

**PENGEMBANGAN MEDIA LIKURDIN UNTUK PEMBELAJARAN  
SEJARAH KHULAFURRASYIDIN MENGGUNAKAN  
MODEL ADDIE**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**NANDA NITAMI**  
**NIM: 1012018041**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA  
2022 M/1443 H**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai  
Salah Satu Beban Studi Program Strata  
Satu (S-1) Dalam Ilmu Keguruan**

**Diajukan Oleh**

**NANDA NITAMI**

**1012018041**

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Langsa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam**

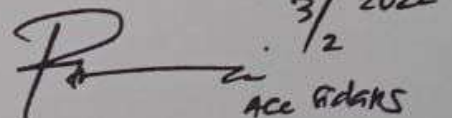
**Disetujui Oleh:**

**PEMBIMBING I**



**Nazliati, M.Ed  
NIDN. 2019078201**

**PEMBIMBING II**



3/2 2022  
ACE GdGKS

**Rita Sari, M.Pd  
NIDN. 2017108201**

**PENGEMBANGAN MEDIA LIKURDIN UNTUK PEMBELAJARAN  
SEJARAH KHULAFURRASYIDIN MENGGUNAKAN  
MODEL ADDIE**

**SKRIPSI**

Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam  
Ilmu Pendidikan dan Keguruan

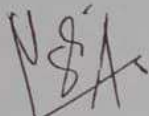
Pada Hari/Tanggal:

**Rabu, 16 Februari 2022 M**

**15 Rajab 1443 H**

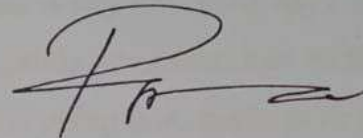
**PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Ketua



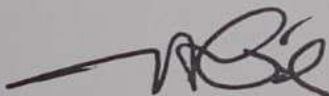
**Nazliati, M.Ed**  
**NIDN. 2019078201**

Sekretaris



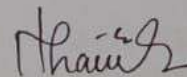
**Rita Sari, M.Pd**  
**NIDN. 2017108201**

Anggota



**Dr. Zainal Abidin, MA**  
**NIP. 19750603 200801 1 009**

Anggota



**Nurhanifah, MA**  
**NIDN. 2027038203**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Langsa



**Dr. Zainal Abidin, MA**  
**NIP. 19750603 200801 1 009**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nanda Nitami  
Tempat/Tanggal Lahir : Kwala Gebang, 23 Oktober 2000  
Fakultas/Program Studi : FTIK/Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Dsn III, Kwala Gebang, Kec. Gebang,  
Kab. Langkat, Prov. Sumatera Utara

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Likurdin untuk pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin Menggunakan Model ADDIE”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 02 Februari 2022  
Yang membuat pernyataan



Nanda Nitami

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah dengan hati yang ikhlas dan penuh rasa syukur saya haturkan atas kehadiran Allah Swt yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Likurdin untuk pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin Menggunakan Model ADDIE”.

Penelitian ini tidak terlepas dari dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang beribu kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri, MA, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Ibu Nazliati, M.Ed selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam sekaligus Pembimbing I. Terimakasih atas ilmu yang sudah Ibu berikan dengan sabar dan ikhlas tidak hanya dalam penulisan skripsi, namun banyak ilmu dan pengalaman yang sudah Ibu berikan kepada saya. Semoga Allah membalas kebaikan Ibu.
4. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Pembimbing II yang tulus membimbing dan meyakinkan saya untuk bisa menyelesaikan skripsi dalam waktu yang

singkat. Terimakasih atas ilmu dan pengalaman ini, semoga Allah membalas kebaikan Ibu.

5. Ibu Raudatul Husna, M.Pd dan Ibu Nani Endri Santi, M.A atas kesediaannya untuk menjadi validator media pembelajaran.
6. Seluruh Ibu/Bapak Dosen dan karyawan di IAIN Langsa atas ilmu dan bantuan yang sudah diberikan.
7. Kepala Madrasah MTs Negeri 1 Langsa dan seluruh dewan Guru maupun Tenaga Pendidik yang telah memberikan kesempatan untuk PPL, penelitian hingga dipercayakan untuk bekerja di sana.
8. Ustadz dan Ustadzah Makhad Al-Jamiah IAIN Langsa yang sudah memberikan ilmu, motivasi, pengalaman, dan bimbingan selama saya menetap di penjara suci ini.
9. Untuk wanita-wanita kuat yang kerap menemani prosesku, yang selalu menguatkan ketika pundakku terasa berat. Ingke Rahayu, Jubaidah, Nana Raseki, dan Debi Cinta Marito Ritonga, untuk semangat, doa, dan dukungan kalian semua semoga Allah membalas kebaikan kalian. Tetap semangat untuk mencapai cita-cita. Semoga persahabatan kita sampai surga.
10. Unit 2 PAI angkatan 2018, terimakasih sudah menemani susah senang sejak awal semester, semoga kita semua dapat menyelesaikan studi dengan waktu yang tepat.
11. Untuk sahabatku, Nurul Qamali, Azislia, Nurul Fratiwi, Adelia Sasmita, Novita Sari, atas doa dan motivasi kalian, juga M. Khairil Amri,

sahabatku dalam berdebat, terima kasih atas bantuan, ide dan saran dalam proses pembuatan media pembelajaran, semoga nantinya dilancarkan segala urusan kalian.

Dalam penulisan ini tentunya tidak luput dari kekurangan baik dari segi penulisan, bahasa, serta pengetahuan, sebab terbatasnya ilmu dan teori yang penulis kuasai. Maka kritik dan saran dari pembaca tentu sangat berarti bagi penulis,

Langsa, 02 Februari 2022

**NANDA NITAMI**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Media Likurdin.....	18
C. Materi Khulafaurrasyyidin .....	23
D. Model ADDIE.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	29
B. Model Penelitian dan Pengembangan .....	29
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
D. Teknik Analisis Data.....	37



<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan.....	57
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media .....	36
Tabel 3.3 Angket Respon Siswa .....	37
Tabel 3.4 Analisis Kuantitatif .....	39
Tabel 3.5 Konversi Skor .....	40
Tabel 4.6 Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel 4.7 Validasi Ahli Media Tahap I.....	51
Tabel 4.8 Validasi Ahli Media Tahap II .....	52
Tabel 4.9 Respon Kelompok Kecil .....	55
Tabel 4.10 Respon Kelompok Besar .....	56

## **DAFTAR GAMBAR**

Tabel 2.1 Kerucut Pengalaman Dale.....	14
Tabel 2.2 Langkah-Langkah ADDIE.....	31
Tabel 4.3 Media Likurdin .....	46
Tabel 4.4 Kartu Pintar .....	46
Tabel 4.5 Kartu Sakti .....	47
Tabel 4.6 Kartu Wilayah.....	47
Tabel 4.7 Kartu Perdamaian .....	48
Tabel 4.8 Bintang.....	48
Tabel 4.9 Produk sebelum revisi.....	53
Tabel 4.10 Produk Setelah Revisi.....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I. RPP .....	70
Lampiran II. Lembar Validasi Media Tahap I .....	73
Lampiran III. Lembar Validasi Media Tahap II.....	76
Lampiran IV. Lembar Validasi Materi.....	79
Lampiran IV. Lembar Angket Respon Siswa .....	81
Lampiran V. Dokumentasi .....	82

## ABSTRAK

Media pembelajaran Likurdin adalah media modifikasi berbentuk monopoli yang menyajikan materi Sejarah Khulafaurrasyidin. Tujuan pengembangan media ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran pada materi Sejarah Khulafaurrasyidin dan untuk mengetahui keefektifan media Likurdin. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Developmen*) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dengan 5 (lima) tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulann data melalui lembar validator ahli media dan ahli materi, serta lembar angket peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, setelah divalidasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 100% yang berarti bahwa media pembelajaran Likurdin “sangat efektif” untuk dikembangkan. Respon siswa terhadap media pembelajaran Likurdin juga diperoleh kriteria “sangat menarik” dengan persentase sebesar 93%.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Likurdin, Sejarah Khulafaurrasyidin, dan Model ADDIE.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perjalanan hidup manusia dari masa ke masa baik dalam hal ibadah, muamalah, akhlak maupun dalam mengembangkan sistem kehidupan dan menyebarkan ajaran Islam berlandaskan akidah.<sup>1</sup> Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik untuk mampu mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang selanjutnya menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, mengamati dan pembiasaan.<sup>2</sup> Maka, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena dengan adanya mata pelajaran ini dapat memperbaiki pandangan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dari segi akhlak, ibadah dan lain-lain.

SKI merupakan mata pelajaran yang dianggap sangat penting, maka proses pembelajaran haruslah berjalan dengan baik, dan menyenangkan bagi peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

---

<sup>1</sup>Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana dan Aina'ul Mardliyah, *Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Islam (E-ISSN: 2550-1038) Vol. 5, No. 1, Juni 2021.

<sup>2</sup>Abdul Rasyid, *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi*. Jurnal Pedagogi, Volume 1, No. 1, 2018.

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk mampu membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Proses pembelajaran harus diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Ironisnya, tidak sedikit siswa menganggap pelajaran sejarah masih sangat asing dan dirasa tidak perlu dipelajari. Kebosanan, kejenuhan merupakan hal-hal yang sangat identik dengan materi sejarah, bahkan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI yang lainnya. Sebagian besar siswa masih ada yang menganggap bahwa mata pelajaran ini tidak lebih dari rangkaian angka, tahun, tokoh, dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali pada saat menjawab soal ujian. Kenyataan itu tidak dapat dipungkiri, karena hal tersebut masih terjadi hingga saat ini, akibatnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati dan dianggap sebagai pelajaran ringan dan membosankan.<sup>3</sup>

Permasalahan tersebut juga dialami oleh Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Langsa. Salah satu permasalahan yang sering dialami yaitu pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dimana guru masih terbawa dengan metode yang lama yaitu metode ceramah, dan juga terbatasnya media menjadi permasalahan dalam pembelajaran. Bahkan guru mata pelajaran SKI kelas VII mengatakan, bahwa minat siswa

---

<sup>3</sup>Guyub Aji Prastyo, *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Berbasis Videoscribe Pada Kelas Iv Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah Kota Blitar* (Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019) h. 4.

terhadap pelajaran SKI sangat rendah, hanya sekitar 25% siswa yang antusias dalam proses pembelajaran, selebihnya banyak siswa yang hanya diam, dan terkadang tidak memperhatikan pelajaran di kelas dan akhirnya bermain dengan teman sebangkunya atau bahkan sampai bosan dan mengantuk karena tidak tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga anak kurang memahami dan tidak meminati mata pelajaran SKI dan kesannya murid dipaksa untuk tahu tentang sejarah.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa masih terjadi kebingungan bagi guru pada penggunaan metode dan media dalam proses pembelajaran SKI. Kebingungan ini terletak pada bagaimana menjadikan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sejatinya wajib dipelajari untuk mendapatkan pelajaran hidup dari orang-orang terdahulu agar menjadi contoh di masa yang akan datang justru menjadikan mata pelajaran ini kurang diminati. Maka perlu adanya inovasi untuk menjadikan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sebagai mata pelajaran yang menarik dan kisah-kisah yang mereka pelajari dapat tersimpan dalam ingatan serta kisah tokoh Islam dapat menjadi teladan bagi siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran yang mampu menggambarkan keseluruhan isi materi dan dibungkus dengan media yang semenarik mungkin agar siswa mampu memahami apa yang telah diajarkan.

---

<sup>4</sup>Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran SKI kelas VII, tanggal 07 Oktober 2021, pukul 09.30 WIB.



Media pembelajaran sebagai alat atau bahan dalam mengatasi segala macam persoalan dalam proses belajar mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media juga berperan sebagai penguat materi pelajaran dan mampu memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik.<sup>5</sup> Maka karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Banyak peneliti yang telah mengembangkan media pembelajaran dalam mengatasi permasalahan tersebut. Beberapa diantaranya yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Dedi Setyawan dan Andini Dwi Arumsari.<sup>6</sup> Hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual slide show* dan film, dan ada pengaruh yang signifikan pada pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian lain dilakukan oleh Muhammad Azhar Syaifudin pada tahun 2019.<sup>7</sup> Hasil yang didapat berupa media pembelajaran yang sangat efektif dan semakin meningkatkan minat belajar siswa.

---

<sup>5</sup>Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, E-ISSN 2549-1725 Vol. 2, No. 2, Juli 2018.

<sup>6</sup> Dedi Setyawan dan Andini Dwi Arumsari, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)*. Jurnal Internasional Pendidikan, Budaya, dan Humaniora, E-ISSN 2615-451X Vol. 1, No. 2, Februari 2019.

<sup>7</sup>Muhammad Azhar Syaifudin, *Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire dalam Pembelajaran SKI Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 DAU*. Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 1, 2019.

Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardhiyyah pada tahun 2021.<sup>8</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian tentang media pembelajaran juga dilakukan oleh Habib dan Muhammad Hasnan pada tahun 2021.<sup>9</sup> Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran meme berada pada klasifikasi sangat baik/sangat efektif digunakan dengan persentase validasi bahasa 91,4%, media 92,5%, dan materi 92,5%. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ade Sumarlia, Yayat Ruhiat, dan Fadlullah pada tahun 2021.<sup>10</sup> Berdasarkan hasil analisis ahli serta uji coba pada peserta didik, bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Beberapa penelitian di atas dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang bisa membantu dan memotivasi guru dalam memberikan materi pelajaran juga menarik perhatian, minat, dan memudahkan siswa dalam pembelajaran Sejarah

---

<sup>8</sup>Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardhiyyah, *Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Islam, E-ISSN 2550-1038 Vol. 5, No. 1, Juni 2021.

<sup>9</sup>Habib dan Muhammad Hasnan, *Pengembangan Media Pembelajaran Meme pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah 1 Palembang*. Tesis, 2021.

<sup>10</sup>Ade Sumarlia, Yayat Ruhiat, dan Fadlullah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 8, No. 1, Juli 2021.

Kebudayaan Islam. Peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Likurdin untuk Pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin Menggunakan Model ADDIE”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

1. Menurut Siswa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang membosankan, kurang menyenangkan, dan sulit untuk dikuasai.
2. Kurang tersedianya media pembelajaran serta minimnya inovasi Pendidik dalam penggunaan dan mengembangkan media pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang monoton berdampak pada minat belajar siswa hingga hasil belajar siswa kurang memuaskan.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk mendapatkan informasi yang jelas, serta mengingat terbatasnya kemampuan peneliti, baik waktu, tempat, materi, fasilitas dan Ilmu, maka peneliti membatasi sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini media yang digunakan ialah Media Likurdin, yaitu media modifikasi berbentuk monopoli dan menyajikan materi Sejarah Khulafaurrasyidin.

2. Peneliti menggunakan model ADDIE pada proses penelitian ini, yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).<sup>11</sup>
3. Peneliti hanya melakukan penelitian di MTs Negeri 1 Langsa pada kelas VII.4.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas menurut peneliti hal ini merupakan hal yang sangat penting, karena jika kurang memiliki pengetahuan tentang mengembangkan media pembelajaran interaktif tidak menutup kemungkinan berdampak pada minat belajar dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Media Likurdin untuk pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin di Kelas VII.4 MTs Negeri 1 Langsa?
2. Apakah Media Likurdin efektif digunakan dalam pembelajaran SKI berdasarkan uji kelompok siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Sesuai dengan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

---

<sup>11</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung, Cetakan ke-2, 2020), h. 394.

1. Untuk menghasilkan pengembangan Media Likurdin.
2. Untuk mengetahui keefektifan Media Likurdin dalam pembelajaran SKI berdasarkan uji kelompok siswa.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan Media LIKURDIN pada Pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi manfaat serta kontribusi pemikiran terhadap berbagai pihak.

#### a. Bagi peserta didik

Dapat menerima materi Sejarah Khulafaurrasyidin yang disampaikan tanpa meimbulkan rasa bosan karena menggunakan media pembelajaran yang menarik.

#### b. Bagi guru

Dapat memberikan alternatif media pembelajaran kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dan interaktif antara pendidik dengan peserta didik.

c. Bagi peneliti

Melalui pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran serta mengetahui teori mengenai pengembangan media pembelajaran Likurdin pada materi Khulafaurrasyidin dan proses membuat media tersebut.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan target tempat penelitian di MTs Negeri 1 Langsa Kelas VII.4. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang memiliki 5 (lima) tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap ini akan dibahas sebagai berikut:

##### **1. Analisis (*analysis*)**

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan kebutuhan.

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di MTs Negeri 1 Langsa Kelas VII.4 pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam kegiatan ini yang diamati oleh peneliti adalah kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan guru menggunakan metode ceramah dengan menggunakan alat bantu media berupa spidol dan papan tulis, kemudian dilanjutkan dengan memberikan

tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan catatan mengenai materi yang dipelajari. Metode tersebut tergolong kedalam metode konvensional. Penggunaan metode konvensional dirasa kurang menarik, karena dalam metode ini siswa berperan sebagai individu yang masih belum mengetahui apa-apa dan hanya menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru.<sup>39</sup> Sehingga peserta didik kurang memperhatikan dan peserta didik merasa bosan dengan metode tersebut. Selama kegiatan berlangsung peserta didik kurang fokus dalam penjelasan guru, karena masih banyak peserta didik yang berbicara dengan teman sebangku menyebabkan peserta didik minim pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang efektif sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk lebih memperhatikan dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk merangsang minat dan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media

---

<sup>39</sup>Nyoman Rajeg Mulyawan dan Made Sonia Pratiwi Prabawanti, *Komparasi Keterampilan Berpikir Kritis dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) dan Metode Pembelajaran Konvensional Siswa di SMA Negeri 8 Denpasar*. Jurnal Pendidikann, e-ISSN: 2613-9308 Vol. 22, No. 1 April 2021.



pembelajaran Likuridin yang diperkirakan dapat meningkatkan minat maupun hasil belajar peserta didik. Media Likuridin merupakan media yang dimodifikasi berbentuk monopoli dengan menyajikan materi Sejarah Khulafaurrasyidin yang melibatkan peserta didik sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dimengerti dibandingkan dengan metode konvensional.

## 2. Desain (*design*)

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya yaitu mendesain produk awal atau merancang media pembelajaran Likuridin pada materi Sejarah Khulafaurrasyidin yang didasarkan dari hasil analisis. Tahapan desain produk sebagai berikut:

- a. Produk didesain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*
- b. Pemilihan gambar masjid untuk masing-masing kotak wilayah yang nantinya berisi pertanyaan seputar materi Khulafaurrasyidin
- c. Menambahkan kotak *start*
- d. Menambahkan *icon* lampu yang selanjutnya bernama Kartu Pintar. Pada kartu ini berisi beberapa pengetahuan tentang Khulafaurrasyidin
- e. Menambahkan *icon* listrik yang selanjutnya bernama Kartu Sakti. Pada kartu ini berisi keberuntungan dalam permainan
- f. Menambahkan kotak bebas pertanyaan yang nantinya jika pemain berhenti di kotak tersebut akan terbebas dari pertanyaan
- g. Menambahkan gambar penjara yang selanjutnya diberi nama rumah tahanan
- h. Menambahkan *icon back* yang berarti petunjuk untuk kembali ke *start*

- i. Mendesain *icon* bersalaman yang selanjutnya diberi nama Kartu Perdamaian
- j. Mendesain bintang yang akan mejadi *reward* bagi pemain yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar

Setelah desain kartu dan papan Likurdin selesai, tahap selanjutnya mendesain peraturan permainan yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam permainan terdiri dari 4 kelompok, setiap nama kelompok diberi nama dari tokoh Khulafaurrasyidin sesuai dengan giliran permainan
- b. Pemain melempar dadu dan melangkah sesuai angka dadu dan dimulai dari kotak *start*
- c. Jika berhenti di kotak wilayah, maka pemain diberi kartu wilayah sesuai dengan wilayah yang diberhenti dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu wilayah. Jika pemain menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain mendapatkan satu bintang, 2 kartu perdamaian dan berhak menguasai wilayah tersebut.
- d. Kartu Perdamaian dapat digunakan jika pemain lain berhenti di wilayah yang sudah dimiliki tim lawan. Apabila pemain lain berhenti di wilayah yang sudah dimiliki oleh tim lawan, maka tim yang memiliki wilayah tersebut memberikan kartu perdamaian yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh tim lawan
- e. Apabila pemain menjawab pertanyaan dengan benar, baik pertanyaan dari kartu wilayah maupun pertanyaan dari kartu perdamaian, maka pemain berhak mendapatkan 1 bintang. Namun, jika jawaban salah,

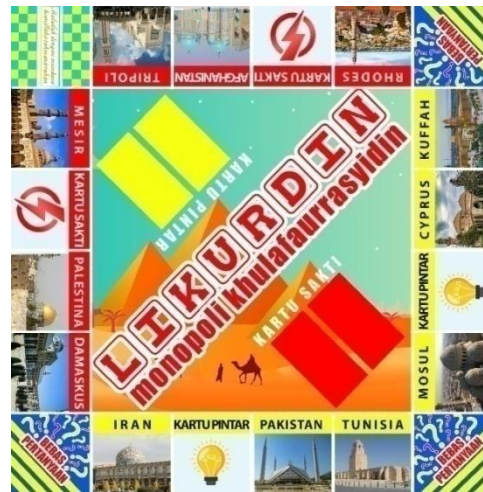
maka hukumannya tidak boleh bermain selama satu kali lemparan dadu.

- f. Jika pemain berhenti tepat di Kotak Kartu Sakti, maka pemain mengambil Kartu Sakti yang berisi keberuntungan.
- g. Jika pemain berhenti tepat di Kotak Kartu Pintar, maka pemain berhak mendapatkan kartu pintar yang memuat beberapa pengetahuan tentang Khulafaurrasyidin
- h. Jika pemain berhenti di Kotak Bebas Pertanyaan, maka pemain tidak mendapatkan pertanyaan
- i. Pemenang adalah pemain yang mendapatkan bintang terbanyak

### 3. Pengembangan (*development*)

#### a. Pembuatan Media

Tahap ini merupakan tahap realisasi dari tahap desain. Desain produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Pada papan Likurdin, memuat gambar wilayah perluasan Islam pada masa kepemimpinan Khulafaurrasyidin, juga berisi kotak awal yang bertuliskan “mulailah dengan membaca bismillahirrahmanirrahim”, dan memuat kotak kartu sakti, kotak kartu pintar, dan kotak bebas pertanyaan yang ditampilkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Media Likurdin

Pada papan Likurdin terdapat kartu wilayah yang di dalamnya berisi pertanyaan tentang materi Khulafaurasyidin. Kemudian terdapat kotak kartu pintar memuat beberapa pengetahuan tentang Khulafaurasyidin, dan terdapat kartu sakti yang berisi keberuntungan. Di tengah papan Likurdin juga terdapat 2 kotak berwarna kuning, kotak kuning bagian kiri untuk tempat kartu pintar yang belum diambil oleh pemain dan kotak kuning bagian kanan untuk tempat kartu pintar yang sudah diambil, begitu pula pada kotak merah. Kartu-kartu tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

a. Kartu Pintar



Gambar 4.4 kartu pintar

Jika berhenti di kotak kartu pintar, maka pemain berhak mengambil kartu pintar yang berisi beberapa pengetahuan tentang materi Khulafaurrasyidin.

b. Kartu Sakti



Gambar 4.5 kartu sakti

Jika berhenti di kotak kartu sakti, maka pemain berhak mengambil kartu sakti yang berisi keberuntungan.

c. Kartu Wilayah



Gambar 4.6 kartu wilayah

Jika pemain berhenti di kotak wilayah maka pemain berhak mendapatkan kartu wilayah yang berisi pertanyaan mengenai materi

Khulafaurrasyidin. Apabila pemain berhasil menjawab dengan benar maka pemain mendapatkan 1 bintang, 2 kartu perdamaian, dan berhak menguasai wilayah tersebut.

d. Kartu Perdamaian



Gambar 4.7 kartu perdamaian

Kartu Perdamaian dapat digunakan jika pemain lain berhenti di wilayah yang dimiliki tim lawan. Apabila berhenti di wilayah yang sudah dimiliki oleh tim lawan, maka tim yang memiliki wilayah memberikan kartu perdamaian berisi pertanyaan yang harus dijawab tim lawan

e. Bintang (*Riward*)



Gambar 4.8 bintang

Bintang diberikan kepada pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Pemain yang mendapatkan bintang terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

#### b. Validasi Keefektifan Media

Setelah produk telah berhasil dikembangkan, langkah berikutnya yaitu menguji keefektifan media dengan menggunakan cara validasi produk. Pada tahap ini produk akan divalidasi, yaitu validasi desain oleh ahli media dan validasi isi materi oleh ahli materi. Berikut hasil validasi yang telah didapatkan:

##### 1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi melakukan validasi terhadap media Likurdin. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Nani Endri Santi, M.A, dengan pernyataan terkait dalam penjelasan materi yang terdapat dalam media Likurdin. Selanjutnya validator ahli materi memberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan dengan menggunakan angket. Angket validasi menggunakan skala *likert*, dengan lima kategori jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6. Validasi ahli materi

No	Kriteria yang dinilai	Skor
1	Kejelasan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2	Kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian gambar unntuk memperjelas materi	5
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
<b>Total</b>		<b>20</b>
<b>Presentase rata-rata total</b>		<b>100%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Efektif</b>

**Sumber: Data Penelitian**

Berdasarkan tabel 4.6, penilaian oleh validasi ahli materi dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 100% dengan kriteria sangat efektif. Namun berdasarkan saran validator perlunya dilakukan revisi produk pada penulisan nama-nama tokoh Khulafaurrasyidin tanpa harus kembali memvalidasi media.

## 2. Validasi Ahli Media

### a. Validasi Media Tahap I

Ahli media melakukan validasi terhadap media Likurdin. Validator ahli media yaiu Ibu Raudatul Husna, M.Pd. Selanjutnya validator memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan



menggunakan angket. Angket validasi menggunakan skala *likert*, dengan lima kategori jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7. Validasi ahli media tahap I

No	Kriteria yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4
3	Kesesuaian pemilihan warna pada media	5
4	Desain tampilan media pembelajaran menarik	5
5	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	4
6	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan)	4
7	Tata letak teks dan gambar jelas	4
8	Kerapian desain	5
9	Kesesuaian ukuran dan jenis font	5
10	Materi disajikan secara lengkap	4
<b>Total</b>		<b>44</b>
<b>Presentase rata-rata total</b>		<b>88%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Efektif</b>

### Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.7, penilaian oleh validasi ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 88% dengan kriteria sangat efektif. Namun berdasarkan saran validator perlunya dilakukan revisi produk.

#### b. Validasi Tahap II (Setelah Revisi)

Produk yang telah divalidasi pada tahap I (sebelum revisi) selanjutnya dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk sesuai instruksi tim ahli. Adapun hasil validasi pada tahap II sebagai berikut:

Tabel 4.8. Validasi ahli media tahap II

No	Kriteria yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	5
3	Kesesuaian pemilihan warna pada media	5
4	Desain tampilan media pembelajaran menarik	5
5	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	5
6	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan)	4
7	Tata letak teks dan gambar jelas	5
8	Kerapian desain	5
9	Kesesuaian ukuran dan jenis font	5
10	Materi disajikan secara lengkap	4

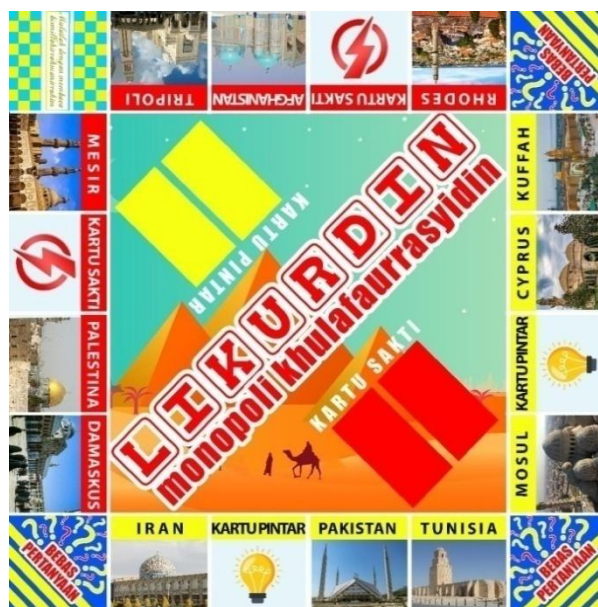
<b>Total</b>	<b>48</b>
<b>Presentase rata-rata total</b>	<b>96%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Efektif</b>

**Sumber: Data Penelitian**

Berdasarkan tabel 4.8 penilaian oleh validasi ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 96 % dengan kriteria sangat efektif tanpa harus direvisi kembali.

Setelah validasi selesai dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media didapatkan saran dari validator. Kemudian peneliti memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari validator sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi. Perbandingan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

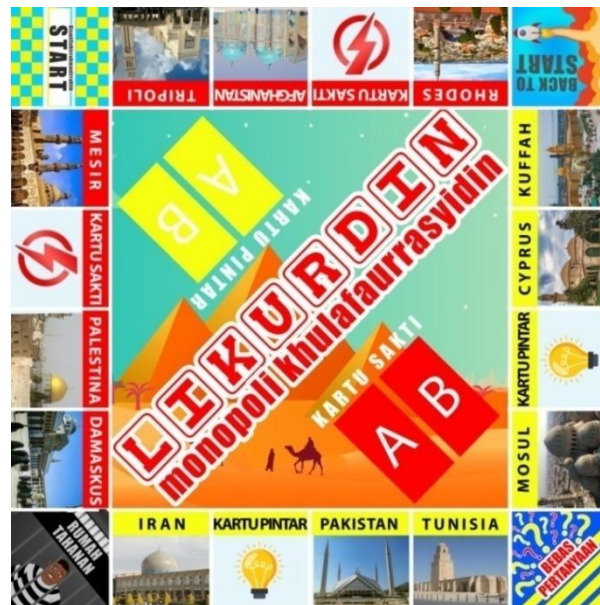
### 1. Produk Sebelum Revisi



Gambar 4.9 Produk sebelum revisi

Produk sebelum revisi sesuai penilaian validator bahwa terlalu banyak kotak bebas pertanyaan yang diperkirakan akan membuat peserta didik menginginkan selalu berhenti di kotak bebas pertanyaan karena menghindari kotak yang mengandung pertanyaan.

## 2. Produk Setelah Revisi



Gambar 4.10 Produk setelah revisi

Produk setelah direvisi dengan menambahkan tulisan *start* pada kotak pertama, juga menambahkan rumah tahanan dan *back to start* sebagai pengganti 2 kotak bebas pertanyaan. Apabila pemain berhenti di kotak rumah tahanan, maka pemain harus membaca 1 surat pendek sebagai hukumannya, dan jika berhenti di kotak *back to start* maka pemain berhak melanjutkan permainannya.

#### 4. Implementasi (*implementation*)

##### a. Uji Kelompok Kecil

Tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 4 peserta didik yang diambil dari kelas VII.4 MTs Negeri 1 Langsa. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil dari implementasi penggunaan media Likurdin yang ditunjukkan dalam respon kelompok kecil:

Tabel 4.9. Respon kelompok kecil

No	Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
1	R1	48	50	96%	Sangat Menarik
2	R2	50	50	100%	Sangat Menarik
3	R3	48	50	96%	Sangat Menarik
4	R4	47	50	94%	Sangat Menarik
<b>Rata-rata</b>		48	50	96%	Sangat Menarik

**Sumber: Data Penelitian**

Berdasarkan hasil dari tanggapan siswa pada uji coba kelompok kecil pada tabel 4.9 uji coba produk yang melibatkan 4 responden, diperoleh bahwa produk media Likurdin “sangat menarik” dengan persentase sebesar 96%.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap uji coba kelompok besar diikuti oleh 32 siswa di kelas VII.4 MTs Negeri 1 Langsa. Pada tahap ini menghasilkan respon positif dari peserta didik. Peserta didik merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan adanya materi yang lengkap, pembahasan soal, serta adanya unsur permainan di dalamnya. Berikut rekapitulasi hasil implementasi penggunaan media Likurdin yang ditunjukkan dari respon kelompok besar pada tabel 4.10.

Tabel 4.10.Respon kelompok besar

No	Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
1	R1	48	50	96%	Sangat Menarik
2	R2	48	50	96%	Sangat Menarik
3	R3	50	50	100%	Sangat Menarik
4	R4	48	50	96%	Sangat Menarik
5	R5	48	50	96%	Sangat Menarik
6	R6	47	50	94%	Sangat Menarik
7	R7	48	50	96%	Sangat Menarik
8	R8	45	50	90%	Sangat Menarik
9	R9	50	50	100%	Sangat Menarik
10	R10	48	50	96%	Sangat Menarik
11	R11	47	50	94%	Sangat Menarik

12	R12	50	50	100%	Sangat Menarik
13	R13	44	50	88%	Sangat Menarik
14	R14	45	50	100%	Sangat Menarik
15	R15	45	50	90%	Sangat Menarik
16	R16	45	50	90%	Sangat Menarik
17	R17	45	50	90%	Sangat Menarik
18	R18	50	50	100%	Sangat Menarik
19	R19	45	50	90%	Sangat Menarik
20	R20	45	50	90%	Sangat Menarik
21	R21	43	50	86%	Sangat Menarik
22	R22	45	50	90%	Sangat Menarik
23	R23	50	50	100%	Sangat Menarik
24	R24	45	50	90%	Sangat Menarik
25	R25	39	50	78%	Menarik
26	R26	45	50	90%	Sangat Menarik
27	R27	40	50	80%	Menarik
28	R28	48	50	96%	Sangat Menarik
29	R29	48	50	96%	Sangat Menarik
30	R30	47	50	94%	Sangat Menarik
31	R31	48	50	96%	Sangat Menarik
32	R32	50	50	100%	Sangat Menarik
<b>Rata-rata</b>		46	50	93 %	Sangat Menarik

**Sumber: Data Penelitian**

Berdasarkan hasil dari data di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa respon peserta didik terhadap media Likurdin pada materi Sejarah Khulafaurrasyidin “sangat menarik” dengan presentase 93%.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahapan implementasi, perlu diadakan evaluasi pada media Likurdin. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir pada produk yang telah dikembangkan berdasarkan saran maupun masukan siswa yang diberikan selama proses implementasi di sekolah.

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang terdapat dalam pengisian angket, didapatkan saran terhadap media Likurdin yaitu Media Likurdin dapat diperbaiki dari segi warna yang kurang menarik agar peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti telah mengetahui bahwa media Likurdin sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik yang telah didapatkan.

### **B. Pembahasan**

Selama ini proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak menggunakan media pembelajaran. Metode yang digunakan juga sangat monoton yaitu metode konvensional yang berdampak pada minat belajar sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan bahkan siswa menganggap mata pelajaran ini merupakan pelajaran yang membosankan, kurang



meyenangkan, dan sangat sulit untuk dipahami. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran Likurdin yang dirasa dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya pada materi Khulafaurrasyidin adalah media Likurdin. Media ini merupakan media modifikasi berbentuk monopoli yang menyajikan materi Khulafaurrasyidin. Penggunaan media ini untuk menguatkan kembali materi-materi Khulafaurrasyidin yang sudah disajikan pada pertemuan sebelumnya. Peneliti berpendapat, bahwa dengan adanya media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena di usia yang mulai beranjak remaja mereka masih aktif dalam bermain. Maka dari itu peneliti memilih pengembangan media pembelajaran yang dimodifikasi efektifnya seperti permainan monopoli yang melibatkan peserta didik untuk ikut dalam penggalian informasi melalui media pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dimengerti dibandingkan dengan metode konvensional.

Produk yang dikembangkan ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yaitu model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis kebutuhan dan analisis kerja), *design* (desain produk yang dikembangkan), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar), dan *evaluation* (mengevaluasi produk). Peneliti menggunakan model ini karena model

ADDIE merupakan model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model yang lainnya.<sup>40</sup>

Tahap awal pada pengembangan ini yaitu melakukan analisis yang terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dari analisis kinerja diketahui bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang efektif karena masih menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga berdampak pada minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk lebih memperhatikan serta dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran.

Selanjutnya analisis kebutuhan, yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran Likurdin yang diperkirakan dapat meningkatkan minat maupun hasil belajar peserta didik. Media Likurdin merupakan media yang dimodifikasi berbentuk monopoli dengan menyajikan materi Sejarah Khulafaurrasyidin yang melibatkan peserta didik sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dimengerti dibandingkan dengan metode konvensional.

Setelah melakukan analisis, selanjutnya yaitu mendesain produk

---

<sup>40</sup>Siti Rohaeni, Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini. Jurnal Instruksional (ISSN: 2686-5645) Vol. 1, No. 2, April 2020.

awal atau perancangan media pembelajaran Likurdin pada materi Sejarah Khulafaurrasyidin yang didasarkan dari hasil analisis. Pendesaian media Likurdin dimulai dari penentuan ukuran papan Likurdin, penyesuaian gambar, warna, maupun font. Selanjutnya mendesain kartu yang akan digunakan sebagai alat evaluasi (berisi soal-soal mengenai materi Khulafaurrasyidin) serta dilanjutkan dengan desain bidak dan dadu. Pada tahap ini pula dirancang peraturan dalam permainan Likurdin.

Tahap ketiga yaitu pengembangan media Likurdin yang merupakan tahap realisasi dari tahap desain. Desain produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Pada tahap ini diperlukan perancangan desain dimulai dengan penyusunan gambar wilayah yang ditaklukkan oleh tokoh-tokoh Khulafaurrasyidin. Selanjutnya menambahkan kotak *start*, kartu pintar, kartu sakti, bebas pertanyaan, rumah tahanan, dan *back to start*. Setelah produk berhasil dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu menguji keefektifan media dengan cara validasi produk. Pada tahap ini produk akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dengan begitu dapat diketahui kekurangan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penilaian oleh validasi ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 88% dengan kriteria sangat efektif dan perlu dilakukan revisi. Setelah direvisi, hasil presentasi dari ahli media diperoleh presentase rata-rata validator yaitu 96 % dengan kriteria sangat efektif tanpa harus direvisi kembali.

Selanjutnya hasil penilaian ahli materi dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 100% dengan kriteria sangat efektif. Namun berdasarkan saran validator perlunya dilakukan revisi produk pada penulisan nama-nama tokoh Khulafaurrasyidin tanpa harus kembali memvalidasi media.

Tahap keempat yaitu mengimpementasikan media Likurdin dengan uji coba produk. Selain oleh para ahli, produk juga akan diberikan tanggapan respon peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan yang menyatakan “sangat menarik” dengan perolehan persentase sebesar 93%. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa media Likurdin sangat efektif digunakan di dalam proses pembelajaran serta sangat menarik sehingga peserta didik sangat tertarik menggunakan media Likurdin.

Berdasarkan dari data-data yang sudah terkumpul, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Likurdin terdiri dari: Pengembangan desain yaitu: warna bervariasi, terdapat gambar wilayah yang ditaklukkan oleh Khulafaurrasyidin, banyak terdapat tantangan maupun keberuntungan. Dari segi materi yaitu: lebih jelas, akurat dan terperinci serta tidak lari dari materi. Keefektifan setelah di validasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli media sebesar: 96% dan ahli materi sebesar 100% yang berarti media pembelajaran Likurdin “sangat efektif” untuk dikembangkan. Respon media pembelajaran Likurdin oleh peserta

didik diperoleh hasil keseluruhan presentase angket sebesar 93% yang menyatakan bahwa media “sangat menarik”. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif yang meliputi kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan terhadap perbaikan media Likuridin.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media Likurdin menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Sesuai dengan namanya, model ini melalui lima tahapan, dari segi analisis yaitu dengan analisis kerja dan analisis kebutuhan. Tahap desain yaitu dengan mendesain media Likurdin, dilanjutkan dengan pengembangan yaitu tahap merealisasikan hasil desain dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* yang akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya media akan diimplementasikan, pada tahap ini produk diuji kepada kelompok kecil sebanyak 4 siswa dan kelompok besar sebanyak 32 siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi produk.
2. Keefektifan media Likurdin setelah divalidasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 100% yang berarti bahwa media pembelajaran Likurdin “sangat efektif” untuk dikembangkan. Respon siswa terhadap media pembelajaran Likurdin diperoleh hasil persentase sebesar 93% yang menyatakan bahwa media Likurdin “sangat menarik”.

## **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi pendidik, sebaiknya menggunakan media Likurdin untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Sejarah Khulafaurrasyidin agar peserta didik dapat meminati pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan meningkatnya hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peneliti lain, sebaiknya mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar suasana dalam proses belajar mengajar dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran.