



Syamil

Jurnal Pendidikan Agama Islam / Journal of Islamic Education

pISSN: 2339-1332, eISSN: 2477-0027

Volume 8, Nomor 1, Juni 2020

DOI: <https://doi.org/10.21093/sy.v8i1.1857>

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA *AUTOPLAY*DI KELAS XI MADRASAH ALIYAH KOTA SAMARINDA

Rumainur

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Samarinda

Email: rumainurmainur@gmail.com,

Abdul Razak

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Samarinda

Email: razakabdul180290@gmail.com

Abstract

The history of Islamic culture is one of the subjects that emphasizes more on historical stories. Multimedia autoplay is one of the media that helps SKI learning more interesting and innovative, not just to present conventional learning. This is in accordance with the development of the industrial revolution era 4.0. The purpose of this research was to determine the effectiveness of learning outcomes of the history of Islamic culture by using multimedia autoplay in class XI Madrasah Aliyah Samarinda City. This type of research used in this research is quasi-experimental design with pretest-posttest control group design. The population in this research were all Madrasah Aliyah, Samarinda City, East Kalimantan Province and the samples used in this research were two classes from three schools namely MAN 2 Samarinda, MA Terpadu Al Uswah, and MA Al Mujahidin with the purposive sampling technique. Data collection techniques used are tests and documentation. The data analysis technique used is the t test with the prerequisites for normality tests using Kolmogorov Smirnov and homogeneity tests using Levene's. Judging from the average learning outcomes, the results of this research are that using Multimedia Autoplay is greater than the conventional method. Thus the used of Multimedia Autoplay is effective against learning outcomes of the history of Islamic culture in Madrasah Aliyah, Samarinda City.

Keyword: *the history of Islamic culture, multimedia autoplay*

Abstrak

Salah satu mata pelajaran yang lebih menekankan pada aspek cerita adalah sejarah kebudayaan islam. Multimedia *autoplay* salah satu media yang membantu pembelajaran SKI semakin menarik dan inovatif bukan sekedar menyajikan pembelajaran konvensional. Seiring dengan perkembangan era revolusi industri 4.0. Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui efektifitas hasil belajar sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan *multimedia autoplay* di kelas XI Madrasah Aliyah Kota Samarinda. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Madrasah Aliyah Kota Samarinda Provinsi Kalimantan Timur dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini masing-masing ada 2 kelas dari 3 sekolah yaitu MAN 2 Samarinda, MA Terpadu Al Uswah, dan MA Al Mujahidin dengan teknik sampling *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah tes dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan uji t dengan prasyarat uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's*. Dilihat dari rata-rata hasil belajar, hasil penelitian ini adalah yang menggunakan *Multimedia Autoplay* lebih besar dari pada metode konvensional. Dengan demikian penggunaan *Multimedia Autoplay* efektif terhadap hasil belajar SKI di MA Kota Samarinda.

Kata kunci: sejarah kebudayaan Islam, *multimedia autoplay*

A. Pendahuluan

Banyak sekali perubahan yang terjadi dalam dimensi kehidupan manusia dengan adanya perkembangan teknologi terlebih kita sudah mulai memasuki era 4.0 oleh karena itu perlu penyesuaian-penyesuaian agar tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut.¹ Menurut Agus Setiawan kualitas pembelajaran tidak hanya didukung oleh lembaga pendidikan namun juga sumber daya manusia yang terampil sebagai wujud kualitas pendidikan yang tinggi.² Terdapat beberapa komponen di dalam kegiatan belajar mengajar seperti tujuan, metode, bahan pembelajaran, media dan penilaian. Seperti yang dibahas Putrawangsa dan Hasanah dalam penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada prinsipnya tidak dapat dipakai untuk pemahaman sebuah konsep dan hasil pemikiran siswa, melainkan hanya dapat membantu meningkatkan pemahaman konseptual dan mengembangkan kemampuan intuisinya.³ Semakin banyaknya media yang ada akan semakin memudahkan para guru khususnya guru untuk mendesain atau merancang media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran.⁴

¹ Asnawir dan Basiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 1.

² Agus Setiawan, "Implementation of Islamic Education Study Program Learning Based on Blended Learning in the Industrial Era 4.0 at IAIN Samarinda," *Dinamika Ilmu* 19, no. 2 (December 15, 2019): 305–321, <https://doi.org/10.21093/di.v19i2.1781>.

³ Susilahudin Putrawangsa, Uswatun Hasanah, Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0, *Jurnal TATSQIF Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan* Vol 16 Nomor 1 Juni 2018, hlm 53

⁴ Agus Setiawan, "Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah (Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis PAI)," *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, December 1, 2019, hl. 223–240.

Komponen penting dalam sebuah pembelajaran ialah adanya media pembelajaran, karena dipercaya dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, sudah menjadi tanggung jawab pendidik untuk penyiapan media dalam pembelajaran.⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Dedi dan Andini memberikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti media audio visual (film dan *slide show*) mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mapel SKI.⁶ Prestasi belajar yang diperoleh di sekolah erat kaitannya dengan permasalahan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini bisa saja dikarenakan siswa kurang antusias dalam belajar, siswa tidak tertarik dalam proses belajar di kelas. Sehingga siswa kurang paham akan materi sukar yang disampaikan oleh guru.⁷ Faktor lain ialah guru merasa kesulitan dalam menyajikan media pada mata pelajaran yang mereka ajarkan dan terbatas waktu yang dimiliki untuk menjelaskan materinya.⁸

Sebagai contoh dalam konteks sejarah kebudayaan Islam yaitu sebuah fakta penelitian diungkapkan bahwa selama ini SKI memiliki beberapa penyebab seperti materi yang menekankan aspek kognitif dan minimnya penekanan ranah afektif serta psikomotorik.⁹ Selain itu juga pembelajaran yang tidak hanya sekedar diingat dan dihafal namun juga perlu pemahaman yang mendalam. Pembahasan tentang kehidupan bersejarah dan sehingga terwujudnya masa-masa reformasi seperti sekarang ini, tekstur-tektur sejarah yang gambarannya seharusnya dihadirkan ditengah kehidupan siswa dengan mengkaitkan kehidupan dan lingkungan siswa. Menurut data empiris yang diperoleh bahwa selama ini pembelajaran SKI masih kurang diminati dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajarannya. Hal ini juga dikatakan oleh Dedi S dan Andini D A bahwa pelajaran SKI masih berbasis pemberian tugas dan ceramah.¹⁰ Khasan Bisri juga menyatakan bahawa ini menjadi keprihatinan para guru sejarah Kebudayaan Islam untuk memberikan terobosan dan tantangan agar pembelajaran SKI menjadi jauh lebih menarik.¹¹

Proses belajar mengajar di MA khususnya mata pelajaran SKI di Kota Samarinda ini idealnya menggunakan media. Namun, media yang digunakan guru masih penjelasan materi dalam bentuk *power point*. Menurut Dini Fitria dan Johan, penjelasan materi yang membahas peristiwa masa lalu membuat para guru SKI terjebak hanya dalam penjelasan

⁵Ayu Kurniawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, (Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011), hlm 2.

⁶ Dedi Setyawan, Andini Dwi Arumsari, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities*. Vol 1, No.2 2019. hlm.1

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm 1.

⁸ Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 strategies to Teach Any Subject*, hlm. 12.

⁹ Euis Sofi, Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri. Dalam *Jurnal TANZHIM Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan* Vol. 1 No.1 Tahun 2016, hlm. 50

¹⁰ Dedi Setyawan dan Andidini Dwi Arumsari. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *EDUCULTURAL: International Journal Of Education, Culture, and Humanities*, Vol 1 No 2, 2019. Hlm. 2.

¹¹ Khasran Bisri. Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Merekonstruksi Materi Tentang Penerangan Dalam Perdaban Islam di MA Ali Maksum Krapyak Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol XIII No 2. 2016. Hlm 160.

materi¹². Tidak ada masalah dengan penggunaan power point, namun jika kita melihat perkembangan teknologi yang sudah memasuki era revolusi industri 4.0, sekiranya perlu ada peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya inovasi pada media pembelajaran agar siswa-siswi MA yang ada di Kota Samarinda lebih interaktif dan inovatif dan siap menghadapi dalam era sekarang ini.

Berdasarkan keterangan di atas, maka peneliti mencoba menerapkan sebuah media *Autoplay*. *Autoplay* adalah sebuah aplikasi yang mengkombinasikan tulisan, suara, video, gambar, animasi dan video. Memiliki button yang dapat diletakkan dimana saja dan berfungsi baik online maupun offline seperti membuka situs web, Microsoft Word, Exel, PowerPoint, PDF ataupun HTML.¹³ Menurut Inesa dan Lusia *Autoplay* adalah sebuah program yang dianggap memiliki kemampuan untuk membuat system beroperasi ketika kita memasukkan removable media berupa DVD, CD atau memorycard.¹⁴ Media *Autoplay* bisa saja diterapkan untuk semua mapel, namun peneliti memilih untuk diterapkan pada pelajaran SKI karena umumnya disampaikan melalui ceramah/konvensional yang menyebabkan kebosanan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melalui media *Autoplay* sangat membantu untuk menghadirkan gambaran tokoh sejarah, tekstur bangunan bahkan lokasi di abad terdahulu. Sehingga membantu siswa untuk membuka cakrawala pengetahuan sejarahnya terlepas dari bacaan dan gambar pada buku siswa dan LKS. Kebosanan dalam pelajaran SKI ini bisa saja dialami oleh seluruh sekolah yang tidak mau memanfaatkan kecanggihan teknologi dan tidak meningkatkan kemampuan para guru dalam penggunaan media di masa sekarang. Terlebih jika melihat tingkat kesulitan dari soal-soal yang disajikan dalam buku SKI, R Ahmad Nur Kholis membuktikan dalam penelitiannya bahwa soal mata pelajaran SKI pada buku guru pembahasan Peradaban Dinasti Abbasiyah yang diterbitkan KEMENAG tahun 2015 memiliki proporsi 100% dalam kriteria sulit.¹⁵

Tujuan penelitian ini diharapkan mampu membenahi kualitas hasil dan proses pembelajaran melalui media *autoplay* di kelas XI Madrasah Aliyah Kota Samarinda menjadi lebih baik. Perbaikan proses pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar sejarah kebudayaan Islam. Tindakan dinyatakan efektif, jika terdapat perubahan positif dari sebelumnya. Keterbaharuan dalam penelitian ini ialah adanya sebuah majalah elektrik sebagai bacaan siswa yang mencakup isian dari LKS atau buku SKI yang dikemas semenarik mungkin dan juga disertai Quiz interaktif dengan iringan musik dan juga penilaian secara langsung sehingga pembelajaran SKI menjadi tepat dan jauh menyenangkan.

¹² Dini Fitria dan Johan Andriesgo. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 5 No 2. 2019. Hlm 88.

¹³ Miftahul Jannah, Development of Interactive Learning Media using Autoplay Media Studio 8 for Colloidal Chemistry Material. *JES Journal of Educational Sciences*, Vol 3 No 1, 2019, hlm, 134

¹⁴ Inesa Wijaya, Lusia Rakhmawati. Pengembangan media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perakayasaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol 4 no 3 Tahun 2015. hlm. 959

¹⁵ R. Ahmad Nur Kholis, Analisis Tingkat Kesulitan Soal Pada Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 8 Kurikulum 2013, *Jurnal Penelitian Ilmiah INTAJ*, Vol 01, No 02, 2017, hlm. 112

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada seluruh Madrasah Aliyah Kota Samarinda Provinsi Kaltim, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI semester genap tahun ajaran 2018/2019. Dalam hal ini peneliti tidak mungkin menganalisis keseluruhan variabel bebas yang memberikan efek pada variabel terikat (Eksperimen Semu). Media ajar berbasis *Autoplay* sebagai variabel X, sedangkan variabel Y adalah hasil belajar SKI.

Populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel I berikut:

TABEL I
NAMA-NAMA MADRASAH DI KOTA SAMARINDA

No	Nama Madrasah	Alamat
1	MAN 1 Samarinda	Jl. P. Suryanata Air Putih
2	MAN 2 Model	Jl. Harmonika No 98
3	MA Al – Arsyadi	Jl Kurnia Makmur RT 23 Samarinda Seberang
4	MA Al – Mujahidin	Jl KH Harun Nafsi GG Darma Rapak Dalam
5	MA An – Nur	Jl. Kebun Raya RT 08 Rimbawan
6	MA As – Sa’adiyah	Jl P Suryanata PAL 5 GG Ghafur RT 4
7	MA Darul Ihsan	Jl Siti Aisyah RT 28 Samarinda
8	MA DDI Tani Aman	Jl Soekarno Hatta KM 2 RT 10
9	MA MIC	Jl Manunggal RT 17 Kel Bukit Pinang
10	MA Sabilal Muhtadin	Jl Jakarta Blok D
11	MA Sabilalrasyad	Jl Pusaka RT 17 Kel Loa Bahu
12	MA Terpadu Al Uswah	Jl AW Syahranie GG 08 No 99 RT 14
13	MA Maarif	Jl Trikora RT 07 Kel Rawa Makmur Palaran

Teknik yang digunakan adalah *Purposive sampling* dengan memperhatikan peringkat akreditasi dan status kepemilikan. Adapun sampel pada penelitian ini masing-masing terdapat 2 kelas (group eksperimen dan group kontrol) dari 3 sekolah yang diambil. Group eksperimen diberikan tindakan dengan menggunakan media ajar *Autoplay* sedangkan group kontrol tanpa ada tindakan. Adapun Sekolah yang digunakan adalah MAN 2 Samarinda, MA Terpadu Al Uswah, dan MA Al Mujahidin.

Rancangan pada penelitian ini yaitu *pretest-posttest control group design*.

TABEL II
RANCANGAN PENELITIAN

Grup	Prete	Tindak	Postt
Eksperimen	O ₁	V	O ₃
Kontrol	O ₂	—	O ₄

Keterangan:

V : Ada tindakan

— : Tidak ada tindakan

O₁ : tes kemampuan awal group eksperimen (*pretest*)

O₂ : tes kemampuan awal group kontrol (*pretest*)

O₃ : tes kemampuan akhir group eksperimen (*posttest*)

O₄ : tes kemampuan akhir group kontrol (*posttest*)

Data yang diperoleh melalui tes dan dokumentasi. Langkah yang dilakukan sebelum memberikan tindakan di lapangan adalah melakukan validitas dan reliabilitas instrument. Selain itu, dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) dan homogenitas (*Levene*) dengan menggunakan *pretest* sejarah kebudayaan islam. Uji hipotesis menggunakan uji t¹⁶.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2 - 2) \text{ dengan } s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

dengan ketentuan H₀ ditolak jika t_{obs} berada pada daerah kritis (DK) = $\left\{ t \mid t < -t_{\frac{\alpha}{2}, v} \text{ atau } t > t_{\frac{\alpha}{2}, v} \right\}$

C. Hasil Penelitian dan Diskusi

Sebelum melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Kota Samarinda Provinsi Kalimantan Timur, instrumen tes hasil belajar SKI dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil validitas butir soal instrumen adalah terdapat 20 butir yang valid dan instrumen yang digunakan reliabel.

TABEL III
HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN (ALPHA CRONBACH'S)

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,719	,827	21

Dengan banyak data 30 dan *alpha* 5% = 0,361 dan 1% = 0,463. Karena r_{hitung} > r_{tabel} (0,719 > 0,463 > 0,361) maka instrumen reliabel dapat dipergunakan penelitian.

Setelah instrument data penelitian valid dan reliabel, kemudian dilanjutkan uji pemeriksaan data (normalitas dan homogenitas) sebelum melakukan uji t. Adapun hasil sebagai berikut:

TABEL IV
HASIL UJI NORMALITAS

	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	,082	96	,121	,968	96	,019
Kelas Kontrol	,088	96	,064	,969	96	,022

¹⁶Budiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Surakarta: Sebelas Maret University Press 2013), hlm 151.

Tabel di atas menunjukkan nilai sig kelas eksperimen = 0,121 dan kelas kontrol = 0,064. Taraf signifikansi kedua kelompok menunjukkan ($0,121 > 0,05$ dan $0,064 > 0,05$) dengan demikian kedua kelas berdistribusi normal.

TABEL V
HASIL UJI HOMOGENITAS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,381	1	192	,538

Nilai sig untuk kedua kelompok sebesar 0,538. Hal ini menunjukkan nilai sig $> 0,05$. Artinya populasi sama (homogen).

Adapun analisis deskriptif kemampuan sejarah kebudayaan islam siswa pada kedua kelompok setelah menggunakan *multimedia auto play* disajikan sebagai berikut:

TABEL VI
HASIL BELAJAR SKI KELAS EKSPERIMEN

Statistik	Nilai
Banyak sampel	97
X min	50
X maks	100
Rerata	80,36

Tabel di atas menunjukkan kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai minimum yaitu 50, nilai maksimum yaitu 100 dan rata-rata yaitu 80,36

TABEL VII
HASIL BELAJAR SKI KELAS KONTROL

Statistik	Nilai
Banyak sampel	97
X min	60
X maks	90
Rerata	72,58

Tabel di atas menunjukkan kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai minimum yaitu 60, nilai maksimum yaitu 90 dan rata-rata yaitu 72,58.

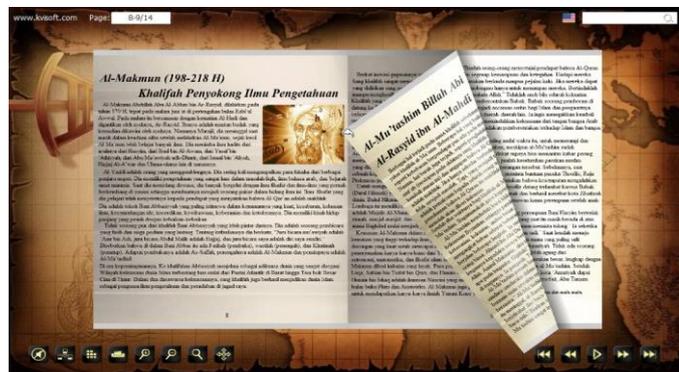
Untuk mengeneralisasikan sebuah hasil penelitian digunakan statistik inferensial yaitu uji t, dengan prasyarat populasi yang berdistribusi normal dan homogen sudah terpenuhi. Adapun analisis uji t sebagai berikut:

TABEL VIII
UJI INDEPENDENT T-TEST

Variabel	Rerata	T _{hitung}	Sig (2-tailed)	Ket
Group Eksperimen	80,36	5,732	0,000	Ada perbedaan
Group Kontrol	72,58			

Data di atas menunjukkan T_{hitung} sebesar 5,732 dan nilai sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak, artinya ada perbedaan penggunaan *Multimedia Autoplay* terhadap hasil belajar SKI Madrasah Aliyah kelas XI di Kota Samarinda antara kedua group. Dilihat dari *mean* kedua hasil belajar, penggunaan *Multimedia Autoplay* lebih baik dari pada metode konvensional. Dengan demikian penggunaan *Multimedia Autoplay* efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Aliyah Kota Samarinda.

Pada kelompok eksperimen yaitu siswa dari MAN 2 Samarinda, MA Terpadu Al-Uswah, dan MA Mujahidin dalam proses belajar, pandangan siswa fokus dengan media pembelajaran *multimedia autoplay*, beberapa yang mengomentari apa yang mereka lihat terutama dari sisi desain/tampilan yang menarik, ada yang mengomentari musiknya yang membuat semangat, videonya beragam dan menyenangkan, latihan/quiz yang diberikan menantang, majalah elektrik dikemas dengan menarik. Hal ini sejalan dengan kesimpulan Idris dalam penelitiannya dikatakan bahwa penggunaan TIK pada pembelajaran PAI dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.¹⁷ Selain itu Nelly dan Irwan menyatakan dengan adanya quiz/game edukasi menjadi media alternatif dalam menarik perhatian siswa.¹⁸



Gambar 1. Majalah Elektrik

Cerita-cerita yang terdapat dalam video membuat siswa lebih tertarik dan antusias untuk memperhatikan daripada hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini sejalan dengan Muhammad Ikhwanul Muslimin bahwa:

Adanya media video pada pembelajaran membuat perhatian siswa menjadi terpancing, hingga membangkitkan motivasi dan kemauan dalam diri siswa. Adanya media video pada saat belajar mengajar membuat informasi dari guru menjadi lebih nyata

¹⁷ Idris, Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *POTENSLA: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol.1, No.2 2015, hlm. 189

¹⁸ Nelly Indriani dan Irwan Setiawan. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Vol I no 2*. 2018. Hlm 41.

dan lebih jelas ketimbang penyampaian secara lisan, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih berkembang¹⁹

Selain video pembelajaran, musik dalam multimedia *autoplay* membuat siswa tenang dan semangat untuk belajar di kelas. Hal ini juga dipaparkan oleh Ainoer Roffieq dkk, dengan mengemukakan bahwa suasana belajar yang kondusif dalam memberikan efek positif untuk tercapainya pembelajaran, macam-macam suara musik mempengaruhi suasana di dalam kelas²⁰. Selain Ainoer, Putu Putri dkk juga menyatakan bahwa dengan bantuan *audio visual* membuat hasil belajar dalam hal keterampilan menyimak siswa semakin baik.²¹



Gambar 2. Video Pembelajaran

Musik dan video salah satu yang menunjukkan indikator terdapat perhatian lebih dari siswa. Hal ini ditunjukkan pada saat suara guru kurang jelas dalam menjelaskan materi pelajaran akan direspon oleh siswa dengan meminta guru untuk mengeraskan suara, terlebih ketika siswa tidak paham akan penjelasan guru. Menyimak penjelasan guru, siswa sambil membuat catatan atau rangkuman yang mereka pelajari. Guru memberikan pancingan dengan memberikan lontaran sebuah pertanyaan, guru memberikan kesempatan untuk berbicara/mengeluarkan pendapat dan menanyakan hal yang masih belum jelas bagi siswa. Oleh karena itu, menurut Eni Riffriyanti variasi metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.²²

¹⁹ Muhammad Ikhwanul Muslimin. *Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD*. E- Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. VI Nomor 1 Tahun 2017, h. 33.

²⁰ Ainoer Roffiq dkk. *Media Musik dan Lagu dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol. 2 Nomor 2 Tahun 2017, h. 35-40.

²¹ Putu Putri Agustini dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audi Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Tema Sejarah Peradaban Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 8 Sumerta*, *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* Vol 4 No 1. 2016. Hlm 1.

²² Eni Riffriyanti, *Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak*, *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, Vol 2, No 2. 2019, hlm 2.

Pada kelompok kontrol, guru sekedar menyampaikan atau menransfer ilmu yang guru miliki dan terus memberikan ceramah dan sesekali memberikan lontaran pertanyaan. Siswa hanya terpaksa mendengar penjelasan yang diberikan oleh guru. Kegiatan akhir guru bersama siswa menggeneralisasikan yang telah mereka pelajari. Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelompok kontrol cenderung membuat siswa lebih pasif karena terbiasa menyimak materi yang dipaparkan oleh guru.

Padahal ada beberapa indikator dan kompetensi dasar lainnya yang harus dimiliki siswa. Dalam sebuah penelitian dijelaskan KI dan KD mengharuskan siswa mampu “mengolah, menyaji, menalar dan menceritakan” terkait konsep, definisi, contoh-contoh, prosedur dan latihan yang terdapat pada buku siswa.²³ Peneliti lain menemukan bahwa identifikasi dan penggunaan KD mata pelajaran SKI memiliki titik tekan pada kemampuan untuk menceritakan kembali materi pada mata pelajaran SKI.²⁴ Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya didominasi oleh siswa saja, melainkan dari penggunaan bahan ajar, strategi dan juga media.

Dalam penerapannya, proses pembelajaran dengan multimedia *autoplay* sangat efektif terhadap kemampuan siswa dibandingkan hanya menekankan pada pembelajaran konvensional. Perbedaan tindakan/perlakuan yang ada pada kedua kelompok memberikan efek atau perubahan yang signifikan yang tadinya dalam kategori tidak kreatif dan tidak semangat setelah adanya tindakan/perlakuan siswa menuju ke dalam kreatif dan bersemangat yang artinya bahwa dengan menggunakan multimedia *autoplay* dapat memberikan hasil belajar dan semangat yang semakin meningkat. Hal ini dikuatkan oleh Rumainur dan Abdul Razak yang menyatakan bahwa multimedia *autoplay* dapat meningkatkan hasil belajar matematika.²⁵

Dari analisis *postest* menunjukkan hasil belajar SKI pada kelompok eksperimen dengan nilai rerata = 80,3 dan kontrol = 72,58. Dilihat dari hasil *postest* SKI kedua kelompok di atas, kelompok eksperimen lebih besar dari pada yang terjadi pada kelompok kontrol. Selain itu, dengan analisis uji *t postest* kedua kelompok diperoleh t_{hitung} 5,732 dan nilai sig = 0,05. Karena nilai sig < 0,05, artinya H_0 ditolak, artinya ada perbedaan penggunaan *Multimedia Autoplay* terhadap hasil belajar SKI Madrasah Aliyah kelas XI di Kota Samarinda. Dilihat dari hasil belajar, kelompok menggunakan *Multimedia Autoplay* lebih besar dari metode konvensional. Hal serupa juga dikemukakan dalam hasil penelitian Moch.Alfan dan Edy Sulistio, hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan *Autoplay* dengan nilai t_{hitung} = 24.451 > t_{tabel} = 2,07.²⁶ Ini juga dilakukan oleh bahwa *Autoplay Studio 8* mendapat tanggapan dari siswa sangat baik.²⁷ Dengan demikian penggunaan *Multimedia Autoplay* efektif terhadap hasil belajar SKI di MA Kota Samarinda.

²³ Ani Roisatul Muna, Analisis Materi Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX MTs Terbitan Kemenag Dalam Kurikulum 2013. *EDISI: Jurnal Edukasi dan sains* Vol 2 No 1, 2020, hlm. 73

²⁴ Jauharoti Alfin, Pengembangan Materi sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Bahan Ajar Literasi Membaca di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Islamic Education Studies*, Vol.7, No.1, 2019. hlm. 86

²⁵ Rumainur, Abdul Razak, Efektivitas Penggunaan Multimedia Auto play Etnik Kalimantan Timur Terhadap Hasil Belajar Matematika SD Fastabiqul Khairat Kelas VI di Kota Samarinda, *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, Vol 2, No 1. 2018, hlm. 95

²⁶ Moch. Alfan, Edy Sulistio. Perbandingan Media Pembelajaran (Autoplay Media Studio) Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Surabaya. Dalam *Jurnal Pendidikan Tekni Elektro*, Volume 04, Nomor 01 Tahun 2015, hlm 39

²⁷ Okta Fitriani dkk. Development of Interactive Learning Media Using Autoplay Studio 8 for Hydrocarbon Material of Class XI Senior High School. . *Journal of Educational Sciences* Vol 4 No 2. 2020. Hlm. 307.

D. Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam antara siswa yang diberi tindakan multimedia autoplay dan siswa tanpa dikenai penggunaan multimedia pada materi Khalifah Bani Abbasiyah. Berdasarkan reratanya jelas sekali terlihat perbedaannya, ini menunjukkan multimedia autoplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI.

Dengan penelitian ini menjadi salah satu studi lanjutan yang relevan untuk pengembangan, peningkatan, dan pembaharuan media pembelajaran. Dengan rasa kesadaran yang tinggi bahwa media pembelajaran berorientasi untuk pertimbangan konseptual dan kontekstual, serta budaya yang berkembang di dunia pendidikan terlebih menghadapi era revolusi industri 4.0. Selain itu, media ini merupakan sebuah karya di bidang pendidikan yang bukan hanya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam namun bisa dikembangkan pada mata pelajaran lain khususnya di Madrasah Aliyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfan, Moch dan Sulistio, Edy. Perbandingan Media Pembelajaran (Autoplay Media Studio) Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Surabaya. Dalam Jurnal Pendidikan Tekni Elektro, Volume 04, Nomor 01 Tahun 2015.
- Alfin, Jauharoti. Pengembangan Materi sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Bahan Ajar Literasi Membaca di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Islamic Education Studies*, Vol.7, No.1, 2019.
- Agustini, Putu Putri dkk. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audi Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Tema Sejarah Peradaban Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 8 Sumerta, e-Joournal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol 4 No 1. 2016.
- Bisri, Khasran. Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Merekonstruksi Materi Tentang Penerangan Dalam Perdaban Islam di MA Ali Maksum Krapyak Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol XIII No 2. 2016.
- Budiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Fitria, Dini dan Johan Andriesgo. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 5 No 2. 2019.
- Fitriani, Okta dkk. Development of Interactive Learning Media Using Autoplay Studio 8 for Hydrocarbon Material of Class XI Senior High School. . *Journal of Educational Sciences* Vol 4 No 2. 2020.
- Idris. Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol.1, No.2 2015.
- Indriani, Nelly dan Irwan Setiawan. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* Vol I no 2. 2018.
- Ikhwanul Muslimin, Muhammad. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E- Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. VI Nomor 1 Tahun 2017.
- Kholis, R. Ahmad Nur. Analisis Tingkat Kesulitan Soal Pada Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 8 Kurikulum 2013, *Jurnal Penelitian Ilmiah INTAJ*, Vol 01, No 02, 2017.

- Kurniawati, Ayu. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011
- L. Siberman, Melvin. *Active Learning 101 strategies to Teach Any Subject*. (Allyn and Bacon, Boston, 1996). Penerjemah, Raisul Muttaqien, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- Jannah, Miftahul. Development of Interactive Learning Media using Autoplay Media Studio 8 for Colloidal Chemistry Material. *JES Journal of Educational Sciences*, Vol 3 No 1, 2019.
- Muna, Ani Roisatul. Analisis Materi Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX MTs Terbitan Kemenag Dalam Kurikulum 2013. *EDISI: Jurnal Edukasi dan sains* Vol 2 No 1, 2020.
- Putrawangsa, Susilahudin., Uswatun Hasanah, Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0, *Jurnal TATSQIF Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan* Vol 16 Nomor 1 Juni 2018.
- Razak, Abdul dan Rumainur. Efektivitas Penggunaan Multimedia Auto Play Etnik Kalimantan Timur Terhadap Hasil Belajar Matematika SD Fastabiqul Khairat Kelas VI di Kota Samarinda. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(1), 2018.
- Riffriyanti, Eni. Variasi Metode Pembelajaran SEjarah Kevudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak, *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, Vol 2, No 2. 2019.
- Roffiq, Ainoer dkk. Media Musik dan Lagu dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol. 2 Nomor 2 Tahun 2017.
- Setiawan, Agus. "Implementation of Islamic Education Study Program Learning Based on Blended Learning in the Industrial Era 4.0 at IAIN Samarinda," *Dinamika Ilmu* 19, no. 2 (December 15, 2019): 305–21, <https://doi.org/10.21093/di.v19i2.1781>.
- _____ "Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah (Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis PAI)," *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, December 1, 2019.
- Setyawan, Dedi., Andini Dwi Arumsari, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities*. Vol 1, No.2 2019.
- Sofi, Euis. Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri. Dalam *Jurnal TANZHIM Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan* Vol. 1 No.1 Tahun 2016.

Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

Usman, Basyiruddin dan Asnawir *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Wijaya, Inesa. Lusia Rakhmawati. Pengembangan media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol 4 no 3 Tahun 2015.