

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MTs
NURUL KAMAL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



**DISUSUN OLEH:
WANDA IRMA SURYANI
NIM 22531156**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI IAIN CURUP
2026**

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : pengajuan skripsi

Yth. Ketua Program Studi

Di-Curup

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswi program studi Pendidikan agama islam IAIN Curup, dengan judul: **"Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Mts Nurul Kamal"**. Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

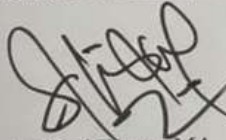
Demikian permohonan ini kami ajukan, terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup

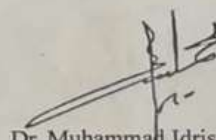
2026

Dosen Pembimbing 1



Dr. Deri Wanto, MA
NIP: 198711082019031004

Dosen Pembimbing 2



Dr. Muhammad Idris, S.Pd., MA
NIP: 198104172020121001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wanda Irma Suryani

NIM : 22531156

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektifitas Penggunaan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang sudah pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaa di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karyaatau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup,

2026



Wanda Irma Suryani
22531156



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 4156 /In.34/PT/PP.00.29/ /2026

Nama : Wanda Irma Suryani
NIM : 22531156
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Efektivitas Penggunaan Video Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKBI) Di MTs Nurul Kamal

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada :

Hari/ Tanggal : Jum'at, 31 Juli 2026
Pukul : 08.00-09.30 WIB
Tempat : Ruang 02 Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Deri Wanto, MA
NIP. 19871108 201903 1 004

Sekretaris,

Dr. Muhammad Idris, S.pd.L, MA
NIP. 19810417 202012 1 001

Penguji I

Dr. Karlana Indrawari, M.Pd.I
NIP. 19860729 201903 2 010

Penguji II

Yeni Setiawati, M.TPd
NIP. 19870125 202521 2 004

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 19701107 200003 2 004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Mts Nurul Kamal". Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, sosok pendidik sejati yang membawa cahaya ilmu bagi umat manusia.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya izin Allah SWT serta bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd, selaku Wakil Rektor 1, Bapak Dr. Sakut Ansori, S.Pd.I, M.Hum, selaku Wakil Rektor II
3. Bapak Dr, Sagiman, M.Kom, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

4. Ibu Dr. Bakti Komala Sari, S.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. Taqiyuddin, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, Ibu Dr. Dina Hajja Ristianti, S.Pd., M.Pd.,Kons.,[...](#) selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Ibu Selvi Pransiska, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Bapak Dr. Mirzon Daheri, MA.Pd, selaku Pembimbing Akademik yang telah membantu menasehati dan memberikan motivasi kepada penulis selama kuliah di IAIN Curup
8. Bapak Dr. Deri Wanto, M.A selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Muhammad Idris, S.Pd.,MA selaku pembimbing II. yang telah memberikan petunjuk dalam penyusunan skripsi dan meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PAI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan dan Staf IAIN Curup yang telah banyak membantu sejak awal hingga akhir perkuliahan ini.
10. Kepada Ibu Hariyanti,S.Pd sebagai Kepala MTs Nurul Kamal beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan kemudahan dan akses yang luas dalam pencarian data.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan bantuan segala pihak yang terlibat dengan nilai pahala di sisi-Nya. Aamiin yaa rabbal ‘Alamiin. Penulis

menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih kurang jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Curup, 2026

Penulis

Wanda Irma Suryani
NIM:22531156

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka jangan pernah
menyerah dalam setiap proses perjuangan”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim ...

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Allah Subhanahu Wa ta'allah atas segala rahmat dan ridha-Nya yang telah menyertai setiap langkah dalam proses penulisan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, penulis menyadari bahwa perjalanan untuk meraih gelar sarjana merupakan sebuah perjuangan yang panjang dan penuh tantangan. Keberhasilan penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa ta'allah sang maha pemilik arah, terimakasih karena karunia, nikmat dan kehendak-Nya telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tuaku. Bapak Koswara dan Ibu Suwarti, tiada kata yang mampu menggambarkan betapa besar cinta, pengorbanan, dan doa yang telah kalian berikan sepanjang perjalanan hidup penulis. Setiap tetes keringat, setiap untaian doa di sepertiga malam, serta setiap harapan yang kalian titipkan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah hingga sampai di titik ini. Terima kasih atas segala kasih sayang yang tak pernah putus, dukungan yang tak pernah lelah, serta kepercayaan yang selalu menguatkan di setiap keadaan.

Kalian adalah alasan di balik setiap usaha dan perjuangan ini. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti, cinta, dan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada kalian, yang telah menjadi cahaya dalam setiap langkah kehidupan penulis.

3. Adikku Tersayang Azzam Faqih Faturrahman, Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan kakak hingga titik ini. Kehadiran kalian selalu menjadi alasan untuk bertahan dan terus berusaha. Semoga apa yang kakak capai hari ini menjadi penyemangat bagi kalian untuk terus belajar, bermimpi, dan melangkah lebih jauh. Kebahagiaan terbesar kakak adalah melihat kalian berhasil.
4. Keluarga besar tercinta, Terima kasih atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan. Kehadiran dan perhatian kalian menjadi kekuatan dalam setiap proses yang dijalani. Semoga kebersamaan dan kasih sayang ini selalu membawa keberkahan bagi kita semua.
5. Bapak Dr. Deri Wanto, M.A, selaku Pembimbing I, Terima kasih atas bimbingan dan kesabaran Bapak dalam mengarahkan setiap proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang diberikan menjadi keberkahan. Dan Bapak Dr. Muhammad Idris, S.Pd.,MA selaku pembimbing II, Terima kasih atas arahan, motivasi, dan nasihat yang selalu Bapak berikan. Bimbingan Bapak menjadi penguat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dibalas dengan keberkahan dan kebaikan yang berlipat.

6. Tri Wahyuni dan Yusmilan harahap, terimakasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini. Kalian bukan hanya sekedar membantu, tetapi juga menjadi saksi dari setiap proses, perjuangan, kelelahan, hingga kebahagiaan yang penulis rasakan selama menyusun karya ini. Terima kasih atas segala dukungan, waktu, tenaga, serta semangat yang selalu diberikan tanpa lelah. Kehadiran kalian menjadi penguat di saat penulis merasa lemah, dan menjadi penyemangat di saat penulis hampir menyerah. Setiap bantuan kecil maupun besar yang kalian berikan memiliki arti yang sangat berharga bagi penulis.
7. Teman-teman seperjuanganku PAI F, teman-teman KKN desa Kayu Manis, teman-teman PPL SMP N 29 Rejang Lebong, teman-teman seperjuangan Prodi PAI, Almamater IAIN Curup serta orang orang yang telah ikut dalam segala rutinitas ku. Terimakasih atas bantuan, dukungan dan motivasi yang telah kalian berikan semoga apa yang kita lakukan mendapat rahmat dari Allah SWT, aamiin ta robal alamin.

Curup, 2026

Penulis

Wanda Irma Suryani

NIM. 22531156

ABSTRAK

WANDA IRMA SURYANI, NIM.22531156 *“Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal”*, skripsi pada program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal menjadi permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran belum optimal dan pemahaman terhadap materi masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta menganalisis efektivitas penggunaan video interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Nurul Kamal Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-Test*, dan analisis N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 71,88, sedangkan kelas kontrol sebesar 54,69. Nilai N-Gain kelas eksperimen mencapai 63,78% dengan kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 42,48% dengan kategori kurang efektif. Dengan demikian, penggunaan video interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Nurul Kamal.

Kata kunci: *video interaktif, hasil belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, media pembelajaran, efektivitas.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Kajian Terdahulu	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Video Interaktif	14
2. Hasil Belajar	22
3. Pembelajaran SKI.....	35
B. Kerangka Penelitian	45
C. Hipotesis.....	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	52
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	53
C. Populasi dan Sampel	53

D. Variabel Penelitian	55
E. Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data	56
F. Uji Coba Instrumen	49
G. Teknik Analisis Data	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Temuan Hasil Penelitian	76
B. Hasil Penelitian.....	79
C. Pembahasan	108
BAB V PENUTUP.....	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Terkait video interaktif	12
Tabel 3.1 Rancangan Pretest- <i>Posttest</i> Control Group Design	52
Tabel 3.2 Jumlah Seluruh Siswa Siswi Kelas VIII.....	54
Tabel 3.3 Jumlah siswa siswi kelas VIII A dan VIII B	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes.....	58
Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Validitas tes.....	61
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas	64
Tabel 3.7 Hasil Uji Coba Reliabilitas Tes	65
Tabel 3.8 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	67
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Soal	67
Tabel 3.10 Kriteria Daya Beda Soal	69
Tabel 3.11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Daya Beda Soal	70
Tabel 3.12 Interpretasi Gain Ternormalisasi.....	81
Tabel 3.13 Kategori rata-rata Keefektifan.....	82
Tabel 4.1 daftar nama kepemimpinan MTs	78
Tabel 4.2 nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	82
Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen	84
Tabel 4.4 distribusi frekuensi Pretest Kelas Eksperimen	85
Tabel 4.5 nilai Pretest Kelas kontrol	87
Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif Pretest Kelas kontrol.....	89
Tabel 4.7 distribusi frekuensi Pretest Kelas kontrol	90

Tabel 4.8 nilai Posttest Kelas Eksperimen	92
Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen.....	94
Tabel 4.10 distribusi frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	95
Tabel 4.11 nilai Posttest Kelas kontrol.....	96
Tabel 4.12 Hasil Analisis Deskriptif Posttest Kelas kontrol	99
Tabel 4.13 distribusi frekuensi Posttest Kelas kontrol	100
Tabel 4.14 hasil uji normalitas pretest dan Posttest	102
Tabel 4.15 hasil uji homogenitas Posttest	103
Tabel 4.16 hasil uji Independent Sampel T-Test	105
Tabel 4.17 hasil uji N-Gain	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	49
Gambar 4.1 Histogram Pretest Kelas Eksperimen.....	86
Gambar 4.2 Histogram Pretest Kelas Eksperimen.....	91
Gambar 4.3 Histogram Pretest Kelas Kontrol.....	96
Gambar 4.4 Histogram Pretest Kelas Kontrol.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang saling berkaitan dan melibatkan berbagai unsur yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.¹ Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan tidak hanya bergantung pada proses pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi antara pendidik, peserta didik, kurikulum, lingkungan belajar, serta berbagai faktor pendukung lainnya. Pada dasarnya, pendidikan adalah upaya yang direncanakan secara sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berkembang secara aktif. Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan mampu memperkuat nilai-nilai keagamaan, mengembangkan kemampuan mengendalikan diri, membentuk kepribadian yang baik, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta menumbuhkan akhlak mulia. Semua aspek tersebut menjadi bekal penting agar mereka mampu berperan secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.²

¹ Sutrisno. (2016)., “*Desain Kurikulum Perguruan Tinggi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.”

² Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. (2021)., “*Pelatihan pembuatan pembelajaran sebagai video media pembelajaran daring di SD negeri sojopuro dalam masa covid 19*. Journal of Learning and (ELIa), 1(1), 01-14. Educational Innovation.”

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat (1), menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan tersebut tidak hanya berfokus pada peningkatan kecerdasan, tetapi juga mencakup pembentukan kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi maupun dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian, pendidikan dipahami sebagai proses yang bertujuan membentuk individu secara utuh sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan sekaligus memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya.

Sebagaimana ditegaskan dalam (QS. An-Nahl Ayat 78).

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

" Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur. " (QS. An-Nahl:78)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa proses belajar idealnya melibatkan berbagai indera secara terpadu. Sejalan dengan ayat tersebut, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah tanpa melibatkan unsur visual dan

audio secara maksimal cenderung kurang efektif, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Materi SKI yang bersifat naratif, historis, dan abstrak menuntut penyajian yang konkret agar mudah dipahami oleh siswa. Apabila pembelajaran tidak memanfaatkan potensi pendengaran dan penglihatan siswa secara optimal, maka pemahaman terhadap materi SKI menjadi kurang maksimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat telah membawa perubahan yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan. Perubahan tersebut terlihat pada berbagai aspek pembelajaran, di antaranya pembaruan program dan pemanfaatan teknologi pembelajaran, penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif seperti metode eksperimen, meningkatnya kemandirian peserta didik dalam mengelola proses belajarnya, kemudahan dalam mengakses berbagai sumber belajar, semakin luasnya pilihan penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT), meningkatnya peran media dan multimedia sebagai sarana pembelajaran, serta tuntutan untuk mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam setiap proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan bergerak menuju pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Perubahan tersebut menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Kemampuan mengajar saja tidak lagi cukup. Guru juga

dituntut memiliki kreativitas dalam merancang pembelajaran, bersikap inovatif dalam memilih strategi, serta fleksibel dalam memanfaatkan berbagai media yang tersedia. Di antara berbagai komponen pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting karena menjadi jembatan dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Arsyad menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah diterima, proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, dan pencapaian hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif, dapat meningkat.³

Pada akhirnya, keberhasilan suatu proses pembelajaran tercermin dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan konsekuensi dari interaksi antara kegiatan mengajar yang dilakukan guru dan aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Dari perspektif guru, proses tersebut diakhiri dengan kegiatan penilaian untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang secara kreatif, inovatif, serta didukung oleh pemanfaatan media yang tepat berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dampaknya tidak hanya terlihat pada meningkatnya partisipasi siswa selama pembelajaran, tetapi juga

³ Arsyad A. (2013)., "*Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers."

pada kemampuan mereka dalam memahami, mengingat, dan mengembangkan konsep-konsep yang dipelajari.

Sejalan dengan hal tersebut, Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, pemahaman konsep, serta kemampuan mengingat informasi sebagai landasan untuk mempelajari konsep-konsep berikutnya. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar kognitif tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang, metode yang digunakan, serta efektivitas media yang dimanfaatkan selama kegiatan belajar berlangsung.⁴

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif untuk mendukung proses belajar mengajar adalah media video interaktif. Sadjati, sebagaimana dikutip oleh Prasetwo, menjelaskan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik secara berkelanjutan. Hal ini terjadi karena penyajian materi melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan ilustrasi membuat informasi lebih mudah dipahami dibandingkan penyampaian secara verbal semata.

⁴ Sudjana, Nana., "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya."(2014).

Tidak hanya membantu penyampaian materi, media video interaktif juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui respons dan aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran, guru dapat menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau masih diperlukan penguatan pada materi tertentu. Di sisi lain, penggunaan video interaktif mampu mendorong peserta didik agar lebih aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap optimalisasi hasil belajar peserta didik.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal masih didominasi oleh metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SKI kelas VIII, banyak siswa terlihat mengantuk, tidak fokus, dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI masih tergolong rendah.⁵

Padahal, mata pelajaran SKI memiliki peran penting dalam menumbuhkan kesadaran sejarah, keteladanan tokoh-tokoh Islam, dan nilai-

⁵ *Observasi awal; Observasi awal; Observasi awal.*

nilai moral. Materi SKI yang bersifat historis dan naratif akan lebih mudah dipahami apabila disajikan dengan pendekatan visual dan kontekstual, salah satunya melalui media video interaktif. Media ini mampu menyajikan peristiwa sejarah secara konkret, menarik perhatian siswa, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan ritme mereka masing-masing.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, di mana siswa kelas VIII diberikan tes awal (pretest), kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video interaktif, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk melihat perubahan hasil belajar. Analisis data dilakukan secara statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media video interaktif, sehingga diperoleh kesimpulan mengenai efektivitas media tersebut dalam pembelajaran SKI.

Secara esensial, penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori yang telah dikemukakan sebelumnya. Dalam kajian teoretis disebutkan bahwa salah satu kelebihan media video interaktif adalah kemampuannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, pernyataan tersebut masih bersifat konseptual dan memerlukan pembuktian secara empiris. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui apakah penggunaan media video

interaktif benar-benar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SKI.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di madrasah, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan video interaktif.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya cakupan dalam penelitian ini, maka peneliti memfokuskan penelitian pada:

1. Subjek penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VIII di MTs Nurul Kamal tahun ajaran 2025/2026, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
2. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan Penggunaan Video Interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini hanya mencakup aspek kognitif, yang diukur melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest), dan tidak mencakup aspek afektif maupun psikomotorik secara mendalam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan awal siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Nurul Kamal?
2. Bagaimana kemampuan hasil belajar siswa setelah penggunaan video interaktif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Kamal?
3. Apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan dikelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran SKI di MTs Nurul Kamal?
4. Seberapa efektif penggunaan video interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Kamal?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Nurul Kamal?

2. Untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa setelah penggunaan video interaktif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Kamal?
3. Untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata yang signifikan dikelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran SKI di MTs Nurul Kamal
4. Untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan video interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Kamal

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat akhir dari hasil penelitian yang di harapkan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang strategi pembelajaran berbasis media digital. Hasil penelitian ini memperkaya referensi ilmiah mengenai efektivitas media video interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan mendukung teori-teori pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran visual dan audio-visual dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan relevan, khususnya dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang terkadang dianggap membosankan oleh siswa. Penggunaan video interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan partisipasi, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Melalui penggunaan video interaktif, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan kontekstual. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi SKI secara lebih mudah, serta meningkatkan hasil belajar mereka karena belajar menjadi lebih aktif dan tidak monoton.

F. Kajian Terdahulu

Penelitian yang relevan merupakan kajian terhadap penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Kajian ini digunakan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat landasan penelitian,

mengetahui perbedaan dengan penelitian sebelumnya, serta menunjukkan posisi penelitian yang dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan akan dipaparkan sebagai acuan dalam penelitian ini.

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Terkait video interaktif

No	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Ahmad Fauzi (2021) “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTs Negeri 1 Yogyakarta”	- Sama-sama menggunakan media video dalam pembelajaran - Sama-sama pada mata pelajaran SKI. - Sama-sama mengukur hasil belajar siswa.	- Penelitian relevan menggunakan video pembelajaran biasa, sedangkan penelitian ini menggunakan video interaktif. - Lokasi penelitian - Desain perlakuan media berbeda (tidak berbasis interaktif).
2.	Siti Rahmawati (2020) “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTs Al-Hidayah Bandung”	- Sama-sama meneliti efektivitas media interaktif. - Sama-sama mengukur hasil belajar siswa. - Sama-sama pada jenjang MTs.	- Media yang digunakan berupa PowerPoint interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan video interaktif
3.	Muhammad Iqbal (2022) “Penggunaan Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MTs Negeri 2 Lampung Timur”	- Sama-sama menggunakan video interaktif. - Sama-sama mengukur hasil belajar siswa. - Sama-sama pada pembelajaran sejarah.	Mata pelajaran penelitian relevan adalah Sejarah umum, sedangkan penelitian ini khusus SKI.. Materi pembelajaran berbeda.
4.	Nur Aini & Rudi Hartono (2019) “Efektivitas Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar SKI Siswa Kelas VIII di MTs Darussalam Semarang”	- Sama-sama menggunakan media berbasis audio visual. - Sama-sama pada mata pelajaran SKI. - Sama-sama mengukur hasil belajar.	- Media penelitian relevan menggunakan audio visual umum, sedangkan penelitian ini menggunakan video interaktif yang melibatkan partisipasi aktif siswa. - Subjek dan lokasi penelitian berbeda. - Model implementasi media berbeda.
5	Sulistyaningsih, Wicaksono, dan Mustofa (2023) Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek	- Sama-sama menggunakan media video interaktif. - Sama-sama menggunakan desain pre-eksperimental model one-group pretest-posttest. - Sama-sama	- Penelitian relevan dilakukan pada mata pelajaran Matematika (eksakta), sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran SKI (humaniora). - Penelitian relevan menekankan aspek kognitif, sedangkan penelitian ini juga mempertimbangkan aspek afektif siswa. - Lokasi dan jenjang pendidikan berbeda.

		mengukur hasil belajar siswa. - Sama-sama menemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan.	
--	--	--	--

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Video Interaktif

a. Pengertian Video Interaktif

Menurut Prastowo, video interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur, seperti suara, gambar, gerak, teks, dan grafik dalam satu kesatuan yang bersifat interaktif.¹ Perpaduan berbagai unsur tersebut memungkinkan terjadinya interaksi antara media dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Video interaktif juga dilengkapi dengan narasi berbahasa Indonesia yang jelas sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi juga terlibat secara aktif ketika mengikuti pembelajaran. Agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal, diperlukan perangkat pendukung berupa komputer serta LCD atau proyektor yang berfungsi menampilkan video sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.²

¹ Prastowo, Andi, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*.

² Ratri Kurnia Dewi, “‘Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia’, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.2 No.4 (2018), h.343.”

Pemanfaatan video interaktif sebagai media pembelajaran mampu mendukung perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Kehadiran media ini juga selaras dengan karakteristik peserta didik yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Penyampaian materi melalui video berdurasi singkat memberikan keleluasaan bagi guru untuk menjelaskan konsep secara lebih terarah dan mudah dipahami. Selain membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, video interaktif menyajikan materi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, animasi, dan audio. Perpaduan berbagai unsur tersebut dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih antusias dan aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran.³

Menurut Kumala, penggunaan video interaktif dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan. Media ini dinilai lebih praktis untuk diterapkan, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengurangi kejenuhan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, video interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali kemampuan belajarnya melalui usaha yang dilakukan dalam mencapai hasil belajar

³ Luh Made Indria Dewi, Ni Luh Rumpiati, “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini*”, Jurnal Undhirabali, Vol.1 No.1 (2016), h.34.”

yang optimal. Guru juga lebih mudah memantau perkembangan belajar peserta didik, sementara penyajian materi yang menarik dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih efektif dan menyenangkan.⁴

b. Tujuan Video interaktif

Menurut Muslimin, penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran bertujuan untuk mendukung proses belajar agar berlangsung lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun tujuan penggunaan video interaktif dalam pembelajaran meliputi:

- 1) Membantu menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas sehingga penyampaian informasi tidak hanya bersifat verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera dalam proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih konkret.
- 3) Memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik materi, maupun kondisi pembelajaran.

⁴ Auliyah Niswa, "Auliyah Niswa, 'Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP N 1 Kedamean', Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.1 No.1 (2016), h.3."

- 4) Memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran tanpa harus selalu hadir secara langsung di sekolah, sehingga lebih efisien dari segi waktu dan biaya..⁵

Menurut Anderson, tujuan penggunaan media video dalam pembelajaran mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Masing-masing tujuan tersebut memiliki peran yang berbeda dalam mendukung proses belajar peserta didik dan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Tujuan Kognitif

- 1) Penggunaan media video dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, terutama dalam mengenali kembali, mengingat, dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, penyajian materi melalui video mampu memberikan stimulus sehingga peserta didik tetap fokus pada pokok bahasan yang sedang dipelajari.
- 2) Media video memungkinkan penyampaian informasi melalui rangkaian gambar, baik yang disertai suara maupun visual berupa foto atau film bingkai. Penyajian tersebut membantu

⁵ Muslimin.M.I, “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD.*” e-Journal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. VI No.1 (2017)

peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang dipelajari.

- 3) Video juga dapat dimanfaatkan untuk menampilkan contoh sikap maupun cara melakukan suatu kegiatan. Dengan demikian, peserta didik dapat mengamati secara langsung bentuk interaksi atau perilaku yang diharapkan dalam proses pembelajaran, termasuk interaksi antara guru dan peserta didik.

b) Tujuan Afektif

Media video yang memadukan unsur visual, audio, serta pemanfaatan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Penyajian tersebut tidak hanya membantu menyampaikan materi, tetapi juga mampu memengaruhi sikap, minat, dan respons emosional peserta didik sehingga mereka lebih antusias serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

c) Tujuan Psikomotorik

- a. Video merupakan media yang efektif untuk memperagakan berbagai keterampilan yang melibatkan gerakan. Melalui tayangan video, setiap tahapan gerak dapat ditampilkan secara lebih jelas, baik dengan memperlambat maupun mempercepat adegan tertentu sehingga peserta didik lebih mudah memahami cara melakukannya.

- b. Selain sebagai media demonstrasi, video juga memberikan umpan balik secara visual kepada peserta didik. Dengan melihat kembali contoh gerakan yang ditampilkan, peserta didik dapat mempraktikkan, mengevaluasi, serta memperbaiki keterampilan yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media video memiliki peran yang penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaannya tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, media video dapat dimanfaatkan pada berbagai materi maupun model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- c. Karakteristik video interaktif

Video interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran sebaiknya mampu memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif, baik melalui kegiatan melihat, mendengar, maupun menemukan informasi secara mandiri. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, video yang digunakan perlu memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesesuaian dengan tema atau materi pembelajaran yang akan disampaikan.

- 2) Mampu membangkitkan perhatian dan minat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
 - 3) Menyajikan informasi yang benar, akurat, serta sesuai dengan kondisi nyata.
 - 4) Menampilkan isi yang mengikuti perkembangan zaman, baik dari segi latar, penampilan, maupun lingkungan yang ditampilkan.
 - 5) Disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kematangan peserta didik sehingga mudah dipahami.
 - 6) Menggunakan bahasa yang baik, benar, dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- d. Langkah-Langkah Penerapan Video Interaktif

Agar penggunaan video interaktif dalam pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan oleh pendidik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai, pendidik perlu menyusun rencana atau unit pembelajaran terlebih dahulu. Setelah itu, pendidik memilih video interaktif yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Pendidik juga perlu memperhatikan durasi video yang akan ditayangkan. Pemilihan durasi yang tepat akan membantu menjaga fokus peserta didik serta membuat waktu pembelajaran lebih efektif.

- 3) Setelah video selesai diputar, pendidik sebaiknya melaksanakan kegiatan tindak lanjut, seperti refleksi dan sesi tanya jawab. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sekaligus memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengemukakan pendapat atau kesulitan yang dialami selama pembelajaran.⁶

Beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam merancang video interaktif pembelajaran meliputi sebagai berikut:

- 1) Menyusun materi pembelajaran berdasarkan silabus yang digunakan di sekolah. Penyusunan materi mengacu pada standar isi serta disesuaikan dengan kompetensi dasar agar penyampaian materi lebih sistematis.
- 2) Merancang struktur atau alur video interaktif yang akan dikembangkan, mulai dari penyajian materi hingga bentuk interaksi yang akan diberikan kepada peserta didik.
- 3) Mengumpulkan berbagai data dan bahan pendukung yang berkaitan dengan materi pembelajaran, seperti gambar, video, audio, maupun referensi lainnya yang relevan.

⁶ Putri Maisyarah Ammy, *Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)*, *Jurnal Matematics Paedagogic* 5, no. 1 (2020): 30.

- 4) Mengembangkan tampilan video interaktif agar menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁷

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut tercermin dalam meningkatnya pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perubahan yang diperoleh melalui proses belajar bersifat sadar, berlangsung secara berkesinambungan, relatif menetap, serta dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan.

Pada dasarnya, belajar merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai aktivitas mental sehingga menghasilkan kemampuan baru. Melalui proses tersebut, peserta didik memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk sikap, serta menanamkan nilai-nilai yang diperoleh dari pengalaman belajar. Kemampuan tersebut muncul sebagai hasil interaksi antara rangsangan dari lingkungan

⁷ Yulis Purwanto, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran*, *Aksioma* 4, no. 1 (2015): 68.

dengan proses pengolahan informasi yang terjadi dalam diri peserta didik.

Mengacu pada Taksonomi Bloom, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap dan nilai, serta ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan melakukan suatu tindakan.

- 1) Ranah kognitif, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan aspek intelektual peserta didik. Ranah ini meliputi enam tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan (*application*), analisis, sintesis, dan penilaian (*evaluation*).
- 2) Ranah afektif, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, serta pembentukan karakter. Aspek ini mencakup kemampuan menerima, memberikan respons, menghargai, mengorganisasikan nilai, hingga menjadikan nilai tersebut sebagai bagian dari kepribadian.
- 3) Ranah psikomotor, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan atau aktivitas fisik. Meskipun penilaian pada ranah kognitif sering kali lebih dominan dalam pembelajaran, pencapaian pada ranah afektif dan psikomotor juga memiliki peran yang sama

pentingnya dalam menggambarkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.⁸

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui serangkaian proses pembelajaran. Hasil tersebut tidak hanya mencerminkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga menunjukkan perkembangan sikap dan keterampilan yang dapat memengaruhi cara berpikir, bertindak, serta membentuk perilaku ke arah yang lebih baik.

b. Indikator Hasil Belajar

Bloom mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi dalam menggambarkan keberhasilan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan. Dalam taksonomi Bloom, ranah ini terdiri atas enam tingkatan sebagai berikut:

(a) Pengetahuan (*Knowledge*) merupakan kemampuan dasar dalam mengingat atau mengenali kembali fakta, konsep, prinsip, maupun informasi yang telah dipelajari. Tingkatan ini menjadi landasan bagi

⁸ Benjamin S. Bloom dkk., “, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals – Handbook I: Cognitive Domain* (New York: David McKay Company, 1956).”

kemampuan kognitif pada jenjang berikutnya.

- (b) Pemahaman (*Comprehension*) menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan atau menginterpretasikan materi dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Kemampuan memahami hanya dapat dicapai apabila peserta didik telah memiliki pengetahuan yang memadai.
- (c) Penerapan (*Application*) merupakan kemampuan menggunakan konsep, teori, aturan, atau prosedur yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan pada situasi yang berbeda.
- (d) Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan menguraikan suatu konsep atau permasalahan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil sehingga hubungan antarunsurnya dapat dipahami dengan jelas.
- (e) Sintesis (*Synthesis*) merupakan kemampuan menggabungkan berbagai unsur atau informasi menjadi suatu bentuk baru yang lebih utuh dan bermakna.
- (f) Evaluasi (*Evaluation*) adalah kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu gagasan, metode, maupun hasil kerja berdasarkan kriteria atau standar tertentu.⁹

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, minat, serta

⁹ Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

pembentukan karakter peserta didik. Menurut Sudjana, hasil belajar pada ranah ini tercermin melalui perilaku, seperti perhatian terhadap pembelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, kemampuan menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar, serta hubungan sosial yang baik.

Adapun kategori dalam ranah afektif meliputi:

- (a)Penerimaan (*Receiving/Attending*), yaitu kesediaan peserta didik untuk menerima dan memperhatikan rangsangan yang berasal dari lingkungan belajar.
- (b)Pemberian Respons (*Responding*), yaitu kemampuan memberikan tanggapan terhadap rangsangan melalui partisipasi aktif, perasaan, maupun kepuasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- (c)Penilaian (*Valuing*), yaitu kemampuan menerima, meyakini, dan menghargai suatu nilai sehingga menjadi pedoman dalam bersikap.
- (d)Pengorganisasian (*Organization*), yaitu kemampuan menyusun berbagai nilai ke dalam suatu sistem yang teratur sesuai dengan prioritas yang diyakini.
- (e)Internalisasi Nilai (*Characterization*), yaitu kemampuan menjadikan nilai-nilai yang dimiliki sebagai bagian dari kepribadian sehingga tercermin dalam perilaku sehari-hari.¹⁰

3) Ranah Psikomotor

¹⁰ Sudjana,Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan melakukan suatu tindakan. Menurut Sudjana, hasil belajar pada ranah ini tampak dalam bentuk keterampilan yang berkembang secara bertahap, mulai dari gerakan sederhana hingga keterampilan yang lebih kompleks. Tingkatan tersebut meliputi gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, keterampilan gerak, serta kemampuan berkomunikasi melalui gerakan ekspresif maupun interpretatif. Sementara itu, Simpson mengklasifikasikan ranah psikomotor ke dalam beberapa tingkatan, yaitu:

- (a) Persepsi (*Perception*), yakni kemampuan membedakan dan memberikan respons yang tepat terhadap berbagai rangsangan.
- (b) Kesiapan (*Set*), yaitu kesiapan fisik maupun mental sebelum melakukan suatu gerakan.
- (c) Gerakan Terbimbing (*Guided Response*), merupakan kemampuan melakukan gerakan berdasarkan contoh atau arahan yang diberikan.
- (d) Gerakan Terbiasa (*Mechanism*), yaitu kemampuan melakukan suatu keterampilan secara lancar tanpa bergantung pada contoh.
- (e) Gerakan Kompleks (*Complex Overt Response*), yaitu kemampuan mengombinasikan beberapa keterampilan menjadi satu rangkaian gerakan yang terkoordinasi.
- (f) Penyesuaian (*Adaptation*), merupakan kemampuan memodifikasi atau menyesuaikan gerakan sesuai dengan kondisi yang dihadapi.

(g) Kreativitas (*Origination*), yaitu kemampuan menciptakan pola gerakan baru secara mandiri berdasarkan pengalaman dan keterampilan yang telah dimiliki.¹¹

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal merupakan pengaruh yang datang dari lingkungan di sekitarnya.

1) Faktor Internal

Faktor internal mencakup kondisi fisik, kondisi psikologis, serta tingkat kelelahan yang dialami peserta didik. Kondisi fisik berkaitan dengan kesehatan tubuh maupun adanya hambatan fisik yang dapat memengaruhi proses belajar. Sementara itu, aspek psikologis meliputi kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan belajar. Selain kedua aspek tersebut, kelelahan juga menjadi faktor yang tidak dapat diabaikan. Kelelahan dapat berupa kelelahan jasmani yang ditandai dengan menurunnya kondisi fisik, maupun kelelahan rohani yang

¹¹ Winkel, W.S., *Winkel, W.S. Psikologi Pengajaran. Jakarta: PT Grasindo, 1999.*

ditunjukkan melalui rasa jenuh, lesu, dan berkurangnya semangat untuk belajar maupun menyelesaikan tugas.

2) Faktor Eksternal

Selain dipengaruhi oleh kondisi dalam diri peserta didik, hasil belajar juga dipengaruhi oleh lingkungan di luar dirinya. Faktor eksternal umumnya meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

a) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Pengaruh tersebut dapat terlihat dari cara orang tua mendidik, hubungan antaranggota keluarga, serta suasana yang tercipta di rumah.

(1) Cara orang tua mendidik, pola asuh dan cara orang tua membimbing anak dalam kehidupan sehari-hari sangat berpengaruh terhadap perkembangan kebiasaan belajar serta hasil belajar yang diperoleh.

(2) Hubungan antaranggota keluarga, hubungan yang harmonis antara orang tua, anak, maupun anggota keluarga lainnya dapat menciptakan rasa aman dan nyaman sehingga peserta didik lebih fokus dalam belajar. Sebaliknya, hubungan yang kurang baik, seperti sering terjadi konflik,

kurangnya perhatian, atau sikap yang terlalu keras, dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan semangat belajar.

- (3) Suasana rumah lingkungan rumah yang tenang, nyaman, dan mendukung kegiatan belajar akan membantu peserta didik berkonsentrasi dengan lebih baik. Sebaliknya, suasana rumah yang kurang kondusif dapat menjadi hambatan dalam proses belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang dicapai.

b) Faktor Sekolah

Sekolah merupakan salah satu lingkungan yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Pengaruh tersebut dapat berasal dari berbagai aspek, seperti metode pembelajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan peserta didik, interaksi antarpeserta didik, kedisiplinan sekolah, pengaturan waktu belajar, standar pembelajaran, kondisi sarana dan prasarana, serta pemberian tugas.

1. Metode pembelajaran merupakan cara atau strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Ign. S. Ulih B. Karo, mengajar adalah proses penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar materi tersebut dapat

dipahami, dikuasai, dan dikembangkan. Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat akan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.¹²

2. Kurikulum mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk peserta didik. Di dalamnya terdapat materi, pengalaman belajar, serta berbagai aktivitas yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.
3. Interaksi yang terjalin antara guru dan peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar. Hubungan yang baik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Sebaliknya, hubungan yang kurang harmonis dapat mengurangi minat belajar dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.
4. Interaksi sosial di lingkungan sekolah juga turut memengaruhi proses belajar. Peserta didik yang mengalami kesulitan bergaul, kurang percaya diri, atau menghadapi tekanan dari kelompok teman sebaya berpotensi mengalami hambatan dalam belajar. Kondisi tersebut

¹² Ign. S. Ulih B. Karo, "*Psikologi Pendidikan: Suatu Pengantar bagi Mahasiswa dan Guru* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hlm. 45."

memerlukan perhatian serta pembinaan agar peserta didik dapat beradaptasi dan diterima dengan baik di lingkungan sekolah.¹³

5. Kedisiplinan merupakan salah satu faktor yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Disiplin tidak hanya ditunjukkan oleh peserta didik dalam mematuhi aturan sekolah, tetapi juga oleh guru dalam melaksanakan tugas mengajar. Sikap disiplin yang ditunjukkan pendidik akan menjadi contoh yang baik dan mendorong peserta didik untuk menerapkan perilaku yang sama selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan salah satu faktor eksternal yang turut memengaruhi proses belajar peserta didik. Lingkungan sosial tempat peserta didik berinteraksi dapat memberikan dampak, baik secara langsung maupun tidak langsung, terhadap perkembangan dan hasil belajarnya. Beberapa aspek yang termasuk dalam faktor masyarakat meliputi aktivitas peserta didik di lingkungan sekitar, pengaruh media massa, pergaulan dengan teman sebaya, serta kondisi kehidupan masyarakat. Keseluruhan aspek tersebut dapat

¹³ Muhibbin Syah, "Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 154."

membentuk kebiasaan, pola pikir, dan motivasi peserta didik yang pada akhirnya berpengaruh terhadap proses pembelajaran.¹⁴

d. Cara Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar harus dilakukan melalui strategi pembelajaran yang terencana dan sistematis.

1) Peningkatan Hasil Belajar melalui Pemilihan Metode Pembelajaran

Salah satu cara meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Metode pembelajaran yang bervariasi dapat menghindarkan siswa dari kejenuhan serta mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar. Metode yang melibatkan siswa secara langsung terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi pembelajaran.

¹⁴ Susilo M. Joko., “*Sukses Dengan Gaya Belajar*. (Yogyakarta: Pinus, 2009). h. 26.”

2) Peningkatan Hasil Belajar melalui Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran membantu memperjelas penyajian materi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta memudahkan siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna.¹⁵

3) Peningkatan Hasil Belajar melalui Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan semangat belajar, ketekunan, serta kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif, memberikan penguatan, serta menumbuhkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik agar hasil belajar siswa meningkat.¹⁶

4) Peningkatan Hasil Belajar melalui Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar. Pembelajaran yang

¹⁵ Azhar Arsyad, *Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Cet. XVII (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 15–17.*

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Cet. VI (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 54–56.*

menuntut siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keaktifan belajar berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

5) Peningkatan Hasil Belajar melalui Lingkungan dan Interaksi Sosial

Lingkungan belajar yang kondusif serta interaksi sosial yang baik antara guru dan siswa maupun antar siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Interaksi yang positif mendorong siswa merasa nyaman, percaya diri, dan termotivasi untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya peran lingkungan dan interaksi dalam proses belajar.

3. Pembelajaran SKI

a. Definisi Pembelajaran SKI

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong peserta didik agar aktif dalam memperoleh pengetahuan. Dalam proses tersebut, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai

pembimbing yang memberikan arahan dan bantuan sehingga peserta didik dapat belajar secara optimal.¹⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan yang menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar. Sementara itu, belajar dimaknai sebagai usaha memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku maupun tanggapan sebagai hasil dari pengalaman. Sebelum istilah pembelajaran lebih banyak digunakan, istilah yang umum dikenal adalah pengajaran, yaitu segala upaya yang dilakukan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.¹⁸

Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran merupakan suatu sistem yang tersusun atas berbagai unsur, seperti manusia, materi, fasilitas, perlengkapan, serta prosedur yang saling berkaitan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Proses ini berlangsung melalui interaksi antara guru dan peserta didik, baik secara langsung maupun melalui berbagai media yang digunakan dalam kegiatan belajar.

¹⁷ Sania, Sania., “‘Efektivitas Teknik Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kualitas Pembelajaran PAI di SD INP. 12/79 Jeppe’e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.’ AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam 2.1 (2019), 76.”

¹⁸ Amin, Moh Nasrul., “‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI.’ Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2.2 (2019), 24-25.”

Sementara itu, Trianto dalam buku yang dikutip oleh Pane dan Dasopang menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bersifat kompleks sehingga tidak dapat dimaknai secara sederhana. Pada dasarnya, pembelajaran lahir dari proses interaksi yang terus berlangsung antara pengalaman belajar dengan proses pengembangan diri peserta didik. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran juga dipahami sebagai upaya sadar yang dilakukan guru untuk mengarahkan peserta didik berinteraksi dengan berbagai sumber belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.¹⁹

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dirancang secara sadar oleh guru untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses ini tidak hanya mencakup penyampaian materi, tetapi juga kegiatan membimbing, memberikan pengalaman belajar, serta memotivasi peserta didik agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di madrasah. Pembelajaran SKI memiliki peran penting, tidak hanya untuk memberikan pengetahuan tentang perjalanan sejarah Islam, tetapi juga sebagai sarana dalam

¹⁹ Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang, “‘*Belajar dan pembelajaran.*’ Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman 3.2 (2017), 233.”

membentuk karakter, sikap, dan kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai Islam.

Sejarah Kebudayaan Islam membahas berbagai peristiwa penting yang berkaitan dengan perkembangan peradaban Islam serta perjuangan para tokoh muslim pada berbagai periode.²⁰ Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengambil hikmah dan keteladanan dari pengalaman generasi terdahulu sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara etimologis, sejarah diartikan sebagai riwayat atau kisah mengenai peristiwa yang telah terjadi. Adapun secara terminologis, sejarah merupakan ilmu yang mengkaji perjalanan kehidupan manusia pada masa lampau sebagai sumber pengetahuan dan pembelajaran bagi kehidupan di masa kini maupun masa yang akan datang.²¹ Sementara itu, istilah kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu *buddhayah*, bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Kebudayaan dipahami sebagai seluruh hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. Jika dikaitkan dengan Islam, maka Kebudayaan Islam merupakan seluruh hasil pemikiran, karya, dan

²⁰ Muhammad, M. P. I., "*Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Sanabil., 1."

²¹ Safitri, R. L., *Efektifitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Pule Trenggalek.Iain. Tulung Agung: 26-28.*

keaktivitas umat Islam yang berlandaskan pada ajaran Islam, dengan Al-Qur'an dan Sunnah sebagai sumber hukum utamanya.²²

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang membahas perjalanan dan perkembangan kehidupan umat Islam dari masa ke masa. Pembahasannya tidak hanya mencakup sejarah pelaksanaan ibadah, tetapi juga perkembangan kehidupan sosial, muamalah, akhlak, serta upaya penyebaran ajaran Islam yang berlandaskan akidah.²³

Menurut Daulay, Sejarah Kebudayaan Islam termasuk salah satu mata pelajaran dalam rumpun Pendidikan Agama Islam yang wajib dipelajari oleh peserta didik di lembaga pendidikan berbasis Islam.²⁴ Sejalan dengan pendapat tersebut, Peraturan Kementerian Agama menjelaskan bahwa mata pelajaran SKI memuat berbagai peristiwa dan perkembangan kehidupan umat Islam, baik dalam aspek ibadah, muamalah, maupun akhlak, serta proses pengembangan ajaran Islam yang berpedoman pada nilai-nilai akidah.²⁵

²² Sa'adiyah, Syifa, and Oman Farhurohman., ““Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi).” *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 7.1 (2020), 41-42.”

²³ Nani Suwanti, “*Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas*, (Purwokerto: Skripsi IAIN Purwokerto, 2016), hlm. 9.”

²⁴ Daulay, H. P., & Pasa, N., 2016 “*Pendidikan Islam dalam Lintasan Sejarah. Kencana.*”

²⁵ “Aprilia, Imelda, et al. ‘*Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyyah.*’ *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 6.1 (2020), 54-55.”

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai peristiwa masa lalu, perkembangan peradaban, serta hasil karya, pemikiran, dan budaya umat Islam yang berlandaskan pada nilai-nilai ajaran Islam. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Selain memberikan pengetahuan mengenai perjalanan sejarah Islam, pembelajaran SKI juga menanamkan nilai-nilai yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, sejarah menjadi salah satu fondasi penting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

b. Tujuan dan manfaat Pembelajaran SKI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai perjalanan perkembangan peradaban Islam beserta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Adapun tujuan pembelajaran SKI meliputi beberapa aspek berikut:

- 1) Memberikan pemahaman tentang rangkaian peristiwa, waktu, dan proses sejarah yang berkaitan dengan perkembangan kebudayaan Islam.

- 2) Mengenalkan berbagai tempat bersejarah serta tokoh-tokoh yang memiliki peran penting dalam penyebaran dan kemajuan peradaban Islam.
- 3) Membantu peserta didik memahami berbagai peninggalan sejarah dan kebudayaan Islam dari setiap periode, sehingga mereka dapat melihat perkembangan peradaban Islam secara berkesinambungan.²⁶

Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik, tidak hanya dalam menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan karakter. Adapun beberapa manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap kebudayaan Islam sebagai warisan peradaban yang telah dibangun oleh umat Islam pada masa lalu.
- 2) Membantu peserta didik memahami berbagai pemikiran serta karya para ulama sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya peran generasi muslim dalam menjaga, mengembangkan, dan memajukan peradaban Islam di masa kini maupun masa yang akan datang.

²⁶ Aslan, “‘*Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah*.’ Cross-border 1.1 (2018): 76-94. .”

- 4) Memberikan hikmah dari berbagai peristiwa sejarah sehingga peserta didik dapat meneladani semangat perjuangan para tokoh Islam, melakukan perbaikan diri, serta berkontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan perkembangan Islam di masa depan.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam pendidikan formal karena menjadi sarana untuk mengenalkan perjuangan, keteladanan, serta kontribusi para tokoh Islam dalam menyebarkan dan mempertahankan ajaran Islam.²⁷ Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya memahami berbagai peristiwa sejarah, tetapi juga dapat mengambil nilai-nilai dan hikmah dari kehidupan masyarakat Islam pada masa lampau. Nilai-nilai tersebut diharapkan menjadi pedoman dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan pada masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

c. Sarana Dalam Pembelajaran SKI

Sarana pembelajaran merupakan segala bentuk alat, media, atau fasilitas yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media pembelajaran membantu menyampaikan materi dengan lebih menarik, konkret, dan dapat diakses sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga siswa tidak

²⁷ Dewi, Tri Ratna, Nesi Anti Andini, and Miftakhur Rohmah., ““Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening.” Jurnal Indonesia Mengabdi 1.1 (2019), 31.”

hanya menjadi pendengar pasif dalam proses belajar. Dalam konteks SKI, media pembelajaran sangat penting karena materi yang bersifat historis seringkali abstrak dan membutuhkan alat bantu untuk memvisualisasikannya secara jelas kepada peserta didik.²⁸

Jenis-Jenis Sarana dalam Pembelajaran SKI yaitu:

1) Media Visual

Media visual seperti gambar, foto peristiwa sejarah, peta dunia Islam, serta ilustrasi tokoh dan kejadian bersejarah membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap fakta sejarah yang dibahas dalam SKI. Representasi visual memungkinkan siswa menangkap pesan belajar secara lebih utuh dan tidak hanya mengandalkan teks naratif saja.

2) Media Audio & Audio-Visual

Media audio berupa rekaman narasi atau audio pembelajaran serta media audio-visual seperti film dokumenter sejarah, video pembelajaran, dan animasi historis mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis. Implementasi jenis media ini terbukti meningkatkan motivasi belajar karena merangsang aspek kognitif dan afektif siswa secara bersamaan,

²⁸ Sa'adiyah, S. & Farhurohman (2020). *Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 37–50.

serta membantu menjelaskan materi yang kompleks secara lebih sederhana.²⁹

3) Media Digital Interaktif

Pemanfaatan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran, animasi, kuis digital, aplikasi pembelajaran, dan platform interaktif merupakan bentuk media pembelajaran digital yang sangat relevan di era teknologi saat ini. Media digital interaktif dapat menarik perhatian siswa karena sifatnya yang lebih engaging dan dapat diakses kapan pun. Selain itu, media ini memfasilitasi pembelajaran mandiri dan dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar siswa.

4) Platform Online (YouTube dan Multimedia)

Pemanfaatan platform online seperti YouTube menyediakan konten video pembelajaran yang kaya dan mudah diakses oleh siswa. Platform ini mendukung pembelajaran SKI yang lebih fleksibel sehingga siswa dapat meninjau kembali materi yang belum dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan

²⁹ Mohammad Archie Hardinagoro & Hafidz, *Mohammad Archie Hardinagoro & Hafidz. (2025). Pemanfaatan Movie Learning sebagai media pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi belajar. Bunyan al-Ulum : Jurnal Studi Islam, 2(1).*

YouTube sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.³⁰

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sarana pembelajaran merupakan komponen penting yang berfungsi sebagai pendukung utama dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Keberadaan sarana pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, konkret, dan menarik, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

B. Kerangka Pemikiran

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk karakter dan kecerdasan peserta didik. Dalam era digital seperti sekarang, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar mampu menciptakan suasana belajar yang efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman. Guru, sebagai fasilitator pembelajaran, dituntut untuk memilih dan menerapkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar, agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal.

³⁰ Zainuddin, A., Rahayu, S. A., & Karimah, S. (2024). *Pemanfaatan media sosial YouTube pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah*. *Sirajuddin: Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan Islam*, 4(1), 72.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki tantangan tersendiri dalam proses pembelajarannya adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Banyak siswa menganggap pembelajaran SKI sebagai sesuatu yang membosankan karena dominasi metode ceramah dan pendekatan hafalan. Materi yang bersifat naratif dan teoritis tidak jarang membuat siswa pasif dan kehilangan minat belajar. Akibatnya, partisipasi siswa rendah dan hasil belajar menjadi kurang memuaskan.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menyajikan materi SKI secara lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Salah satu alternatif media yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut adalah video interaktif. Sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses belajar.

Keunggulan video interaktif terletak pada kemampuannya menyampaikan informasi secara lebih konkret, menarik perhatian siswa, dan fleksibel karena dapat diakses berulang kali sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, yang berpotensi meningkatkan fokus, motivasi, dan retensi informasi.

Dalam konteks pembelajaran SKI di MTs, penggunaan video interaktif diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih tertarik terhadap materi sejarah yang diajarkan, serta meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka.

Dampak akhir yang diharapkan adalah peningkatan hasil belajar, yang menjadi indikator utama keberhasilan suatu proses pembelajaran.

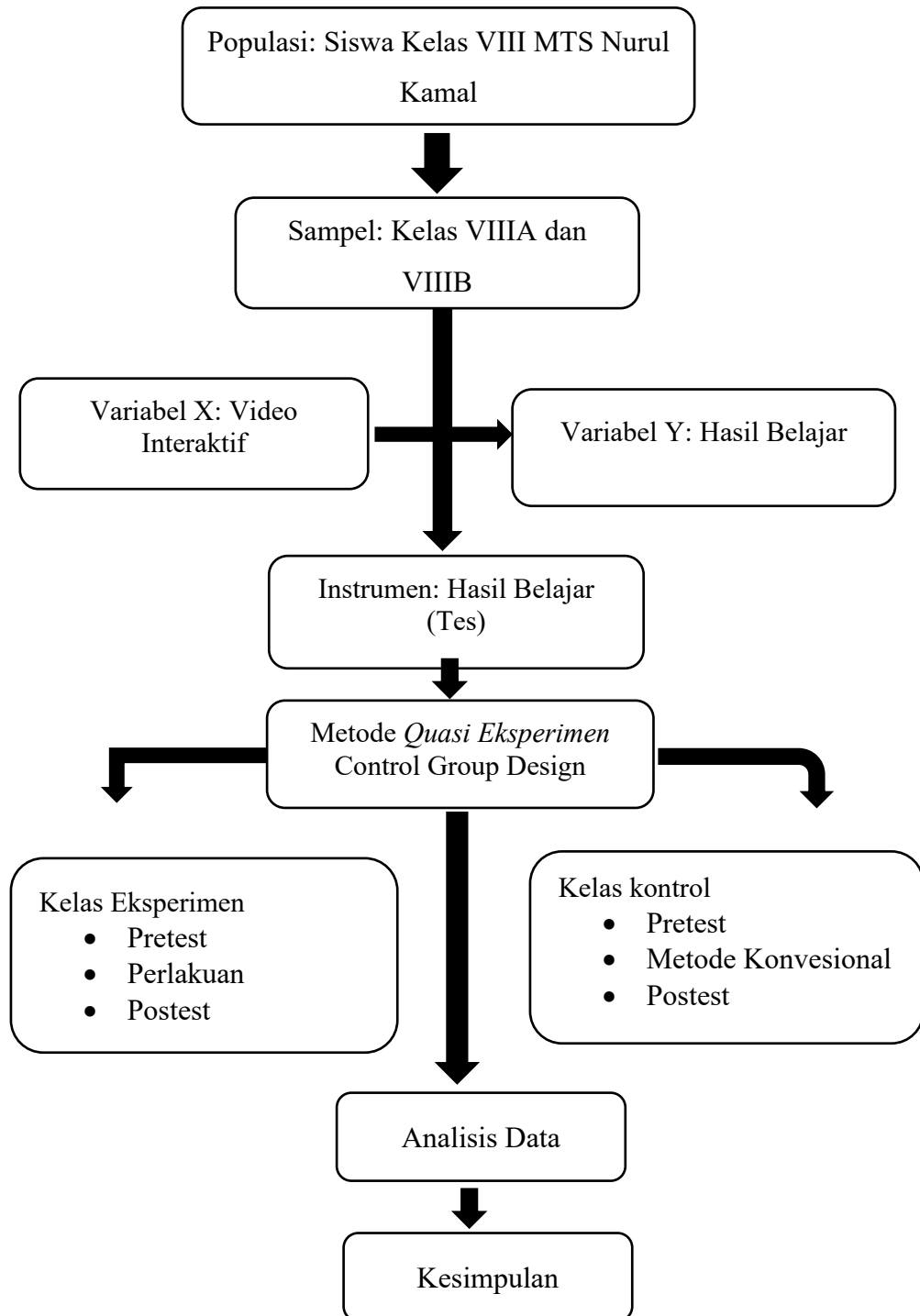
Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi experiment menggunakan desain Pretest–Posttest Control Group Design. Melalui desain tersebut, subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta memastikan kondisi awal kedua kelas.

Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dilaksanakan dengan memanfaatkan media video interaktif, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media tersebut. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest sebagai alat untuk mengukur hasil belajar setelah memperoleh perlakuan yang berbeda.

Skor pretest dan posttest dari kedua kelas selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dan berbeda secara signifikan dibandingkan kelas kontrol, maka penggunaan media video interaktif dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas media video interaktif, sehingga hasil penelitian dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah.

gambar 1.1 Kerangka Pemikiran



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti di bawah dan *thesis* yang berarti kebenaran. Secara etimologis, hipotesis dapat dimaknai sebagai suatu dugaan atau kebenaran yang sifatnya masih sementara sehingga memerlukan pembuktian melalui proses penelitian. Menurut Sukmadinata, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian. Sementara itu, Nasution menjelaskan bahwa hipotesis adalah pernyataan yang masih bersifat tentatif mengenai suatu gejala atau fenomena yang diamati sebagai upaya untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.³¹

Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis dibedakan menjadi dua, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa penggunaan media video interaktif tidak memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa penggunaan media video interaktif memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal. Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah

³¹ Nasution, “*Metode Research: Penelitian Ilmiah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 39.”

ditetapkan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal.
2. H_a (Hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain Pretest–Posttest Control Group Design. Penelitian eksperimen ialah mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.¹ Dalam desain ini, subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol di MTs Nurul Kamal. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video interaktif, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional tanpa menggunakan media tersebut. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Tabel 3.1 Rancangan Pretest-*Posttest* Control Group Design

O₁	X	O₂
O₃	-	O₄

¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Afabeta.2021),

Keterangan :

- O_1 : *Pretest* kelas eksperimen
- O_2 : *Posttest* kelas eksperimen
- X : Perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan Video Interaktif
- O_3 : *Pretest* kelas kontrol
- O_4 : *Posttest* kelas kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Nurul Kamal, Desa Samberejo Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam suatu penelitian merupakan unsur penting karena menjadi sumber utama data. Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian ditarik kesimpulan.² Dalam konteks penelitian ini, populasi yang dijadikan sasaran adalah seluruh siswa MTs Nurul Kamal pada tahun ajaran berjalan. Populasi tersebut dipilih karena sesuai dengan fokus kajian penelitian dan relevan dengan tujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Tabel 3.2 Jumlah Seluruh Siswa Siswi MTs Nurul Kamal

Jumlah Seluruh Siswa	308
----------------------	-----

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi dalam suatu penelitian.³ Pemilihan sampel dilakukan agar data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi populasi sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan berjumlah 64 peserta didik yang berasal dari dua kelas, yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *Random Sampling*, yaitu pemilihan anggota sampel secara acak tanpa mempertimbangkan

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta. CV, 1967. 1967, 5-

³Ridwan, *Dasar-Dasar Statistika.*, (Bandung: Alfabeta,2015) hlm. 56.

adanya perbedaan strata dalam populasi. Melalui teknik tersebut, setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian. Dalam pelaksanaannya, kelas VIII A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video interaktif, sedangkan kelas VIII B berperan sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode yang telah diterapkan oleh guru.

Tabel 3.3 Jumlah siswa siswi kelas VIII A dan VIII B

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A (Eksperimen)	32
2	VIII B (Kontrol)	32
Jumlah		64

D. Variabel Penelitian.

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Video Interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

E. Teknik Instrument Dan Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data kuantitatif untuk memperoleh dan mengolah data yang diperlukan. Adapun teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Tes

Menurut Safrida, tes merupakan serangkaian pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan individu atau kelompok.⁴ Dalam penelitian ini, tes dilakukan secara tertulis dan diberikan dua kali, yaitu pada saat pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah penggunaan video interaktif), untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan secara sistematis terhadap objek penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai berbagai fenomena, seperti perilaku manusia, gejala alam, proses kerja, maupun aktivitas responden yang menjadi fokus penelitian. Pada penelitian ini,

⁴ SYAFRIDA HAFNI SAHIR, , *Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022, 2022.*

jenis observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur dilaksanakan berdasarkan pedoman yang telah disusun sebelumnya, sehingga peneliti telah menetapkan aspek, waktu, dan lokasi pengamatan secara jelas. Penggunaan teknik ini dipilih karena variabel yang akan diamati telah ditentukan sejak awal, sehingga proses pengumpulan data dapat berlangsung secara lebih terarah dan sistematis.

c. Dokumentasi.

Menurut Sugiyono, dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya lainnya.⁵ Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung yang berkaitan dengan identitas sekolah, data siswa, kurikulum, serta dokumen lain yang relevan dengan proses pembelajaran SKI.

2. Instrument Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel sekaligus mengumpulkan data penelitian. Melalui penggunaan instrumen yang sesuai, proses

⁵ Sugiyono., “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.”

pengumpulan data menjadi lebih terarah sehingga data yang diperoleh dapat mendukung pencapaian tujuan penelitian.

Tes

Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	LEVEL KOGNITIF	BUTIR PERTANYAAN
Mengingat FAKTA SEJARAH	Menyebutkan pendiri dan tahun berdirinya Dinasti Ayyubiyah	C1	1,2,3,4
	Menyebutkan wilayah kekuasaan Dinasti Ayyubiyah	C1	5,6
Memahami sejarah	Menjelaskan kondisi politik sebelum berdiri	C2	7,8,9
	Menjelaskan faktor berdirinya	C2	10,11,12
	Menjelaskan peran Shalahuddin	C2	13,14,15
Mengaplikasikan konsep	Mengaitkan dengan Perang Salib	C3	16,17,18
	Strategi kepemimpinan	C4	19,20,21
Menganalisis dampak	Dampak berdirinya dinasti	C4	22,23,24
	Analisis kepemimpinan	C4	29,30,31,32,33,34,35

F. Uji Instrument Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono, uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah butir soal yang disusun benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.⁶ Dalam penelitian ini, validitas soal diuji dengan menggunakan rumus Product Moment Pearson, dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Jika nilai korelasi yang diperoleh signifikan, maka soal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Instrumen yang telah melalui tahap uji coba selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kelayakan setiap butir pertanyaan. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi butir yang memenuhi kriteria valid maupun yang belum valid. Apabila suatu butir dinyatakan tidak valid, hal tersebut dapat mengindikasikan bahwa pertanyaan kurang mampu mengukur variabel yang diteliti atau belum dipahami dengan baik oleh responden.

Pengujian validitas dilakukan menggunakan koefisien korelasi *Product Moment (Pearson)* dengan mengorelasikan skor setiap butir pertanyaan terhadap skor total. Penentuan validitas didasarkan pada perbandingan antara nilai (r_{hitung}) dan (r_{tabel}). Apabila nilai (r_{hitung}) > (r_{tabel}), maka butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Sebaliknya, jika nilai (r_{hitung}) < (r_{tabel}), maka butir tersebut dinyatakan tidak valid sehingga tidak digunakan dalam pengumpulan data.

⁶ Sugiyono., “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.”

Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi *Product Moment (Pearson)* pada taraf signifikansi 5%. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara skor setiap butir dengan skor total sehingga dapat ditentukan validitas masing-masing item instrumen. Adapun rumus korelasi *Product Moment* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Angka Indeks Korelasi “r” *Product Moment*

N = *Number Of Cases* atau Banyaknya Subjek

ΣXY = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

ΣX = Jumlah seluruh skro X

ΣY = Jumlah seluruh skor Y

X^2 = Jumlah X^2

Y^2 = Jumlah Y^2

Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Tes

Butir Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
		0,05	
1	0,490	0,396	VALID

Butir Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
		0,05	
2	0,448	0,396	VALID
3	-0,253	0,396	TIDAK VALID
4	0,226	0,396	TIDAK VALID
5	0,541	0,396	VALID
6	0,205	0,396	TIDAK VALID
7	0,239	0,396	TIDAK VALID
8	0,367	0,396	TIDAK VALID
9	0,483	0,396	VALID
10	-0,086	0,396	TIDAK VALID
11	0,0468	0,396	VALID
12	0,672	0,396	VALID
13	0,076	0,396	TIDAK VALID
14	-0,016	0,396	TIDAK VALID
15	0,671	0,396	VALID
16	0,288	0,396	TIDAK VALID
17	0,558	0,396	VALID
18	0,247	0,396	TIDAK VALID
19	0,643	0,396	VALID
20	0,288	0,396	TIDAK VALID

Butir Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
		0,05	
21	0,572	0,396	VALID
22	0,541	0,396	VALID
23	0,544	0,396	VALID
24	0,182	0,396	TIDAK VALID
25	0,634	0,396	VALID
26	-0,086	0,396	TIDAK VALID
27	0,497	0,396	VALID
28	0,502	0,396	VALID
29	0,672	0,396	VALID
30	-0,286	0,396	TIDAK VALID
31	0,671	0,396	VALID
32	0,163	0,396	TIDAK VALID
33	0,512	0,396	VALID
34	0,614	0,396	VALID
35	0,541	0,396	VALID

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang melibatkan 25 responden, diperoleh data bahwa dari 35 butir soal pilihan ganda yang disusun, sebanyak 20 butir dinyatakan valid, sedangkan 15 butir lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Penentuan validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} terhadap r_{tabel} sebesar 0,396, sehingga butir

soal yang memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid. Atas dasar hasil tersebut, peneliti hanya menggunakan 20 butir soal yang valid sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir yang tidak valid tidak digunakan karena tidak memengaruhi ketercapaian tujuan penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono, reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi suatu instrumen dalam memberikan hasil pengukuran. Apabila instrumen digunakan berulang kali pada kondisi yang sama, hasil yang diperoleh cenderung tetap atau konsisten. Dengan demikian, reliabilitas menjadi salah satu syarat penting untuk memastikan bahwa instrumen mampu menghasilkan data yang dapat dipercaya. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*.

Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas tes

N : Banyak soal yang valid

$\sum s_i^2$: Jumlah varians tiap soal

s_t^2 : Varians total

Untuk mempermudah proses pengujian reliabilitas, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* dengan metode *Cronbach's Alpha*. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dari 0,60. Dengan demikian, butir-butir soal yang memenuhi kriteria tersebut dapat dinyatakan memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Tabel 3,6 Kriteria interpretasi Koefisien Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00-0.199	Sangat Rendah
0.20-.399	Rendah
0.40-0.599	Sedang/Cukup
0.60-0.799	Tinggi
0.80-1.00	Sangat Tinggi

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam menghasilkan data. Suatu instrumen

dinyatakan reliabel apabila memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap ketika digunakan pada kondisi yang sama. Dalam penelitian ini, reliabilitas ditentukan berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha*. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60, maka instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

Tabel 3.7 Hasil Reliabilitas Uji Coba Instrumen Tes (Variabel Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,890	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,890. Nilai tersebut berada di atas batas minimum sebesar 0,70, sehingga instrumen tes pada variabel Y dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini layak dijadikan sebagai alat pengumpulan data karena mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten.

3. Tingkat Kesukaran

Uji taraf kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal, apakah tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi peserta didik. Hasil pengujian ini menjadi dasar dalam menilai kualitas butir soal

yang digunakan. Tingkat kesukaran setiap soal dapat dihitung menggunakan rumus berikut:⁷

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P : Indeks/ taraf kesukaran tiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

Js : Jumlah seluruh peserta yang ikut tes

Tingkat kesukaran suatu butir soal ditentukan berdasarkan nilai indeks kesukarannya. Semakin rendah nilai indeks yang diperoleh, maka soal tersebut menunjukkan tingkat kesukaran yang semakin tinggi. Sebaliknya, semakin tinggi nilai indeks, semakin mudah butir soal tersebut dikerjakan oleh peserta didik. Adapun kriteria indeks kesukaran soal dapat dilihat sebagai berikut:

Table 3.8 Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

⁷ Nani Hanifah, *Nani Hanifah, Program Studi, and Bimbingan Konseling, 'Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi', SOSIO E-KONS, 6.1 (2014), 41–55., bag. 41-55.*

Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Soal

Item Statistic		
Item	Mean	Kategori Soal
Soal1	0,60	Sedang
Soal2	0,68	Sedang
Soal3	0,68	Sedang
Soal4	0,68	Sedang
Soal5	0,68	Sedang
Soal6	0,68	Sedang
Soal7	0,64	Sedang
Soal8	0,64	Sedang
Soal9	0,68	Sedang
Soal10	0,64	Sedang
Soal11	0,68	Sedang
Soal12	0,64	Sedang
Soal13	0,60	Sedang
Soal14	0,68	Sedang
Soal15	0,64	Sedang
Soal16	0,68	Sedang

Item Statistic		
Item	Mean	Kategori Soal
Soal17	0,64	Sedang
Soal18	0,68	Sedang
Soal19	0,68	Sedang
Soal20	0,68	Sedang

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran butir soal, diperoleh sebanyak 20 soal yang termasuk dalam kategori sedang. Seluruh soal tersebut memiliki nilai indeks kesukaran $p < 0,70$ sehingga memenuhi kriteria tingkat kesukaran sedang. Dengan demikian, ke-20 butir soal tersebut dinyatakan layak dan digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal menunjukkan kemampuan suatu butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Semakin baik daya pembeda suatu soal, semakin efektif soal tersebut dalam mengidentifikasi

perbedaan tingkat penguasaan materi. Perhitungan daya pembeda dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut.⁸

$$DP = \frac{(WL - WH)}{n}$$

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

WL : Jumlah kelompok siswa yang gagal dari kelompok bawah

WH : Jumlah siswa yang gagal dari kelompok atas

n : 27% x N

Tabel 3.10 Kriteria Daya Beda Soal

Daya Pembeda (D)	keterangan
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Baik sekali
Di bawah nol (negatif)	Tidak baik

Tabel 3.11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Daya Beda Soal

Item Soal	ID	Kategori
1	0,395	Cukup
2	0,400	Baik
3	0,435	Baik
4	0,417	Baik

⁸ Nani Hanifah, Nani Hanifah, Program Studi, and Bimbingan Konseling, 'Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi', SOSIO E-KONS, 6.1 (2014), 41–55., bag. 41-55.

Item Soal	ID	Kategori
5	0,417	Baik
6	0,610	Baik
7	0,643	Baik
8	0,454	Baik
9	0,646	Baik
10	0,488	Baik
11	0,417	Baik
12	0,522	Baik
13	0,595	Baik
14	0,487	Baik
15	0,420	Baik
16	0,628	Baik
17	0,591	Baik
18	0,469	Baik
19	0,574	Baik
20	0,504	Baik

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda soal, diperoleh sebanyak 19 butir soal berada pada kategori baik dan 1 butir soal termasuk dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar

instrumen soal telah mampu membedakan peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan tinggi dan rendah secara tepat. Dengan demikian, seluruh butir soal dinyatakan layak untuk digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini. a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian memiliki distribusi yang normal atau tidak. Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang mengikuti pola distribusi normal, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan analisis s $\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_n)^2}{f_h}$.⁹ Data yang telah disusun dalam bentuk tabel distribusi selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 maupun menggunakan perhitungan statistik melalui rumus Chi Kuadrat.:

Keterangan:

χ^2 = nilai Chi Kuadrat

f_o = frekuensi observasi (hasil observasi)

f_h = frekuensi harapan

⁹ Nuryadi dkk., *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. 2017, 170

Kriteria pengujian normalitas data didasarkan pada perbandingan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} . Apabila nilai $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi (Sig.). Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varian yang sama, dan homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak.¹⁰ Pada penelitian ini uji homogenitas yang dilakukan adalah menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25.

¹⁰ Nuryadi dkk., *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. 2017, 170

G. Teknik Analisis Data

Spradley menjelaskan bahwa analisis dalam berbagai jenis penelitian merupakan suatu proses berpikir yang dilakukan secara sistematis. Proses ini bertujuan untuk mengkaji suatu objek dengan cara memahami bagian-bagian yang terdapat di dalamnya, melihat hubungan antarbagian, serta memahami keterkaitannya dengan keseluruhan. Melalui analisis, peneliti berusaha menemukan pola atau makna tertentu dari data yang diperoleh.¹¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Video Interaktif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian ini diarahkan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan..¹²

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan metode analisis yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan data penelitian dengan cara memberikan gambaran mengenai karakteristik data yang diperoleh.

¹¹ Ibid, 43..hlm 244

¹² Yati Oktari, “Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi B3 (Bahan Berbahaya Dan Beracun) Di Smk Abdurrah Pekanbaru,” Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2024.

Menurut Ghozali (2009), analisis deskriptif bertujuan untuk menjelaskan kondisi suatu data melalui beberapa ukuran statistik, seperti nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi.

Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil perolehan nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Analisis ini tidak digunakan untuk menarik kesimpulan terhadap hubungan antarvariabel, melainkan untuk memberikan gambaran awal mengenai kondisi data penelitian.¹³

Data yang dianalisis melalui statistik deskriptif meliputi nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum pada setiap kelompok penelitian. Nilai *mean* digunakan untuk melihat gambaran umum tingkat hasil belajar peserta didik, sedangkan standar deviasi menunjukkan tingkat variasi atau penyebaran data dari nilai rata-rata. Sementara itu, nilai minimum dan maksimum digunakan untuk mengetahui batas terendah dan tertinggi dari skor yang diperoleh peserta didik.

a) Mean

Mean atau nilai rata-rata merupakan salah satu ukuran pemusatan data dalam statistika yang diperoleh dengan menjumlahkan seluruh nilai yang terdapat dalam suatu kumpulan data, kemudian

¹³ *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Riset Sosial (Teori Dan Praktik Mengungkap Pola Dan Fakta Sosial).*

hasilnya dibagi dengan jumlah keseluruhan data tersebut. Dalam istilah statistik, mean dikenal juga sebagai *arithmetic mean*. Ukuran ini sering digunakan untuk mengetahui gambaran umum mengenai nilai rata-rata dari suatu populasi maupun sampel, terutama pada data yang berbentuk kuantitatif.

Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean (x)} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

x_i : nilai dat ke- i

n : jumlah total data

b) Median

Median merupakan nilai yang berada di posisi tengah dari sekumpulan data yang telah disusun secara berurutan, baik dari nilai terkecil ke terbesar maupun sebaliknya. Nilai median berfungsi untuk membagi data menjadi dua kelompok yang sama besar, yaitu sebagian data berada di bawah nilai median dan sebagian lainnya berada di atasnya. Apabila jumlah data yang dianalisis bersifat ganjil, maka median merupakan nilai yang tepat berada di tengah, sedangkan jika

jumlah data genap, median diperoleh dari hasil rata-rata dua nilai tengah pada kumpulan data tersebut.

$$Md = B + \left[\frac{\left(\frac{n}{2}\right) - f}{f_m} i \right]$$

Keterangan:

Md : median

B : tepi kelas bawah

n : jumlah data

f : frekuensi sebelum median

f_m : frekuensi median

i : interval kelas

c) Standar Deviasi

Standar deviasi (*Standard Deviation*) merupakan nilai yang diperoleh dari akar kuadrat varians. Penggunaan standar deviasi bertujuan untuk mengetahui tingkat penyebaran atau variasi data terhadap nilai rata-ratanya. Berbeda dengan varians yang menggunakan satuan kuadrat dari data asli, standar deviasi memiliki satuan yang sama dengan data penelitian sehingga lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Oleh karena itu, standar deviasi sering digunakan sebagai ukuran penyebaran data yang lebih sederhana dan intuitif dibandingkan dengan varians. Adapun rumus standar deviasi adalah sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N - 1}}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi
 X : skor tiap responden
 $\bar{X}$: mean
 N : jumlah responden

d) Nilai Minimum dan Maksimum

Nilai minimum merupakan nilai paling rendah yang terdapat dalam suatu kumpulan data, sedangkan nilai maksimum menunjukkan nilai paling tinggi dari data tersebut. Kedua nilai ini digunakan untuk melihat rentang atau batas penyebaran data yang diperoleh dalam suatu penelitian.

X_{max} : Skor tertinggi

X_{min} : Skor terendah

e) Range

Range merupakan sekumpulan sel dalam lembar kerja yang dapat tersusun secara horizontal (baris), vertikal (kolom), maupun gabungan dari beberapa sel. Penggunaan range berfungsi untuk mempermudah pengolahan data, salah satunya dalam membuat urutan angka atau melakukan perhitungan secara lebih cepat dan efisien.

$$Range = Max - Min$$

2. Uji Hipotesis

Setelah seluruh data memenuhi uji prasyarat analisis, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, hipotesis diuji menggunakan teknik analisis *Independent Sample t-Test* untuk melihat perbedaan hasil belajar dari kedua kelompok yang dibandingkan.

a) Independent Sample t-Test

Uji Independent Sample T-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata antara dua kelompok data yang bersifat independen atau tidak saling berkaitan. Pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pelaksanaan uji Independent Sample T-Test harus memenuhi beberapa asumsi, yaitu:

1. Data yang dianalisis harus memenuhi syarat distribusi normal.
2. Kedua kelompok data yang dibandingkan harus bersifat independen atau tidak memiliki hubungan satu sama lain.

3. Variabel penelitian yang digunakan terdiri dari variabel numerik dan variabel kategorik dengan dua kelompok pembandingan.

Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian Independent Sample T-Test adalah sebagai berikut:

$$t_{hit} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- M_1 : rata-rata skor kelompok 1
 M_2 : rata-rata skor kelompok 2
 SS_1 : *sum of square* kelompok 1
 SS_2 : *sum of square* kelompok 2
 n_1 : jumlah subjek/sample kelompok 1
 n_2 : jumlah subjek/sample kelompok 2

Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal.
2. H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode

konvensional pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal.

3. Uji Gain

Uji Gain atau N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan membandingkan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Perhitungan N-Gain dilakukan untuk melihat sejauh mana perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Rumus yang digunakan dalam uji N-Gain adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain (g)} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Interpretasi nilai gain ternormalisasi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada kategori yang telah dimodifikasi, yaitu:

Tabel 3. 12 Interpretasi Gain Ternormalisasi: ¹⁴

Nilai Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

¹⁴ Rostina Sundayana, *Statistik Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2015), 151.*

Selain melihat peningkatan hasil belajar, uji N-Gain juga digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Kategori efektivitas berdasarkan nilai rata-rata N-Gain dalam bentuk persentase dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 13 Kategori Rata-Rata Keefektifan¹⁵

Rata-Rata N-Gain (%)	Kategori
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Pada penelitian ini, proses pengolahan dan analisis data statistik dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS versi 25* untuk memperoleh hasil perhitungan yang lebih akurat.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 281.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Temuan Hasil Penelitian

1. Kondisi Sekolah

a. Profil Sekolah

Mulai berdirinya MTs Nurul Kamal pada tahun 1984 mulanya bernama MTs Sambirejo diatas tanah wakaf seluas 2842 m². Pada tahun 1985 MTs ini berstatus Filial dari MTsN Curup (MTsN Durian Depun) yang sekarang sudah menjadi MTsN Kabupaten Pemekaran Kepahiang, kemudian MTs Sambirejo ini pada tahun 1989 atau tepatnya pada tanggal 01 Juli 1989, MTs Sambirejo ini bergabung kepada Yayasan Nurul Kamal di Karang Jaya dibawah pimpinan Kepala Madrasah pada waktu itu adalah Bapak Badrul Husni, BA, sejak tanggal tersebut di atas MTs Sambirejo berubah nama menjadi MTs Nurul Kamal Sambirejo yang berkedudukan di Jalan A. Yani nomor 05 Desa Sambirtejo Kecamatan Pembantu Sambirejo yang sekarang menjadi Kecamatan Depenitif Selupu Rejang yang ibu kota Kecamatannya terletak di Kelurahan Air Duku.

Tahun 1990 Status Madrasah Tsanawiyah (MTs) Nurul Kamal diakui, berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam Nomor 29/E/1990 dan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah

Kementerian Agama Pov. Bengkulu nomor W.g/3-b/PP.03.2/122/1997 dengan nomor Statistik Madrasah 212.17.03.008 yang bernaung di bawah Departemen Agama sekarang berubah menjadi Kementerian Agama. Saat ini Madrasah Tsanawiyah (MTs) Nurul Kamal Terakreditasi B berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah Nomor 1857/BAN-SM/SK2022.¹

b. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi

Terwujudnya siswa cerdas, terampil dan berakhlak karimah.

2) Misi

- a) Menciptakan sekolah yang bernuansa religious
- b) Melaksanakan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan
- c) Mewujudkan lingkungan sekolah yang nyaman, bersih, sehat dan indah
- d) Meningkatkan kedisiplinan seluruh komponen sekolah.
- e) Mewujudkan hubungan kerjasama yang harmonis dan kondusif baik di dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah
- f) Meningkatkan kompetensi siswa agar mampu bersaing untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi

¹ Dokumentasi Profil MTs Nurul Kamal, yang diperoleh dari pihak tata usaha sekolah, 12 Mei 2026

- g) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan agar mampu menjalankan profesinya secara profesional.²
- c. Keadaan Guru dan Siswa
- KEADAAN GURU DAN SISWA MTs Nurul Kamal
- Nama Sekolah : MTs Nurul Kamal
- Semester/Tahun Ajaran : Gazal/2025
- Jumlah Guru dan Staf Keseluruhan : ± 40 orang
- Jumlah Siswa Keseluruhan : ± 308 orang³
- d. Masa Kepemimpinan SMPN 2 Rejang Lebong

Tabel 4.1

Daftar nama masa kepemimpinan MTs Nurul Kamal

No	Nama	Jabatan
1.	Sichabudin, BA	1984-1986
2.	Badrul Husni, BA	1986-1994
3.	Armewn Herman	1994-1995
4.	Dra. Wahdaniyah	1995-2000
5	Drs. Sabirin Yahya	2000-2004
6	Drs. Latoib Husin	2004-2014
7	Yonis Firma, S,Ag	2014-2022
8	Hariyanti, S.Pd	2022-sekarang

Sumber : Dokumen MTs Nurul Kamal

- e. Identitas Sekolah

Nama sekolah : MTs Nurul Kamal

² Dokumentasi Visi dan Misi MTs Nurul Kamal, yang diperoleh dari pihak tata usaha sekolah, 12 Mei 2026

³ Dokumentasi data guru dan siswa MTs Nurul Kamal, yang diperoleh dari pihak tata usaha sekolah, 12 Mei 2026

Alamat	: Jl. A. Yani Nomor: 05 Desa Sambirejo
NSM	: 121217020001
NPSN	: 10704026
Telephone/Fax/HP	: 085369057492
Jenjang	: MTs
Status	: Swasta
Tahun Berdiri	: 1985
Status Akreditasi	: Terakreditasi B
Sertifikat Akreditasi	: 2027

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Nurul Kamal pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII A sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media video interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video interaktif. Kedua tes tersebut digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu penggunaan media video interaktif, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Data hasil belajar diperoleh melalui instrumen tes berbentuk pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran.

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen pada siswa di luar sampel penelitian. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Instrumen yang diuji coba terdiri dari 35 butir soal pilihan ganda yang diberikan kepada 25 responden.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 35 butir soal terdapat 20 soal yang dinyatakan valid dan 15 soal dinyatakan tidak valid. Penentuan

validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 25$, yaitu sebesar 0,396. Butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan soal dinyatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach memperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,916. Berdasarkan kriteria interpretasi reliabilitas, nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi karena berada pada interval 0,80–1,00. Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Setelah instrumen dinyatakan layak, peneliti melaksanakan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran SKI, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa serta melihat efektivitas penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

- a. Kemampuan Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebelum Penggunaan Video Interaktif

1) Nilai Hasil Belajar siswa Kelas Eksperimen (Pretest)

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest* dan pada pertemuan terakhir diberikan *posttest*. Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Pretest* dilaksanakan di MTs Nurul Kamal pada kelas VIII A yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen.

Peneliti memberikan tes awal untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah sebelum mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video interaktif. Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) yang telah dilakukan, diperoleh data hasil belajar siswa sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Nilai Pretest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	PRETEST
1	Abiyu	20
2	Shifa	20
3	Alvin	25
4	Amira	30

NO	NAMA	PRETEST
5	Dhafi	20
6	Ariana	10
7	Aurel	15
8	Dinda	25
9	Elvira	25
10	Fadhil	35
11	Giazi	25
12	Flora	25
13	Habib	15
14	Julia	30
15	Kanaya	25
16	Kesya	25
17	Khayla	30
18	Khoirul	25
19	Mahiratul	25
20	M. Nouval	20
21	M.Fathan	30
22	Nayla	30
23	Nopri	20
24	Reyla	15
25	Ridho	15
26	Rizzki	20
27	Soniya	20
28	Aficha	25
29	Yocelyn	30
30	Anggun	10
31	Namira	20
32	Shafira	15
Nilai Rata-rata		22,50

Berdasarkan tabel di atas diperoleh dari sebaran data pretest yang berjumlah 20 item soal yang disebarakan kepada 32 responden penelitian. Kemudian dilakukan perhitungan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah sebelum dan sesudah penerapan media video interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Seluruh data dinyatakan valid dan tidak terdapat data yang hilang (missing), sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

Tabel 4.3

Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* Kelas Eksperimen

STATISTICS		
PRE EKS		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		22,50
Median		25,00
Mode		25
Std. Deviation		6,222
Variance		38,710
Range		25
Minimum		10
Maximum		35
Sum		720

Data hasil belajar pretest pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas eksperimen dihitung menggunakan bantuan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil analisis data pretest kelas eksperimen, jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 32 siswa tanpa data yang hilang (missing = 0). Nilai yang diperoleh siswa berada pada rentang 10–35, dengan nilai tertinggi sebesar 35 dan nilai terendah sebesar 10. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 22,50, sedangkan nilai tengah (median) sebesar 25 dan nilai yang paling sering muncul (modus) yaitu 25. Selain itu, diperoleh nilai simpangan baku sebesar 6,222 dengan varians sebesar 38,710 serta jumlah keseluruhan nilai siswa sebesar 720.

Selanjutnya distribusi frekuensi data pretest hasil belajar kelas *eksperimen* dengan menggunakan Video Interaktif disajikan pada tabel berikut:

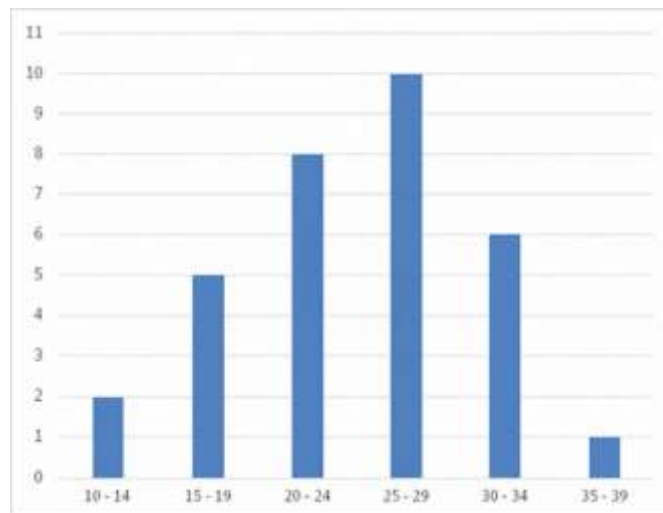
Tabel 4 .4

Distribusi Frekuensi *Pretest* kelas Eksperimen

NO	KELAS INTERVAL	FREKUENSI	FREKUENSI RELATIF
1	10-14	2	6,25
2	15-19	5	15,625
3	20-24	8	25
4	25-29	10	31,25
5	30-34	6	18,75
6	35-39	1	3,125

JUMLAH	32	100
---------------	-----------	------------

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kelompok nilai rata-rata. Sebanyak 18 siswa (56,25%) memperoleh nilai pada kategori rata-rata, kemudian 7 siswa (21,875%) mendapatkan nilai di atas rata-rata, sedangkan 7 siswa lainnya (21,875%) memperoleh nilai di bawah rata-rata. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen masih berada pada kategori sedang dan belum merata secara keseluruhan. disajikan gambar dalam histogram dibawah ini :



Gambar 4.1 Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen

2) Nilai Hasil Belajar siswa Kelas Kontrol (Pretest)

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *pretest*, sedangkan pada pertemuan terakhir dilakukan *posttest*. Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah sebelum mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Pretest* dilaksanakan di MTs Nurul Kamal pada kelas VIII B yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol.

Peneliti melaksanakan tes awal untuk mengukur tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah sebelum diberikan pembelajaran dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil pelaksanaan tes awal (*pretest*), diperoleh data hasil belajar siswa yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Nilai Pretest Kelas Kontrol

NO	NAMA	PRETEST
1	Shakila	20
2	Alif	25
3	Aliya	20
4	Arkaan	30
5	Asmi	25
6	Aulia	10

NO	Nama	PRETEST
7	Azarah	20
8	Azzhara	30
9	Bunga	25
10	Citra	30
11	Edzat	15
12	Gendis	20
13	Ghany	15
14	Gilang	25
15	Kholifah	20
16	Najuwa	25
17	Nathania	20
18	Nayla	25
19	Nur	20
20	Nur	15
21	Okta	35
22	Putra	20
23	Rahel	15
24	Riffan	25
25	Natasya	20
26	Sakha	30
27	Siski	20
28	Zyandra	15
29	Rizky	15
30	Syahrini	10
31	Abian	25
32	Muhammad	25
Nilai Rata-rata		22,50

Berdasarkan tabel di atas, data *pretest* diperoleh dari hasil penyebaran tes yang terdiri atas 20 butir soal kepada 32 siswa kelas kontrol. Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik mengenai materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah sebelum mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa seluruh data responden lengkap dan tidak terdapat data yang hilang (*missing*), sehingga data memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

Tabel 4.6 Nilai Analisis Deskriptif *Pretest* Kelas Kontrol

STATISTICS		
PRE KONTROL		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		22,50
Median		25,00
Mode		25
Std. Deviation		6,222
Variance		38,710
Range		25
Minimum		10
Maximum		35
Sum		720

Data hasil belajar pretest pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas eksperimen dihitung menggunakan

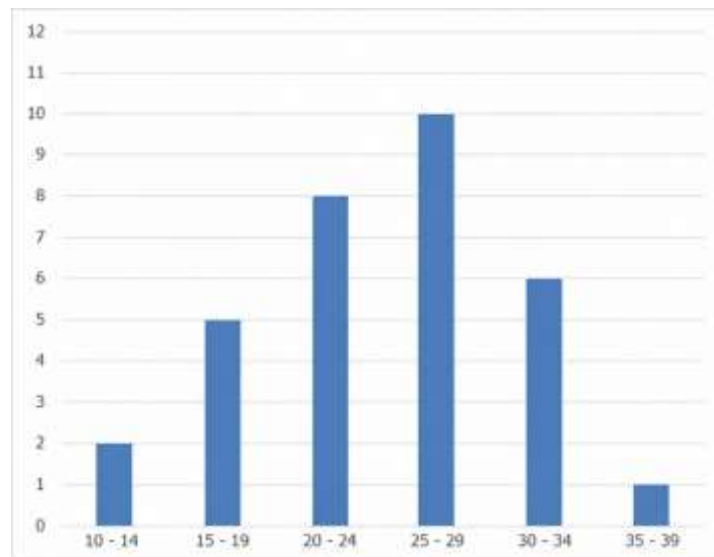
bantuan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil analisis data pretest kelas eksperimen, jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 32 siswa tanpa data yang hilang (missing = 0). Nilai yang diperoleh siswa berada pada rentang 10–35, dengan nilai tertinggi sebesar 35 dan nilai terendah sebesar 10. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 22,50, sedangkan nilai tengah (median) sebesar 25 dan nilai yang paling sering muncul (modus) yaitu 25. Selain itu, diperoleh nilai simpangan baku sebesar 6,222 dengan varians sebesar 38,710 serta jumlah keseluruhan nilai siswa sebesar 720. Selanjutnya distribusi frekuensi data pretest hasil belajar kelas *eksperimen* dengan menggunakan Video Interaktif disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 .7 Distribusi Frekuensi *Pretest* kelas Eksperimen

NO	KELAS INTERVAL	FREKUENSI	FREKUENSI RELATIF
1	10-14	2	6,25
2	15-19	5	15,625
3	20-24	8	25
4	25-29	10	31,25
5	30-34	6	18,75
6	35-39	1	3,125
JUMLAH		32	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kelompok nilai rata-rata. Sebanyak 18 siswa (56,25%) memperoleh

nilai pada kategori rata-rata, kemudian 7 siswa (21,88%) mendapatkan nilai di atas rata-rata, sedangkan 7 siswa lainnya (21,88%) memperoleh nilai di bawah rata-rata, disajikan gambar dalam histogram dibawah ini :



Gambar 4.2 Histogram *Pretest* Kelas Kontrol

b. Hasil Belajar siswa setelah Penggunaan Video Interaktif Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1) Hasil belajar siswa kelas Eksperimen (posttest)

Setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), tahap selanjutnya dalam penelitian

ini adalah pelaksanaan *posttest*. Kegiatan *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media video interaktif, sekaligus untuk melihat perubahan hasil belajar dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan. Instrumen yang digunakan pada *posttest* sama dengan instrumen *pretest*, sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif. Adapun hasil *posttest* peserta didik kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Nilai Posttest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	POSTEST
1	Abiyu	75
2	Shifa	75
3	Alvin	50
4	Amira	60
5	Dhafi	55
6	Ariana	70
7	Aurel	65
8	Dinda	75
9	Elvira	90
10	Fadhil	80
11	Giazi	85
12	Flora	70
13	Habib	85
14	Julia	80
15	Kanaya	85
16	Kesya	80
17	Khayla	80
18	Khoirul	65

NO	NAMA	POSTEST
19	Mahiratul	70
20	M. Nouval	75
21	M.Fathan	70
22	Nayla	85
23	Nopri	60
24	Reyla	40
25	Ridho	75
26	Rizzki	70
27	Soniya	65
28	Aficha	60
29	Yocelyn	80
30	Anggun	70
31	Namira	80
32	Shafira	75
Nilai Rata-rata		71,88

Berdasarkan tabel di atas, data *posttest* diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada 32 peserta didik kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif. Tes yang digunakan terdiri atas 20 butir soal yang sama dengan instrumen *pretest*. Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media video interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pencapaian belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan dalam penelitian.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif *Posttest* Kelas Eksperimen

STATISTICS		
POST EKS		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		71,88
Median		75,00
Mode		70 ^a
Std. Deviation		11,126
Variance		123,790
Range		50
Minimum		40
Maximum		90
Sum		2300

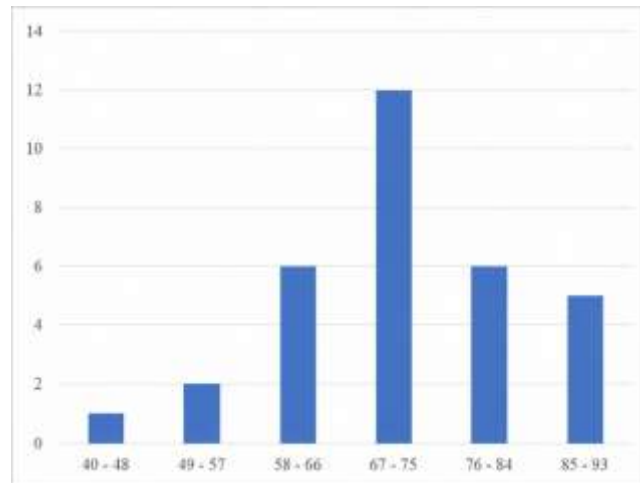
Data hasil belajar posttest siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan video interaktif dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil analisis data posttest kelas eksperimen, jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 32 siswa dan tidak terdapat data yang hilang (missing = 0). Nilai yang diperoleh siswa berada pada rentang 40–90, dengan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 40. Rata-rata nilai posttest siswa sebesar 71,88, sedangkan nilai tengah (median) sebesar 75 dan nilai yang paling banyak muncul (modus) yaitu 70. Selain itu, diperoleh nilai simpangan baku sebesar 11,126 dengan varians sebesar 123,790 serta jumlah keseluruhan nilai siswa sebesar 2300. Selanjutnya distribusi frekuensi data *posttest* hasil belajar kelas

eksperimen dengan menggunakan Video Interaktif disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi *Posttest* kelas Eksperimen

NO	KELAS INTERVAL	FREKUENSI	FREKUENSI RELATIF
1	40-48	1	3,125
2	49-57	2	6,25
3	58-66	6	18,75
4	67-75	12	37,5
5	76-84	6	18,75
6	85-93	5	15,625
JUMLAH		32	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kelompok nilai rata-rata. Sebanyak 12 siswa (37,5%) memperoleh nilai pada interval 67–75. Selanjutnya, terdapat 11 siswa (34,375%) yang memperoleh nilai di atas rata-rata, sedangkan 9 siswa (28,125%) memperoleh nilai di bawah rata-rata. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan video interaktif, disajikan gambar dalam histogram dibawah ini :



Gambar 4.3 **Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen**

2) Hasil belajar siswa kelas Eksperimen (posttest)

Setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional, tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah pelaksanaan posttest. Kegiatan posttest dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Selain itu, posttest juga bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah proses

pembelajaran berlangsung serta membandingkannya dengan hasil pretest yang telah dilakukan sebelumnya.

Instrumen yang digunakan pada posttest sama dengan instrumen yang digunakan pada saat pretest, sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif. Adapun hasil posttest peserta didik kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Nilai Posttest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	POSTEST
1	Shakila	40
2	Alif	55
3	Aliya	45
4	Arkaan	60
5	Asmi	50
6	Aulia	30
7	Azarah	75
8	Azzhara	55
9	Bunga	65
10	Citra	65
11	Edzat	70
12	Gendis	75
13	Ghany	45
14	Gilang	60
15	Kholifah	30
16	Najuwa	60

NO	NAMA	POSTEST
17	Nathania	45
18	Nayla	40
19	Nur	65
20	Nur	50
21	Okta	70
22	Putra	60
23	Rahel	60
24	Riffan	60
25	Natasya	50
26	Sakha	75
27	Siski	55
28	Zyandra	50
29	Rizky	35
30	Syahrini	40
31	Abian	55
32	Muhammad	60
Nilai Rata-rata		54,69

Berdasarkan tabel di atas, data posttest diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada 32 peserta didik kelas kontrol setelah mengikuti proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tanpa menggunakan media video interaktif. Tes yang digunakan terdiri atas 20 butir soal yang sama dengan instrumen pretest. Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol.

Tabel 4.12 Hasil Analisis Deskriptif *Posttest* Kelas Kontrol

STATISTICS		
POST KONTROL		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		54,69
Median		55,00
Mode		60
Std. Deviation		12,504
Variance		156,351
Range		45
Minimum		30
Maximum		75
Sum		1750

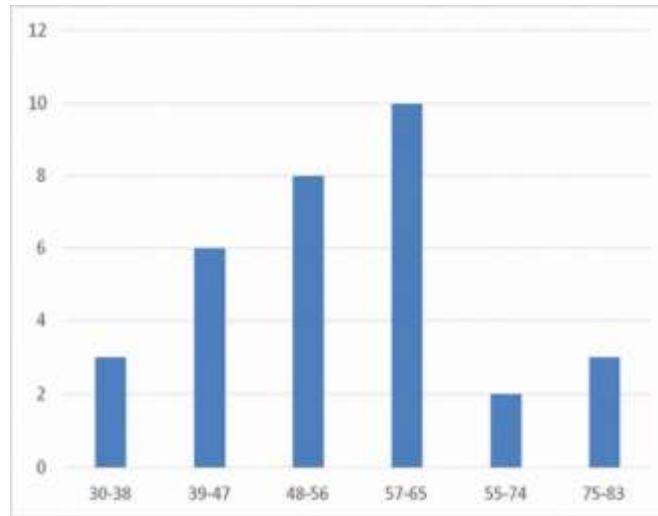
Data hasil belajar posttest siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan video interaktif dianalisis dengan bantuan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil analisis data posttest kelas kontrol, jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 32 siswa dan tidak terdapat data yang hilang (missing = 0). Nilai siswa berada pada rentang 30–75, dengan nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 30. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 54,69, sedangkan nilai tengah (median) sebesar 55 dan nilai yang paling banyak muncul (modus) yaitu 60. Selain itu, diperoleh simpangan baku sebesar 12,504 dengan varians sebesar 156,351 serta jumlah keseluruhan nilai siswa sebesar 1750. Selanjutnya distribusi frekuensi

data *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan Video Interaktif disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4 .13 Distribusi Frekuensi *Pretest* kelas Kontrol

NO	KELAS INTERVAL	FREKUENSI	FREKUENSI RELATIF
1	30-38	3	9,375
2	39-47	6	18,75
3	48-56	8	25
4	57-65	10	31,25
5	66 -74	2	6,25
6	75-83	3	9,375
JUMLAH		32	100

Berdasarkan distribusi frekuensi nilai pretest kelas kotrol, mayoritas siswa berada pada kelompok nilai 57–65 dengan jumlah 10 siswa (31,25%). Selanjutnya, terdapat 5 siswa (15,63%) yang memperoleh nilai tinggi pada interval 66–83 (gabungan interval 66–74 dan 75–83), sedangkan 17 siswa (53,13%) memperoleh nilai pada rentang 30–56 (gabungan interval 30–38, 39–47, dan 48–56). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan cenderung berada pada kategori rendah hingga sedang, karena sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah interval nilai tertinggi. Data tersebut disajikan dalam bentuk histogram di bawah ini.



Gambar 4.4 **Histogram *Posttest* Kelas Kontrol**

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Perhitungan uji prasyarat analisis dalam penelitian ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 serta Microsoft Excel.

a. Uji Normalitas

Perhitungan uji prasyarat analisis dalam penelitian ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 serta Microsoft Excel. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini diterapkan pada data hasil belajar siswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Analisis uji normalitas

dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Dasar pengambilan keputusan dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%. Apabila nilai probabilitas $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai probabilitas $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Pretest dan *Posttest*

Tests of Normality							
Kelas					Shapiro-Wilk		
					Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	0,165	32	0,027	0,942	32	0,087
	Posttest A (kontrol)	0,133	32	0,158	0,962	32	0,307
	Pretest B (Eksperimen)	0,187	32	0,006	0,938	32	0,065
	Posttest B (Eksperimen)	0,152	32	0,059	0,940	32	0,076

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, pengujian dilakukan karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Jika nilai Sig $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar pretest kelas kontrol sebesar $0,087 > 0,05$ dan nilai posttest kelas kontrol sebesar $0,307 > 0,05$. Selanjutnya, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar $0,065 > 0,05$ dan nilai signifikansi posttest sebesar $0,076 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data hasil belajar baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok memiliki varian yang homogen atau tidak. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR	Based on Mean	0,659	1	62	0,420
	Based on Median	0,688	1	62	0,410
	Based on Median and with adjusted df	0,688	1	61,755	0,410

	Based on trimmed mean	0,640	1	62	0,427
--	-----------------------	-------	---	----	-------

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas menggunakan bantuan SPSS versi 25, diperoleh nilai signifikansi pada Based on Mean sebesar 0,420. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau $0,420 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji *Independent Sampel T-Test*

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh bahwa data penelitian berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, pengujian perbedaan nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dianalisis menggunakan uji independent sample t-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil posttest siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media Video Interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Pengujian independent sample t-test dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Adapun hasil pengujian independent sample t-test dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.16 Hasil Uji *Independent Sampel T-Test*

Independent Samples Test										
				t-test for Equality of Means						
				t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	0,659	0,420	-5,809	62	0,000	-17,188	2,959	-23,102	-11,273
	Equal variances not assumed			-5,809	61,174	0,000	-17,188	2,959	-23,104	-11,271

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai mean difference sebesar -17,188 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelas tersebut.

b. Uji N-Gain

Setelah data pretest dan posttest diperoleh melalui proses penskoran, langkah berikutnya adalah menghitung rata-rata peningkatan hasil belajar siswa menggunakan perhitungan N-Gain. Penggunaan media

pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan perbandingan nilai N-Gain yang telah dinormalisasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses perhitungan N-Gain dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Adapun hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.17 Hasil Uji N-Gain

Descriptives					
Kelas				Statistic	Std. Error
N_GainPersen	Eksperimen	Mean		63,78	2,443
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58,80	
			Upper Bound	68,76	
		5% Trimmed Mean		64,43	
		Median		67,71	
		Variance		191,047	
		Std. Deviation		13,822	
		Minimum		29	
		Maximum		87	
		Range		57	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		-0,791	0,414
		Kurtosis		0,299	0,809
	Kontrol	Mean		42,48	2,483

		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37,42	
			Upper Bound	47,55	
		5% Trimmed Mean		42,53	
		Median		42,02	
		Variance		197,335	
		Std. Deviation		14,048	
		Minimum		13	
		Maximum		69	
		Range		56	
		Interquartile Range		19	
		Skewness		0,016	0,414
		Kurtosis		-0,283	0,809

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Video Interaktif sebesar 63,78. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori efektivitas N-Gain yang cukup efektif. Sementara itu, rata-rata nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 42,48 yang berada pada kategori kurang efektif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Video Interaktif ada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan Video Interaktif.

C. Pembahasan

1. Kemampuan Awal Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Nurul Kamal

Kemampuan awal pembelajaran SKI di kelas VIII MTs Nurul Kamal masih cenderung lemah. Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Akibatnya, siswa lebih banyak menghafal informasi tanpa memperoleh gambaran yang utuh mengenai kronologi, tokoh, dan hubungan antarperistiwa sejarah Islam. Keadaan tersebut menyebabkan konsep-konsep yang dipelajari belum tersimpan secara mendalam dalam ingatan siswa sehingga hasil belajar awal masih rendah.

Kemampuan awal siswa dalam penelitian ini diketahui melalui hasil pretest yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 22,50 dengan nilai minimum 10 dan maksimum 35. Sementara itu, kelas kontrol juga memperoleh rata-rata nilai 22,50 dengan rentang nilai yang sama, yaitu 10–35. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas berada pada kondisi yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Distribusi frekuensi pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada interval nilai 25–29, yaitu sebanyak 10 siswa (31,25%), sedangkan siswa yang berada pada interval nilai rendah masih cukup banyak. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan awal siswa dapat disebabkan oleh karakteristik materi Sejarah Kebudayaan Islam yang cenderung bersifat naratif dan membutuhkan kemampuan mengingat serta memahami berbagai peristiwa sejarah secara runtut.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Amin yang menyatakan bahwa pembelajaran SKI sering dianggap sulit oleh peserta didik apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah karena materi sejarah bersifat abstrak dan membutuhkan media yang dapat membantu memvisualisasikan peristiwa masa lalu.⁴ Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan informasi sejarah secara lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Ahmad Fauzi (2021) yang menemukan bahwa kemampuan awal siswa pada mata pelajaran SKI sebelum penggunaan media video masih relatif rendah dan memerlukan inovasi

⁴ Amin, Moh Nasrul, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI," , Vol. 2 No. 2, 2019, hlm. 24–25., vol. 2.

media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa dapat memahami materi secara optimal.⁵

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, rendahnya kemampuan awal siswa menunjukkan bahwa pembelajaran SKI yang berlangsung sebelum penelitian belum sepenuhnya mampu membangun pemahaman konseptual peserta didik. Hal ini terlihat dari kesamaan rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu sebesar 22,50, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat penguasaan materi yang relatif sama sebelum diberikan perlakuan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah yang memuat banyak konsep, tokoh, serta kronologi sejarah.

Rendahnya kemampuan awal tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik materi SKI yang bersifat abstrak, tetapi juga berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif. Akibatnya, siswa cenderung menghafal materi tanpa memahami keterkaitan antarkonsep secara utuh. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret agar pemahaman awal siswa dapat berkembang secara optimal.

⁵ Ahmad Fauzi, Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTs Negeri 1 Yogyakarta,.

2. Kemampuan Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Video Interaktif pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Penggunaan video interaktif memberikan perubahan yang nyata terhadap pemahaman siswa pada materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah. Peningkatan rata-rata nilai yang cukup tinggi mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam mengingat fakta-fakta sejarah, tetapi juga lebih mampu memahami alur peristiwa, mengenali tokoh-tokoh penting, serta menjelaskan hubungan sebab-akibat dari peristiwa sejarah yang dipelajari. Dengan kata lain, video interaktif berhasil mengubah proses belajar yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif, menarik, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

Selain itu, peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kombinasi gambar, animasi, narasi, suara, dan ilustrasi visual mampu mengurangi sifat abstrak materi Sejarah Kebudayaan Islam. Visualisasi yang disajikan dalam video membantu siswa membangun gambaran yang lebih konkret mengenai peristiwa sejarah sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori sedang hingga tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif.

Video interaktif tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga menggabungkan unsur gambar, suara, animasi, dan interaksi yang membuat

siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori video interaktif yang dikemukakan Prastowo bahwa video interaktif merupakan media yang mengombinasikan unsur visual, audio, teks, dan grafik sehingga menciptakan hubungan timbal balik antara media dengan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan video interaktif, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 71,88. Jika dibandingkan dengan rata-rata pretest sebesar 22,50, terjadi peningkatan sebesar 49,38 poin. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa mencapai 90, sedangkan nilai terendah sebesar 40.

Berdasarkan distribusi frekuensi posttest, sebanyak 12 siswa (37,5%) berada pada interval nilai 67–75, dan 11 siswa (34,38%) memperoleh nilai di atas interval tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai hasil belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa video interaktif mampu membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih jelas. Video interaktif tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga menggabungkan unsur gambar, suara, animasi, dan interaksi yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori video interaktif yang dikemukakan Prastowo bahwa video interaktif merupakan media yang

mengombinasikan unsur visual, audio, teks, dan grafik sehingga menciptakan hubungan timbal balik antara media dengan peserta didik.⁶

Menurut Dewi dan Rumpiati, penggunaan video interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik karena informasi diterima melalui lebih dari satu indera secara bersamaan, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama.⁷ Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan video interaktif.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Muhammad Iqbal (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan video interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah karena materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari.⁸ Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Sulistyaningsih, Wicaksono, dan Mustofa (2023) yang menemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan video interaktif dalam proses pembelajaran.⁹

⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*.

⁷ Luh Made Indria Dewi dan Ni Luh Rumpiati, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Undhirabali*, Vol. 1 No. 1, 2016, hlm. 34.”

⁸ Muhammad Iqbal, “Penggunaan Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MTs Negeri 2 Lampung Timur, 2022.”

⁹ Sulistyaningsih, Wicaksono, dan Mustofa, “Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek,” 2023.”

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peningkatan rata-rata nilai posttest menjadi 71,88 menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan bertambahnya nilai yang diperoleh siswa, tetapi juga mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah setelah proses pembelajaran berlangsung.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui video interaktif mampu membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah secara lebih sistematis. Kombinasi gambar, animasi, narasi, dan suara mempermudah siswa dalam memahami kronologi peristiwa, mengenali tokoh-tokoh penting, serta menghubungkan hubungan sebab-akibat dalam setiap peristiwa sejarah. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa meningkat, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

3. Perbedaan Nilai Rata-Rata antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada Mata Pelajaran SKI

penyajian materi melalui video interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal dari guru, tetapi juga memperoleh bantuan visual dan audio yang mempermudah mereka memahami kronologi peristiwa, mengenali

tokoh-tokoh penting, serta menghubungkan hubungan sebab-akibat dalam sejarah Islam. Sebaliknya, pada kelas kontrol, proses pembelajaran yang lebih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa lebih bergantung pada penjelasan guru sehingga kesempatan untuk membangun pemahaman secara mandiri menjadi lebih terbatas. Kondisi tersebut tercermin dari rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yang masih berada di bawah kelas eksperimen.

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan uji Independent Sample T-Test. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,420 > 0,05$, yang berarti varians kedua kelompok homogen.

Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif dan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Perbedaan tersebut terlihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 71,88, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 54,69. Selisih rata-rata kedua kelompok mencapai 17,19 poin. Angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif

memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Menurut Arsyad, media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian materi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.¹⁰ Ketika media yang digunakan mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi yang abstrak, maka hasil belajar yang diperoleh juga cenderung lebih tinggi.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian Ahmad Fauzi (2021) dan Siti Rahmawati (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video maupun media interaktif menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.¹¹

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama, hasil akhir menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan video interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. XVII (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 15–17.

¹¹ Ahmad Fauzi, *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTs Negeri 1 Yogyakarta*,.

perbedaan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran.

Selain itu, video interaktif mampu menyajikan materi secara lebih variatif melalui perpaduan unsur visual, audio, teks, dan animasi sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sebaliknya, pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada penjelasan guru sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Perbedaan karakteristik pembelajaran tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

4. Efektivitas Penggunaan Video Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran SKI

Perbedaan kategori efektivitas tersebut mengindikasikan bahwa video interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih berkualitas dibandingkan metode pembelajaran biasa. Penyajian materi melalui kombinasi gambar, animasi, narasi, teks, dan suara membuat siswa lebih mudah memusatkan perhatian, memahami isi materi, serta mengingat informasi yang dipelajari. Karakteristik tersebut sangat sesuai dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang banyak memuat rangkaian peristiwa, tokoh, waktu, dan lokasi yang sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara lisan.

Selain itu, hasil *N-Gain* memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi pada sebagian kecil siswa, tetapi dialami oleh sebagian besar peserta didik di kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa video interaktif memiliki kemampuan untuk membantu siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam dalam memahami materi secara lebih merata. Dengan demikian, efektivitas video interaktif tidak hanya terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa, tetapi juga dari kemampuannya dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

Efektivitas Penggunaan Video Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Kamal Efektivitas penggunaan video interaktif dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 63,78%, sedangkan kelas kontrol sebesar 42,48%. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain* Maka nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 63,78% termasuk kategori cukup efektif, sedangkan nilai *N-Gain* kelas kontrol sebesar 42,48% termasuk kategori kurang efektif.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Efektivitas tersebut terjadi karena video interaktif mampu mengintegrasikan unsur audio, visual, teks, dan interaksi yang

membuat siswa lebih fokus dan termotivasi selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Kumala yang menyatakan bahwa video interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.¹²

Selain itu, Hardinagoro dan Hafidz menjelaskan bahwa penggunaan media video pada pembelajaran SKI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi sejarah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.¹³ Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sulistyaningsih dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan kategori efektivitas yang tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa media interaktif.¹⁴

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, nilai *N-Gain* sebesar 63,78% menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan

¹² Auliyah Niswa, “Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash,” *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1 No. 1, 2016, hlm. 3.

¹³ Mohammad Archie Hardinagoro dan Hafidz, “Pemanfaatan Movie Learning sebagai Media Pembelajaran SKI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” *Bunyan al-Ulum*, Vol. 2 No. 1, 2025.

¹⁴ Sulistyaningsih, Wicaksono, dan Mustofa, “Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek,” 2023.”

pembelajaran konvensional yang hanya memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 42,48%.

Efektivitas tersebut tidak hanya tercermin dari peningkatan nilai yang diperoleh siswa, tetapi juga dari kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Selama pembelajaran menggunakan video interaktif, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui penyajian materi yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan awal siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan video interaktif masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama memperoleh nilai rata-rata 22,50 dengan nilai minimum 10 dan maksimum 35. Sebagian besar siswa berada pada interval nilai 25–29 sebanyak 10 siswa (31,25%), sehingga kemampuan awal siswa dalam memahami materi Berdirinya Dinasti Ayyubiyah dapat dikategorikan rendah dan relatif setara pada kedua kelompok penelitian.
2. Hasil belajar siswa setelah penggunaan video interaktif mengalami peningkatan yang signifikan dan berada pada kategori baik. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang mencapai 71,88, meningkat sebesar 49,38 dari rata-rata *pretest* sebesar 22,50. Nilai tertinggi

yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah 40. Sebagian besar siswa berada pada interval nilai 67–75 sebanyak 12 siswa (37,5%), yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penggunaan video interaktif berada pada kategori baik.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran SKI di MTs Nurul Kamal. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 71,88, sedangkan kelas kontrol sebesar 54,69, dengan selisih rata-rata 17,19. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan video interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.
4. Penggunaan video interaktif terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis N-Gain yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 63,78% dengan kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 42,48% dengan kategori kurang efektif. Selain itu, rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 22,50 pada saat pretest menjadi 71,88 pada saat posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti video interaktif, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, tidak monoton, serta mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan mandiri.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD proyektor, speaker, dan akses internet guna menunjang proses pembelajaran yang lebih modern dan efektif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran lain yang lebih variatif atau menerapkannya pada materi serta jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- 4 Sa'adiyah, Syifa, and Oman Farhurohman. "*Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi).*" *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 7.1, 41-42. 2020.
- Ahmad Fauzi,. *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTs Negeri 1 Yogyakarta.*, 2021.
- Amin, Moh Nasrul. "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI.*" *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2.2 (2019), 24-25. 2019.
- Amin, Moh Nasrul,. "*Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI,*" , Vol. 2 No. 2, 2019, hlm. 24–25. Vol. 2. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2019.
- Andi Prastowo,. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik.* t.t.
- Arsyad A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers. 2013.
- Aslan, dan Aslan. "*Pembelajaran Ibtidaiyah.*" *Cross-border* 1.1 (2018): 76-94. *Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah.* 2018.
- Auliyah Niswa. Auliyah Niswa, "*Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP N 1 Kedamean*", *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.1 No.1 (2016), h.3. 2016.

- Auliyah Niswa,. “*Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash,*” *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1 No. 1, 2016, hlm. 3. 1, vol. 1 (2016): 3.
- Azhar Arsyad. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. XVII (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 15–17. 2014, 15–17.
- Azhar Arsyad,. *Media Pembelajaran*, Cet. XVII (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 15–17. RajaGrafindo Persada, 2014.
- Benjamin S. Bloom dkk. , *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals – Handbook I: Cognitive Domain* (New York: David McKay Company, 1956), hlm. 18. 1956.
- Daulay, H. P., & Pasa, N. *Pendidikan Islam dalam Lintasan Sejarah*. Kencana. 2016.
- Dewi, Tri Ratna, Nesi Anti Andini, and Miftakhur Rohmah. “*Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening.*” Jurnal Indonesia Mengabdi 1.1 (2019), 31. 2019.
- Dr. Nik Haryanti, M.Pd.I dan Lu’lu Ul Maknunah, S.TP., M.P. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Untuk Riset Sosial (Teori dan Praktik Mengungkap Pola dan Fakta Sosial)*. Cet 1. EURIKA MEDIA AKSARA, 2025.
- Ign. S. Ulih B. Karo,. *Psikologi Pendidikan: Suatu Pengantar bagi Mahasiswa dan Guru* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hlm. 45. 2004.

“*Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyyah.*’ JIP (Jurnal Ilmiah PGMI) 6.1 (2020), 54-55.” Aprilia, Imelda, et al., 2020.

Luh Made Indria Dewi dan Ni Luh Rumpiati,. “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini,*’ Jurnal Undhirabali, Vol. 1 No. 1, 2016, hlm. 34.” Jurnal Undhirabali, 1, vol. 1 (2016): 34.

Luh Made Indria Dewi, Ni Luh Rumpiati,. “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini*”, Jurnal Undhirabali, Vol.1 No.1 (2016), h.34. 2016.

Mohammad Archie Hardinagoro & Hafidz. Mohammad Archie Hardinagoro & Hafidz. (2025). *Pemanfaatan Movie Learning sebagai media pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi belajar. Bunyan al-Ulum : Jurnal Studi Islam*, 2(1). 1, II (2025).

Mohammad Archie Hardinagoro dan Hafidz,. “*Pemanfaatan Movie Learning sebagai Media Pembelajaran SKI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,*” **Bunyan al-Ulum**, Vol. 2 No. 1, 2025. 1, vol. 2 (2025).

Muhammad Iqbal,. “*Penggunaan Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MTs Negeri 2 Lampung Timur*, 2022.” 2022.

- Muhammad, M. P. I. *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Sanabil., 1. 2020.
- Muhibbin Syah,. Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013)*, hlm. 154. t.t.
- Muslimin.M.I. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD.*” e-Journal Prodi Teknologi Pendidikan, 1, VI (2017).
- Nani Hanifah. Nani Hanifah, Program Studi, and Bimbingan Konseling, “*Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*”, SOSIO E-KONS, 6.1 (2014), 41–55. Bag. 41-55. 6 (2014).
- Nani Suwarti. *Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas*, (Purwokerto: Skripsi IAIN Purwokerto, 2016), hlm. 9. 2016.
- Nasution. *Metode Research: Penelitian Ilmiah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 39. 2007.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. Dalam Sibuku Media*. 2017.
- Observasi awal. 2 Juli 2025.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. “*Belajar dan pembelajaran.*” *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2 (2017), 233. 2017.

Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. 2 (2014): 373.

Putri Maisyarah Ammy. Putri Maisyarah Ammy, —*Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)*,¹ Jurnal Mathematics Paedagogic 5, no. 1 (2020): 30. 1, 2020.

Ratri Kurnia Dewi,. “*Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*”, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol.2 No.4 (2018), h.343. 2018.

Ridwan. *Dasar-Dasar Statistika*. t.t.

Rostina Sundayana, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 151. 2015.

Sa’adiah, S. & Farhurohman, O. Sa’adiah, S. & Farhurohman, O. (2020). *Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Ibtida’i: Jurnal Kependidikan Dasar, 7(1), 37–50. 1, VII (2020).

Safitri, R. L. *Efektifitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Pule Trenggalek.Iain*. Tulung Agung: 26-28. 2018.

Sania, Sania. “*Efektivitas Teknik Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kualitas Pembelajaran PAI di SD INP*. 12/79 Jeppe’e Kecamatan Tanete

- Riattang Barat Kabupaten Bone.” *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 2.1 (2019), 76. 2019.
- Slameto. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Cet. VI (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 54–56. t.t., 54–56.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. t.t.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. 2024.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 136. 2021.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 281. Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 281. 2022.
- Sulistyaningsih, Wicaksono, dan Mustofa,. “*Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek,*’ 2023.” 2023.
- Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. (2021). *Pelatihan pembuatan pembelajaran sebagai video media pembelajaran daring di SD negeri sojopuro dalam masa covid 19*. *Journal of Learning and (ELIa)*, 1(1), 01-14. Educational Innovation. 2021.
- Susilo M. Joko. *Sukses Dengan Gaya Belajar*. (Yogyakarta: Pinus, 2009). h, 26. 2009, 26.

Sutrisno. (2016). *Desain Kurikulum Perguruan Tinggi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

2016.

SYAFRIDA HAFNI SAHIR. , *Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area*

Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository

UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022, 2022. 2022.

Winkel, W.S. Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo, 1999. 1999.

Yati Oktari. “*Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Hasil Belajar Siswa*

Pada Materi B3 (Bahan Berbahaya Dan Beracun) Di Smk Abdurrah

Pekanbaru.” Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah Dan

Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru,

2024.

Yulis Purwanto, —*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi*

Himpunan Berbantu Video Pembelajaran,|| Aksioma 4, no. 1 (2015): 68. 1,

2015.

Zainuddin, A., Rahayu, S. A. Zainuddin, A., Rahayu, S. A. & Karimah, S. (2024).

Pemanfaatan media sosial YouTube pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam di Madrasah Ibtidaiyah. Sirajuddin: Jurnal Penelitian dan Kajian

Pendidikan Islam, 4(1), 72. 1, IV (2024).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
MATA PELAJARAN : SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM	
I. INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Madrasah	: MTs Nurul Kamal
Nama Penyusun	:
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas / Fase Semester	: VIII / D / 1 - 2
Elemen	: Berdirinya Daulah Ayyubiyah
Alokasi waktu	: 4 x 40 menit (3 x Pertemuan)
B KOMPETENSI AWAL	
▪ Menganalisis sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah ▪ Mengidentifikasi urutan peristiwa sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)	
▪ Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global. ▪ Profil Pelajar <i>Rahmatan Lil 'Alamin</i> yang ingin dicapai adalah <i>taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar</i>, dan <i>tasamuh</i>.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media	: LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain
Sumber Belajar	: LKPD, Buku Teks, laman E-learning, E-book, dan lain-lain
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik cerdas istimewa berbakat dan peserta didik regular	

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Discovery learning*

Metode Pembelajaran : ceramah, tanya jawab, demonstrasi

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menelaah sejarah dari peristiwa berdirinya Daulah Ayyubiyah
- Menunjukkan peristiwa penting sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Sebagai motivasi dan menarik perhatian unruk mengikuti kegiatan pembelajaran, guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah*

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.

- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan yang berupa video pembelajaran terkait materi ***Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah***
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah***
- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah***
- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Menjelaskan isi teks yang didengar yang berkaitan: ***Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah***

PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk siswa yang sudah memahami materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi menganalisis tata cara thaharah dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepatan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah pernah membaca buku terkait ?		
2	Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik ?		
3	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan metode inquiry learning, diskusi ?		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

1) Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja

2) Bentuk Instrumen : Pedoman/lembar observasi

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode inquiry

3. Asesmen Sumatif

a. Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen:

- Tes : Tertulis
- Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

- Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
- Asesmen tertulis : Jawaban singkat

b. Asesmen Keterampilan

- Teknik Asesmen : Kinerja
- Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini?
- Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
- Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
- Sudahkah tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatan lil 'alamin?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan	

III. LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Pertanyaanku

Setelah kalian mengamati gambar-gambar, muncul imajinasi berbagai peristiwa. Pertanyaan apa yang muncul dari pikiran kalian tentang gambar-gambar tersebut ?

No.	Pertanyaan
1	Mengapa kita perlu mempelajari sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah?
2	Tuliskan proses berdirinya Daulah Ayyubiyah!

3	Hikmah apa yang dapat kamu ambil dari proses berdirinya Daulah Ayyubiyah?
4	Hubungkan fenomena yang berkembang dari ragam peristiwa tentang berdirinya Daulah Ayyubiyah dengan kondisi umat Islam saat ini!
5	Sebagai seorang pelajar, apa yang seharusnya dilakukan untuk dapat berkompetisi di zaman digital saat ini?. Tuliskan!

Aktifitasku

Mendiskusikan sejarah proses berdirinya Daulah Ayyubiyah

Kegiatan

- Bentuklah kelompok dengan jumlah anggota 5-6 orang dengan tertib!
- Diskusikan hal-hal berikut dengan saling menghargai pendapat temanmu!

No.	Materi Diskusi	Hasil Diskusi
1	Mengapa kita perlu mengetahui sejarah dari proses berdirinya Daulah Ayyubiyah?	
2	Apa yang membedakan antara Daulah Fathimiyah dan Daulah Ayyubiyah?	
3	Apakah berdirinya Daulah Ayyubiyah ada kaitannya dengan keruntuhan Daulah Fathimiyah? Jelaskan!	
4	Bagaimana interpretasimu dalam menghadapi perbedaan pendapat di tengah-tengah masyarakat akhir-akhir ini?	
5	Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari perputaran sejarah muncul dan berakhirnya sebuah Daulah/pemerintahan?	
6	Sebagai seorang pelajar sikap apa yang dapat kamu ambil dari berdirinya Daulah Ayyubiyah?	

- Paparkan hasil diskusi kalian di depan kelas!
- Searah jarum jam tiap kelompok bergeser menilai hasil kelompok lain dari segi ketepatan jawaban, banyaknya/ kelengkapan contoh, dan kejujuran pendapat/ tidak mencontek !
- Berilah nilai pada kelompok yang paling baik hasilnya!

LAMPIRAN 3**INSTRUMEN ASESMEN****ASESMEN FORMATIF (SELAMA PROSES PEMBELAJARAN)****DIMENSI SIKAP:****a. Unjuk Kerja 1**

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan *metade inquiry learning*

No	Nama Siswa	Arpak yang diamati			Skor			
		Gagasan	Aktif	Kerjasama	1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
5								
dst								
Nilai akhir x 25								

b. Unjuk Kerja 2

Rubrik :

Nama :

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan Guru

c. Unjuk Kerja 3

Pengamatan :

Nama :

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan Guru

DIMENSI PENGETAHUAN:

- Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui tes setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.
- Penilaian pengetahuan diberikan dalam bentuk pilihan ganda, benar salah, maupun esai.
- Penilaian pengetahuan ini bertujuan agar Guru mampu melihat pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik dalam kegiatan.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

Lampiran 2

1. Pretest Kelas Kontrol

Nama	Pre-test	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	TOTAL
Shakila	20	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4
Alif	25	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
Aliya	20	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	4
Arkaan	30	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	6
Asmi	25	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	5
Aulia	10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2
Azarah	20	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4
Azzhara	30	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6
Bunga	25	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5
Citra	30	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	6
Edzat	15	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Gendis	20	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	4
Ghany	15	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
Gilang	25	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5
Kholifah	20	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4
Najuwa	25	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	5
Nathania	20	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
Nayla	25	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	5
Nur	20	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
Nur	15	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3
Okta	35	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	7

Lampiran jawaban pretest peserta didik

nama: ~~Raf~~ RPEFANY ALIF
Kelas: 8 B

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Materi : Berdirinya Dinasti Ayyubiyah
Jumlah Soal : 20 Butir

25

PETUNJUK:

- Berdialah sebelum mengerjakan soal.
- Tuliskan nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban.
- Bacalah setiap soal dengan teliti.
- Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D yang dianggap paling benar.
- Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
- Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

- Seorang siswa menemukan catatan sejarah tentang seorang tokoh yang berhasil mendirikan Dinasti Ayyubiyah pada abad ke-12. Tokoh tersebut adalah...
A. Harun Ar-Rasyid C. Mu'awiyah bin Abu Sufyan
B. Shalahuddin Al-Ayyubi ☒ D. Abu Abbas As-Saffah
- Dinasti Ayyubiyah berdiri pada tahun yang berespetan dengan berakhirnya kekuasaan Fatimiyah di Mesir. Tahun tersebut adalah...
☒ A. 661 M B. 750 M C. 969 M D. 1171 M
- Seorang peneliti menyebut bahwa kekuasaan Dinasti Ayyubiyah mencakup wilayah strategis yang menjadi pusat konflik dunia saat itu. Wilayah tersebut adalah...
A. Andalusia ☒ B. Mesir dan Syam C. Persia D. India
- Jika kondisi politik suatu wilayah melemah, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
☒ A. Stabilitas meningkat C. Muncul kekuatan baru
B. Tidak ada perubahan kepemimpinan D. Wilayah menjadi makmur
- Jika dianalisis, faktor utama berdirinya Dinasti Ayyubiyah adalah...
A. Perdagangan internasional
☒ B. Lemahnya sistem pendidikan
C. Kekacauan politik dan kekuatan militer
D. Penemuan teknologi baru
- Dari sudut pandang sejarah, pergantian kekuasaan dari Fatimiyah ke Ayyubiyah menunjukkan bahwa...
☒ A. Kekuasaan bersifat tetap
B. Kekuasaan dapat berubah karena kondisi internal
C. Tidak ada pengaruh luar
D. Sistem pemerintahan selalu stabil

7. Jika ditelaah, kepemimpinan Shalahuddin mencerminkan...
- A. Keegoisan C. Ketergantungan
☒ B. Kebijakan dan keberanian D. Kelemahan
8. Kemenangan dalam Perang Salib menunjukkan bahwa...
- A. Jumlah pasukan tidak penting ☒ C. Keberuntungan semata
 B. Strategi dan persatuan sangat penting D. Tidak perlu persiapan
9. Strategi kepemimpinan Shalahuddin efektif karena...
- A. Mengandalkan kekuatan saja C. Tidak memiliki rencana
 B. Menggabungkan moral dan strategi ☒ D. Bergantung pada pihak lain
10. Kepemimpinan yang baik dapat dianalisis dari...
- A. Kekayaan B. Keputusan dan strategi ☒ C. Jabatan D. Usia
11. Berdirinya Dinasti Ayyubiyah memberikan dampak positif berupa...
- A. Perpecahan umat ☒ C. Kehancuran ekonomi
 B. Persatuan umat Islam D. Kekacauan politik
12. Dampak keberhasilan Shalahuddin dalam merebut Yerusalem adalah...
- ☒ A. Konflik semakin besar C. Kehancuran wilayah
 B. Meningkatnya kepercayaan umat Islam D. Hilangnya kekuasaan
13. Jika Dinasti Ayyubiyah tidak berhasil menyatukan wilayah Islam, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
- A. Kekuatan Islam semakin besar
 B. Wilayah menjadi lebih stabil
 C. Perpecahan dan melemahnya kekuatan umat
☒ D. Tidak ada perubahan
14. Jika dianalisis dari sudut pandang sosial, berdirinya Dinasti Ayyubiyah berdampak pada...
- A. Meningkatnya konflik antar umat
 B. Terciptanya stabilitas dan ketertiban masyarakat
 C. Menurunnya kesejahteraan rakyat
☒ D. Hilangnya sistem pemerintahan
15. Seorang pemimpin masa kini dapat meneladani Dinasti Ayyubiyah dengan cara...
- ☒ A. Mengutamakan kepentingan pribadi
 B. Menghindari tanggung jawab
 C. Membangun persatuan dan strategi yang matang
 D. Menyerahkan keputusan pada orang lain
16. Kepemimpinan Shalahuddin dapat dijadikan contoh karena...
- A. Otoriter ☒ B. Adil dan bijaksana C. Lemah D. Tidak tegas

- ~~17.~~ Kepemimpinan yang efektif ditandai dengan...
A. Keputusan yang tepat B. Keraguan C. Ketidakjelasan ☒ D. Ketergantungan
- ~~18.~~ Analisis keberhasilan Shalahuddin menunjukkan bahwa...
A. Keberhasilan karena keberuntungan
☒ B. Perencanaan dan strategi matang
C. Tidak ada usaha
D. Tanpa tujuan
- ~~19.~~ Jika nilai kepemimpinan Shalahuddin diterapkan di sekolah, maka akan tercipta...
☒ A. Persaingan tidak sehat
B. Kerjasama dan disiplin
C. Konflik
D. Kemalasan
- ~~20.~~ Seorang pemimpin yang baik harus mampu...
A. Menghindari tanggung jawab
☒ B. Mengambil keputusan tepat
C. Bergantung pada orang lain
D. Tidak peduli

2. Pretest kelas Eksperimen

Nama	Pre-test	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	TOTAL
Abiyu	20	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4
Shifa	20	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	4
Alvin	25	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	5
Amira	30	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	6
Dhafi	20	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4
Ariana	10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2
Aurel	15	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3
Dinda	25	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
Elvira	25	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	5
Fadhil	35	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	7
Giazi	25	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	5
Flora	25	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
Habib	15	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3
Julia	30	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	6
Kanaya	25	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	5
Kesya	25	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5
Fathan	30	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	6
Khoirul	25	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	5
Mahiratul	25	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	5
Nouval	20	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
Khayla	30	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	6
Nayla	30	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	6

Nopri	20	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
Reyla	15	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3
Ridho	15	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Rizzki	20	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	4
Soniya	20	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Aficha	25	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	5
Yocelyn	30	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
Anggun	10	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2
Namira	20	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4
Shakila	15	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3

Lampiran Jawaban Pretest Peserta Didik

nama: khayla R. M. L. H. A.
kelas: VIII IPA 7

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Materi : Berdirinya Dinasti Ayyubiyah
Jumlah Soal : 20 Butir

(30)

PETUNJUK:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
- Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban.
- Bacalah setiap soal dengan teliti.
- Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D yang dianggap paling benar.
- Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
- Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

- Seorang siswa menemukan catatan sejarah tentang seorang tokoh yang berhasil mendirikan Dinasti Ayyubiyah pada abad ke-12. Tokoh tersebut adalah...
A. Harun Ar-Rasyid C. Muawiyah bin Abu Sufyan
☒ B. Shalahuddin Al-Ayyubi D. Abu Abbas As-Saffah
- Dinasti Ayyubiyah berdiri pada tahun yang bertepatan dengan berakhirnya kekuasaan Fatimiyah di Mesir. Tahun tersebut adalah...
A. 661 M B. 750 M C. 969 M ☒ D. 1171 M
- Seorang peneliti menyebut bahwa kekuasaan Dinasti Ayyubiyah mencakup wilayah strategis yang menjadi pusat konflik dunia saat itu. Wilayah tersebut adalah...
A. Andalusia ☒ B. Mesir dan Syam C. Persia D. India
- Jika kondisi politik suatu wilayah melemah, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
A. Stabilitas meningkat C. Muncul kekuatan baru
B. Tidak ada perubahan kepemimpinan ☒ D. Wilayah menjadi makmur
- Jika dianalisis, faktor utama berdirinya Dinasti Ayyubiyah adalah...
☒ A. Perdagangan internasional
B. Lemahnya sistem pendidikan
C. Kekacauan politik dan kekuatan militer
D. Penemuan teknologi baru
- Dari sudut pandang sejarah, pergantian kekuasaan dari Fatimiyah ke Ayyubiyah menunjukkan bahwa...
A. Kekuasaan bersifat tetap
B. Kekuasaan dapat berubah karena kondisi internal
C. Tidak ada pengaruh luar
D. Sistem pemerintahan selalu stabil

7. Jika diteladani, kepemimpinan Shalahuddin mencerminkan...
 A. Keegoisan ☒ B. Kebijakan dan keberanian ☒ C. Ketergantungan ☒ D. Kelemahan
8. Kemenangan dalam Perang Salib menunjukkan bahwa...
☒ A. Jumlah pasukan tidak penting ☒ B. Strategi dan persatuan sangat penting ☒ C. Keberuntungan semata ☒ D. Tidak perlu persiapan
9. Strategi kepemimpinan Shalahuddin efektif karena...
 A. Mengandalkan kekuatan saja ☒ B. Menggabungkan moral dan strategi ☒ C. Tidak memiliki rencana ☒ D. Bergantung pada pihak lain
10. Kepemimpinan yang baik dapat dianalisis dari...
 A. Kekayaan ☒ B. Keputusan dan strategi ☒ C. Jabatan ☒ D. Usia
11. Berdirinya Dinasti Ayyubiyah memberikan dampak positif berupa...
☒ A. Perpecahan umat ☒ B. Kehancuran ekonomi ☒ C. Persatuan umat Islam ☒ D. Kekacauan politik
12. Dampak keberhasilan Shalahuddin dalam merebut Yerusalem adalah...
☒ A. Konflik semakin besar ☒ B. Kehancuran wilayah ☒ C. Meningkatnya kepercayaan umat Islam ☒ D. Hilangnya kekuasaan
13. Jika Dinasti Ayyubiyah tidak berhasil menyatukan wilayah Islam, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
☒ A. Kekuatan Islam semakin besar ☒ B. Wilayah menjadi lebih stabil ☒ C. Perpecahan dan melemahnya kekuatan umat ☒ D. Tidak ada perubahan
14. Jika dianalisis dari sudut pandang sosial, berdirinya Dinasti Ayyubiyah berdampak pada...
☒ A. Meningkatnya konflik antar umat ☒ B. Terciptanya stabilitas dan ketertiban masyarakat ☒ C. Menurunnya kesejahteraan rakyat ☒ D. Hilangnya sistem pemerintahan
15. Seorang pemimpin masa kini dapat meneladani Dinasti Ayyubiyah dengan cara...
☒ A. Mengutamakan kepentingan pribadi ☒ B. Menghindari tanggung jawab ☒ C. Membangun persatuan dan strategi yang matang ☒ D. Menyerahkan keputusan pada orang lain
16. Kepemimpinan Shalahuddin dapat dijadikan contoh karena...
☒ A. Otoriter ☒ B. Adil dan bijaksana ☒ C. Lemah ☒ D. Tidak tegas

17. Kepemimpinan yang efektif ditandai dengan...
A. Keputusan yang tepat B. Keraguan C. Ketidakjelasan ☒ D. Ketergantungan
18. Analisis keberhasilan Shalahuddin menunjukkan bahwa...
A. Keberhasilan karena keberuntungan
B. Perencanaan dan strategi matang
☒ C. Tidak ada usaha
D. Tanpa tujuan
19. Jika nilai kepemimpinan Shalahuddin diterapkan di sekolah, maka akan tercipta...
A. Persaingan tidak sehat
☒ B. Kerjasama dan disiplin
C. Konflik
D. Kemalasan
20. Seorang pemimpin yang baik harus mampu...
A. Menghindari tanggung jawab
B. Mengambil keputusan tepat
☒ C. Bergantung pada orang lain
D. Tidak peduli

Lampiran 4 Nilai *Posttest* Peserta Didik

1. *Posttest* Kelas Kontrol

Nama	Pre-test	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	TOTAL
Shakila	40	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	8
Alif	55	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	11
Aliya	45	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	9
Arkaan	60	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	12
Asmi	50	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	10
Aulia	30	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	6
Azarah	75	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15
Azzhara	55	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	11
Bunga	65	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	13
Citra	65	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	13
Edzat	70	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
Gendis	75	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Ghany	45	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	9
Gilang	60	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	12
Kholifah	30	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	6
Najuwa	60	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
Nathania	45	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	9
Nayla	40	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	8
Nur	65	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	13
Nur	50	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	10
Okta	70	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14

Putra	60	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	12
Rahel	60	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	12
Riffan	60	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	12
Natasya	50	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	10
Sakha	75	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
Siski	55	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	11
Zyandra	50	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10
Rizky	35	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	7
Syahrini	40	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	8
Abian	55	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	11
Muhammad	60	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	12

Lampiran Jawaban *Posttest* Peserta Didik

NAMA : SAKHA ADILA F.
KELAS : B13.

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Materi : Berdirinya Dinasti Ayyubiyah
Jumlah Soal : 20 Butir

75

PETUNJUK:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
- Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban.
- Bacalah setiap soal dengan teliti.
- Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D yang dianggap paling benar.
- Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
- Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

- Seorang siswa menemukan catatan sejarah tentang seorang tokoh yang berhasil mendirikan Dinasti Ayyubiyah pada abad ke-12. Tokoh tersebut adalah...
A. Harun Ar-Rasyid C. Muawiyah bin Abu Sufyan
☒ B. Shalahuddin Al-Ayyubi D. Abu Abbas As-Saffah
- Dinasti Ayyubiyah berdiri pada tahun yang bertepatan dengan berakhirnya kekuasaan Fatimiyah di Mesir. Tahun tersebut adalah...
A. 661 M B. 750 M C. 969 M ☒ D. 1171 M
- Seorang peneliti menyebut bahwa kekuasaan Dinasti Ayyubiyah mencakup wilayah strategis yang menjadi pusat konflik dunia saat itu. Wilayah tersebut adalah...
A. Andalusia ☒ B. Mesir dan Syam C. Persia D. India
- Jika kondisi politik suatu wilayah melemah, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
A. Stabilitas meningkat C. Muncul kekuatan baru
☒ B. Tidak ada perubahan kepemimpinan D. Wilayah menjadi makmur
- Jika dianalisis, faktor utama berdirinya Dinasti Ayyubiyah adalah...
A. Perdagangan internasional
B. Lemahnya sistem pendidikan
☒ C. Kekacauan politik dan kekuatan militer
D. Penemuan teknologi baru
- Dari sudut pandang sejarah, pergantian kekuasaan dari Fatimiyah ke Ayyubiyah menunjukkan bahwa...
☒ A. Kekuasaan bersifat tetap
B. Kekuasaan dapat berubah karena kondisi internal
C. Tidak ada pengaruh luar
D. Sistem pemerintahan selalu stabil

7. Jika diteladani, kepemimpinan Shalahuddin mencerminkan...
- A. Keegoisan ☒ B. Kebijakan dan keberanian ☒ C. Ketergantungan ☒ D. Kelemahan
8. Kemenangan dalam Perang Salib menunjukkan bahwa...
- A. Jumlah pasukan tidak penting ☒ B. Strategi dan persatuan sangat penting ☒ C. Keberuntungan semata ☒ D. Tidak perlu persiapan
9. Strategi kepemimpinan Shalahuddin efektif karena...
- A. Mengandalkan kekuatan saja ☒ B. Menggabungkan moral dan strategi ☒ C. Tidak memiliki rencana ☒ D. Bergantung pada pihak lain
10. Kepemimpinan yang baik dapat dianalisis dari...
- A. Kekayaan ☒ B. Keputusan dan strategi ☒ C. Jabatan ☒ D. Usia
11. Berdirinya Dinasti Ayyubiyah memberikan dampak positif berupa...
- A. Perpecahan umat ☒ B. Persatuan umat Islam ☒ C. Kehancuran ekonomi ☒ D. Kekacauan politik
12. Dampak keberhasilan Shalahuddin dalam merebut Yerusalem adalah...
- A. Konflik semakin besar ☒ B. Meningkatnya kepercayaan umat Islam ☒ C. Kehancuran wilayah ☒ D. Hilangnya kekuasaan
13. Jika Dinasti Ayyubiyah tidak berhasil menyatukan wilayah Islam, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
- A. Kekuatan Islam semakin besar ☒ B. Wilayah menjadi lebih stabil ☒ C. Perpecahan dan melemahnya kekuatan umat ☒ D. Tidak ada perubahan
14. Jika dianalisis dari sudut pandang sosial, berdirinya Dinasti Ayyubiyah berdampak pada...
- A. Meningkatnya konflik antar umat ☒ B. Terciptanya stabilitas dan ketertiban masyarakat ☒ C. Menurunnya kesejahteraan rakyat ☒ D. Hilangnya sistem pemerintahan
15. Seorang pemimpin masa kini dapat meneladani Dinasti Ayyubiyah dengan cara...
- A. Mengutamakan kepentingan pribadi ☒ B. Menghindari tanggung jawab ☒ C. Membangun persatuan dan strategi yang matang ☒ D. Menyerahkan keputusan pada orang lain
16. Kepemimpinan Shalahuddin dapat dijadikan contoh karena...
- A. Otoriter ☒ B. Adil dan bijaksana ☒ C. Lemah ☒ D. Tidak tegas

17. Kepemimpinan yang efektif ditandai dengan...
☒ A. Keputusan yang tepat B. Keraguan C. Ketidakjelasan D. Ketergantungan
18. Analisis keberhasilan Shalahuddin menunjukkan bahwa...
A. Keberhasilan karena keberuntungan
☒ B. Perencanaan dan strategi matang
C. Tidak ada usaha
D. Tanpa tujuan
19. Jika nilai kepemimpinan Shalahuddin diterapkan di sekolah, maka akan tercipta...
A. Persaingan tidak sehat
☒ B. Kerjasama dan disiplin
C. Konflik
D. Kemalasan
20. Seorang pemimpin yang baik harus mampu...
A. Menghindari tanggung jawab
☒ B. Mengambil keputusan tepat
C. Bergantung pada orang lain
D. Tidak peduli

2. *Posttest* Kelas Eksperimen

Nama	Pre-test	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	TOTAL
Abiyu	75	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	15
Shifa	75	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	15
Alvin	50	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	10
Amira	60	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	12
Dhafi	55	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	11
Ariana	70	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
Aurel	65	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	13
Dinda	75	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	15
Elvira	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
Fadhil	80	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
Giazi	85	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	17
Flora	70	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	14
Habib	85	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
Julia	80	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	16
Kanaya	85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	17
Kesya	80	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	16
Khayla	80	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
Khoirul	65	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	13
Mahiratul	70	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	14
Nouval	75	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	15
Fathan	70	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	14
Nayla	85	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	17

Nopri	60	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	12
Reyla	40	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	8
Ridho	75	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15
Rizzki	70	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
Soniya	65	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
Aficha	60	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Yocelyn	80	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	16
Anggun	70	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	14
Namira	80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	16
Shakila	75	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	15

Lampiran Jawaban *Posttest* Peserta Didik

LEMBAR SOAL		nama: <u>Elvira Zivi Aisyah</u> Kelas: <u>8 A</u> Obten: <u>10</u>
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	30
Materi	: Berdirinya Dinasti Ayyubiyah	
Jumlah Soal	: 20 Butir	

PETUNJUK:

- a. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
- b. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban.
- c. Bacalah setiap soal dengan teliti.
- d. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D yang dianggap paling benar.
- e. Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
- f. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

1. Seorang siswa menemukan catatan sejarah tentang seorang tokoh yang berhasil mendirikan Dinasti Ayyubiyah pada abad ke-12. Tokoh tersebut adalah...
A. Harun Ar-Rasyid C. Muawiyah bin Abu Sufyan
☒ B. Shalahuddin Al-Ayyubi D. Abu Abbas As-Saffah
2. Dinasti Ayyubiyah berdiri pada tahun yang bertepatan dengan berakhirnya kekuasaan Fatimiyah di Mesir. Tahun tersebut adalah...
A. 661 M B. 750 M C. 969 M ☒ D. 1171 M
3. Seorang peneliti menyebut bahwa kekuasaan Dinasti Ayyubiyah mencakup wilayah strategis yang menjadi pusat konflik dunia saat itu. Wilayah tersebut adalah...
A. Andalusia ☒ B. Mesir dan Syam C. Persia D. India
4. Jika kondisi politik suatu wilayah melemah, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
A. Stabilitas meningkat C. Muncul kekuatan baru
☒ B. Tidak ada perubahan kepemimpinan D. Wilayah menjadi makmur
5. Jika dianalisis, faktor utama berdirinya Dinasti Ayyubiyah adalah...
A. Perdagangan internasional
B. Lemahnya sistem pendidikan
☒ C. Kekacauan politik dan kekuatan militer
D. Penemuan teknologi baru
6. Dari sudut pandang sejarah, pergantian kekuasaan dari Fatimiyah ke Ayyubiyah menunjukkan bahwa...
A. Kekuasaan bersifat tetap
☒ B. Kekuasaan dapat berubah karena kondisi internal
C. Tidak ada pengaruh luar
D. Sistem pemerintahan selalu stabil

7. Jika diteladani, kepemimpinan Shalahuddin mencerminkan...
 A. Keegoisan C. Ketergantungan
~~X~~ B. Kebijakan dan keberanian D. Kelemahan
8. Kemenangan dalam Perang Salib menunjukkan bahwa...
 A. Jumlah pasukan tidak penting C. Keberuntungan semata
~~X~~ B. Strategi dan persatuan sangat penting D. Tidak perlu persiapan
9. Strategi kepemimpinan Shalahuddin efektif karena...
 A. Mengandalkan kekuatan saja C. Tidak memiliki rencana
~~X~~ B. Menggabungkan moral dan strategi D. Bergantung pada pihak lain
10. Kepemimpinan yang baik dapat dianalisis dari...
 A. Kekayaan ~~X~~ B. Keputusan dan strategi C. Jabatan D. Usia
11. Berdirinya Dinasti Ayyubiyah memberikan dampak positif berupa...
~~X~~ A. Perpecahan umat C. Kehancuran ekonomi
~~X~~ B. Persatuan umat Islam D. Kekacauan politik
12. Dampak keberhasilan Shalahuddin dalam merebut Yerusalem adalah...
 A. Konflik semakin besar C. Kehancuran wilayah
~~X~~ B. Meningkatnya kepercayaan umat Islam D. Hilangnya kekuasaan
13. Jika Dinasti Ayyubiyah tidak berhasil menyatukan wilayah Islam, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
 A. Kekuatan Islam semakin besar
 B. Wilayah menjadi lebih stabil
~~X~~ C. Perpecahan dan melemahnya kekuatan umat
 D. Tidak ada perubahan
14. Jika dianalisis dari sudut pandang sosial, berdirinya Dinasti Ayyubiyah berdampak pada...
 A. Meningkatnya konflik antar umat
~~X~~ B. Terciptanya stabilitas dan ketertiban masyarakat
 C. Menurunnya kesejahteraan rakyat
 D. Hilangnya sistem pemerintahan
15. Seorang pemimpin masa kini dapat meneladani Dinasti Ayyubiyah dengan cara...
 A. Mengutamakan kepentingan pribadi
 B. Menghindari tanggung jawab
~~X~~ C. Membangun persatuan dan strategi yang matang
 D. Menyerahkan keputusan pada orang lain
16. Kepemimpinan Shalahuddin dapat dijadikan contoh karena...
~~X~~ A. Otoriter ~~X~~ B. Adil dan bijaksana C. Lemah D. Tidak tegas

17. Kepemimpinan yang efektif ditandai dengan...
☒ A. Keputusan yang tepat B. Keraguan C. Ketidakjelasan D. Ketergantungan
18. Analisis keberhasilan Shalahuddin menunjukkan bahwa...
☒ A. Keberhasilan karena keberuntungan
☒ B. Perencanaan dan strategi matang
C. Tidak ada usaha
D. Tanpa tujuan
19. Jika nilai kepemimpinan Shalahuddin diterapkan di sekolah, maka akan tercipta...
A. Persaingan tidak sehat
☒ B. Kerjasama dan disiplin
C. Konflik
D. Kemalasan
20. Seorang pemimpin yang baik harus mampu...
A. Menghindari tanggung jawab
☒ B. Mengambil keputusan tepat
C. Bergantung pada orang lain
D. Tidak peduli

Lampiran 3

Kisi-kisi pretest dan *posttest* siswa pada mata pelajaran SKI

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	LEVEL KOGNITIF	BUTIR PERTANYAAN
Mengingat FAKTA SEJARAH	Menyebutkan pendiri dan tahun berdirinya Dinasti Ayyubiyah	C1	1,2,3,4
	Menyebutkan wilayah kekuasaan Dinasti Ayyubiyah	C1	5,6
Memahami sejarah	Menjelaskan kondisi politik sebelum berdiri	C2	7,8,9
	Menjelaskan faktor berdirinya	C2	10,11,12
	Menjelaskan peran Shalahuddin	C2	13,14,15
Mengaplikasikan konsep	Mengaitkan dengan Perang Salib	C3	16,17,18
	Strategi kepemimpinan	C4	19,20,21
Menganalisis dampak	Dampak berdirinya dinasti	C4	22,23,24
	Analisis kepemimpinan	C4	29,30,31,32,33,34,35

Soal uji coba

- Seorang siswa menemukan catatan sejarah tentang seorang tokoh yang berhasil mendirikan Dinasti Ayyubiyah pada abad ke-12. Tokoh tersebut adalah...
A. Harun Ar-Rasyid
B. Shalahuddin Al-Ayyubi

- C. Muawiyah bin Abu Sufyan
 - D. Abu Abbas As-Saffah
2. Dinasti Ayyubiyah berdiri pada tahun yang bertepatan dengan berakhirnya kekuasaan Fatimiyah di Mesir. Tahun tersebut adalah...
 - A. 661 M
 - B. 750 M
 - C. 969 M
 - D. 1171 M
 3. Jika dibandingkan dengan Dinasti Abbasiyah, Dinasti Ayyubiyah memiliki karakter yang lebih menonjol dalam...
 - A. Pengembangan filsafat
 - B. Penyebaran tasawuf
 - C. Perjuangan militer melawan Tentara Salib
 - D. Pengembangan ilmu astronomi
 4. Tokoh yang dikenal sebagai pendiri Dinasti Ayyubiyah memiliki nama lengkap...
 - A. Umar bin Abdul Aziz
 - B. Shalahuddin Yusuf bin Ayyub
 - C. Khalid bin Walid
 - D. Hasan Al-Basri
 5. Seorang peneliti menyebut bahwa kekuasaan Dinasti Ayyubiyah mencakup wilayah strategis yang menjadi pusat konflik dunia saat itu. Wilayah tersebut adalah...
 - A. Andalusia
 - B. Mesir dan Syam
 - C. Persia
 - D. India
 6. Jika dilihat dari peta kekuasaan, Dinasti Ayyubiyah memiliki posisi penting karena menguasai...
 - A. Jalur perdagangan Asia Timur
 - B. Kota suci dan wilayah konflik Perang Salib
 - C. Wilayah pertanian subur di India
 - D. Pusat industri di Eropa
 7. Sebelum berdirinya Dinasti Ayyubiyah, kondisi politik di Mesir mengalami ketidakstabilan karena...
 - A. Serangan Mongol
 - B. Lemahnya kekuasaan Fatimiyah

- C. Perpecahan Abbasiyah
 - D. Konflik dengan Ottoman
8. Kondisi politik yang tidak stabil sebelum berdirinya Dinasti Ayyubiyah dapat dianalisis sebagai...
 - A. Faktor penghambat berdirinya dinasti
 - B. Faktor pendorong munculnya pemimpin baru
 - C. Bukti kemajuan peradaban
 - D. Dampak dari perdagangan internasional
 9. Jika kondisi politik suatu wilayah melemah, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
 - A. Stabilitas meningkat
 - B. Tidak ada perubahan kepemimpinan
 - C. Muncul kekuatan baru
 - D. Wilayah menjadi makmur
 10. Berdirinya Dinasti Ayyubiyah tidak lepas dari peran militer. Hal ini menunjukkan bahwa...
 - A. Kekuatan ekonomi lebih penting
 - B. Kekuatan militer menjadi faktor utama perubahan kekuasaan
 - C. Pendidikan tidak berpengaruh
 - D. Diplomasi tidak diperlukan
 11. Jika dianalisis, faktor utama berdirinya Dinasti Ayyubiyah adalah...
 - A. Perdagangan internasional
 - B. Lemahnya sistem pendidikan
 - C. Kekacauan politik dan kekuatan militer
 - D. Penemuan teknologi baru
 12. Dari sudut pandang sejarah, pergantian kekuasaan dari Fatimiyah ke Ayyubiyah menunjukkan bahwa...
 - A. Kekuasaan bersifat tetap
 - B. Kekuasaan dapat berubah karena kondisi internal
 - C. Tidak ada pengaruh luar
 - D. Sistem pemerintahan selalu stabil
 13. Shalahuddin dikenal sebagai pemimpin yang mampu menyatukan umat Islam. Hal ini menunjukkan bahwa ia memiliki...
 - A. Sikap individualis
 - B. Kepemimpinan yang kuat
 - C. Sifat keras kepala
 - D. Kurang diplomatis

14. Dalam menghadapi musuh, Shalahuddin lebih mengedepankan...
 - A. Kekerasan tanpa strategi
 - B. Diplomasi dan strategi militer
 - C. Menghindari konflik
 - D. Menyerah
15. Jika diteladani, kepemimpinan Shalahuddin mencerminkan...
 - A. Keegoisan
 - B. Kebijaksanaan dan keberanian
 - C. Ketergantungan
 - D. Kelemahan
16. Jika kamu menjadi pemimpin seperti Shalahuddin dalam Perang Salib, strategi yang paling tepat adalah...
 - A. Menyerang tanpa rencana
 - B. Menggabungkan kekuatan dan strategi
 - C. Menyerah
 - D. Menghindar
17. Kemenangan dalam Perang Salib menunjukkan bahwa...
 - A. Jumlah pasukan tidak penting
 - B. Strategi dan persatuan sangat penting
 - C. Keberuntungan semata
 - D. Tidak perlu persiapan
18. Dalam kehidupan sekarang, semangat perjuangan Shalahuddin dapat diterapkan dalam bentuk...
 - A. Malas belajar
 - B. Pantang menyerah
 - C. Bergantung pada orang lain
 - D. Menghindari tantangan
19. Strategi kepemimpinan Shalahuddin efektif karena...
 - A. Mengandalkan kekuatan saja
 - B. Menggabungkan moral dan strategi
 - C. Tidak memiliki rencana
 - D. Bergantung pada pihak lain
20. Jika seorang pemimpin hanya mengandalkan kekuatan tanpa strategi, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
 - A. Kemenangan
 - B. Kekalahan

- C. Keberhasilan
 - D. Stabilitas
21. Kepemimpinan yang baik dapat dianalisis dari...
- A. Kekayaan
 - B. Keputusan dan strategi
 - C. Jabatan
 - D. Usia
22. Berdirinya Dinasti Ayyubiyah memberikan dampak positif berupa...
- A. Perpecahan umat
 - B. Persatuan umat Islam
 - C. Kehancuran ekonomi
 - D. Kekacauan politik
23. Dampak keberhasilan Shalahuddin dalam merebut Yerusalem adalah...
- A. Konflik semakin besar
 - B. Meningkatnya kepercayaan umat Islam
 - C. Kehancuran wilayah
 - D. Hilangnya kekuasaan
24. Jika dianalisis, keberhasilan Dinasti Ayyubiyah menunjukkan bahwa...
- A. Persatuan tidak penting
 - B. Kepemimpinan berpengaruh besar
 - C. Strategi tidak diperlukan
 - D. Kekuasaan tidak berpengaruh
25. Jika Dinasti Ayyubiyah tidak berhasil menyatukan wilayah Islam, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
- A. Kekuatan Islam semakin besar
 - B. Wilayah menjadi lebih stabil
 - C. Perpecahan dan melemahnya kekuatan umat
 - D. Tidak ada perubahan
26. Keberhasilan Dinasti Ayyubiyah dalam mempertahankan wilayahnya menunjukkan bahwa...
- A. Kekuasaan tidak membutuhkan strategi
 - B. Persatuan dan kepemimpinan sangat penting

- C. Faktor ekonomi lebih dominan
- D. Tidak ada pengaruh pemimpin

27. Jika dianalisis dari sudut pandang sosial, berdirinya Dinasti Ayyubiyah berdampak pada...
- A. Meningkatnya konflik antar umat
 - B. Terciptanya stabilitas dan ketertiban masyarakat
 - C. Menurunnya kesejahteraan rakyat
 - D. Hilangnya sistem pemerintahan
28. Seorang pemimpin masa kini dapat meneladani Dinasti Ayyubiyah dengan cara...
- A. Mengutamakan kepentingan pribadi
 - B. Menghindari tanggung jawab
 - C. Membangun persatuan dan strategi yang matang
 - D. Menyerahkan keputusan pada orang lain
29. Kepemimpinan Shalahuddin dapat dijadikan contoh karena...
- A. Otoriter
 - B. Adil dan bijaksana
 - C. Lemah
 - D. Tidak tegas
30. Jika seorang pemimpin tidak adil, maka dampaknya adalah...
- A. Persatuan meningkat
 - B. Konflik meningkat
 - C. Stabilitas terjaga
 - D. Kemajuan pesat
31. Kepemimpinan yang efektif ditandai dengan...
- A. Keputusan yang tepat
 - B. Keraguan
 - C. Ketidakjelasan
 - D. Ketergantungan

32. Dalam konteks modern, kepemimpinan Shalahuddin relevan karena...
- A. Tidak sesuai zaman
 - B. Mengajarkan nilai kepemimpinan
 - C. Tidak penting
 - D. Tidak dapat diterapkan
33. Analisis keberhasilan Shalahuddin menunjukkan bahwa...
- A. Keberhasilan karena keberuntungan
 - B. Perencanaan dan strategi matang
 - C. Tidak ada usaha
 - D. Tanpa tujuan
34. Jika nilai kepemimpinan Shalahuddin diterapkan di sekolah, maka akan tercipta...
- A. Persaingan tidak sehat
 - B. Kerjasama dan disiplin
 - C. Konflik
 - D. Kemalasan
35. Seorang pemimpin yang baik harus mampu...
- A. Menghindari tanggung jawab
 - B. Mengambil keputusan tepat
 - C. Bergantung pada orang lain
 - D. Tidak peduli

Lampiran 4 nilai uji coba soal

NAMA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20
Alvino	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0
Akbar	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
Anggun	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
Brahma	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1
Caca	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Cintya	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Dimas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Jefyan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
Kristian	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rehan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Marsel	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Maura	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
Azhari	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1
Pasia	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Nia	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Niko	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Pria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
Dwi	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0
Rendi	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Rifki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Riski	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Rizki	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
Sandra	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
Aziz	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
Restu	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1

0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	23
0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	24
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	19

Lampiran 5 Uji Validitas Tes

			Correlations																																				TOTAL
			S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28	S29	S30	S31	S32	S33	S34	S35		
S1	Personnel Correlation	RI	1	0.007	-0.250	0.044	-0.088	-0.029	0.144	-0.040	0.007	-0.250	0.200	0.200	0.214	-0.029	0.160	0.218	0.088	-0.250	0.217	-0.250	0.270	0.007	0.270	0.307	0.602	-0.188	0.217	0.160	0.200	-0.188	0.160	0.044	0.029	0.200	0.200	0.144	0.007
	Sp (3- tailset)			0.170	0.268	0.035	0.072	0.060	0.197	0.026	0.170	0.268	0.232	0.160	0.282	0.060	0.021	0.121	0.072	0.268	0.007	0.268	0.164	0.170	0.164	0.110	0.002	0.279	0.007	0.021	0.160	0.279	0.021	0.035	0.045	0.160	0.160	0.008	
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
S2	Personnel Correlation	RI	0.007	1	-0.208	-0.208	0.167	0.010	0.160	0.217	0.242	0.208	0.160	0.217	0.010	0.308	0.288	0.308	0.081	0.217	0.288	0.160	0.122	0.160	-0.115	0.200	-0.166	0.217	0.308	0.217	-0.308	0.081	-0.142	0.167	0.167	0.167	0.167	0.167	
	Sp (3- tailset)			0.333		0.300	0.300	0.370	0.061	0.391	0.288	0.288	0.070	0.014	0.288	0.061	0.061	0.070	0.070	0.070	0.288	0.070	0.434	0.029	0.434	0.060	0.127	0.429	0.288	0.288	0.060	0.029	0.061	0.088	0.004	0.004	0.004	0.008	
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
S3	Personnel Correlation	RI	-0.250	-0.208	1	-0.138	0.122	-0.167	-0.108	0.274	0.081	-0.138	-0.250	0.211	-0.167	-0.167	-0.277	-0.138	-0.277	0.242	-0.250	-0.138	0.236	0.081	-0.021	-0.070	-0.302	-0.108	-0.021	-0.021	-0.108	-0.021	0.274	0.014	0.014	-0.250	-0.167	-0.167	
	Sp (3- tailset)			0.268	0.209		0.010	0.058	0.042	0.060	0.160	0.210	0.268	0.060	0.042	0.042	0.160	0.010	0.160	0.242	0.223	0.010	0.250	0.701	0.023	0.720	0.042	0.004	0.023	0.023	0.004	0.023	0.004	0.023	0.004	0.023	0.004	0.023	
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
S4	Personnel Correlation	RI	0.044	-0.208	-0.138	1	0.211	0.170	-0.108	0.014	0.081	0.242	-0.250	0.014	-0.167	-0.167	0.250	-0.138	0.162	-0.138	0.274	-0.138	-0.021	0.250	-0.021	0.081	0.250	-0.070	0.004	0.274	-0.138	-0.021	-0.138	0.014	0.014	0.274	0.044	0.044	
	Sp (3- tailset)			0.035	0.330	0.010		0.032	0.040	0.004	0.060	0.701	0.242	0.268	0.060	0.042	0.042	0.250	0.010	0.012	0.010	0.164	0.010	0.002	0.701	0.250	0.750	0.035	0.004	0.160	0.164	0.004	0.002	0.010	0.035	0.060	0.064	0.024	
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
S5	Personnel Correlation	RI	-0.088	0.167	0.122	0.211	1	0.207	-0.117	0.080	0.081	0.122	-0.088	0.260	-0.218	0.020	0.162	-0.188	0.162	-0.188	0.122	0.080	0.211	-0.188	-0.021	0.081	0.250	-0.070	0.004	0.250	-0.167	0.004	-0.167	0.081	0.014	0.014	0.260	0.081	
	Sp (3- tailset)			0.072	0.270	0.058	0.032		0.110	0.160	0.064	0.002	0.058	0.072	0.145	0.058	0.196	0.021	0.277	0.021	0.058	0.064	0.032	0.042	0.270	0.021	0.027	0.229	0.038	0.064	0.426	0.145	0.160	0.042	0.027	0.029	0.008	0.145	0.024
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
S6	Personnel Correlation	RI	-0.029	0.010	-0.161	0.170	0.207	1	-0.122	-0.002	0.266	-0.161	-0.029	0.168	-0.190	0.107	0.127	-0.161	0.127	0.107	0.168	0.170	-0.100	0.010	0.127	-0.039	0.039	-0.126	0.168	-0.100	0.207	0.127	-0.161	0.210	0.168	0.168	0.266	0.266	
	Sp (3- tailset)			0.090	0.061	0.042	0.040	0.110		0.040	0.370	0.198	0.042	0.090	0.042	0.262	0.010	0.044	0.042	0.044	0.039	0.042	0.040	0.004	0.064	0.002	0.042	0.072	0.072	0.040	0.042	0.004	0.042	0.060	0.042	0.042	0.027		
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
S7	Personnel Correlation	RI	0.144	0.160	-0.109	-0.109	-0.147	-0.129	1	0.114	-0.166	-0.109	0.173	0.114	0.273	-0.129	0.086	0.245	0.086	-0.109	0.114	-0.109	0.360	0.160	-0.221	-0.060	0.060	-0.067	0.114	0.360	0.114	-0.067	0.360	0.245	0.144	0.114	0.114	0.274	
	Sp (3- tailset)			0.091	0.091	0.004	0.004	0.042	0.040		0.088	0.428	0.004	0.011	0.088	0.168	0.040	0.002	0.091	0.002	0.004	0.088	0.004	0.002	0.091	0.288	0.778	0.778	0.078	0.088	0.002	0.088	0.078	0.002	0.091	0.091	0.088	0.090	
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
S8	Personnel Correlation	RI	-0.010	0.217	0.274	0.011	0.086	-0.002	0.114	1	0.016	0.011	0.148	0.081	-0.266	-0.002	0.021	-0.263	0.021	0.274	0.081	0.011	0.551	0.010	0.078	-0.140	0.140	-0.002	-0.102	0.078	0.081	-0.002	0.000	0.011	0.266	0.002	0.002	0.000	
	Sp (3- tailset)			0.039	0.288	0.168	0.060	0.004	0.750	0.088		0.039	0.060	0.048	0.701	0.148	0.750	0.019	0.222	0.019	0.164	0.701	0.060	0.039	0.062	0.264	0.264	0.002	0.004	0.002	0.000	0.060	0.060	0.100	0.000	0.000	0.127		
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
S9	Personnel Correlation	RI	0.007	0.242	0.081	0.081	0.081	0.081	0.266	-0.160	0.010	1	0.001	0.007	0.118	0.010	0.308	0.081	0.164	0.081	0.217	0.368	0.164	-0.096	0.264	-0.115	0.115	-0.160	0.217	-0.031	0.217	-0.030	0.270	0.270	0.270	0.270	0.270		
	Sp (3- tailset)			0.170	0.091	0.107	0.107	0.002	0.198	0.429	0.000		0.107	0.170	0.038	0.061	0.078	0.107	0.164	0.107	0.164	0.250	0.164	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004	0.004		
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
S10	Personnel Correlation	RI	-0.250	0.268	-0.138	0.242	0.122	-0.161	-0.108	0.014	0.081	1	0.044	-0.250	-0.161	-0.161	-0.021	0.242	0.236	-0.138	-0.250	-0.138	-0.277	0.081	-0.277	-0.070	0.201	0.242	-0.250	-0.021	-0.250	-0.108	-0.277	-0.138	-0.250	0.014	0.014	-0.250	
	Sp (3- tailset)			0.268	0.070	0.010	0.242	0.058	0.042	0.060	0.701		0.035	0.222	0.042	0.042	0.002	0.242	0.010	0.222	0.010	0.160	0.701	0.160	0.720	0.035	0.004	0.222	0.002	0.222	0.004	0.160	0.010	0.260	0.060	0.060	0.750		
	R			25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25		

Lampiran 6 Uji Reliabilitas Test

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	25	100,0

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,893	20

Lampiran 7 soal Pretest dan Posttest Kelan VIII A & VIII B

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Materi : Berdirinya Dinasti Ayyubiyah
Jumlah Soal : 20 Butir

PETUNJUK:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
 - Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban.
 - Bacalah setiap soal dengan teliti.
 - Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D yang dianggap paling benar.
 - Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
 - Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.
-
- Seorang siswa menemukan catatan sejarah tentang seorang tokoh yang berhasil mendirikan Dinasti Ayyubiyah pada abad ke-12. Tokoh tersebut adalah...
A. Harun Ar-Rasyid
B. Shalahuddin Al-Ayyubi
C. Muawiyah bin Abu Sufyan
D. Abu Abbas As-Saffah
 - Dinasti Ayyubiyah berdiri pada tahun yang bertepatan dengan berakhirnya kekuasaan Fatimiyah di Mesir. Tahun tersebut 177 adalah...
A. 661 M B. 750 M C. 969 M D. 1171 M
 - Seorang peneliti menyebut bahwa kekuasaan Dinasti Ayyubiyah mencakup wilayah strategis yang menjadi pusat konflik dunia saat itu. Wilayah tersebut 177 adalah...
A. Andalusia B. Mesir dan Syam C. Persia D. India
 - Jika kondisi politik suatu wilayah melemah, maka kemungkinan yang terjadi adalah...
A. Stabilitas meningkat C. Muncul kekuatan baru
B. Tidak ada perubahan kepemimpinan D. Wilayah menjadi makmur
 - Jika dianalisis, faktor utama berdirinya Dinasti Ayyubiyah adalah...
A. Perdagangan internasional
B. Lemahnya sistem pendidikan
C. Kekacauan politik dan kekuatan militer
D. Penemuan teknologi baru
 - Dari sudut pandang sejarah, pergantian kekuasaan dari Fatimiyah ke Ayyubiyah menunjukkan bahwa...
A. Kekuasaan bersifat tetap
B. Kekuasaan dapat berubah karena kondisi internal

- C. Tidak ada pengaruh luar
D. Sistem pemerintahan selalu stabil
7. Jika diteladani, kepemimpinan Shalahuddin mencerminkan...
A. Keegoisan
B. Kebijakan dan keberanian
C. Ketergantungan
D. Kelemahan
8. Kemenangan dalam Perang Salib menunjukkan bahwa...
A. Jumlah pasukan tidak penting
B. Strategi dan persatuan sangat penting
C. Keberuntungan semata
D. Tidak perlu persiapan
9. Strategi kepemimpinan Shalahuddin efektif karena...
A. Mengandalkan kekuatan saja
B. Menggabungkan moral dan strategi
C. Tidak memiliki rencana
D. Bergantung pada pihak lain
10. Kepemimpinan yang baik dapat dianalisis dari...
A. Kekayaan
B. Keputusan dan strategi
C. Jabatan
D. Usia
11. Berdirinya Dinasti Ayyubiyah memberikan dampak positif berupa...
A. Perpecahan umat
B. Persatuan umat Islam
C. Kehancuran ekonomi
D. Kekacauan politik
12. Dampak keberhasilan Shalahuddin dalam merebut Yerusalem 178 adalah...
A. Konflik semakin besar
B. Meningkatnya kepercayaan umat Islam
C. Kehancuran wilayah
D. Hilangnya kekuasaan
13. Jika Dinasti Ayyubiyah tidak berhasil menyatukan wilayah Islam, maka kemungkinan yang terjadi 178 adalah...
A. Kekuatan Islam semakin besar
B. Wilayah menjadi lebih stabil
C. Perpecahan dan melemahnya kekuatan umat
D. Tidak ada perubahan
14. Jika dianalisis dari sudut pandang sosial, berdirinya Dinasti Ayyubiyah berdampak pada...
A. Meningkatnya konflik antar umat
B. Terciptanya stabilitas dan ketertiban masyarakat
C. Menurunnya kesejahteraan rakyat
D. Hilangnya sistem pemerintahan
15. Seorang pemimpin masa kini dapat meneladani Dinasti Ayyubiyah dengan cara...
A. Mengutamakan kepentingan pribadi
B. Menghindari tanggung jawab
C. Membangun persatuan dan strategi yang matang
D. Menyerahkan keputusan pada orang lain
16. Kepemimpinan Shalahuddin dapat dijadikan contoh karena...
A. Otoriter
B. Adil dan bijaksana
C. Lemah
D. Tidak tegas

17. Kepemimpinan yang efektif ditandai dengan...
- A. Keputusan yang tepat
 - B. Keraguan
 - C. Ketidakjelasan
 - D. Ketergantungan
18. Analisis keberhasilan Shalahuddin menunjukkan bahwa...
- A. Keberhasilan karena keberuntungan
 - B. Perencanaan dan strategi matang
 - C. Tidak ada usaha
 - D. Tanpa tujuan
19. Jika nilai kepemimpinan Shalahuddin diterapkan di sekolah, maka akan tercipta...
- A. Persaingan tidak sehat
 - B. Kerjasama dan disiplin
 - C. Konflik
 - D. Kemalasan
20. Seorang pemimpin yang baik harus mampu...
- A. Menghindari tanggung jawab
 - B. Mengambil keputusan tepat
 - C. Bergantung pada orang lain
 - D. Tidak peduli

Lampiran 8

Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Statistics

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20
N	Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		0,60	0,68	0,68	0,68	0,68	0,68	0,64	0,64	0,68	0,64	0,68	0,64	0,60	0,68	0,64	0,68	0,64	0,68	0,68	0,68

Lampiran 9

Uji Daya Beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	12,60	27,833	0,395	0,888
S2	12,52	27,927	0,400	0,888
S3	12,52	27,760	0,435	0,887
S4	12,52	27,843	0,417	0,887
S5	12,52	27,843	0,417	0,887

S6	12,52	26,927	0,610	0,882
S7	12,56	26,673	0,643	0,881
S8	12,56	27,590	0,454	0,886
S9	12,52	26,760	0,646	0,881
S10	12,56	27,423	0,488	0,885
S11	12,52	27,843	0,417	0,887
S12	12,56	27,257	0,522	0,884
S13	12,60	26,833	0,595	0,882
S14	12,52	27,510	0,487	0,885
S15	12,56	27,757	0,420	0,887
S16	12,52	26,843	0,628	0,881
S17	12,56	26,923	0,591	0,882
S18	12,52	27,593	0,469	0,886
S19	12,52	27,093	0,574	0,883
S20	12,52	27,427	0,504	0,885

Lampiran 10

Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas					Shapiro-Wilk		
					Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	0,165	32	0,027	0,942	32	0,087
	Posttest A (kontrol)	0,133	32	0,158	0,962	32	0,307
	Pretest B (Eksperimen)	0,187	32	0,006	0,938	32	0,065
	Posttest B (Eksperimen)	0,152	32	0,059	0,940	32	0,076

Lampiran 11

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR	Based on Mean	0,659	1	62	0,420
	Based on Median	0,688	1	62	0,410
	Based on Median and with adjusted df	0,688	1	61,755	0,410
	Based on trimmed mean	0,640	1	62	0,427

Lampiran 12

Uji Independent Sample T-test

Independent Samples Test										
				t-test for Equality of Means						
				t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	0,659	0,420	-5,809	62	0,000	-17,188	2,959	-23,102	-11,273
	Equal variances not assumed			-5,809	61,174	0,000	-17,188	2,959	-23,104	-11,271

Lampiran 13

Uji N-Gain

Descriptive Statistics

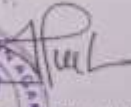
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	32	0,29	0,87	0,6378	0,13822
NGain_Persen	32	29,41	86,67	63,7792	13,82197
Valid N (listwise)	32				

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error
Eksperimen	N_GainPersen Mean	63,78	2,443
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58,80
		Upper Bound	68,76
	5% Trimmed Mean	64,43	
	Median	67,71	
	Variance	191,047	
	Std. Deviation	13,822	
	Minimum	29	
	Maximum	87	
	Range	57	
	Interquartile Range	15	
	Skewness	-0,791	0,414
	Kurtosis	0,299	0,809
Kontrol	Mean	42,48	2,483
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37,42
		Upper Bound	47,55

5% Trimmed Mean	42,53	
Median	42,02	
Variance	197,335	
Std. Deviation	14,048	
Minimum	13	
Maximum	69	
Range	56	
Interquartile Range	19	
Skewness	0,016	0,414
Kurtosis	-0,283	0,809

Lampiran 14

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIIYAH Jln. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 IAIN CURUP Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: adimin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119
		05 Mei 2025
Nomor	Y/mtb/34/FT/PP/02/005/2025	
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Kamenag Kabupaten Rajang Lebong		
Assalamu'alaikum Wr. Wb		
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :		
Nama	: Wanda Ima Suryani	
NIM	: 22531156	
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)	
Judul Skripsi	: Efektifitas Penggunaan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Mts Nurul Kamal	
Waktu Penelitian	: 11 Mei 2025 s.d. 11 Juli 2025	
Lokasi Penelitian	: MTs Nurul Kamal	
Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan. Demikian atas kerjasama dan iznnya diucapkan terimakasih		
Wakil Dekan 1,		
		
		
Dr. Bakht Anshari, S.Pd.I., M.Hum NIP. 196110201906041002		
Terbaca dan disampaikan Yth:		
1. Rektor		
2. Wakil 1		
3. Ka. Biro AGAK		
4. Arsip		

Lampiran 15 SK Pembimbing


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIAH
Alamat : Jalan DR. A.K. Oesman No 1 Kuruk Pusi 104 Curup-Bengkalis Tegal. (0752) 21000
Fax. (0752) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIAH
Nomor : 0007 tahun 2023
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I (DAN II) DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bidan untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penelitian yang dilakukan ;
b. Bidan untuk yang tentunya memastikan dalam Surat Keputusan ini dipandang cukup dan sesuai serta memenuhi syarat untuk diambil sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 50 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2007 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/0.15/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026 ;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 1554 Tahun 2019 Tanggal 21 Oktober 2019 tentang Iain Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup

Memperhatikan : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : - ;
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Kamis, 10 Juli 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Portum : 1. **Dr. Deriwanta, MA** 19871108 201802 1 000
2. **Dr. Muhammad Idris, S. Pd. L. MA** 19810417 202012 1 001

Ditunjuk Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Wanda Irma Saryani**
N I M : **22531156**
JUDUL SKRIPSI : **Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Nurul Kamal.**

Proses bimbingan dilaku kan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengardikan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan format skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengardikan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Kesempu : Kepada masing-masing pembimbing diberi hukuman sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Kesman : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berlaku untuk skripsi tersebut ditetapkan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 21 November 2023
Dekan




1. Rektor
2. Sekretaris IAIN Curup
3. Kepala Biro/Unit yang berkaitan dan kerja sama
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 16 SK Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
 Jalan G. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimile (0732) 21041 Pos 39114
 Website : kemenagreganglebong.com, Email : kemenagreganglebong@gmail.com

IZIN PENELITIAN
 Nomor: 153/Kk.07.03.2/TL.00/05/2026

Berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Nomor: 455/In.34/FT/PP.00.9/05/2026. Hal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan Izin Penelitian kepada:

Nama	: Wanda Irma Suryani
NIM	: 22531156
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	: Efektifitas penggunaan Video Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MTs Nurul Kamal
Waktu Penelitian	: 11 Mei 2026 s.d 11 Juli 2026
Tempat Penelitian	: MTs Nurul Kamal

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 6 Mei 2026
 Kepala,

 Rahman

Tembusan
 IAIN Curup

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Sitr dan Sitr Negara (BSN).

Lampiran 17 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN NURUL KAMAL
MADRASAH TSANAWIYAH MTs NURUL KAMAL
 Sambirejo Kecamatan Selupu Rejang Kab Rejang Lebong
 Jln. A. Yani Nomor: 05 Desa Sambirejo Kode Pos 39153

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor : 214/MTs-NK/SB/VI/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hariyanti, S.Pd
 NIP : 197312271999032004
 Pangkat / Gol : Pembina, IV/a
 Jabatan : Kepala MTsN Nurul Kamal Sambirejo

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Wanda Irma Suryani
 NIM : 22531156
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Judul skripsi : "Efektifitas penggunaan Video Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MTs Nurul Kamal"

Bahwa benar telah melakukan penelitian di MTs Nurul Kamal Sambirejo dari tanggal 11 Mei 2026 s.d 11 Juli 2026.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Selupu Rejang, 17 Juni 2026
 Kepala MTsN Nurul Kamal

Hariyanti, S.Pd
 NIP. 197312271999032004

Lampiran 18 kartu bimbingan


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 Jalan AK Qard No. 21 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21758 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iainsurup.ac.id> Email: admin@iainsurup.ac.id Kotak Pos 30710

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Wanda Irma Sugiarti Pembimbing I : Dr. Deriwanto, MA
 NIM : 21530026 Pembimbing II : Dr. Muhammad Idris, S.Pd.I., MA
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Mulai Bimbingan : 15 Desember 2014 Akhir Bimbingan : 11 Juli 2016
 Judul Skripsi : Implementasi Pengembangan Nilai Intelektual
 Agama dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
 Pada Pembelajaran Sisk di SMP Al-Ihsan Lingsar

Pembimbing I			Pembimbing II		
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
24/12/14	Pengantar	[Signature]	8/1/15	Latihan Belajar	[Signature]
27/12/14	Bab 1 2 3 4 (1)	[Signature]	14/1/15	Bab 1 2 3 4 (2)	[Signature]
30/12/14	Bab 1 2 3 4 (3)	[Signature]	21/1/15	Bab 2	[Signature]
17/1/15	Bab 1 2 3 4 (4)	[Signature]	28/1/15	Revisi penelitian	[Signature]
24/1/15	Bab 1 2 3 4 (5)	[Signature]	4/2/15	Revisi penulisan	[Signature]
31/1/15	Bab 1	[Signature]	11/2/15	Tanggapan Revisi PK Pd	[Signature]
7/2/15	Bab 2	[Signature]	18/2/15	Penyusunan	[Signature]
14/2/15	Bab 3	[Signature]	25/2/15	Tanggapan Revisi PK Pd	[Signature]
21/2/15	Bimbingan Bab (1)	[Signature]	4/3/15	RRI 1	[Signature]
28/2/15	Bimbingan Bab (2)	[Signature]	11/3/15	Tanggapan Revisi PK Pd	[Signature]
5/3/15	Bimbingan Bab (3)	[Signature]	18/3/15	RRI 2	[Signature]
12/3/15	Bimbingan Bab (4)	[Signature]	25/3/15	Pertemuan penyusunan	[Signature]
19/3/15	Bimbingan Bab (5)	[Signature]	1/4/15	Abstrak	[Signature]
26/3/15	Bimbingan Bab (6)	[Signature]	8/4/15	Draft I	[Signature]
			15/4/15	Draft II	[Signature]
			22/4/15	Revisi	[Signature]

Curup, 20
Pembimbing II.

Dr. Deriwanto, MA
 NIP 19571001198010001

Dr. Muhammad Idris, S.Pd.I., MA
 NIP 19610401198010001

Catatan : 1. Pada saat bimbingan, kartu ini harus diisi dan ditandatangani/Paraf oleh pembimbing
 2. Kartu ini harus dilempirkan sebagai syarat pada saat mendaftar sidang
 3. Materi bimbingan tertulis secara terinci tentang isi yang dibimbing

Lampiran Dokumentasi**Pretest Kelas Kontrol****Pretest kelas Eksperimen**



Penerapan Penggunaan Video Interaktif



Posttest kelas kontrol



Posttest kelas eksperimen



Pengantaran SK penelitian kepada kepala sekolah

BIODATA PENULIS

Penulis bernama Wanda Irma Suryani, lahir di Mojorejo, Curup pada tanggal 31 Maret 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan bapak Koswara dan Ibu Suwarti. Penulis menyelesaikan Pendidikan sekolah dasar di SD N Mojorejo lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah menengah pertama di SMP N 13 Rejang Lebong lulus pada tahun 2018, kemudian melanjutkan Pendidikan di SMK-s IDHATA CURUP dan lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Agama Islam (PAI), fakultas Tarbiyah di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif dalam kegiatan akademik.

Sebagai tugas akhir, penulis menyusun skripsi yang berjudul *“Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Nurul Kamal”* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran serta menjadi referensi dalam upaya meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik.