YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.6245

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-SKI UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KELAS VII DI MTS PLUS BAHRUL ULUM TAMBAKBERAS JOMBANG

Development of E-SKI Learning Media to Improve Learning Achievement of Grade VII Students at MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang

Nur Faiq Rudiyanto[1], Khoirun Nisa'[2], Wahyudi[3]
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
masfaiq67365@gmail.com; neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 1, 2025	May 28, 2025	Jun 9, 2025	Jun 14, 2025

Abstract

The low student interest in learning, which is still dominated by lecture methods and conventional textbooks, underlies the development of audiovisual-based learning media for the subject of Islamic Cultural History (SKI). This study aims to develop the E-SKI application based on Information and Communication Technology (ICT) to improve the learning achievement of seventh-grade students at MTs Plus Bahrul Ulum. The Research and Development (R&D) method using the ADDIE model was employed, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 21 seventh-grade students. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. Content validation by experts yielded an average score of 89.3% (very good category), and media validation by media experts achieved 93.3% (very good category), indicating that the media product is feasible for trial. Field testing resulted in a score of 88.1% (good category), demonstrating that the E-SKI media on the topic "The Rightly Guided Caliphs and the Umayyad Dynasty" is effective for use in SKI learning processes. This study is expected to inspire students to utilize technology in learning, thereby maintaining motivation and enthusiasm in pursuing beneficial and sustainable knowledge.

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Learning Media Development; Islamic Cultural History; Learning Achievement; Educational Technology; ICT-Based Learning

Abstrak: Minimnya minat siswa terhadap pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan buku ajar konvensional menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi *E-SKI* berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII MTs Plus Bahrul Ulum. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas VII A. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Validasi materi oleh ahli memperoleh rata-rata skor 89,3% (kategori sangat baik), dan validasi media oleh ahli media memperoleh 93,3% (kategori sangat baik), sehingga produk media layak diuji coba. Uji coba lapangan menghasilkan skor 88,1% (kategori baik), menunjukkan bahwa media *E-SKI* pada materi "Khulafaur Rasyidin dan Dinasti Umayyah" efektif digunakan dalam proses pembelajaran SKI. Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga tetap termotivasi dan bersemangat dalam menuntut ilmu yang bermanfaat dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran; Sejarah Kebudayaan Islam; Prestasi Belajar; Teknologi Pendidikan; Pembelajaran ICT.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk membantu seseorang dalam mengangkat harkat serta martabat orang tersebut dengan mengoptimalkan serta mengembangkan kemampuannya. Hal ini juga sependapat dengan pendapat Kompri bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia paripurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya".

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) adalah perkembangan atau kemajuan kebudayaan Islam dalam masanya, dan peradaban Islam mempunyai berbagai macam pengertian diantaranya: pertama, sejarah peradaban Islam merupakan kemajuan dan tingkat kecerdasan akal yang di hasilkan dalam satu periode kekuasaan Islam mulai dari periode Nabi Muhammad saw sampai perkembangan kekuasaan Islam sekarang. Kedua, sejarah peradaban Islam merupakan hasil yang dicapai oleh ummat Islam dalam lapangan kesustraan, ilmu pengetahuan dan kesenian. Ketiga, sejarah peradaban Islam merupakan kemajuan politik atau kekuasaan Islam yang berperan melindungi pandangan hidup Islam terutama dalam

hubungannya dengan ibadah-ibadah, penggunaan bahasa, dan kebiasaan hidup bermasyarakat Sedangkan SKI adalah singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Maka dari itu metode pengajaran SKI memiliki cara-cara yang ditempuh oleh para guru dalam pelajaran SKI agar sesuai dengan tujuan dan dapat tercapai (Abdul Karim, 2017).

Sejarah memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Adapun Menurut Kuntowijoyo, sejarah adalah rekonstruksi masa lalu yang meliputi apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami oleh orang-orang. Sejarawan dapat menulis apa saja, asal memenuhi syarat untuk disebut sejarah. Sedangkan mata pelajaran sejarah adalah bagaimana agar peserta didik mau belajar sejarah, melalui belajar sejarah yang dipelajari diharapkan peserta didik mampu memahami berbagai peristiwa Sejarah yang pernah terjadi pada masa lalu (Dalimunthe et al., 2021)

Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, perlu adanya guru untuk memanfaatkan media terbaru dalam penyampaian materinya agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Media ini merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan mudah, yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dibuatlah kebijakan terbaru yang menggabungkan kedua perbedaan tersebut menjadi satu kesatuan yang akan terus didorong dengan penggunaan media berbasis video berbasis animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini dapat menarik perhatian meskipun video animasi dapat memberikan kemampuan pada objek untuk bergerak dan mengubah bentuk, warna, dan ukuran (Dinar & Nyoman, 2019).

Maka dari itu, dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa yang kurang dan hasil belajar siswa yang minim dari tahun ke tahun, pengajar memilih metode yang memanfaatkan media berbasis "video animasi". Menurut informasi yang dikumpulkan, ini mungkin menjadi penyebab kurangnya minat siswa terhadap pendidikan, yang sebagian besar disebabkan oleh pengaruh strategi pembelajaran tradisional dan tidak menarik. Pendekatan ini merupakan langkah yang dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan yang baik. Sementara itu, video animasi ini merupakan sarana pembelajaran yang efektif

untuk sekolah dasar karena mencerminkan karakteristik siswa sekolah seperti: senang bermain, bergerak, dan meniru (Husaini & Ramayani, 2022). Dengan mendefinisikan belajar sebagai upaya untuk mendidik siswa. Selain itu, pembelajaran harus mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk mempertahankan lingkungan kelas yang up-todate dan menarik (Aisyah et al., 2023).

Sejarah Kebudayaan Islam banyak dipelajari di sekolah yang berciri khas islam seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI), pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sudah menjadi mata pelajaran yang wajib dipelajari, namun pembelajarannya belum maksimal dalam segi kompetensi yang diinginkan dari hasil belajar tersebut, dan dalam pengajarannya pun lebih banyak menggunakan narasi atau cerita-cerita sehingga membuat anak-anak cepat bosan dan mengantuk, pada saat pembelajaran berlangsung, yang sebenarnya belum relevan dengan tingkat usianya dan tidak sesuai dengan teori pembelajaran bahasa pada anak. Disamping itu peserta didik cenderung malas mengeluarkan pendapat atau pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung meskipun peserta didik tidak memahami pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Kenyataan terjadi di beberapa sekolah salah satunya adalah Mts Plus Bahrul Ulum Tambakberas, jombang. Untuk mata pelajaran SKI. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang. Guru pelajaran SKI sebelumnya hanya menggunakan metode narasi atau ceramah dalam. penyampaian kepada peserta didik cenderung pasif, karena banyaknya nama-nama tokoh, tahun tahun yang harus dipahami oleh peserta didik dalam waktu terbatas. Peserta didik cenderung malas belajar karena membosankan dari pada secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri terhadap pelajaran SKI. Akibatnya banyak peserta didik yang gagal dalam belajar SKI. Oleh sebab itu dalam pembelajaran SKI ini sangat diperlukan alat/ pengantar yang menarik dan menyenangkan untuk memudahkan penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar yang sering kita sebut dengan media pembelajaran.

Dari latar belakang penjelasan diatas, maka peneliti mempunyai inisiatif untuk membuat media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) dalam mata Pelajaran SKI untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran E-SKI untuk meningkatkan prestasi belajar kelas VII di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang".

METODE

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D *(Research and Development)*. Penelitian dan pengembangan (R&D) bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari temukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, strategi, cara, jasa, posedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian dan Pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut (Sugiyono, 2019)

Adapun dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berbasis *Powerpoint* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran SKI. Model pengembangan yang diterapkan oleh peneliti adalah menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation)*. Metode ADDIE sendiri merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematik. Pemanfaatan model ADDIE dalam aplikasi *mobile* ini dapat bekerja untuk proses pembelajaran atau pemberian pengetahuan baru kepada siswa (An-nisa, 2025). Sampel yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah kelas VII sejumlah 25 peserta didik. Adapun lokasi penelitian bertempat di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Penelitian dimulai dengan pengambilan data terlebih dahulu yang dilakukan di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang berupa wawancara dengan guru mata pelajaran SKI Kelas VII. Mengantar surat permohonan izin penelitian pada tanggal 24 April 2024 dan dilakukannya wawancara beserta uji coba penelitian secara langsung pada tanggal 27 April 2024.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi dan lembar angket kelayakan. Pedoman wawancara digunakan untuk memandu proses wawancara, lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan itu layak atau perlu ditingkatkan yang diisi oleh para ahli, lembar angket kelayakan digunakan untuk mengetahui nilai dari kelayakan produk tersebut.

HASIL

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yaitu meliputi *(Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation)*. Berdasarkan model penelitian yang telah diuraikan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tahap pertama yaitu analisis (*analysis*), Tahap Analisis (Analysis) Pada tahap ini, analisis merupakan suatu proses yang meliputi beberapa proses diantaranya ada *needs assessment* (analisis kebutuhan) dan *task analyse* (analisis tugas). Pada penelitian tahap ini analisis dimulai dengan pengambilan data terlebih dahulu yang dilakukan di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang berupa wawancara dengan guru mata pelajaran SKI Kelas 7. Wawancara dilakukan secara langsung pada tanggal 27 April 2024 dan memperoleh beberapa informasi seperti proses kegiatan belajar mengajar, kebutuhan dan penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah. Berdasarkan wawancara tersebut peneliti dapat melakukan analisis pembelajaran dan analisis kebutuhan. Berikut ini adalah hasil dari tahap analisis sebagai berikut analisis pertama yaitu Analisis kebutuhan *(Needs Assessmement)*, Analisis kebutuhan Adalah sebuah proses untuk mendapatkan informasi mencakup kebutuhan atau kondisi yang harus dipenuhi, Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran pada mata pelajaran SKI materi Khulafaur Rasyidin dan Dinasti Umayyah supaya siswa lebih mudah dalam memahami materi dengan memberikan contoh yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Yang kedua yaitu Analisis Tugas *(Task Analyse)*, Analisis tugas adalah suatu prosedur untuk menentukan tanggung jawab dan persyaratan yang dilakukan untuk mengidentifikasi tugas-tugas pokok yang harus dipenuhi oleh siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Dasar dengan materi yang sudah diajarkan melalui perangkat pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti

Tahap yang kedua yaitu desain (*design),* Tahapan desain pada tahap ini meliputi perencanaan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, Bahkan Rancangan produk disini masih bersifat peta konsep yang kemudian dijadikan landasan proses model pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menyusun materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berupa *Microsoft Powerpoint Hyperlink*. Materi yang dikembangkan merupakan materi Khulafaur Rasyidin dan Dinasti Umayyah pada mata pelajaran SKI kelas 7 yang disampaikan di semester ganjil dan genap. Di Dalam aplikasi ini ada tampilan menu yang berisi tentang materi, ada dua bab yang akan dibahas dan di setiap bab ada tombol materi, Di

bab I materi yang dibahas adalah Khulafaur Rasyidin. Selanjutnya Di bab II yang dibahas tentang Dinasti Umayyah. Kemudian yang terakhir ada evaluasi sebagai tolak ukur pemahaman para peserta didik/siswa. Di dalam media ini ada 20 slide, di media ini yang berisi beberapa tombol untuk di klik opsi menu. Materi berisi tentang pelajaran SKI pada siswa kelas VII MTs Plus Bahrul Ulum Jombang tentang SKI Bab I Khulafaur Rasyidin dan SKI Bab II Dinasti Umayyah perlu adanya pembelajaran lebih lanjut dengan media ini. Judul produk ini adalah E-SKI (Education Sejarah Kebudayaan Islam). Berikut ini adalah desain produk yang dikembangkan.

1. Logo aplikasi E-SKI



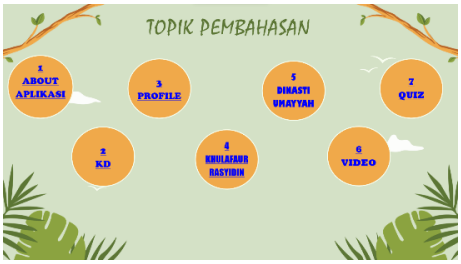
Gambar. 1 Logo Aplikasi E-SKI

2. Halaman Intro



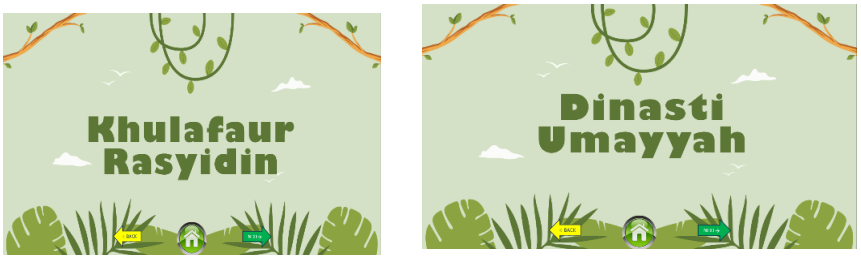
Gambar. 2 Halaman Intro

3. Halaman Beranda



Gambar. 3 Halaman Beranda

4. Halaman Materi



Gambar. 4 Halaman Materi Khulafaurrasyidin dan Dinasti Umayyah

5. Halaman About Aplikasi



Gambar. 5 Halaman About Aplikasi

6. Halaman Kompetensi Dasar



Gambar. 6 Halaman Kompetensi Dasar

7. Halaman Profile



Gambar. 7 Halaman Profile

8. Halaman Video



Gambar. 8 Halaman Video

9. Halaman Quiz



Gambar. 9 Halaman Quiz

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), Tahap pengembangan (development) pada tahap ini meliputi pembuatan materi pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, berisi kegiatan berupa spesifikasi desain dan realisasi rancangan dalam bentuk produk. Dalam tahap ini, kerangka yang masih berbentuk konseptual, kemudian direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media dan validasi materi yang dilakukan oleh validator. Validator yang dipilih oleh peneliti adalah Ibu Ika Nur Afianti, S.Pd.I guru SKI MTs Plus Bahrul Ulum sebagai validator materi dan Pak Septian Ragil Anandita, S.Pd, M.Pd. Dosen UNWAHA sebagai validator media. Tujuan dari validator adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. sasaran uji produk adalah siswa kelas 7A MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Validator materi adalah Ibu Ika Nur Afianti, S.Pd.I Sebagai seorang guru SKI di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Tujuan dari Validasi media pembelajaran oleh ahli materi adalah untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kulaitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki

media. Adapun Hasil dari validasi ahli materi, peneliti mendapatkan 89% yaitu kategori "sangat baik". Artinya hasil lembar validasi materi tentang E-SKI (Education Sejarah Kebudayaan Islam) berdasarkan ahli media adalah "layak untuk di implementasikan". Berdasarkan hasil ahli materi, saran perbaikan tidak ada semuanya sudah bagus, Untuk komentar beliau berpendapat "Intinya itu sudah bagus sesuai dengan zaman kurikulum merdeka sekarang".

Validator media adalah Bapak Septian Ragil Anandita, S,Pd, M.Pd. sebagai Dosen Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang. Tujuan dari Validasi media pembelajaran oleh ahli media adalah untuk mengetahui pendapat ahli media sebagai memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli media dilihat dari kuesioner untuk mengevaluasi aplikasi E-SKI. Ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Hasil ahli validasi media, peneliti mendapatkan 93% (dibulatkan) yaitu kategori "sangat baik". Artinya hasil lembar validasi media tentang E-SKI (Education Sejarah Kebudayaan Islam) menurut ahli media adalah "layak untuk di implementasikan". Berdasarkan hasil media, validasi ahli media disarankan untuk produk sebagai berikut :

a. Font, untuk font agar diperbaiki supaya anak-anak lebih mudah untuk membaca.
b. Warna pada materi pada masa pemerintahan, untuk itu agar diperbesar dan warnanya dirubah menjadi hitam / terserah yang penting bisa dilihat oleh anak-anak.

Untuk komentar beliau juga berpendapat "sudah bagus, cocok untuk disampaikan ke anak-anak sekolah". Adapun hasil dari kedua validator secara spesifik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Data Validasi Secara Keseluruhan

No.	Indikator Penilaian Validitas	Nilai Validitas	Kategori Validitas
1.	Ahli Materi	89%	Sangat Baik
2.	Ahli Media	93%	Sangat Baik

Pada tahap selanjutnya yaitu Implementasi (*Implementation*), Tahap Implementasi pada tahap ini meliputi pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan menerapkan produk yang sudah valid digunakan. Media tersebut diuji cobakan dalam proses pembelajaran SKI oleh siswa kelas 7A MTs Bahrul Ulum. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk dengan memberikan penjelasan serta kegunaan produk, dan mengamati siswa yang menggunakan produk, kemudian peneliti memberikan tes berupa

angket untuk mengetahui bahwa media sudah layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun hasil akhir yang diperoleh dari angket tersebut adalah 88% dengan mendapatkan kategori "sangat baik". Maka aplikasi E-SKI bisa digunakan untuk media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI kelas 7 MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

Tahap akhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi tahap ini adalah tahapan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan produk. tahap ini meliputi evaluasi hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Langkah terakhir dalam evaluasi model ADDIE dilakukan untuk membuat final dan merevisi produk yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini mengukur hasil pembelajaran, dan melakukan perbaikan pembelajaran, Evaluasi dilakukan terhadap produk yang layak digunakan, materi yang sesuai validator, kemudian dari kuesioner informasi yang sudah diberikan siswa oleh peneliti. Langkah-langkah yang bisa digunakan dalam tahap evaluasi, yaitu: (1) Memilih kriteria penilaian (2) Menentukan alat tes (3) Pelaksanaan evaluasi. Setiap tahap dapat dilakukan revisi jika diperlukan, dan hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk membuat perbaikan pada tahap sebelumnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi *(Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation)* (Cahyadi, 2019). Teori yang relevan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Media E-SKI dapat dirancang untuk mendukung pendekatan ini, misalnya dengan menyediakan aktivitas-aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mandiri dan kolaboratif dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) mereka, dengan bantuan guru atau sistem pembelajaran (Syukri et al., 2020). Menurut teori belajar yang dikemukakan oleh Robert Gagne yang menyatakan bahwa dalam konteks media digital, E-SKI dapat dirancang mengikuti urutan tersebut, seperti memberikan perhatian awal melalui animasi atau tampilan menarik, menyajikan tujuan pembelajaran, merangsang pengingatan materi sebelumnya, serta menyediakan latihan dan umpan balik secara langsung

untuk memperkuat pemahaman siswa. Penggunaan prinsip-prinsip tersebut membantu meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan melalui media (Pratama, 2024).

Dalam kajian literatur yang relevan dan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran E-SKI yang dikemukakan oleh Arsyad menekankan bahwa pentingnya media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam lingkungan madrasah (Arsyad, 2021). Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Sari dan Yuliana tentang pengembangan media interaktif berbasis Android untuk pelajaran PAI di tingkat SMP menunjukkan hasil signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa (Sari & Yuliana, 2022). Jika dibandingkan dengan media E-SKI memiliki keunggulan dalam memadukan unsur visual, audio, dan interaksi yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII di MTs, berbeda dengan media Android umum yang belum tentu terstruktur mengikuti kurikulum madrasah. Selain itu, pendekatan kontekstual yang digunakan dalam E-SKI mendekatkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sedangkan beberapa penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek teknis pengembangan. Perbandingan ini menunjukkan bahwa pengembangan media E-SKI tidak hanya memperhatikan aspek teknologi, tetapi juga kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang hanya dilakukan di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan dengan melakukan wawancara salah satu siswa kelas 7A, pada proses pembelajaran, pendidik sering menggunakan metode ceramah yang dapat membosankan siswa pada Pelajaran SKI berlangsung. Peserta didik membutuhkan metode serta bahan ajar yang menarik, yang bisa membuat peserta didik lebih mudah memahami pelajaran SKI. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *hyperlink* ini diharapkan mampu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik kelas VII Sehingga dapat meningkatkan semangat, motivasi dan keinginan untuk belajar SKI karena di zaman Era digital ini siswa perlu tetap aktif belajar dan membentuk kreatifitas mereka.

Tahap kedua pada model pengembangan ADDIE yaitu pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Proses desain media pembelajaran dibutuhkan data yang telah dikumpulkan untuk membantu pembuatan media pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan obervasi di sekolah sesuai materi yang telah ditentukan yaitu mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Plus Bahrul Ulum Jombang. Peneliti membuat aplikasi media yang menarik dan

khusus agar dapat memicu siswa agar dapat meningkatkan belajar. Kemudian media ini divalidasi oleh ahli materi dan media. Media yang sudah divalidasi dari segi materi dan media selanjutnya diujicobakan di lapangan. Di dalam media berisi materi tentang pelajaran SKI pada siswa kelas VII MTs Plus Bahrul Ulum Jombang yaitu SKI Bab I Khulafaur Rasyidin dan SKI Bab II Dinasti Umayyah.

Tahap ketiga yaitu pengembangan atau pembuatan media. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi produk dan revisi. Dalam pengembangan ini, setelah produk dirancang oleh peneliti, produk dan bahan materi dikonsultasikan untuk divalidasi. Ahli validasi dalam pengembangan produk terdiri dari satu ahli materi dan satu ahli media. Adapun hasil dari validator materi dan validator media dalam pembuatan aplikasi, perlu dilakukan evaluasi produk supaya menjadi lebih baik. Sasaran uji produk ini adalah siswa kelas 7A MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Peneliti menyelesaikan produk yang dirancang atau aplikasi E-SKI, kemudian divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Oleh karena itu, kedua validator memberikan saran kepada peneliti terhadap produk yang dibuat supaya lebih baik dari sebelumnya. Hasil dari ahli materi memperoleh nilai 89% dengan kategori "sangat baik", sedangkan hasil dari ahli media memperoleh nilai 93% dengan kategori "sangat baik".

Pada tahap keempat yaitu implementasi. Media pembelajaran yang sudah di validasi oleh kedua validator selanjutnya akan diimplementasikan kepada peserta didik. Pada tahap pengimplementasian kepada peserta didik hal yang dilakukan pertama yaitu memperkenalkan produk tentang mata pelajaran SKI, menjelaskan produk dan kegunaannya dan peneliti mengamati siswa yang menggunakan produk. Kemudian peneliti mengajukan banyak pertanyaan untuk mengetahui tanggapan mereka tentang media pembelajaran yang digunakan dan menemukan hasil bahwa media tersebut bisa digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Hasil akhir angket kelayakan dari peserta didik adalah 88% dengan kategori "sangat baik". Dapat disimpulkan bahwa aplikasi E-SKI bisa digunakan untuk media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI kelas 7 MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, peneliti melakukan evaluasi dari hasil penilaian peserta didik terkait media yang sudah dikembangkan melalui angket respon kelayakan dan peneliti mengevaluasi hasil dari penilaian yang didasarkan pada penilaian dua validator terhadap keunggulan produk serta semua saran perbaikan terhadap media ini akan direvisi dengan baik dan sesuai.

Penelitian sebelum yang dapat dijadikan sebagai pembanding sejalan dengan temuan yang dikemukakan Ningsih dan Widodo yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ningsih & Widodo, 2019). Hal serupa juga ditemukan oleh Rofiah melalui pengembangan media PowerPoint interaktif untuk pelajaran fiqih di MTs, yang terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa (Rofiah, 2021). Sementara itu, Fauzan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan siswa (Fauzan, 2020). Ketiga penelitian tersebut memperkuat bahwa media berbasis teknologi, seperti E-SKI, memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa powerpoint berbasis hyperlink untuk mata Pelajaran SKI dengan menggunakan jenis penelitian R&D *(Research and Development)* dengan menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation)*. Hasil dari angket kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk diujicobakan berdasarkan hasil validasi materi oleh Ibu Ika Nur Afianti, S.Pd.I Sebagai seorang guru SKI di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang memperoleh nilai 89% dengan kategori "sangat baik" dan hasil validasi media oleh Bapak Septian Ragil Anandita, S,Pd, M.Pd. sebagai Dosen Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, memperoleh nilai 93% dengan kategori "sangat baik". Adapun hasil angket/kuesioner respon siswa memperoleh nilai sebesar 88% (dibulatkan) dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa setuju belajar mata pelajaran SKI menggunakan aplikasi E-SKI sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran E-SKI terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII di MTs Plus Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Media ini dirancang secara interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi. Uji coba yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media E-SKI. Selain itu, siswa merespons positif media ini karena tampilannya yang menarik, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran mandiri maupun klasikal.

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan inovasi pembelajaran. Pertama, penelitian ini memperkaya khazanah teori tentang media pembelajaran berbasis digital dengan menghadirkan media E-SKI yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kedua, hasil penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga dapat menjadi sarana strategis untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya meliputi: (1) Perluasan Subjek dan Lingkup Penelitian; (2) Integrasi dengan Platform Digital; dan (3) Kolaborasi dengan Guru Mata Pelajaran. Dengan demikian, temuan dari penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara praktis dalam konteks pendidikan di sekolah atau madrasah, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Karim. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, *6*(1), 51–66. http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1

Dinar W., Wayansuwatra., & Nyoman J. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka Teki Silang (TTS) berorientasi pendidikan karakter pada pelajaran IPS. Jurnal: Edutech Universitas Pendidikan Ganesha 07, no. 1 : 66–74. https://doi.org/10.23887/permainan.v7i1.20009

Aisyah, N., Zahro, L., & Jannah, M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, *3*(4), 2503–3506. https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/JMPI/article/view/341

An-nisa, L., Andrini, F., Nur E., Diani A, A., & Hanggara, B, U. (2025). Implementasi Model ADDIE Dalam Media Edukasi Sebagai 18, no. 1 : 41–46. https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.466.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2854–2860. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880

Dalimunthe, A., Marwan, A., & Eka, D. S. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 8, no. 1 : 17. https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777.

Fachrudin, U. (2016). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pemikiran Dan*

Pendidikan Dasar, 1–23. https://www.studocu.id/id/document/universitas-mataram/ilmu-hukum/458-article-text-895-1-10-20230228/67678818

Rika, K. W., Fatrya, A. & Indra, P. A. (2023). Pengembangan Game Education sebagai media pembelajaran berbasis android pada materi bangun ruang kelas. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematik 7,3 https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815

Hafidhlatil Kiromi, I., & Yanti Fauziah, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *3*(1), 48–59.https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12634

Husaini, & Ramayani, N. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran SKI di MTS Al-Hidayah Hinai. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *1*(4), 237–241. https://doi.org/10.59086/jkip.v1i4.213

Lenggono, Wahyu. (2019). Peran Media ICT Pada Pembelajaran Al Islam Dan Kemuhammadiyahan Dan Penggunaanya Di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 18, no. 1 : 157. https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1612.

Lubis, D. M. R., Elawati M., & Nirwana A. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education* 1, no. 2 : 68–73. https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72.

Nurhayati, H., & Nuni, W., Langlang, H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 : 3(2), 524–32. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971.

Oktamia, A, P. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20 : 1349–58. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11546

Paryanti, A. B. (2021). Makalah Penggunaan ICT Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma* 1, no. 1 . https://doi.org/10.35968/jsi.v1i1.38.

Pramesti, P, D., Ketut D., & Putu R. U. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 : 258. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524.

Pratama, Y. anjas. (2024). *Teori belajar Kognitivisme Robert M.Gagne dalam pandangan islam*. Barkalah Ilmiah Pendidikan *4*, no. 1. https://journal.kurasinstitute.com

Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Edisi ke-1. Bandung: Alfabeta, cv, 2013.

Rifriyanti, E. (2019). Variasi Metode Pembelaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 2, no. 2 : 1. https://doi.org/10.30659/jspi.v2i2.5146.

Septi, N. F., Siti, F. B., & Siti, N. A. (2021). Pengembangan Media Audio Visual pada pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 : 149–165 https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa.

Syukri, A., Marzal, J., & Muhaimin, M. (2020). Constructivism-Based Mathematics Learning Multimedia to Improve Students' Mathematical Communication Skills. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, *3*(2), 117–132. https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i2.6201

Waleuru, E., Ika R. S., & Lia N. A. B. D. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ski Siswa Kls VII G Di MTS Al Maarif Singosari. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 65–71. https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/3310