktif berbasis komputer.

2. Secara teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan bagi para peneliti selanjutnya yang menggeluti bidang yang sama, yaitu dalam bidang sejarah, khususnya SKI. Selain itu, produk pengembangan ini nantinya akan dievaluasi dan dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian berikutnya.

F. Kajian Pustaka

Tema kajian media pembelajaran tentunya sudah banyak dikaji oleh banyak peneliti, namun sejauh ini peneliti belum menemukan penelitian yang bersifat

pengembangan metode kisah yang berbasis multimedia khususnya dalam mata pelajaran SKI di tingkat MTs.

Setelah dilakukan kajian pustaka, ada beberapa jenis penelitian yang relevan yakni terkait dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran di sekolah yang dapat dijadikan sebagai acuan dasar dalam penelitian ini, antara lain:

Pertama, Penelitian dari Basuni yang berjudul : “ *Efektivitas Penggunaan Media Elektronika Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Grabag*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: penggunaan media elektronika lebih efektif daripada metode ceramah murni. Pembelajaran dengan menggunakan media elektronika dapat mengubah pola belajar peserta didik dari belajar secara verbal menjadi aktif.¹⁵

Penelitian tersebut tentunya dapat menjadi landasan asumsi dasar peneliti bahwa media elektronik dapat menjadikan sebuah pembelajaran lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti termotivasi untuk dapat mendesain pembelajaran SKI yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan multimedia berbasis komputer.

Kedua, tesis dari Suyadi yang berjudul : “ *Model Permainan Edukatif Berbasis multimedia Untuk Pengembangan kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis

¹⁵ Basuni, *Efektivitas Penggunaan Media Elektronik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Grabag* (UIN Yogyakarta, 2009). Hlm. IV.

multimedia yang diformat dalam bentuk CD-ROM interaktif, mampu mengembangkan kecerdasan spiritual anak usia dini dengan kategori sangat baik.¹⁶

Hasil kajian ini menjadikan inspirasi peneliti untuk dapat menghasilkan sebuah produk berupa CD- ROM interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran SKI yang selama ini masih merupakan sebuah problem bagi sebagian peserta didik sebagaimana yang telah disampaikan di muka. Sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran SKI.

Ketiga, tesis yang berjudul “ Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia (Studi Eksperimen di MAN Kunir Wonodadi-Blitar)”.¹⁷ Penelitian model eksperimen ini dilaksanakan sebanyak lima kali yang terdiri dari empat kemahiran dan satu materi tata bahasa (*Qawa'id*). Untuk analisis data digunakan uji t dengan menggunakan program spss 16.0 dan hasil menunjukkan bahwa :

1) Intensitas penggunaan multimedia masih sangat rendah, 2) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kenaikan apabila dibandingkan dengan kelas kontrol, 3) penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa arab dinilai efektif. Hal ini didasarkan pada hasil uji t untuk masing-masing eksperimen maupun *post-test*.

Keempat, tesis dari Farih Ibnu Khozin dengan judul “ Peranan Komputer Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN Kutowinangun Kebumen “. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

komputer memberikan peran yang positif terhadap proses pembelajaran di MAN Kutowinangun, dalam analisisnya didapatkan korelasi secara keseluruhan berupa angka yang positif (sebesar 0,720) sehingga pengadaan

¹⁶ Suyadi, *Model Permainan Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini* (UIN Yogyakarta, 2010), hlm. IV.

¹⁷ Aliba'ul Chusna, *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia (Studi Eksperimen di MAN Kunir Wonodadi Blitar)* (UIN Yogyakarta, 2010), hlm. Vi.

komputer akan memberikan kemanfaatan yang sangat berarti bagi peningkatan kebaikan dan kelancaran PBM di MAN Kutoawinangun.¹⁸

Hasil penelitian kedua tesis tersebut menjadi dasar sebuah asumsi bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komputer akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat dalam diri siswa serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran efektif dan efisien.

Adapun hal yang dikaji dalam penelitian pengembangan ini lebih menitik beratkan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat memfasilitasi belajar SKI secara interaktif. Penelitian ini sebuah upaya pengembangan metode kisah dengan memanfaatkan multimedia komputer untuk dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa MTs kelas VII. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa CD-ROM interaktif dengan memanfaatkan program *microsoft power point 2007* dalam memvisualisasikan kata-kata (materi SKI) disertai dengan tayangan film yang mendukung dan relevan dengan materi tersebut.

G. Kerangka teori

Materi SKI merupakan bagian dari PAI yang ruang lingkupnya meliputi sejarah perkembangan Islam dari masa Nabi Muhammad SAW hingga perkembangan Islam di Indonesia. Peristiwa-peristiwa masa lalu yang terkait dengan pelaku (tokoh), waktu, tempat, proses terjadinya peristiwa selalu berkesinambungan dari generasi ke generasi berikutnya. Hal ini diantara

¹⁸ Farih Ibnu Khozin, *Peranan Komputer Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN Kutowinangun Kebumen* (UIN Yogyakarta, 2007), hlm. IV.

karakteristik mata pelajaran SKI yang memerlukan kejelian dan ketepatan dalam memilih metode mengajar agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal.

Selama ini SKI dianggap sebagai materi yang sulit dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa. Hal ini dikarenakan materi yang begitu banyak dan haus dikuasai, disamping itu pula metode pembelajaran yang digunakan oleh guru monoton. Sebagian guru tetap mempertahankan metode konvensional yang mereka gunakan selama ini, padahal banyak sekali hal-hal baru yang dapat mereka lakukan untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

Kondisi pembelajaran seperti ini memberi tantangan baru bagi para guru atau calon guru untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif. Peran guru sangat besar dalam suatu proses pembelajaran, dia seorang fasilitator, dinamisator serta motivator bagi subyek pembelajaran. Ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses maupun hasil pembelajaran.

Metode dikatakan suatu hal yang penting dikarenakan sebagai sarana yang dapat memberi makna pada materi, tanpa metode materi pelajaran tidak dapat berproses secara efisien dan efektif dalam mencapai tujuan¹⁹. Selain itu penggunaan media juga menjadi sebuah pertimbangan seorang guru dalam menentukan metode yang akan digunakan.

¹⁹ M.Suyudi, *Pendidikan.*, hlm.68.

Menurut Silberman, dengan menambahkan media visual pada sistem pembelajaran dapat membantu meningkatkan ingatan siswa dari 14% hingga 38%. Sistem pembelajaran yang menggunakan dimensi auditori dan visual akan membuat materi yang disampaikan menjadi lebih kuat, dan cenderung disukai siswa.²⁰ Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.²¹

Terlebih lagi apabila pembelajaran dapat ditampilkan dalam multimedia, Mayer menjelaskan bahwa, “multimedia” sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Lebih lanjut ia menjelaskan tentang hasil riset yang ia lakukan membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memberi hasil yang lebih baik daripada pembelajaran yang disampaikan dengan hanya menggunakan satu media (*single media*). Presentasi teks diikuti dengan ilustrasi atau menambahkan animasi pada narasi akan membantu siswa lebih memahami materi yang disajikan.²²

Uraian tersebut diatas yang mendasari penelitian ini dengan cara mendesain pembelajaran berbantuan multimedia komputer agar dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan

²⁰ Melvin I. Sberilberman, *Active Learning 101 cara belajar aktif*, terj. Raisul Mutaqin (Bandung: Nusamedia, 2006), hlm.25.

²¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994), hlm 12.

²² Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Combridge University Press, 2001), hlm.

diperoleh hasil yang maksimal. Media belajar berupa CD ROM interaktif ini diformat untuk dapat mengaktifkan siswa serta dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.

Sebuah pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif dalam menunjang pencapaian tujuan instruksional
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif sebagaimana digambarkan diatas, keefektifan program pembelajaran bersifat komprehensif baik dari proses maupun hasil belajar, juga ketercapaian tujuan pembelajaran yang meliputi tiga ranah yaitu aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Hal ini perlu ditunjang dengan sarana dan sumber belajar yang cukup.

Media berbasis komputer yang sekarang dikenal dengan istilah multimedia dianggap sebagai media yang memiliki interaktifitas paling tinggi. Interaktifitas di sini yaitu interaktifitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia. Sebagai perbandingan, media buku atau televisi sebenarnya juga menyediakan interaktifitas, hanya saja interaktifitas ini bersifat samar karena hanya melibatkan mental pengguna.

Penelitian ini merupakan upaya mengembangkan metode Qur'ani (metode kisah) dengan didukung oleh multimedia komputer agar siswa mampu berinteraktif dalam pembelajaran SKI. Film tentang *Khulafaur-Rasyidin* khususnya Abu Bakar as-Shiddiq ini sarat akan makna sehingga pembelajaran bermakna diharapkan akan dapat terwujud dan mampu menanamkan sikap baik dalam pribadi siswa sebagaimana tujuan dan hakekat pembelajaran SKI.

Upaya pengembangan ini mendasarkan pada langkah-langkah strategi menurut Syahidin, yaitu :

- a. Penggalan kisah dijadikan pengantar untuk membawa murid pada suatu pemikiran, penghayatan terhadap nilai-nilai tertentu.
- b. Penggalan kisah Qur'ani dapat dijadikan sebagai materi pokok dalam topik bahasan yang disampaikan secara utuh namun diambil bagian-bagian tertentu saja sesuai dengan kebutuhan dari bahan pelajaran
- c. Penggalan kisah dapat dijadikan sebagai alat untuk memancing perhatian murid terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan
- d. Penggalan kisah dijadikan alat untuk memancing emosi sehingga muncul keberanian untuk membela kebenaran.
- e. Penggalan kisah dijadikan sebagai alat untuk menanamkan kebencian terhadap perbuatan munkar dan kecintaan terhadap kebajikan.
- f. Potongan kisah dijadikan alat untuk memancing rasa ingin tahu murid hingga muncul motivasi untuk mengetahui kisah tersebut secara

lengkap. hal ini dilakukan untuk merangsang murid agar gemar membaca.

- g. Potongan kisah dijadikan sebagai titik kulminasi penghayatan murid terhadap penanaman suatu nilai-nilai tertentu seperti menumbuhkan keberanian, kejujuran, keikhlasan, kesabaran, dan sebagainya.²³

Berdasarkan langkah- langkah strategis yang dilakukan dalam pengembangan ini diharapkan produk yang dihasilkan akan dapat menjadi media dan sumber pembelajaran yang efektif.

H. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini katagori penelitian lapangan (*field research*). Jenis penelitiannya adalah pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode kisah dengan menggunakan multimedia komputer yang terformat dalam CD-ROM interaktif sehingga diharapkan dapat menjadi media dan sumber belajar dalam mata pelajaran SKI.

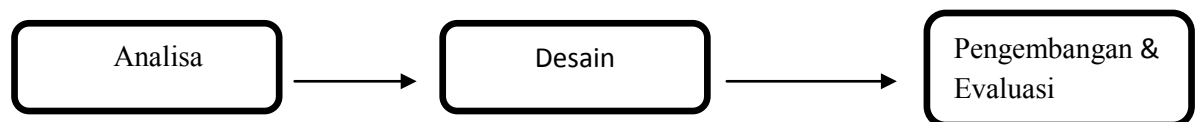
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Alessi & Trolip (2001). Tahap-tahap yang dilakukan dalam

²³ Syahidin, *Menelusuri*, hlm,105.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan –Pendekatan Kwantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Al-Fabeta, 2006), hlm.407.

penelitian ini meliputi : tahap analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi.

Secara garis besar tahapan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1
Garis besar tahapan penelitian dan pengembangan

2. Prosedur Pengembangan

Menurut Borg & Gall, tesis dan disertasi penelitian pengembangan yang dilakukan merupakan penelitian skala kecil sehingga kegiatan yang ada dalam tahapan penelitian dan pengembangan yang dirujuk tidak seluruhnya dilakukan.²⁵ Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan ini memiliki serangkaian langkah-langkah dalam setiap tahapnya. Berikut ini adalah prosedur yang dimaksud.

a. Analisis. Langkah-langkah dalam tahapan analisis ini meliputi :

- 1) Mendefinisikan bidang atau ruang lingkup materi yang akan ditampilkan yang bersumber pada standar kompetensi dan kompetensi dasar berdasarkan standar isi Permenag No. 2 tahun 2008. Terurai dalam silabus (lihat lampiran).
- 2) Mengidentifikasi karakteristik anak didik dari hasil survei.

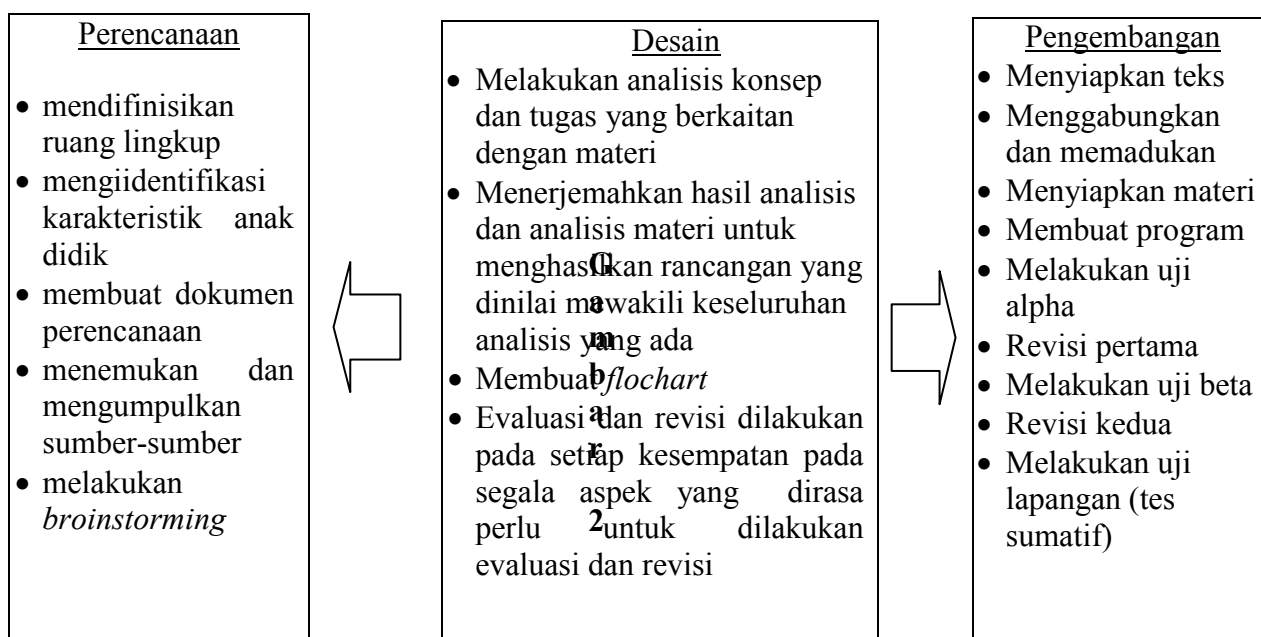
²⁵ Walter G. Borg & Meredith D. Gall, *Educational Research: an Introduction(4 th ed)* (New York: Longman 1989), hlm. 197.

- 3) Membuat dokumen perencanaan mengenai materi, hal-hal yang diperlukan dalam membuat produk (CD-ROM interaktif).
 - 4) Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber yang terkait dengan pembelajaran SKI, seperti: buku pelajaran, LKS, film, dan sebagainya.
 - 5) Melakukan *broinstorming* yaitu melakuakn diskusi dengan dosen pembimbing dan teman sejawat, guru mata pelajaran SKI.
- b. Desain. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan desain ini meliputi:
- 1) Melakukan analisis konsep dan tugas yang berkaitan dengan materi.
 - 2) Menerjemahkan hasil analisis dan analisis materi untuk menghasilkan rancangan yang dinilai mewakili keseluruhan analisis yang ada.
 - 3) Membuat *flowcharts*. (lihat lampiran)
 - 4) Evaluasi dan revisi dilakukan pada setiap kesempatan pada segala aspek yang dirasa perlu untuk dilakukan evaluasi dan revisi.
- c. Pengembangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan pengembangan ini adalah:
- 1) Menyiapkan teks secara keseluruhan untuk penyusunan produk CD-ROM interaktif.
 - 2) Menggabungkan bagian-bagian dan memadukan berbagai bahan yang telah terkumpul.
 - 3) Menyiapkan materi-materi yang telah terkumpul.
 - 4) Membuat program.

- 5) Melakukan uji alpha, yaitu memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi (tes formatif).
- 6) Membuat revisi yang pertama terhadap produk awal berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi.
- 7) Melakukan uji beta, yaitu menguji produk. Uji coba produk awal dilakukan terhadap kelas kecil yang terdiri dari 15 peserta didik sebagai (*user*) yang diambil dari lima kelas VII paralel yang mempunyai tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah.²⁶ (evaluasi formatif).
- 8) Melakukan revisi kedua berdasarkan hasil kuesioner, saran serta masukan dari peserta didik (*user*).
- 9) Uji coba lapangan dilakukan terhadap 30 peserta didik dari ke lima kelas VII paralel yang mempunyai tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Uji coba ini berfungsi untuk menguji efektifitas produk dengan melakukan *pre-test* dan *post-test* (evaluasi sumatif).

Proses selengkapnya pengembangan multimedia menurut Alessi & Trollip (2001) dapat dilihat pada bagan berikut ini :

²⁶ Data diperoleh dari guru wali kelas VII .



Gambar 2
Proses pengembangan multimedia

3. Uji coba produk

a. Desain uji coba

Desain uji coba produk dalam penelitian ini mengacu pada desain uji coba pengembangan yang dirumuskan oleh Alessi & Trollip (2001) yang ditetapkan pada tahap pengembangan. Desain uji coba ini melalui dua tahap pengujian, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif terdiri dari dua fase uji alpha dan uji betha. Sedangkan evaluasi sumatif ditujukan untuk mengetahui keberhasilan metode kisah berbasis multimedia. Langkah-langkah yang perlu dilalui untuk uji coba ini adalah sebagai berikut :

1) Evaluasi formatif

a) Uji alpha. Uji alpha adalah tes utama yang dilakukan oleh tim desain dan pengembangan, yang terdiri dari staf produksi, desainer pembelajaran, ahli materi, dan orang-orang yang berkompeten. Dalam Penelitian dan pengembangan ini, uji alpha dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji alpha ini digunakan dasar untuk melakukan revisi pertama. Tahap ini merupakan tahap evaluasi produk, dalam hal ini adalah evaluasi formatif. Produk yang telah dikembangkan di evaluasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Apabila kedua ahli tersebut menyatakan sudah layak untuk diuji cobakan ke lapangan, maka peneliti melakukan uji produk. Uji coba ini dilakukan secara bertahap, yaitu dimulai dari uji coba kelompok kecil dilanjutkan dengan uji coba lapangan.

b) Uji betha, berupa uji coba kelompok kecil (*small Group evaluation*)

Tujuan dari uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mendapatkan informasi yang digunakan menyempurnakan produk dalam revisi berikutnya. Pada tahap ini diambil 15 siswa MTs klas VII yang memiliki karakteristik yang sama dengan peserta didik yang menjadi target sasaran program (*main audience*) yang dipilih secara acak.

Adapun prosedur dalam uji coba pada tahap ini pengembang mengikuti langkah yang dilakukan oleh Arif s. Sadiman sebagai berikut:

- 1) Mencopy program *software* pembelajaran SKI pada CD *blank*.
Menjelaskan pada siswa bahwa media yang dikembangkan ini berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya.
- 2) Memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang dimediasi.
- 3) Menjelaskan tata cara penggunaan program.
- 4) Mempersilahkan siswa mempelajari program tersebut.
- 5) Mencatat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (*respon*) siswa dan merespon langsung balikan spontan siswa selama penyajian program berlangsung serta merekam semua kegiatan pembelajaran termasuk juga menulis hasil tes akhir yang terdapat pada media pembelajaran.
- 6) Membagikan lembar kuesioner dan meminta siswa untuk mengisinya. Menganalisa data-data yang terkumpul berdasarkan masukan-masukan dari *small group evaluation* ini. Atas dasar hasil analisis ini program media yang dikembangkan direvisi.²⁷

²⁷ Arif Sadiman , R.Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2009), hlm. 111-113.

c) Uji coba lapangan. Tes ini merupakan uji coba lapangan (*field Trial*) dengan melibatkan 30 peserta didik. Adapun prosedur yang dilakukan sama dengan prosedur pada uji coba kelompok kecil, hanya saja pada uji coba lapangan ini pengembang dibantu oleh tiga orang guru mata pelajaran SKI dalam mengamati kegiatan belajar siswa dengan menggunakan media yang dikembangkan. Guru mata pelajaran ini bertindak sebagai pengamat dan merekam semua kegiatan pembelajaran.

Uji coba lapangan ini berfungsi pula sebagai tes sumatif, dengan mengolah nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebelum dan sesudah peserta didik belajar dengan menggunakan produk yang dikembangkan, perolehan nilai tersebut menunjukkan tingkat efektivitas penggunaan produk tersebut. Adapun langkah-langkah dalam uji coba untuk evaluasi ini dilakukan dalam tiga tahap sebagai berikut:

1) Tahap pendahuluan

Pada tahap pendahuluan ini, pertama-tama yang dilakukan adalah mengadakan *pre-test* pada peserta didik yang akan menggunakan produk berupa metode kisah yang telah terformat dalam CD ROM interaktif ini. Langkah-langkah yang harus ditempuh adalah :

- Tes awal dilakukan untuk mengukur kemampuan sebelum menggunakan produk di ruang kelas dengan lembar ulangan *pre-test*.
- Peserta memasuki ruang laboratorium, peneliti menjelaskan tatacara penggunaan metode kisah berbasis multimedia.
- Peneliti dibantu 3 orang guru SKI mengamati persiapan peserta didik dalam mempersiapkan pembelajaran tersebut dan memastikan bahwa komputer dalam kondisi *on* (siap pakai), dan mencatat peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan produk serta mencatat waktu yang diperlukan dari mulai sampai akhir uji coba.

2) Tahap pelaksanaan uji coba

Pada tahap ini peserta didik melaksanakan pembelajaran SKI dengan materi Kholifah Abu Bakar as-Siddiq dengan menggunakan multimedia komputer. Selama proses uji coba peneliti dibantu dengan guru SKI mengamati dengan seksama sikap perilaku peserta didik dari yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru SKI digunakan untuk mengisi lembar kuesioner yang terkait dengan efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan multimedia komputer.

3) Tahap akhir

Melaksanakan *post-test*. Setelah peserta didik melakukan pembelajaran dilanjutkan dengan mengerjakan soal tes yang berbentuk kuis interaktif yang telah tersaji dalam produk tersebut. Soal tes tersebut sama dengan soal *pre-tes* yang dilakukan di tahapan awal tadi. Tujuan diadakannya *post test* ini untuk mengetahui tingkat efektifitas produk ini.

Selanjutnya hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisa dengan menggunakan uji t melalui program SPSS 16.0. Hasilnya merupakan jawaban dari hipotesa yang telah diajukan di awal.

b. Subyek uji coba

Siswa yang terlibat dalam uji coba, meliputi uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) dan uji coba lapangan (*field Trial*) yang ditentukan secara random. Keseluruhan berjumlah 45 siswa MTs Negeri Jepon kelas VII th pelajaran 2010/2011 dengan rincian sbb:

- 1) 15 orang siswa untuk di uji coba kelompok kecil.
- 2) 30 siswa untuk di uji coba lapangan.

c. Jenis data

Jenis data awal yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang dikonversi ke data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari ahli media, ahli materi dan pengguna (*user*).

Data tersebut digunakan untuk mengukur kualitas dari masing-masing komponen pengembangan multimedia komputer.

Sebagaimana yang disampaikan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan metode kisah dengan multimedia komputer agar dapat menjadi media pembelajaran yang layak dan efektif dalam mata pelajaran SKI sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan tujuan tersebut, variabel yang diukur adalah kualitas multimedia yang dikembangkan. Ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai apakah produk pembelajaran berbasis komputer telah memenuhi persyaratan sebagai media yang baik, antara lain: kedalaman materi (isi), urutan penyajian, kejelasan penggunaan bahasa, kejelasan gambar, dan tampilan secara keseluruhan.²⁸ Data yang diperoleh dari pengukuran variabel ini berupa data kuantitatif yang telah dikualitatifkan melalui proses konversi serta data kualitatif yang berupa tanggapan, saran dan masukan dari ahli materi, ahli media maupun pengguna (*user*).

Data yang diperoleh dari hasil *review* para ahli media digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum ke tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan digunakan sebagai dasar dalam menetapkan tingkat kualitas terhadap produk yang dikembangkan.

²⁸ Made Wena, *Strategi*, hlm.208.

Sedangkan variabel prestasi peserta didik merupakan variabel yang digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas metode kisah berbasis multimedia yang telah dikembangkan tersebut. Variabel prestasi ini merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*

d. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuesioner yang ditujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut ahli media, ahli materi, dan pengguna (*user*). Tahap analisis teori dilakukan dengan mengacu kepada beberapa penelitian yang mirip dengan penelitian ini yang telah dilakukan terdahulu dan mengacu pula pada buku-buku referensi yang sesuai. Selanjutnya membuat tabel spesifikasi yang kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing.

Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi, wawancara, dan tes (*pre-test* dan *post-test*). Lembar observasi digunakan untuk mengukur mencatat kejadian-kejadian penting dan respon siswa dalam proses uji coba produk. Wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang proses pembelajaran dan sarana prasarana madrasah sebagai penunjang dari pelaksanaan penelitian ini serta untuk mengetahui metode pembelajaran yang dipakai sebelumnya. Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan dari aspek tampilan produk, penyajian produk, isi/materi pembelajaran dan pemrograman. Tes yang

berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menguji tingkat efektivitas penggunaan produk sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

1) Kuesioner / angket

Kuesioner yang disusun terdiri dari tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam penelitian pengembangan ini. Instrumen penelitian berupa angket yang ditujukan kepada : ahli materi, ahli media dan pengguna (*user*). Kuesioner ahli materi digunakan untuk memperoleh tentang kualitas desain media pembelajaran dari aspek kebenaran isi (materi) terhadap materi yang sedang dikembangkan, yaitu tentang Kholifah pertama Abu Bakar as-Siddiq. Kuesioner kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, yaitu bidang multimedia. Kuesioner ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk dilihat dari sudut pandang pengguna (*user*).

Adapun ketiga kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai uji validasi terhadap kelayakan produk ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi.

Instrumen ini terdiri dari dua aspek yang dinilai, yaitu:

- Aspek instruksional meliputi 9 indikator: standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, ketepatan materi dan relevansinya

dengan standar kompetensi, ketepatan materi dengan kompetensi dasar, kejelasan sasaran, petunjuk belajar, pemberian latihan, kesesuaian latihan dengan kompetensi dasar dan pemberian motivasi.

- Aspek isi/ materi meliputi 12 indikator: cakupan materi, kebenaran isi/ konsep, kejelasan materi, urutan materi, penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi, latihan soal, penggunaan adegan film dalam menjelaskan konsep, konsistensi penyajian, pemberian perulangan, keseimbangan materi dengan latihan, petunjuk pengerjaan soal, variasi bentuk soal, dan petunjuk pengulangan untuk jawaban yang salah.

b) Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media.

Instrumen ini terdiri dari dua aspek yang dinilai, yaitu:

- Aspek tampilan meliputi: teks (pemilihan jenis media, ukuran *font*, pengaturan jarak, baris, alenia, keterbacaan teks), *background* (keserasian *background*), gambar (tampilan gambar, penempatan gambar, kejelasan naras), animasi (kemenarikan animasi), musik (kesesuaian musik untuk meningkatkan minat belajar), *screen design* (desain slide, tata letak (*lay out*), *button* (pilihan *button*, keserasian penempatan *button*) dan warna (keserasian warna).

- Aspek pemrograman meliputi: interaksi (keserasian warna), navigasi (kejelasan struktur navigasi), aksesibilitas (kemudahan memilih menu, kemudahan dalam penggunaan), teks (efisiensi teks), animasi (pengaturan animasi), *slide* (efisiensi penggunaan slide) dan pembabakan (kesesuaian pembabakan).

c) Kisi-kisi instrumen untuk pengguna (*user*).

Instrumen ini terdiri dari tiga aspek, yaitu:

- Aspek pembelajaran, terdiri dari: materi mudah dipahami, banyaknya materi yang dapat dipelajari, kemudahan untuk mempelajari materi, penyampaian materi yang runtut, kejelasan gambar-gambar yang diberikan, kegiatan pembelajaran yang menarik, latihan soal mudah dikerjakan, respon terhadap jawaban benar, dan respon terhadap jawaban yang salah.
- Aspek materi, terdiri dari: materi pelajarannya jelas, materi yang diberikan mudah dipelajari, materi yang diberikan menarik, bahasa mudah dipahami, film menarik, filmnya mudah dipahami, soal sulit, dan materinya bermanfaat dalam kehidupan siswa.
- Aspek media terdiri dari: kejelasan petunjuk penggunaan media, kemudahan penggunaan, keterbacaan tulisan,

kejelasan gambar, kejelasan video, kualitas tampilan gambar, kejelasan animasi, daya dukung musik, pemberian respon yang tepat, kebebasan memilih menu, kemudahan memilih menu, membantu pemahaman materi, dan membangkitkan motivasi siswa.

2) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari guru SKI dan peserta didik sehubungan dengan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan produk dilakukan pula kepada pihak-pihak terkait sarana dan prasarana madrasah yang mendukung lancarnya proses pengembangan ini.

Setelah uji produk dilakukan pula wawancara kepada peserta didik untuk mengetahui respon siswa sebagai pengguna produk ini.

3) Lembar observasi

Observasi dilakukan selama penelitian berlangsung. Pengamatan mencakup aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung (uji coba kelas kecil dan uji coba lapangan). Proses pengamatan dilakukan oleh peneliti dibantu dengan guru SKI. Adapun dalam kegiatan observasi ini ada beberapa aspek yang diamati, yaitu:

- Aspek efektivitas terdiri dari : peningkatan unjuk kerja siswa atau penuntasan materi, respon langsung siswa terhadap

pertanyaan balikan, dan mengajukan pertanyaan langsung atau memberikan tanggapan dengan mengangkat tangan.

- Aspek efisiensi terdiri dari: efisiensi waktu belajar, keterbantuan mengajar dengan media, sumber belajar mandiri, dan memahami materi tanpa bantuan guru.
- Aspek daya tarik media terdiri dari: siswa langsung mencoda produk, siswa menggunakan dengan rasa senang dan betah berlama-lama menggunakan media, dan menanyakan apakah produk bisa dibawa pulang.
- Aspek motivasi siswa terdiri dari: tertarik menggunakan dengan inisiatif sendiri, kesungguhan mengikuti pelajaran tanpa melibatkan guru, dan Alih belajar dengan materi lain.

e. Teknik Analisa Data

Data hasil penelitian ini adalah berupa tanggapan ahli materi, ahli media dan siswa terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan produk, penyajian produk, isi/materi pembelajaran dan pemrograman. Data yang berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan selama proses uji coba dianalisa secara diskriptif kualitatif dan disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data yang berupa skor tanggapan ahli maupun siswa yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara diskriptif kuantitatif dengan teknik persentase dan kategorisasi.

Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah:

- a. Data berupa skor tanggapan dari ahli media, ahli materi dan siswa yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk kategorikal, kemudian diubah menjadi interval. Dalam kuesioner disediakan 5 pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik(4), cukup(3), kurang(3), dan sangat kurang(2). Jika memberi tanggapan “sangat baik” pada satu butir pertanyaan/pernyataan maka skornya adalah “5” demikian seterusnya.
- b. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan acuan rumus yang dikutip dari sukarjo²⁹ seperti pada tabel berikut ini:

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat kurang

Tabel 1
Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dangan skala *likert*

²⁹ Sukarjo, *Desain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran*, (PPS UNY: 2008), hlm. 101.

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “c” dengan kategori “cukup” sehingga hasil penelitian, baik dari ahli materi, ahli media, dan siswa, jika sudah memberikan hasil penilaian akhir (keseluruhan) dengan nilai minimal “c” (cukup), maka produk hasil pengembangan tersebut layak digunakan.

- c. Untuk mencari skor rata-rata dalam memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan, digunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum_i X_i}{n}$$

Keterangan :

$$\begin{array}{ll} \bar{X} & = \text{Skor rata-rata} \\ \sum_i X_i & = \text{Jumlah skor} \\ n & = \text{Jumlah responden} \end{array}$$

Data yang berupa hasil *pre-test* dan *post-test* akan digunakan untuk membuktikan signifikansi perbedaan metode kisah berbasis multimedia dan metode yang digunakan sebelumnya dalam pembelajaran SKI. Pengujian dilakukan secara statistik dengan t-test berkorelasi. Rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1 (Metode sebelumnya)

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2 (Metode kisah berbasis multimedia)

s_1 = Simpangan baku sampel 1 (Metode sebelumnya)

s_2 = Simpangan baku sampel 2 (Metode kisah berbasis multimedia)

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara data yang diperoleh

Untuk dapat menggunakan rumus tersebut, maka perlu dicari terlebih dahulu korelasi antara nilai efektifitas metode kisah berbasis multimedia dan metode sebelumnya, rata-rata, simpangan baku dan varians. Yang dikorelasikan adalah nilai total metode kisah berbasis multimedia dan nilai total metode sebelumnya. Perhitungan menggunakan program SPSS 16.0 dengan sampel berpasangan yang diambil dari satu kelompok sampel yang diberikan dua perlakuan (metode sebelum dan metode kisah berbasis multimedia) yang berbeda dan untuk menyelesaikannya digunakan uji-t dua sampel dependen.

I. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terdiri atas lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bab pertama tentang pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, hipotesis, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, sistematika pembahasan. Latar belakang masalah berisi penjelasan tentang alasan akademik dalam memilih permasalahan, sedangkan rumusan masalah merupakan kristalisasi dari latar belakang masalah yang diformulasikan menjadi pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian dalam tesis ini. Tujuan dan kegunaan penelitian menjelaskan tentang sasaran yang akan dituju dan dicapai oleh proses penulisan tesis ini serta manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini. Sub bab berikutnya adalah tinjauan pustaka berusaha menguji secara kritis terhadap hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan multimedia dalam prosesnya. Hal ini bertujuan untuk memposisikan penelitian tesis ini diantara penelitian-penelitian lain yang telah ada dan untuk memberi arah pada penelitian-penelitian berikutnya. Kerangka teori, sejumlah teori yang digunakan sebagai pijakan pada penelitian ini. Subbab berikutnya adalah metode penelitian yang berupa cara-cara yang ditempuh peneliti dalam melakukan penelitian tesis ini dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas metode kisah berbasis multimedia dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Bagian ini terdiri dari : pembelajaran SKI , metode

pembelajaran, tingkat perkembangan psikologis siswa MTs, media pembelajaran, pembelajaran berbasis multimedia, pembelajaran berbantuan komputer dan teori-teori yang mendukung penerapan metode kisah berbasis multimedia.

Bab III membahas tentang gambaran umum MTs Negeri Jepon meliputi sejarah, letak geografis, visi dan misi, program kurikuler, maupun ekstra kurikuler, program madrasah sebagai upaya untuk peningkatan mutu pembelajaran di MTs dan analisis pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Negeri Jepon.

Bab IV tentang hasil penelitian dan pembahasan, meliputi data hasil uji coba (deskripsi data validasi ahli media, deskripsi data validasi ahli materi, deskripsi data uji coba kelompok terbatas, dan deskripsi data uji coba lapangan). Analisa data berupa analisa terhadap validasi ahli materi, analisa validasi ahli media, analisa uji coba kelas terbatas, analisa uji coba lapangan (pengamatan dan hasil *pre-test dan post- test*). Revisi produk berisi hasil penelitian berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media. Revisi hasil penelitian berdasarkan hasil uji coba terbatas. Kajian produk akhir yang berupa CD interaktif pembelajaran SKI tentang kisah *Khulafaur-Rasyidin* pertama, yaitu Abu Bakar as-Siddiq sebagai hasil produk dalam penulisan tesis ini.

Bab V berisi kesimpulan dan saran, bagian ini terdiri dari dua subbab, *pertama* berisi hasil temuan-temuan dalam penulisan tesis ini, khususnya berupa CD interaktif yang berisi tentang kisah Abu Bakar As-siddiq. *Kedua* berisi saran-saran atau rekomendasi secara praktis terhadap pemanfaatan multimedia komputer dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama SKI.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Secara umum, penelitian ini dapat dikatakan berhasil berdasarkan tujuan awal yang ingin dicapai telah terealisasi dengan baik serta respon yang diperoleh sangat baik. Penelitian yang dilakukan di MTs Negeri Jepon ini dimulai dengan melakukan penelitian pendahuluan, pembuatan desain *software* pengembangan, pengumpulan bahan media pengembanan, pengembangan produk awal, dan revisi produk, terakhir adalah produk final/ produk jadi.

Berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode kisah berbasis multimedia pada pembelajaran SKI sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan terhadap 30 siswa melalui uji signifikansi dengan bantuan program SPSS 16.0, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan metode kisah berbasis multimedia dengan metode sebelumnya. Disamping itu hasil pengamatan dalam uji coba lapangan menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif dan efisien serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu menumbuhkan minat siswa terhadap mata pelajaran SKI.

Setelah melalui validasi dari ahli materi, ahli media dan pengguna/ user (siswa MTs Negeri Jepon kelas VII) masing- masing memberikan

kriteria “sangat baik” terhadap produk yang dihasilkan dalam penelitian ini, sehingga produk ini dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran SKI untuk kelas VII.

B. Saran

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, diharapkan metode kisah berbasis multimedia dapat diterapkan pada pembelajaran SKI di semua madrasah khususnya di MTs Negeri Jepon. Selain itu disarankan pula penelitian ini dapat dikembangkan tidak hanya pada mata pelajaran SKI, tetapi pada mata pelajaran pendidikan agama islam lainnya seperti Aqidah Akhlak, al-Qur'an Hadist, fiqh. Lebih lanjut, diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk-produk yang lebih sempurna lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ghuddah, Abd al- Fattah, *Al-Rasul al-Mu'allim S.A. W. wa Asalibuhu fi- al Ta'lim*. Terj. Sumedi & R. Umi Baroroh , *40 Strategi Pembelajaran Rasulullah*, Yogyakarta : Tiara Wacana, 2005.
- Ad-Darbalah, Mahmud, *Al-Kitab al-Qashash fi al-Qur'an*, CD Maktabah Syamilah.
- Ahmadi, Abu, Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Anderson, Ronald H. *Selecting and Developing media for Instruction*, terj. Yusufhadi Miarso, Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran, .Jakarta:CV. Rajawali 1987.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- Abdurrahman, *Meaningfull Learning : Kebermaknaan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Abdurrahman An-Nahlawi, *pendidikan Islam di Rumah, Sekolah dan Masyarakat*, terj. Sihabuddin, Jakarta: Gema insani Press, 1996.
- A. Hanafi , *Segi-Segi Kesusastraan pada Kisah-Kisah Al-Qur'an*, Jakarta: Pustaka al-Husna, 1994.
- Basuni, *Efektifitas Penggunaan Media Elektronik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Grabag*, UIN Yogyakarta, 2009.
- Criswell, E.L., *the Design of Computer-Based Instruction*, New York: Macmillan Publishing Company, 1989.
- Darajat, Zakiah, *Ilmu Jiwa Agama* , Jakarta: Bulan Bintang, 2005.
- Departemen Agama, *Standar isi Madrasah Tsanawiyah* , Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2006.
- Departemen pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ke 4*, Jakarta: Balai Pustaka, 2008.
- Eifert, Kelvin S, *Educational Psychology*, terj. Yusuf Anas, *Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*, Yogyakarta : IRCi SoD, 2009.
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994.

- Ibnu Khozin , Farih, *Peranan Komputer Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN Kutowinangun Kebumen*, UIN Yogyakarta, 2007.
- Kusumaningrum , Hesti, *Pengembangan Multimedia Komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: UNY, 2010.
- Lugo, James O & Gerald L . Hershey, *Human Development : A Multidisciplinary Approach to The Psychology of Individual Growth* , New York: Macmillan Publishing, 1974.
- M.Suyudi, *Pendidikan dalam Perspektif al-Qur'an*, Yogyakarta: Mikraj, 2005.
- Mayer, Richard E., *Multimedia Learning*, New York: Combridge University Press, 2001.
- Molenda, Heinich, r, M., Russel, j.D., & Smaldino, S.E. *instructional media and technologies for learning* (5 th ed) Englewood cliffs, NJ: A Simon & schuster company.
- Mulyanta, Marlon Leong, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009.
- Nata, Abudin, *Manajemen Pendidikan Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*, Jakarta: Kencana, 2003.
- Nur, Delia, *Al-Qur'an; Sejarah dan Studi Masyarakat*, dalam Iwan kusuma Hamdan dkk ed, *Mu'jizat Al-Qur'an dan Al-Sunnah tentang Iptek*, Jakarta: Gema Insani pers, 1995.
- Rosyadi, Khoiron, *Pendidikan Profetik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Shihab, Quraish, *wawasan Al-Qur'an*, Bandung: mizan, 1996.
- Sadiman ,Arief S., R.Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito, *Media Pendidikan- Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2009.
- Saleh , Abdul Rahman, *Pendidikan Agama dan Keagamaan-Visi, Missi dan Aksi-*, Jakarta: gemawindu Pancaperkasa, 2000.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005.
- Silberman , Melvin I, *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*, terj. Raisul Mutaqin , Bandung: Nusamedia, 2006.
- Simonson & Thompson (simonson, M.IR & Thompson, A. (1994) *Educaional Computing Foundations* (2nd), Columbus: Merril Publishers, 1994.
- St. Mulyanta & Marlon Leong, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Universitas Atma Jaya, 2009.
- Sudjana, N dan Rivai, A, *Media Pengajaran*, Bandung: CV. Sinar Baru, 1992.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan –Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D-*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Sutedjo, Budi Dharma Oetomo . *E-educatio: Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: perc. Andi, 2002.
- Sutopo, A.H. *multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009.
- Suyadi, *Model Permainan Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini*, UIN Yogyakarta, 2010.
- Suyanto, M. *multimedia; alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Yogyakarta: perc. Andi, 2003.
- Syah, Muhibbin , *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*, Bandung: PT. Rosdakarya, 2004.
- Syahidin, *Menelusuri Metode Pendidikan dalam Al-Qur'an*, Bandung: Al-Fabeta, 2009.
- Tafsir, Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- ," kajian Pendidikan Islam di Indonesia" dalam Ahmad Tafsir, dkk., *Cakrawala Pemikiran Pendidikan Islam*, Bandung: Mmimbar Pustaka, 2004.
- Thalib, Muhammad, *Praktek Rasulullah Mendidik Anak*, Yogyakarta: Pro-U Media, 2008.
- Usman, M. Basyaruddin, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Pres, 2002.
- Walter R. Borg & Meredith D. Gall, *Educational Research : an Introduction (4 TH ed)*, New York: Logman, 1983.
- Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer- Suatu Tinjauan Konseptual Operasional-* , Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Mahsunah
Tempat / Tgl. Lahir : Grobogan, 11 Juni 1968
NIP : 196811061990032003
Pangkat/ Gol. : Ahli Madya / IV a
Alamat Rumah : Jl. Gatot Subroto No. 95 A Blora- Jawa Tengah
Alamat Kantor : Jl. Turirejo km. 0,5 Jepon- Blora
Nama Ayah : H. Ali Syamiyadi
Nama Ibu : Hj. Mustami'ah
Nama Suami : Drs. H. Imam Suyono M Pd
Nama Anak : 1. Dzulfikar Zakky Mubarok
2. Fasqina Salsabila
3. Falihatul Ibriza Nashwa

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. SD YATPI (Yayasan Taman Pendidikan Islamiyah), tahun lulus 1983.
- b. SMP YATPI Godong, tahun lulus 1984.
- c. PGA Negeri Lasem, tahun lulus 1987
- d. IAIN Semarang, tahun lulus 1994.

2. Pendidikan Non Formal

Pondok Pesantren "Al-Hidayah" Lasem Rembang

C. Riwayat Pekerjaan

1. Guru SD YATPI Godong, tahun 1990 sampai 1996.
2. Guru MTs Negeri Jepon, tahun 1996 sampai sekarang.

D. Pengalaman Organisasi

1. Pengurus Yayasan TK Islam "Miftahul Jannah" Jepon Blora
2. Pengurus pengajian "Al- Ma'unah" Sonorejo Blora

E. Karya Ilmiah

1. Studi Tentang Efektifitas Hubungan Antara Pendidikan Agama Islam Dengan Etika Pergaulan Pada SMP YATPI Godong Grobogan.

Yogyakarta, Juni 2011

Mahsunah