

HIFI MEDIA BERBASIS ICT UNTUK PEMBELAJARAN SKI

Defi Firmansah¹, Ulfa Wulan Agustinda², Hidayatur Rohmah³, Amalia Choiru Ummah⁴

¹Universitas Darussalam Gontor, ^{2,3,4}Universitas KH A Wahab Hasbullah,

✉Corresponding Author:

Nama Penulis: Defi Firmansah

E-mail: defifirmansah@unida.gontor.ac.id

Abstract

The purpose of this development research, also known as research and development, is to ascertain the development of ICT-based learning media for SKI learning, also known as historical Islamic studies (HIFI). 30 students from class 10 IPA 5 at SMA DU 1 Jombang served as the study's subjects. This sort of examination is Research and development with the ADDIE model which incorporates 5 stages those are Analyze, design, development, implementation and assessment. After being created, approved, and reproduced, Islamic Cultural History learning materials make use of the I-Spring Suite and have undergone a number of modifications to produce SKI learning materials that are suitable for use. Gathering information utilizing perception, and polls. Approval polls were surveyed by material specialists and media specialists. A Likert scale with conditions such as strongly agree, agree, disagree, and strongly disagree is used in the assessment. Material expert 1 scored 75% and material expert 2 76% in the good category, respectively, while media expert 1 scored 75% and media expert 2 88% in the very good category in the validation assessment. In the meantime, the response questionnaire yielded an average rating of 80%, with a good category.

Keywords: Media development, ICT, SKI, HIFI

Abstrak

Penelitian yang diberi nama “research and development” ini bertujuan untuk mengetahui lebih jauh tentang perkembangan “HIFI” atau sejarah kajian Islam, media pembelajaran berbasis TIK untuk pembelajaran SKI. Sebanyak 30 siswa kelas 10 IPA 5 SMA DU 1 Jombang mengikuti pembelajaran tersebut. Model ADDIE digunakan untuk jenis penelitian ini, yang terdiri dari lima tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah dibuat, disetujui, dan diperbanyak, bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam memanfaatkan I-Spring Suite dan telah mengalami sejumlah modifikasi untuk menghasilkan bahan ajar SKI yang layak pakai. Mengumpulkan informasi dengan memanfaatkan persepsi, dan survey. Ahli materi dan media menilai angket validasi. Skala likert dengan tanggapan seperti sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju digunakan untuk penilaian. Ahli materi 1 masing-masing mendapat skor 75% dan ahli materi 2 76% dalam kategori baik, sedangkan ahli media 1 mendapat skor 75% dan ahli media 2 88% dalam kategori sangat baik dalam penilaian validasi. Sebaliknya, kuesioner respon menghasilkan nilai rata-rata 80% yang masuk dalam kategori “baik”

Kata Kunci: Pengembangan media, ICT, SKI, HIFI

PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam adalah bidang studi yang berfokus pada asal-usul dan perkembangan peristiwa yang berkaitan dengan Islam di masa lalu. Sejarah adalah ilmu yang menjelaskan apa yang terjadi di masa lalu untuk mengajarkan manusia hidup sekarang dan yang akan datang. datang. (Saputra dkk., 2022) Oleh karena itu Sejarah adalah pendidik yang paling

berpengetahuan. Sudah menjadi kewajiban kita sebagai umat Islam untuk memahami dan menyelidikinya. Mempelajari perjuangan dan sejarah para pahlawan Islam serta memahami masa lalu Islam adalah tujuan mempelajari sejarah budayanya. Harapan utama dari pengajaran SKI adalah bahwa siswa akan dapat menerapkan pelajaran dari budaya Muslim masa lalu untuk memperbaiki kehidupan mereka sendiri di masa depan.

Namun demikian para siswa selalu menganggap bahwa SKI adalah mata pelajaran yang membosankan dan membuat mereka merasa mengantuk. Sudah banyak metode dan media yang digunakan agar bisa membuat pembelajaran menjadi menarik akan tetapi para siswa cenderung tidak semangat dalam belajar. Dalam hal ini peran guru sangat diperlukan agar bisa lebih memahami juga harus lebih bijak dalam memilih media, model dan strategi pembelajaran SKI agar bisa membuat lebih menarik lagi. Tentunya kebijakan guru mengenai pemilihan media dan metode disesuaikan dengan isi dan keadaan pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tanggung jawab utama seorang guru Sejarah Kebudayaan Islam adalah mengelola pembelajaran secara lebih positif, dinamis, dan efisien. Hal ini biasanya ditandai dengan kesadaran dan keterlibatan aktif antara dua mata pelajaran, menurut Rahani dan Ahmadi (1995)

Perkembangan zaman telah menimbulkan pemikiran-pemikiran baru untuk mengatasi problematika yang ada, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadikan daya cipta bagi para guru dalam menerapkan hal-hal baru yang sekiranya lebih efektif. Kemudian, pendidikan akan terus berusaha menyesuaikan perkembangan zaman dan tuntutan global. Penggunaan Information and Communication Technology (ICT) dalam pendidikan sangat bisa untuk dijadikan alternatif guna penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dan guru. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil. Sehingga terciptalah pembelajaran yang dengan yang telah direncanakan.

LITERATURE REVIEW

Penelitian ini menganalisis pengembangan media belajar berbasis ICT untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dibuat oleh Amalia Choiru Ummah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X. Ada banyak contoh penelitian terkait media pembelajaran ICT akan tetapi belum pernah terdapat penelitian terkait media untuk SKI, walaupun telah banyak penelitian yang membahas mengenai pengembangan media belajar berbasis ICT untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Maka sebagai pembandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, peneliti akan menampilkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki kesinambungan, dan perbedaan objek atau fokus penelitian akan tetapi sama-sama menggunakan media ICT.

Skripsi yang pertama karya Eko Syahputra mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan berjudul "Penggunaan Media ICT untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Garis Singgung Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Medan". Memiliki persamaan yakni sama-sama meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Kemudian perbedaan dari skripsi karya Eko Syahputra yaitu menggunakan materi "garis singgung lingkaran" pada pelajaran matematika. Sedangkan penelitian ini terfokus pada terfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Skripsi yang kedua karya Polikarpus Vigilius Baku mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Materi Pokok Pembulatan dalam Membaca Hasil Pengukuran Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman untuk Siswa Kelas IV SD". Memiliki persamaan yakni sama-sama meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Kemudian perbedaan dari skripsi karya Polikarpus Vigilius Baku yaitu menganalisis materi pokok pembulatan dalam membaca hasil pengukuran subtema kebersamaan dalam keberagaman. Sedangkan penelitian ini terfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

METODE PENELITIAN

Berbagai desain penelitian digunakan untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode R&D, (SUGIYONO, 2017) menyatakan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Sri, 2012) Penelitian digunakan untuk mengembangkan produk tertentu, yaitu analisis kebutuhan (menggunakan metode survei atau kualitatif) dan untuk menguji efektivitas produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat luas, diperlukan penelitian untuk mengukur efektivitasnya. produk. (digunakan metode eksperimen).

Banyak model dari penelitian R&D diantaranya ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), Borg and Gall, 4D (*Definition, Design, Development, Disseminating*), ASSURE (*Analyze, State, Select, Utilize, Require, and Evaluate*), Dick dan Carey. Kemudian peneliti memilih ADDIE untuk penelitian ini. Selanjutnya peneliti bertujuan menghasilkan pengembangan media belajar berbasis ICT untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar

lebih menyenangkan dan menarik, dengan menggunakan media pembelajaran, produk yang di kembangkan dengan nama HIFI (*Historical of Islam are Fun and Interesting*). Menurut (Dr Benny A. Pribadi, 2014) ada 5 tahap dalam penelitian RND dengan konsep ADDIE yaitu :

Analysis

Tahap yang paling penting adalah tahap analisis dalam proses ini. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas 10 SMA Darul Ulum 1. Peneliti tertarik untuk memilih siswa kelas 10 karena mereka membutuhkan media untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam secara efektif dan menyenangkan. Sehingga siswa tidak cepat bosan dan mengantuk apabila sedang belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Desain adalah fase selanjutnya dari model ini. Tahap desain dilakukan dengan mengidentifikasi sub-sub kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik agar dapat menguasai kompetensi dasar sesuai mata pelajaran. Sub-sub kemampuan tersebut bersifat spesifik dan disebut sebagai kompetensi khusus program pembelajaran. Sub-sub kemampuan atau kompetensi ini di peroleh melalui analisis terhadap kemampuan atau tujuan program pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah pengembangan model ADDIE. Itu pengembangan produk. Dalam penelitian ini, setelah produk dirancang oleh peneliti, produk dan bahan harus dikonsultasikan untuk validasi. Validator yang dipilih peneliti adalah dosen Bahasa Inggris sebagai validator produk dan dosen PAI sebagai validator materi. Seperti yang ditunjukkan oleh validator pada konten materi produk dan validator teknologi informasi dalam pembuatan aplikasi, perlu dilakukan perubahan produk menjadi lebih baik. Validasi dapat dilihat pada Lampiran 2 dan 3. Sasaran uji produk ini adalah siswa kelas 10 SMA Darul Ulum 1.

Rumus validasi hasil, sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$$

P = Persentase barang

f = Skor yang Dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N = Jumlah Kasus / frekuensi yang diharapkan

Langkah keempat adalah implementasi model ADDIE

Kemudian peneliti mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui jawaban mereka tentang media pembelajaran yang mereka gunakan dan untuk mengetahui bahwa media tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Rumus perhitungan pelaksanaan hasil, sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 =$$

P = Persentase barang

f = Skor yang Dikumpulkan / frekuensi yang diamati

Langkah terakhir adalah mengevaluasi model ADDIE. Evaluasi penelitian ini adalah evaluasi setiap tahapan untuk mencapai final dan perubahan pengembangan produk. Evaluasi dilakukan terhadap keunggulan produk, materi menurut validator, kemudian wawancara atau pertanyaan informasional yang peneliti berikan kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL ANALISIS

Pengembangan media pembelajaran dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara ataupun pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut pendapat (Azhar Arsyad, 1997) Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar

Cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap,

memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut (Oemar Hamalik, 1999) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya.

Media *Information and Communication Technologies* (ICT), adalah komponen pembelajaran yang berisi materi instruksional pada peserta didik berupa teknologi informasi dan komunikasi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.

Secara umum penggunaan media ICT dalam pendidikan dideskripsikan sebagai alat bantu (tool), misalnya ketika membuat tugas-tugas, mengumpulkan data, dokumentasi dan melaksanakan penelitian.

Menurut (M. Madjid, 2014) Ada tiga kata yang menggambarkan sejarah kebudayaan Islam, dan setiap kata memiliki istilahnya masing-masing. Pertama, bahasa Melayu adalah asal kata “sejarah” dalam bahasa Indonesia, yang berasal dari kata Arab “syajarah”. Atau dikenal dengan history dalam bahasa Inggris yang berarti masa lalu manusia. Dalam bahasa Jerman disebut geschichte, yang menunjukkan bahwa hal itu telah terjadi.

Kedua, budaya, seperti yang didefinisikan oleh N.H. Kistanto (2015) Makna istilah “budaya” ditentukan oleh interpretasi individu, yang biasanya mencerminkan latar belakang pendidikan mereka, seperti psikolog, sosiolog, antropolog, sejarawan, agamawan, dan sebagainya. . Penting untuk menafsirkan budaya sebagai kata sifat daripada kata benda. Budaya adalah gerak manusia dalam merasakan, berpikir, bermula, dan membuat, yang kemudian dipersepsikan sebagai hasil akhir dari cita rasa, tujuan, dan karya manusia.

Devianty (2017) berpendapat bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang bermula dari perasaan, menjadi sebuah ide atau gagasan dalam diri manusia yang bersifat abstrak, dan akhirnya menjadi sebuah karya. Istilah Islam adalah yang ketiga. Kita semua menyadari bahwa Islam adalah

agama yang melengkapi agama sebelumnya dalam hal keyakinan, landasan, doktrin, pandangan hidup, dan wahyu dari Allah SWT.

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah bidang keilmuan yang mempelajari peristiwa masa lampau umat Islam yang berupa perasaan, prakarsa, dan kreasi, baik sebagai pemikiran atau gagasan, maupun dalam hal-hal konkrit seperti perilaku sehari-hari, organisasi sosial, bahasa, agama, dan hukum, antara lain. Jika digabungkan, ini menjadikan sejarah kebudayaan Islam sebagai mata pelajaran. Siswa diharapkan untuk mempelajari sejarah budaya Islam agar mereka dapat mengambil pelajaran tentang bagaimana menjalani kehidupan yang lebih baik di masa depan dari budaya Islam masa lalu.

HIFI (*Historical of Islam are Fun and Interesting*) adalah sebuah aplikasi yang menjadi media pembelajaran bagi siswa kelas 10 yang mengalami kebosanan ketika mendengarkan penjelasan guru pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Aplikasi ini akan membahas tentang strategi dan substansi dakwah Rosulullah periode Makkah untuk siswa kelas 10 SMA Darul Ulum 1 Jombang.

Tahap yang paling penting dalam proses ini adalah tahap analisis. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas X SMA Darul Ulum 1. Peneliti tertarik memilih siswa kelas 10 karena membutuhkan media untuk mempelajari sejarah budaya Islam secara efektif dan menarik. Agar siswa tidak bosan atau mengantuk saat mempelajari sejarah budaya Islam. Berdasarkan analisis di atas, peneliti memberikan inovasi pembelajaran terbaik dan paling inovatif sebagai perangkat pembelajaran sejarah budaya Islam, karena siswa di era modern ini perlu tetap aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan menggunakan aplikasi HIFI ini untuk media pembelajaran, saya berharap dapat membantu guru dan siswa menjadi lebih aktif, lebih kreatif dan lebih baik dalam belajar.

Hasil Desain

Desain adalah tahap berikutnya dari model. Tahap desain dilakukan dengan mengidentifikasi sub-keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk mempelajari keterampilan inti sesuai disiplin ilmu. Sub kompetensi ini bersifat spesifik dan disebut kemampuan khusus rencana studi. Sub keterampilan atau kompetensi tersebut diperoleh dengan menganalisis kompetensi atau tujuan kurikulum ada 58 slide di media ini yang berisi beberapa tombol untuk mengklik opsi. Materi

media berisi materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas 10 SMA Darul Ulum 1 tentang Strategi Dan Substansi Dakwah Rasulullah SAW Periode Makkah yang perlu mereka pelajari lebih lanjut dengan menggunakan media ini. Judul produk ini adalah HIFI (Historical of Islam are Fun and Interesting). Ciri-ciri media ini adalah sebagai berikut:



Picture 2 HIFI Application Logo



pada gambar kedua media HIFI peneliti membuat media dengan tema di islami, saat ingin masuk ke menu utama ada tombol panah sebagai next.



Gambar 4 Tampilan Menu Utama Hasil Pengembangan

Langkah selanjutnya adalah pengembangan model ADDIE. Itu pengembangan produk. Dalam penelitian ini, setelah produk dirancang oleh peneliti, produk dan bahan harus dikonsultasikan untuk validasi. Validator yang dipilih peneliti adalah dosen Bahasa Inggris sebagai validator produk dan dosen PAI sebagai validator materi. Seperti yang ditunjukkan oleh validator pada konten materi produk dan validator teknologi informasi dalam pembuatan aplikasi, perlu dilakukan perubahan produk menjadi lebih baik. Validasi dapat dilihat pada Lampiran 2 dan 3.

Sasaran uji produk ini adalah siswa kelas 10 SMA Darul Ulum 1.

Peneliti menyelesaikan perancangan aplikasi HIFI, kemudian divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Oleh karena itu, ahli memberikan saran kepada produk dan peneliti untuk membuat produk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Hasil angket yang diperoleh dari siswa, kemudian skala likert menjadi rumus untuk mengetahui hasil ahli materi dan ahli media.

Peneliti memasukkan persentase kemungkinan kriteria produk yang perlu direvisi atau tidak. Kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel Kategori Indeks Skala Likert

KATEGORI	SKOR PERSENTASE
81% - 100%	Sangat bagus
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Buruk
20%	Sangat buruk

Perhitungan hasil kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 =$$

Keterangan:

P = Persentase barang

f = Skor yang Dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N = Jumlah Kasus / frekuensi yang diharapkan

Kemudian untuk penilaian materi penilaian produk menggunakan skala likert dan dari angket. Hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel Hasil validasi materi 1

Skor maksimum adalah skor maksimum pada skala Likert dikalikan dengan jumlah item, sehingga $4 \times 17 = 68$

Perhitungan persentase kelayakan ahli materi 1 adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{51 \times 100\%}{68} = 75$$

Tabel Hasil validasi materi 2

$$P = \frac{52 \times 100\%}{68} = 76$$

Hasil ahli materi 1, peneliti mendapatkan 75%, dan hasil ahli materi 2 peneliti mendapatkan 76% yaitu kategori “Baik”. Artinya hasil lembar validasi materi tentang HIFI (Historical of Islam are Fun and Interesting) berdasarkan ahli media adalah “Layak untuk Dicoba”.

Berdasarkan hasil ahli materi, materi yang perlu direvisi, dan validasi ahli disarankan untuk produk, sebagai berikut:

- Penjelasan materi supaya dikemas lebih menarik lagi
- Mencari beberapa materi dari sumber lain dengan subtema yang di maksud

Validasi Media

Dalam penelitian ini peneliti membuat aplikasi HIFI yang difokuskan pada siswa kelas 10 SMA DU 1 yang perlu mereka pelajari sesuai analisis kebutuhan menggunakan Microsoft Power Point Hyperlink. Media ini menitikberatkan pada ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian validator media adalah bapak Afifudin Zuhri, S. Kom sebagai Founder Rukuru Studio dan bapak Muhammad Syahrudin, S. Kom sebagai Petugas PT PLN Persero Jombang. Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi aplikasi HIFI. Lembar validasi ditunjukkan pada lampiran. Hasil validasi media sebagai berikut:

Hasil Validasi Media 1

No.	ASPEK	SKOR
1	Desain Tata Letak/ Tata Letak	5
2	Teks/ Tipografi	8
3	Gambar	6
4	Video	9
5	Audio	7
6	Packing	7

7	Penggunaan	6
8	Navigasi dan interactive link	6
	SUM	54
	JUMLAH	75

Skor maksimum adalah skor maksimum pada skala Likert dikalikan dengan jumlah item, sehingga $4 \times 18 = 72$

Perhitungan persentase kelayakan ahli media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{54}{72} \times 100\% = 75$$

Hasil Validasi Media 2

No.	ASPEK	SKOR
1	Desain Tata Letak/ Tata Letak	6
2	Teks/ Tipografi	12
3	Gambar	7
4	Video	10
5	Audio	6
6	Packing	8
7	Penggunaan	8
8	Navigasi dan interactive link	6
	SUM	63
	JUMLAH	88

$$P = \frac{63 \times 100\%}{72} = 88$$

Hasil ahli media 1, peneliti mendapatkan 75%, yaitu kategori “Baik”. Dan hasil ahli media 2 peneliti mendapatkan 88% yaitu kategori “Sangat Baik” Artinya hasil lembar validasi media tentang HIFI (Historical of Islam are Fun and Interesting) menurut ahli media adalah “Layak untuk Dicoba”. Berdasarkan hasil ahli media, validasi ahli disarankan untuk produk, sebagai berikut:

Perbanyak lihat referensi yang sesuai dengan aplikasi, bias di dribble, pinterest atau platform desain lainnya. Pilih maksimal 2 typeface saja untuk menjaga konsistensi desain dan tentunya lebih friendly ketika digunakan, peneliti kemudian mengajukan lebih banyak pertanyaan untuk mengetahui tanggapan mereka tentang media pembelajaran yang digunakan dan menemukan

bahwa media tersebut digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

NO.	Pertanyaan	Skor Penilaian
1.	Apakah desain dalam aplikasi HIFI (Historical of Islam are Fun and Interesting) menarik untuk pembelajaran ?	100
2.	Apakah penggunaan aplikasi HIFI (Historical of Islam are Fun and Interesting) sangat mudah difahami ?	97
3.	Apakah games yang terdapat di aplikasi HIFI (Historical of Islam are Fun and Interesting) sangat menarik ?	96
4.	Apakah dengan adanya games dalam aplikasi HIFI (Historical of Islam are Fun and Interesting) dapat mendukung pembelajaran speaking ?	93
5.	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi HIFI (Historical of Islam are Fun and Interesting) mudah dipahami?	94

KESIMPULAN

Penelitian ini menyelesaikan aplikasi HIFI produk penelitian untuk siswa kelas 10 SMA DU 1 di Jombang. Produk menggunakan Power Point Hyperlink. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan media belajar berbasis ICT untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan kelayakan yakni sebagai berikut : pertama, Hasil validasi materi 1 yaitu 75% dalam kategori baik. Kedua, Hasil validasi materi 2 yaitu 76% dalam kategori baik. Ketiga, Hasil validasi media 1 yaitu 75% dalam kategori baik. Keempat, Hasil validasi media 2 yaitu 88% dalam kategori sangat baik. Kelima, Hasil angket respon siswa sebesar 80% dalam kategori baik. Berdasarkan hasil di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa setuju dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi HIFI sebagai media pembelajaran.

REFERENCE

- Azhar Arsyad. (1997). *Media Pengajaran*.
- Dr Benny A. Pribadi. (2014). *Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE 2014*.
- M. Madjid, & J. Wahyudhi. (2014). *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*.
- Oemar Hamalik. (1999). *Media Pendidikan*.
- Saputra, E., Gusnanda, G., Gustianda, N., Rahmadinur, W., & Syahidin, A. (2022). Respect For The Red White Flag in The Understanding of Syataryah and Muhammadiyah Communities: A Comparative Study. *AJIS: Academic Journal of Islamic Studies*, 7(2), 307.
<https://doi.org/10.29240/ajis.v7i2.5483>
- Sri, H. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Bidang Pendidikan*, 37, 11–26.
- SUGIYONO. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Author: *Defi Firmanasah, Ulfa Wulan Agustina, Hidayatur Rohmah, Amalia Choiru Ummah*