PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN iMIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MADRASAH ALIYAH SWASTA (MAS) ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer



Oleh:

ZAHARA EKA PUTRI

2514.020

Dosen Pembimbing I

Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom

NIP. 197508192006041001

Dosen Pembimbing II

Supriadi, S.Ag, M.Pd

NIP. 197210052003121003

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
2018/2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi *Zarsio Mind Map* Untuk Kelas X Semester II Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Asy-Syarif Sidang Kota Laweh**" yang disusun oleh saudara **Zahara Eka Putri**, Nim: 2514.020 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat diajukan untuk sidang munaqasah pada jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Demikianlah persetujuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sepertinya.

Bukittinggi, 1 Agustus 2018

Dosen Pembimbing I

Dr. Nurerniaz Zahir, M.Pd, M.Kom
NIP 197508192006041001

Dosen Pembimbing II

Suyiadi, S.Ag, M.Pd
NIP. 197210052005121003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama / NIM	: **Zahara Eka Putri** / 2512.020
Tempat / Tanggal Lahir	: Medan / 19 Desember 1994
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: **Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Ruzan iMind Map Untuk Kelas X Semester Ii Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Asy-Syarif Sitiang Kota Lawek.**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar asli karya penulis. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2018

ZAHARA EKAPUTRI

2512.020

ABSTRAK

Zahara Eka Putri, 2514.020. "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Buzan Imind Mp Untuk Kelas x Semester II MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh". Skripsi. Program Sarjan. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK)Institut Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.2018

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di area globalisasi yang semakin canggih ini mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, seperti bidang kesehatan, pemerintahan, komunikasi dan juga pendidikan. Dalam bidang pendidikan, computer digunakan untuk menghasilkan atau membuat aplikasi berupa media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala yang diperlukan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media yang tepat akan mempengaruhi pemahaman siswa, dengan menggunakan media yang menarik akan lebih disukai oleh siswa. Sedangkan media yang digunakan guru di MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh masih berupa papan tulis, gambar dan belum menggunakan media berbasis computer. Berdasarkan masalah tersebut maka penulis merancang sebuah media pembelajaran SEJARAH untuk siswa MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh menggunakan baplikasi buzan imind map yang mudah dipahami sesuai tingkat usianya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model R&D yang digunakan adalah versi 4D (*Define-Design-Developt-Desseminate)*. Dengan model pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan*), design* (pendesainan*), material collecting (*pengumpulan materi*), assembly* (pembuatan*), testing* (pengujian), *dan distribution* (pendistribusian*)*. Dalam penelitian ini dilakukan tiga uji produk, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran SEJARAH semester 2 untuk kelas x yang dikemas dalam bentuk CD *(Compact Disk)* yang dapat digunakan tanpa memerlukan system lain untuk menjalankannya. Produk yang digunakan telah diuji validitas, praktikalitas dan efektifitasnya. Hasil akhir uji validitas dari tiga *expert adalah 0,84*. Hasil uji praktikalitas dari 2 orang praktisi yaitu 85. Dan hasil uji efektifitas dari 10 siswa yaitu 88. Setelah diterapkan kedalam rentang nilai Aiken's didapatkan hasil bahwa media pembelajaran Sejarah ini valid, sangat praktis,dan sangat efektif. Disarankan untuk peneliti berikutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan melihat keberhasilan media ini terhadap siswa.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **"**Peranacangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Buzan iMind Map Untuk Kelas X Semester II Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Asy-Syarif Sidang Koto Laweh **"**. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi.

Dalam penyelesaian Skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dengan segala kerendahan dan ketulusan hati kepada teristimewa ayahanda alm. Zulkifli dan ibunda Haidar yang penulis cintai, atas doa, kesabaran, dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis baik berupa moril maupun materil.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Ridha Ahida, M. Hum selaku Rektor IAIN Bukittinggi.
2. Bapak/Ibu Wakil Rektor IAIN Bukittinggi.
3. Bapak Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
4. Bapak Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi

5. Bapak Riri Okra, M.Kom selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
6. Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd,M.Kom sekaligus Penasehat Akademik dan Pembimbing I yang telah memberikan nasehat-nasehat agar penulis lebih terarah dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. dan Bapak Supriadi, S.Ag, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan dorongan dengan penuh perhatian dan kesabaran hingga selesainya Skripsi ini.
8. Bapak/Ibu dosen serta staf Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah bekerja mulai dari awal sampai akhir pembuatan skripsi ini.
9. Bapak Sarwo Derta, S.Kom SS,M,Kom , Bapak Agus Nur Khomarudin, M.Kom dan Bapak Charles, S.Ag.M.Pdi Dosen IAIN Bukittinggi selaku validator.
10. Ibu Nursyida,S.Pd selaku Kepala MAS Asy- Syarif Sidang Koto Laweh yang telah menerima penulis di sekolah untuk melakukan penelitian.
11. Ibu Enri Gusnita S.Pd selaku validator dan Guru Mata Pelajaran Sejarah kelas x MAS Asy- Syarif Sidang Koto Laweh yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

12. Bapak/Ibu guru serta staf MAS Asy- Syarif Sidang Koto Laweh yang telah memberikan banyak dorongan dan arahan demi kelancaran penulisan skripsi ini.
13. Pihak lain yang ikut memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini memberi kontribusi yang positif bagi pembaca dalam rangka pengembangan khasanah ilmu pengetahuan.

Bukittinggi, Juli 2018

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar

3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 37

4.1 Struktur Navigasi Menu Utama 51

4.2 Struktur Navigasi Materi 1/ Bab 1 52

4.3 Struktur Navigasi Materi2/ Bab 2 52

4.4 Stuktur Materi 3/Bab 3 53

4.5 Struktur Materi 4/Bab 4 53

4.6 Navigasi Menu Profil 53

4.7 Tampilan menu utama 59

4.8 Tampilan materi 1/ bab 1 60

4.9 Tampilan materi 2 /bab 2 61

4.10 Tampilan materi 3/bab 3 62

4.11 Tampilan materi 4/bab 4 63

4.12 Tampilan Profil 64

DAFTAR TABEL

Tabel

3.3 Kriteria Praktikalitas 46

4.1 Storyboard Sederhana 48

4.2 Perancangan Interface 56

4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian 65

4.4 Pengujian Menu Awal..... 65

DAFTAR LAMPIRAN

Storyboard 71

Uji Validitas Produk

Uji Praktikalitas Produk

Uji Efektivitas Produk

Surat – Surat Pendukung

RPP

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN
SURAT PERNYATAAN
ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Penjelasan Judul 8
H. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI
A. Media Pembelajaran 10
1. Pengertian Media Pembelajaran 10
2. Klasifikasi Media Pembelajaran 11
3. Manfaat Media Pembelajaran 11
4. Pemilihan Media 13
B. Buzan iMind Map 14
1. Pengertian Buzan iMind Map 14
2. Cara Penggunaan Buzan iMind Map 15
3. Penggunaan Buzan iMind Map 17
4. Kelebihan Buzan iMind Map 18
C. Storyboard 18
D. User Interface 19
E. Materi Semester II 20
1. Pengaruh Agama dan Kebudayaan Hindu-Budha . 20
2. Perkembangan Negara Kerajaan hindu-budha di ... 23
3. Proses Masuk dan Berkembangnya Agama islam .. 25
4. Perkembangan Negara Kerajaan Islam Indonesia…..29

BAB III METODE PENELITIAN
A. Waktu dan Tempat Penelitian 34
B. Jenis Penelitian 34

C. Model Pengembangan Media 49
D. Tahapan Penelitian 53
E. Uji Coba Produk 56

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Define* (Pendefinisian 48
B. *Design* (Perancangan) 49
C. *Develop* (Pengembangan) 49
1. Concept (Pengonsepan 49
2. Design (Perancangan) 50
3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan) 58
4. Assembly (Pembuatan) 58
5. Testing (Pengujian) 64
6. Distribution (Pendistribusian) 66
D. *Disseminate* (Penyebarluasan) 66
E. Uji validitas,Prktikalitas, dan Efektifitas Produk 67
1. Uji Validitas Produk 67
2. Uji Praktikalitas 67
3. Uji Efektifitas 68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 69
B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi yang semakin canggih ini, mengantarkan masyarakat memasuki era global. Berbagai informasi saat ini bisa diakses dengan cepat dan akurat oleh siapa saja dan dimana saja. Hal ini menyebabkan teknologi informasi dan komunikasi banyak dimanfatkan oleh siapun, baik dikalangan muda, orang tua bahkan anak-anak sehingga dapat membantu mereka dalam melakukan berbagai hal di berbagai bidang. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa hampir seluruh lapisan masyarakat memerlukan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu dalam kegiatan sehari-hari.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol saat sekarang ini adalah bidang komputer. Komputer merupakan sekumpulan peralatan elektronik yang saling berkaitan antar komponen satu dan komponen lainya sehingga dapat digunakan untuk memasukkan data, memproses data, dan menghasilkan informasi.[1] Dahulu komputer hanya digunakan pada perkotaan dan tempat-tempat tertentu untuk mengolah data dan pengetikan. Namun sesuai dengan perkembangan zaman komputer telah digunakan dalam berbagai aspek kehidupan seperti

[1] Edi Purwanto dan Sri Murtono, *Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Surakarta:Yudistira),cet.1;hal.11*

perusahaan, sekolah, perkantoran, rumah dan tempat-tempat umum sebagai layanan informasi.

Dalam dunia pendidikan, komputer digunakan untuk menghasilkan atau membuat aplikasi berupa media pembelajaran. Akan sangat berguna jika hal tersebut diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembaangan teknologi tersebut dengan efektif, sebagaimana dalam agama islam kita diwajibkan untuk menuntut ilmu, bahkan sejak kita lahir sampai ajal menjemput, agar kita menjadi orang-orang yang berilmu dan berpengetahuan. Kewajiban untuk menuntut ilmu ini ditegaskan oleh Allah SWT dalam Firman-Nya, sebagai berikut:

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ۝٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ
ٱلۡأَكۡرَمُ ۝٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ۝٥

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya" (QS.Al'Alaq : 1-5)[2]

[2] Al-Quran dan terjemahannya (*revisi terbaru)* Depertemen RI (S emarang : CV . Asy-Sifa', 1999), h. 1080

Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran siswa, baik dalam bentuk fisik maupun non fisik yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatiaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Media yang dirancang dengan baik dalam batas tertentu dapat menimbulkan semacam "idiologi internal" dalam diri siswa yang belajar. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antar siswa dengan media tersebut. Bila demikian halnya maka kita mengatakan bahwa proses kegiatan belajar terjadi. Media berhasil membawakan pesan belajar bila kemudiaan terjadi perubahan tingkah laku atau sikap belajar pada diri siswa.[3] Sebenarnya banyak materi pembelajaran yang dapat dibuatkan media pembelajarannya seperti: pembelajaran IPA, IPS, Matematika, Bahasa Arab dan lain sebagainya.

Pembelajaran sejarah semester II merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di MAS Asy-Syarif pada kelas X. Pembelajaran sejarah ini , guru masih menggunakan metode seperti ceramah, diskusi dan lainya. Media yang digunakan hanya berupa papan tulis, gambar dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah untuk diserap oleh siswa-siwsi.

Dalam menerima pembelajaran dari guru, siswa cendrung kesulitan dan kaku dalam proses belajar, mengingat pada pembelajaran ini siswa

[3] Yusufhadi Miarso, dkk, Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertiaan dan Penerapannya di Indonesia, (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan C.V Rajawali, 1984), h. 48

dituntut untuk dapat memahami serta membedakan bagian beserta fungsi dari materi sejarah tersebut. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan fasilitas yang telah tersedia disekolah berupa *leptop* dan *proyektor* serta untuk mempermudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diajarkan guru maka dibutuhkan media yang mendukung dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut data nilai rata-rata semester II mata pelajaran sejarah :

Materi Semester II	KKM	Nilai Rata-Rata
Pengaruh Agama dan Kebudayaan Hindu-Budha di indonesia	75	68,00
Perkembangan Negara kerajaan Hindu-Budha	75	70,00
Proses Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia	75	74,00
Perkembanagan Negara kerajaan islam di Indonesia	75	73,00

Sumber : ENDRI GUSNITA, S.Pd, Guru Mata Pelajaran X

Berdasarkan fakta diatas maka perlu adanya suatu perubahan yang dilakukan. Dengan perkembangan zaman sekarang ini selain menggunakan metode atau media yang sebelumnya umum dipakai guru.

Dengan adanya desain dari media pembelajaran ini akan memudahkan siswa dalam pemahaman tentang materi yang disampaikan oleh guru yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan mudah diingat tidak perlu pada teks, tapi berbentuk rangkaian akar dan begambar

sesuai panah yang dituju. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai den gan baik, efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu software yang bisa digunakan untuk meracang aplikasi pembelajaran ini adalah Buzan iMind Map yang merupakan sebuah catatan unik yang sesuai dengan cara kerja otak yang menunjang dalam proses belajar akan sangat menyenangkan. Media ini dimulai dari ide utama di tengah-tengah catatan kemudian terus dikembangkan lewat cabang dan hirarki yang ada dengan menggunakan gambar, warna serta garis-garis lengkung untuk menunjukkan hubungan antar informasi yang satu dengan yang lainya.

Maka berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis berkeinginan untuk mencoba merancang sebuah desain Media Pembelajaran Sejarah Semester II yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa MAS Asy-Syarif Sidang Koto laweh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Media yang di pakai guru hanya berupa gambar dan papan tulis
2. Siswa cendrung mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi.
3. Masih rendahnya nilai materi pelajaran sejarah

4. Terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah untuk menampilkan bahan ajar media ini.

C. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah antara lain:

1. Software yang digunakan dalam pembuatan media menggunakan Buzan Imind Map.
2. Media yang akan dibuat untuk siswa semester II kelas X MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh.

D. Rumusan Masalah

Merujuk kepada batasan masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitiaan ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Buzan iMind Map untuk kelas X Semester II MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh? ”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah untuk siswa kelas X semester II MAS Asy-Syarif Sidang Koto Lweh menggunakan Buzan iMind Map yang mudah dipahami.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi :

1. **Peneliti**
   a. Sebagai syarat dalam penyelesaian studi untuk mencapai gelar sarjana Strata 1 (S.1) Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi.
   b. Penerapan ilmu yang selama ini telah peneliti peroleh dari IAIN Bukittinggi.
2. **Pengguna**
   a. Guru, mempermudah dan mempercepat merangkum materi pembelajaran sejarah semester II.
   b. Siswa, mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah semester II.
3. **Sekolah**
   Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya bidang media pembelajaran.

G. Penjelasan Judul

Untuk lebih jelasnya mengenai judul skripsi ini, maka perlu diberikan media pembelajaran.

1. **Media pembelajaran**, secara harfiah kata media berarti perantara atau pengantar. Secara umum, media diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat disajikan sebagai penyalurpesan guna mencapai tujuan

pengajaran.[4] Sedangkan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, sikap, kepercayaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, sikap, dan kepercayaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.[5]

2. **Buzan iMind Map**, merupakan sebuah software yang di kembangkan oleh Tony Buzan yang berfungsi sebagai catatan atau media unik yang mudah untuk di pahami yang memiliki gambar, warna, sertya garis-garis lengkung untuk menunjukkan hubungan antara informasi yang satu ke yang lainya.
3. Jadi skripsi ini akan menjelaskan tentang sebuah apliksi perancangan media pembelajaran sejarah menggunakan Buzan iMind Map kelas X semester II MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran dari masing-masing bab yang akan dibahas, maka dalam sistematika penulisan proposal skripsi ini dapat dibagi tiga bab, yaitu:

---

[4] Syaiful Bhri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) h. 137

[5] Pusat Bahasa Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 12

a. Pada bab I pendahuluan. Pada bab ini penulis akan mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.
b. Pada bab II meliputi tentang landasan teoritis yang didalamnya mencakup pengertian media pembelajaran, *Buzan iMind Map,* Storyboard, User Interface, dan materi semester II.
c. Pada bab III berisikan tentang metodologi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, model pengembangan system, tahapan penelitian dan uji produk.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media bersal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Gerlach dan Erly (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadiaan yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuaan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertiaan media dalam proses belajar mengajar cendrung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[1]

Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan *(Association of Education and Communicastion/AECT)* mendefinisikan media yaitu sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.[2]

Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu

[1] Azhar Arsyad*, Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada , 1997), h.3

[2] Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2006), h6

menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belaja.[3]

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth adalah sebagai berikut:

a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field-trip*).
b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja dan lembaran lepas *(handout)*.
c. Media berbasis visua (buku, alat bantu kerja, *charts,* grafik, peta, gambar, transparansi, *slide).*
d. Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tipe*, televise).
e. Media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, *interactive video, hypertext).*[4]

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

---

[3] Arif Sadiman, dkk, …. , h.6
[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada , 1997), h.38

b. Menagatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra misalnya:
    1. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model.
    2. Objek yang kecil dibantu proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
    3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
    4. Kejadiaan atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
    5. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram,dll)
c. Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
    1. Menimbulkan kegairahan belajar.
    2. Menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
    3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuaan dan minatnya.
d. Dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum

dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatur sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dalam kemampuaannya dalam:

1. Memberikan perangsang yang sama.
2. Mempersamakan pengalaman.
3. Menimbulkan persepsi yang sama.[5]

4. Pemilihan Media

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah:

1. Bermaksud mendemostrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media.
2. Merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi.
3. Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret.
4. Dan merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

[5] Arif Sadiman,A.S, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 17-18

Maka, dasar pertimbangan memilih media yaitu memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan yang diinginkan serta media tersebut sesuai dalam pembelajaran yang diajarkan dan tidak kalah penting yaitu didukung fasilitas yang memadai.[6]

B. Buzan iMind Map

1. Pengertian Buzan iMind Map

Buzan iMind Map merupakan sebuah program atau aplikasi yang dikeluarkan oleh perusahaan ThinkBuzan pada tahun 2006 dan versi yang dikeluarkannya terus mengalami perkembangan dan perubahan. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran yang biasa digunakan untuk *brainstorming*, pengorganisasian, pemikiran kreatif, dan rancangan media pembelajaran serta perencanaan berbagai macam hal.[7]

Menurut Tony Buzan Mind Map adalah system penyimpanan penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa.[8] Mind Map juga menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mndapatkn hasil yang sebenar-benarnya. Dengan kombinasi warna, gambar, dan cabang-cabang melengkung, Mind map lebih merangsang secara visual

---

[6] Arif Sadiman,A.S, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2006), h.84

7 https://id.wikipedia.org/wiki/IMindMap, diakses pada tanggal 02 februari 2018).

[8] Tony Buzan, *Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,2005), h. 12

dari pada metode pencatatan tradisional, yang cendrung linear dan satu warna.[9]

2. Cara Penggunaan Buzan iMind Map

Aplikasi Buzan iMind Map didapatkan dengan cara mengunduh ataupun membeli perangkat lunak dalam bentuk CD-ROM yang banyak dijual di seluruh dunia. Setelah memasukkan data ke dalam komputer, cara penggunaan iMindMap:

1. pada mulanya adalah dengan memilih gambar utama maupun warna yang akan digunakan sebagai latar belakang satu dokumen peta pemikiran yang akan dibuat.
2. Setelah melakukan pemilihan latar belakang, akan muncul lingkaran merah di dalam latar belakang yang telah dipilih.
3. kemudian kata kunci pertama dapat dimasukkan yang disebut sebagai BIOS.
4. Setelah kata kunci dimasukkan, maka peta pemikiran dapat dimulai dilakukan dengan cara menambah garis sebagai penghubung lingkaran-lingkaran yang ada yaitu dengan memilih opsi *draw* atau *arrow*.

[9] Tony Buzan, *Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,2005), h. 9

5. Setelah memasukkan berbagai macam kata kunci yang ada dan antara kata kunci sudah terhubung, maka bentuk dari pemetaan pikiran mulai terlihat.
6. Bentuk dari peta pemikiran yang sudah dibuat dapat diubah sesuai dengan keinginan. Baik dengan penambahan gambar, perubahan ukuran tulisan, hingga pemilihan warna dapat dilakukan baik saat pembuatan peta dilakukan, atau pun saat peta pemikiran sudah dibuat. Perubahan ini bersifat fleksibel sehingga dapat dilakukan kapan pun sesuai keinginan penggunanya.

Aplikasi ini dapat diubah menjadi *Power point* jika ingin melakukan presentasi ke banyak orang, baik untuk kepentingan pekerjaan maupun untuk kepentingan lainnya. Selain diubah menjadi bentuk *power point*, aplikasi ini juga dapat dihubungkan dengan menggunakan kabel melalui proyektor sehingga hasil dari peta pemikiran yang telah di buat dapat di jelaskan secara luas dan dalam urutan yang sesuai berdasarkan urutan terbentuknya pemetaan pikiran.[10]

[10] http://nenyjos.blogspot.co.id/2012/03/buzans-imindmap-ultimate-412.html, diakses tanggal 02 fenruari 2018

3. Penggunaan Buzan iMind Map

Buzan iMind Map dapat digunakan untuk segala usia dapat, karena fungsi dasar dari aplikasi ini adalah untuk membantu manusia memetakan pola pikir yang kemudian untuk menemukan titik cerah dan permasalahan dari solusi yang sedang dialami. Terdapat dua bidang yang dianggap sering dan paling membutuhkan aplikasi ini dalam pekerjaan sehari-hari, yaitu:

a. Pebisnis

   Mereka yang bergerak di bidang bisnis dianggap cocok untuk menggunakan aplikasi ini karena mereka selalu membutuhkan keefektifan, ketepatan dan inovasi baik waktu dan biaya untuk dapat mengejar dan bersaing di kompetisi dunia bisnis yang selalu berubah dan berkembang.

b. Pendidik dan pelajar

   Mereka yang berada di usia aktif. Pada usia aktif, manusia cenderung selalu berupaya untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai macam hal yang dapat membantu tingkat kegiatan mereka. Dengan menggunakan aplikasi ini, para pelajar maupun pendidik dapat mengembangkan kreatifitas, merancang perencanaan dan menghemat waktu dan tenaga secara efektif.[11]

[11] https://id.wikipedia.org/wiki/IMindMap, diakses pada tanggal 02 februari 2018

4. Kelebihan Buzan iMind Map

Banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *Buzan iMind Map* dalam membuat peta pemikiran yang unik Seperti :

a) Fleksibel dan mudah membuat Mind Map dalam ukuran besar
b) Mudah membuat Mind Map untuk materi pelajaran yang banyak
c) Mudah di-edit
d) Mudah disimpan.
e) Tidah mudah sobek seperti halnya memakai kertas biasa.
f) Mempercepat kemampuan berpikir
g) Kemudahan dalam memberikan dan meng-edit gambar dan warna serta audio
h) Dapat dicetak dan dibagikan kepada orang lain.
i) Mudah dikonversi ke aplikasi yang lain seperti Microsoft Office (Word, Excel, Power Point dan sebagainya).[12]

C. Storyboard

Storyboard ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan iMind Map. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahap perancangan.

Storyboard merupakan pengorganisasian deretan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluaan visualisasi awal dari urutan

[12] http://www.academia.edu/8234145/Mind_mapping, diakses pada 02 februari 2018

media interaktif. Keuntungan menggunakan Storyboard adalah mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita sehingga mendapatkan efek atau ketertarikan yang lebih kuat. Storyboard ini biasanya digunakan unuk kegiatan:

a. Film
b. Animasi
c. Teater
d. Photomatic
e. Bisnis
f. Buku komik
g. Media interraktif

D. User interface

User interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengadakan interaksi dengan pengguna (user). Apabila pengguna memasukkan instruksi melalui alat input, seperty keyboard, mause dan lain-lainya, maka program akan memberikan jawaban.[13]

Jadi user interface merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan system.

[13] Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain* …., h. 253

E. Materi Semester II

1. Pengaruh Agama dan Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia

a. Teori Penyebaran kebudayaan Hindhu-Buddha

1. Teori Waisya

Teori Waisya adalah teori masuknya Hindu Budha ke Indonesia yang dikemukan oleh N.J Krom. Teori ini menyatakan bahwa masuknya agama Hindu Budha ke Indonesia adalah karena peran Waisya yang melakukan aktivitas perdagangan di Nusantara.

2. Teori Ksatria

adalah teori masuknya Hindu Budha ke Indonesia yang dikemukan oleh F.D.K Bosch. Teori ini menyatakan bahwa masuknya agama Hindu Budha ke Indonesia adalah karena peran para Ksatria India. Menurut Bosch, perang antar golongan yang terjadi di India pada masa silam telah mendesak para prajurit yang kalah untuk meninggalkan India. Mereka menyebar ke wilayah belahan dunia lainnya, termasuk ke kepulauan-kepulauan di Nusantara. Mereka kemudian membentuk koloni-koloni di kepulauan Nusantara untuk kemudian hidup dan menyebarkan agama yang mereka anut.

3. Teori Brahamana

Teori ini dikemukakan oleh **Jc.Van Leur** yang menyatakan bahwa agama dan kebudayaan Hindu-Buddha yang datang ke Indonesia dibawa oleh **golongan Brahmana** (golongan agama) yang

sengaja diundang oleh penguasa Indonesia dalam rangka melegitimasi kekuasaan mereka sehingga setara dengan raja-raja di India. Pendapatnya didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan yang bercorak Hindu-Budha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sansekerta dan Huruf Pallawa. Di India bahasa itu hanya digunakan dalam kitab suci dan upacara keagamaan dan hanya golongan Brahmana yang mengerti dan menguasai penggunaan bahasa tersebut. Teori ini menyatakan bahwa hanya kasta Brahmana yang mengerti ajaran agama Hindu. Hanya merekalah yang dapat membaca kitab suci Weda dengan baik dan benar sehingga menurutnya hanya kasta brahmana yang berwenang menyebarkan agama Hindu.

4 Teori Arus Balik

Menurut teori yang dikemukakan oleh **G. Coedes** ini, berkembangnya pengaruh dan kebudayaan india ini dilakukan oleh bangsa indonesia. Bangsa indonesia mempunyai kepentingan untuk datang dan berkunjung ke India seperti mempelajari agama hindu dan buddha. Sepulangnya dari india, mereka membawa serta pengetahuan tentang agama dan kebudayaan india. Sementara itu, sekitar abad ke-5 agama buddha mulai dikenal di Indonesia.

b. Interakasi Masyarakat dengan Tradisi Hindhu-Buddha

Interaksi Berupa :

a. Bahasa dan Tulisan
b. Kesustraan
c. Seni Bangunan
d. Kepercayaan dan Filsafat
e. Sistem Pemerintahan
f. Sistem Penanggalan
g. Seni ukir dan Pahat

c. Keberlanjutan Tradisi Hindu-Budha di Daerah

a. Bali

Pulau Bali dikenal dengan sebutan Pulau Dewata. Mayoritas penduduknya beragama Hindhu.

Sistem Sosial

Mengenal system kasta seperti kasta brahmana, kesatria, waisya dalam masyarakat bali disebut TRIWANGSA artinya tiga ketuunan, umat hindu bali seing melakukan sesajian kepura.upacara adatnya bernama upacara NGABEN. Sistem penanggalannya berupa tahun saka . Permulaan tahun baru saka diperingati sebagai Hari Raya Nyepi.

b. Suku Tengger

Nenek moyang masyarakat Tengger adalah orang pelarian Majapahit. Diduga masyarakat Tengger adalah salah satu suku di jawa yang masih mempertahankan kepercayaan agama Hindu masa majapahit. Masyarakat tengger merupakan masyarakat Hindu tanpa kerajaan dan kasta. Mereka menyembah Dewa Siwa dalam upacara Koro yang suci. Masyarakat suku ini berada diwilayah Lereng Gunung Bromo yang termasuk wilayah Purbolinggo, Jawa Timur.

2. Perkembangan Negara-Negara Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

a. Kerajaan- kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

1. Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai sistem politik bercorak Hindu-Buddha pertama di indonesia,,peninggalan berupa Prasasti,,raja MULAWARMAN, anak ASWAWARMAN,cucu KUDUNGGA.ditemukannya yupa(batu bertulis).

2. Kerajaan Taruma Negara

kerajaan hindu tertua kedua,, terdapat 6 prasasti.1. Prasasti Ciaruteun .2. Muara Cianten, 3. Kebon Kopi,4 jambu,5.Cidanghiyang,6 Tugu.di perintah Raja Purnawarman.

3, Kerajaan Kalijaga

abad ke 7sampai ke abad 9,letak digunung Muara,Jawa Tengah,,raja Ratu Sima(674M)

4, Kerajaan Mataram Kuno

merupakan sebutan dua dinasti yakni Dinasti Sanjaya dan Dinasti Syailendra, yang berkuasa di jawa tengah bagian selatan. Dinasti Sanjaya yang bercorak hindu didirikan oleh SANJAYA(732).Dinasti Syailendra bercorak budha Mahayana didirikan oleh Bhanu(752) saling berdampingan damai.

5. Kerajaan Singasari

didirikan oleh KEN AROK di Jwa Timur pada tahun 1222,bentuk pemerintahan monarki,,KENAROK1222-1227,,KERTANEGARA1268-1292.

6. Kerajaan Pajajaran

yang pernah berdiri pada tahun 1030-1579 M di tatar pasundan,wilayah barat pulau jawa. lokasinya di Bogor

7. Kerajaan Majapahit

sebuah kerajaan yang berpusat di Jawa Timur, Indonesia, yang pernah berdiri sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya menjadi kemaaharajaan raya yang menguasai wilayah yang luas di Nusantara pada masa kekuasaan Hayam Wuruk, yang berkuasa dari tahun 1350 hingga 1389.Kerajaan Majapahit adalah kerajaan

8. Kerajaan Bali

terletak di bali terdapat prasasti blonjong 914,,raja pertama KHeisari Warmadewa->Sang Ratu Sri Ungrasena 915-942

b..Peninggalan Kerajaan Islam

1. Candi
2. Patitan
3. Prasasti
4. Karya Sastra

3. Proses masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia

a. Teori penyebaran islam di Indonesia

1. Teori Gujarat

berpendapat bahwa agama Islam masuk ke Indonesia pada abad 13 dan pembawanya berasal dari Gujarat (Cambay), India. 1.Dasar dari teori ini adalah: Kurangnya fakta yang menjelaskan peranan bangsa Arab dalam penyebaran Islam di Indonesia. 2. Hubungan dagang Indonesia dengan India telah lama melalui jalur Indonesia – Cambay – Timur Tengah – Eropa. Adanya batu nisan Sultan Samudra Pasai yaitu Malik Al Saleh tahun 1297 yang bercorak khas Gujarat. Pendukung teori Gujarat adalah Snouck Hurgronye, WF Stutterheim dan Bernard H.M. Vlekke. Para ahli yang mendukung teori Gujarat, lebih memusatkan perhatiannya pada saat timbulnya kekuasaan politik Islam yaitu adanya kerajaan Samudra Pasai. Hal ini juga bersumber dari keterangan Marcopolo dari Venesia (Italia) yang pernah singgah di Perlak (Perureula) tahun 1292.

2. Teori Makkah

Teori Makkah berpendapat bahwa Islam masuk ke Indonesia pada abad ke 7 dan pembawanya berasal dari Arab (Mesir).Dasar teori ini adalah: Pada abad ke 7 yaitu tahun 674 di pantai barat Sumatera sudah terdapat perkampungan Islam (Arab); dengan pertimbangan bahwa pedagang Arab sudah mendirikan perkampungan di Kanton sejak abad ke-4. Hal ini juga sesuai dengan berita Cina. Kerajaan Samudra Pasai menganut aliran mazhab Syafi'i, dimana pengaruh mazhab Syafi'i terbesar pada waktu itu adalah Mesir dan Mekkah. SedangkanGujarat/India adalah penganut mazhab Hanafi. Raja-raja Samudra Pasai menggunakan gelar Al malik, yaitu gelar tersebut berasal dari Mesir. Pendukung teori Makkah ini adalah Hamka, Van Leur dan T.W. Arnold. Para ahli yang mendukung teori ini menyatakan bahwa abad 13 sudah berdiri kekuasaan politik Islam, jadi masuknya ke Indonesia terjadi jauh sebelumnya yaitu abad ke 7 dan yang berperan besar terhadap proses penyebarannya adalah bangsa Arab sendiri.

3.Teori Persia

Teori ini berpendapat bahwa Islam masuk ke Indonesia abad 13 dan pembawanya berasal dari Persia (Iran). Dasar teori ini adalah kesamaan budaya Persia dengan budaya masyarakat Islam Indonesia seperti: Peringatan 10 Muharram atau Asyura atas meninggalnya Hasan dan Husein cucu Nabi Muhammad, yang sangat di junjung oleh orang Syiah/Islam Iran. Di Sumatra Barat peringatan tersebut disebut dengan upacara Tabuik/Tabut. Sedangkan di

pulau Jawa ditandai dengan pembuatan bubur Syuro. Kesamaan ajaran Sufi yang dianut Syaikh Siti Jennar dengan sufi dari Iran yaitu Al – Hallaj. Penggunaan istilah bahasa Iran dalam sistem mengeja huruf Arab untuk tanda- tanda bunyi Harakat. Ditemukannya makam Maulana Malik Ibrahim tahun 1419 di Gresik. Adanya perkampungan Leren/Leran di Giri daerah Gresik. Leren adalah nama salah satu Pendukung teori ini yaitu Umar Amir Husen dan P.A. Hussein Jayadiningrat.

b. Proses Penyebaran Islam di Indonesia

1. Perkembangan Islam pada abad ke-7 Masehi Berita tentang perkembangan islam di indonesia pada abad ke-7 Masehi ini dibawa oleh pedagang-pedagang yang berasal dari arab. Pedagang-pedagang arab menjalin hubungan kerja sama dengan indonesia dalam bidang ekonomi. Para pedagang arab masuk melalui pantai Sumatra Utara atau wilayah Samudra Pasai. Tempat ini dianggap menjadi daerah pertama yang mendapat pengaruh islam. Dari daerah Samudra Pasai menyebar ke Selat Malaka lalu ke pulau Jawa. Berita tentang masuknya islam di indonesia pada abad ke-7 Masehi didasarkan dari berita Dinasti T'ang dari Cina yang menyebutkan bahwa orang-orang Arab dan Persia yang mengurungkan niatnya untuk menyerang Ho Ling dibawah kepemimpinan Ratu Sima pada tahun 647 Masehi.
2. Perkembangan Islam pada abad ke-11 Masehi Perkembangan Islam pada abad ke-11 Masehi dibuktikan dengan penemuan makam Fatimah Binti Maimun di

Leran Manyar, Gresik. Pada makam Fatimah Binti Maimun terdapat prasasti dengan tulisan 1082 Masehi.

3. Perkembangan Islam pada abad ke-13 Masehi Perkembangan Islam pada abad ke-13 Masehi diperkuat dengan beberapa bukti yaitu : Catatan Marcopolo yang menyatakan bahwa menemukan Kerajaan Islam Ferlec di Aceh pada tahun 1292 M. K.F.H. van Langen dari Cina yang menyebutkan melihat Kerajaan Pase (mungkin yang dimaksud Kerajaan Pasai) dapa tahun 1298 M. R.A Kern, C. Snouck Hurgronje, dan Schrieke lebih cenderung menyimpulkan bahwa Islam masuk ke Indonesia pada abad ke-13 M. J.P. Moquette dalam De Grafsteen te Pase en Grisse Vergeleken Met Dergelijk Monumenten uit hindoesten, menyatakan bahwa Islam masuk ke Indonesia pada abad ke-13 M. Teori Gujarat menyatakan bahwa islam masuk ke Indonesia dibawa oleh pedagang dari Gujarat dan India pada abad ke-13 M. Teori Persia yang menyatakan bahwa islam masuk ke Indonesia dibawa oleh pedagang asal Persia yang singgah di Gujarat sebelum ke Indonesia sekitar abad ke-13 M.

c. Saluran Penyebaran Islam Di Indonesia

1. Saluran perdagangan, proses penyebaran agama Islam dilakukan oleh para pedagang muslim yang menetap di kota-kota pelabuhan untuk membentuk perkampungan muslim, misalnya Pekojan. Saluran ini merupakan saluran yang dipilih sejak awal sejarah masuknya Islam ke Indonesia.

2. Saluran perkawinan, proses penyebaran agama Islam dilakukan dengan cara seseorang yang telah menganut Islam menikah dengan seorang yang belum menganut Islam sehingga akhirnya pasangaannya itu ikut menganut Islam.
3. Saluran dakwah, proses penyebaran Islam yang dilakukan dengan cara memberi penerangan tentang agama Islam seperti yanbg dilakukan Wali Songo dan para ulama lainnya.
4. Saluran pendidikan, proses ini dilakukan dengan mendirikan pesantren guna memperdalam ajaran-ajaran Islam yang kemudian menyebarkannya.
5. Saluran seni budaya, proses penyebaran Islam menggunakan media-media seni budaya seperti pergelaran wayang kulit yang dilakukan Sunan Kalijaga, upacara sekaten, dan seni sastra.
6. Proses tasawuf, penyebaran Islam dilakukan dengan menyesuaikan pola pikir masyarakat yang masih berorientasi pada ajaran agama Hindu dan Budha.

4. Perkemabangan Negara Kerajaan Islam di Indonesia

a. Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia

1. Kerajaan Perlak Kerajaan Islam yang pertama kali berdiri di Sumatra dan tanah air adalah Kerajaan Perlak (Peureula). Kerajaan Perlak ini berdiri pada pertengahan abad IX dengan raja pertamanya bernama Alauddin Syah. Perlak pada saat itu merupakan kota dagang penyedia lada paling terkenal. Pada akhir abad XII Kerajaan Perlak akhirnya mengalami kemunduran.

2. Kerajaan Aceh berdiri pada tahun 1514. Sultan Ibrahim atau Ali Mugayat Syah adalah raja pertama kerajaan ini. Kerajaan Samudra Pasai berlangsung sampai tahun 1524 M. Kerajaan Aceh terletak di daerah yang sekarng dikenal dengan nama Kabupaten Aceh Besar. Di sini pula terletak ibu kotanya. Dan belum diketahui pasti kapan kerajaan ini berdiri. Anas Machmud berpendapat, kerajaan Aceh berdiri pada abad ke-15 M, di atas puing-puing kerajaan Lamuri, oleh Mujaffar Syah (1465-1497 M). Dialah yang membangun kota Aceh Darussalm. Puncak kejayaan Kerajaan Aceh terjadi pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda. Pada saat itu wilayah kekuasaan Aceh sangat luas. Kerajaan Aceh juga telah menjalin hubungan dengan para pemimpin Islam di kawasan Arab sehingga dikenal dengan sebutan Serambi Mekah. Puncak hubungan tersebut terjadi pada masa kekhalifahan Usmaniyah.
3. Kerajaan Demak berdiri kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa yaitu Kerajaan Demak. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Patah pada tahun 1478. Pada saat itu ulama memegang peranan yang penting dalam pemerintahan misalnya dengan diangkatnya Sunan Kalijaga dan Ki Wanalapa sebagai penasihat kerajaan. Kerajaan Demak mengalami masa keemasan pada masa pemerintahan Sultan Trenggono. Pada tahun 1527 ketika armada Portugis datang untuk mendirikan benteng di Sunda Kelapa, Kerajaan Demak berhasil memukul mundur. Pada masa

kekuasaan dipegang oleh Jaka Tingkir, pusat pemerintahannya dipindah dari Demak menuju Pajang.

4. Kerajaan Pajang adalah satu kerajaan yang berpusat di Jawa Tengah sebagai kelanjutan Kerajaan Demak. Karajaan PajangKerajaan Pajang15681–1586 Ibu kota PajangBahasa Jawa Agama IslamBentuk pemerintahan Kerajaan? - 1568-15861 Hadiwijaya - 1586-1587 SutawijayaSejarah - Hadiwijaya naik tahta 1568 - Perpindahan kekuasaan ke Mataram 1587
5. Kerajaan Banten Sunda Kelapa adalah pelabuhan yang pentig di Muara Sungai Ciliwung. Kedudukannya lebih penting dari pada dua kota pelabuhan Pajajaran lainnya, yakni Banten dan Cirebon. Setelah Fatahillah yang juga menantu Sunan Gunung Jati berhasil menaklukkan Portugis di Sunda Kelapa, Banten dikembangkan sebagai pusat perdagangan sekaligus tempat penyiaran agama. Setelah Sunan Gunung Jati menaklukan Banten pada tahun 1525 M. Ia menyerahkan kekuasaan kepada putranya yang bernama Sultan Hasanuddin. Sultan Hasanuddin kemudian menikah dengan Putri Demak dan diresmikam menjadi Panembahan Bnten pda tahun 1552 M. Ia meneruskan usaha ayahnya dalam meluaskan daerah Islam, yaitu Kelampung dan Sumatera Selatan. Pada tahun 1527 M, ia berhasil menaklukan Sunda Kelapa. Banten juga berhasil merdeka dan melepaskan diri dari

Kerajaan Demak. Kerajaan Banten ini mengalami kemajuan yang sangat penting pada masa kekuasaan Ki Ageng Tirtayasa.

6. Kerajaan Mataram kerajaan Islam di Pulau Jawa yang pernah berdiri pada abad ke-17. Kerajaan ini dipimpin suatu dinasti keturunan Ki Ageng Sela dan Ki Ageng Pemanahan, yang mengklaim sebagai suatu cabang ningrat keturunan penguasa Majapahit. Asal-usulnya adalah suatu Kadipaten di bawah Kesultanan Pajang, berpusat di "Bumi Mentaok" yang diberikan kepada Ki Ageng Pemanahan sebagai hadiah atas jasanya. Raja berdaulat pertama adalah Sutawijaya (Panembahan Senapati), putra dari Ki Ageng Pemanahan.
7. Kerajaan Ternate berdiri pada abad ke-13 di Maluku Utara, dengan ibu kotanya di Sampalu. Rajanya bernama Sultan Zaenal Abidin, ia belajar agama Islam di Gegesik. Kerajaan Ternate merupakan penghasil rempah-rempah yang besar di Nusantara. Pada abad ke-15, kerajaan ternate menjadi kerajaan terpenting di Maluku. Kerajaan Ternate mencapai kejayaannya pada masa pemerintahan Sultan Baabullah. Pada waktu itu wilayah kekuasaan Ternate sampai ke Philipina Selatan. Untuk menjaga wilayah keamanannya, ia memiliki 100 kapal kora-kora untuk menjaga wilayahnya. Pada masa itu Sultan Baabullah mendapat gelar seabagai “Yang Dipertuan di 72 pulau”. Ia juga dikenal sebagai pahlawan yang gigih menentang penjajahan Portugis. Dengan

kegigiannya ia bersama rakyatnya nerhasil mengusir Portugis dari Maluku pada tahun 1795.

8. Kerajaan tidore berada di sebelah selatan Ternate. Menurut silsilah dari raja-raja Ternate dan Tidore, Raja Ternate yang pertama adalah Muhammad Naqal yang naik kuasa pada tahun 1081 M. Baru di tahun 1471 M, ajaran Islam berhasil masuk di kerajaan Tidore yang disebarkan oleh Ciriliyah, Raja Tidore kesembilan. Ciriliyah atau Sultan Jamaluddin meyakini ajaran agama Islam sebagai agamanya berkat dakwahnya Syekh Mansur dari Arab.

b. Peninggalan Kerajaan Islam

1. Mesjid
2. Istana
3. Makam
4. Gapura
5. Karya Sastra

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakn di MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh pada kelas X (sepuluh) pada bulan Mei-Juli 2018. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitiaan.

B. Jenis Penelitian

Penelitiaan ini secara umum bertujuaan untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran yaitu media pembelajaran untuk siswa MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh maka jenis penelitiian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R&D).

Terdapat banyak definisi dari R&D, ini terjadi karena R&D digunakan dalam banyak bidang, sehingga ada tekanan dan fokus yang berbeda ketika definisi R&D dirumuskan. Namun secara sederhana *Research and Development* (R&D) bisa didefinisikan sebagai jenis penelitian yang secara sengaja, sistematis bertujuan diarahkan umtuk menemuka, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menganalisis, menguji keefektifan produk,

model/ strategi/ cara, jasa prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.[1]

R&D merupakan perbaikan/pembaharuan dan perluasan dengan penekanan pada kebaruan dan produk nyata. Produk yang dihasilkan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program computer untuk pengolahan data, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan dan lainya.

Penelitian biasanya adalah semacam penyelidikan pengetahuan saat ini tentang produk yang ada untuk menemukan ide segar bagi produk baru, teori di balik ini merupakan bagiaan dari R&D bahwa tanpa penemuan ide-ide inovatif, mungkin tidak ada penciptaan produk baru.[2] Singkatnya R&D ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

R&D yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah versi 4-D (*Four-D*). Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan) dan Dessiminate (penyebaran).

---

[1] Dr. Nusa Putra, S. Fil, M.Pd, *Research and Development Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.), h.67

[2] Dr. Nusa Putra, S. Fil, M.Pd, *Research and Development… ,h. 81*

1. *Define* (Pendefinisian)

   Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

2. *Design* (Perancanagan)

   Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design.

3. *Develop* (Pengembangan)

   Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *development testing*. Expert appraisal merupakan teknik untuk menvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. *Development testing* merupakan kegiatan ujia coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesunggunhnya.

4. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

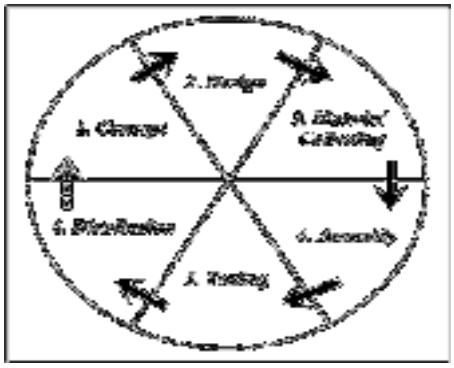
   Thiagarajan membagi tahap dessiminate dalam tiga kegiatan yaitu: validation testing, peckaging, diffusion and adoption.[3]

[3] Multatiningsih, Endang Pengembangan model pembelajaran hal 2-4

C. Model Pengembangan Media

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo.[4] Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital, Dasar Teori+ Pengembangannya

[4] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1;h.259-263

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan yang meliputi identifikasi audience, jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

Analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis masalah

Analisis masalah yang dilakukan dilihat dari akar masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh Analisis dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur dengan beberapa siswa dan guru mata pelajaran sejarah di sekolah tersebut. Dari hasil pengamatan diperoleh bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa sulit untuk mengingat pelajaran tentang mengenal kata benda *(noun)*.

b. Analisis pengguna

Analisis terhadap pengguna dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk perencanaan yang efektif dalam proses belajar

mengajar. Pengguna media ini bisa saja digunakan oleh siswa, guru, dan umum. Namun sasaran pengguna pada saat ini adalah siswa MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh.

c. Analisis kurikulum / materi

Analisis kurikulum artinya mempelajari apa yang dimaksud dengan kurikulum, apa fungsi dari kurikulum yang diajarkan, sehingga dapat membuat materi sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

d. Analisis teknologi

Analisis teknologi artinya bagaimana menyiapkan teknologi yang akan digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencek teknologi yang akan digunakan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

e. Analisis kelayakan media

Analisis kelayakan media dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

f. Analisis persyaratan

Analisis persyaratan berguna untuk mengetahui apakah media dan materi untuk pengujian dalam pembelajaran dapat dilanjutkan atau tidak.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly,* pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art,* foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai desainnya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly.*

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design,* seperti *storyboard,* bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring,* yaitu *Buzan iMind Map Profesional.*

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan *(assembly)* dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha *(alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

D. Tahapan Penelitian

Tahap penelitian yang penulis laksanakan disesuaikan dengan model 4D dibawah ini:

1. *Define* (Pendefinisian)

   Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan-kegiatan dalam penelitian yang lebih jelas adalah sebagai berikut:

   a. Menentukan tugas pembuatan media
   b. Menentukan tujuan dari pembuatan media. Tujuannya adalah sebagai tempat untuk merancang sebuah media pembelajaran yan mudah di pahami siswa dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Kegiatan yang dilakukan oleh penulis pada tahap perancangan ini adalah:

a. Peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengetahuikemampuan pesrta didik
b. Peneliti memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik pesrta didik.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini penulis menggunakan model pengembangan Luther-Sutopo. Kegiatan yang dilaksanakan penulis dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Concept (Pengonsepan)

Mengidentifikasi apa yang akan dilakukan user dan menentukan tujuan output dan input.

b. Design (Perancangan)

Melakukan perancangan terhadap struktur navigasi, storyboard dan user interface.

c. Material Collecting

Tahap pengumpulan bahan sesuai dengan pekerjaan dalam pembuatan animasi, missal: gambar, audio, video.

d. Assembly

Tahap pembuatan objek.

e. Testing (Pengujian)

Tahap pengujian media, pada tahap ini diuji apakah ada kesalahan atau tidak pada media.

f. Distribution

Tahap penyimpanan aplikasi yang telah selesai dibuat dalam media penyimpanan

4. Dessiminate (Penyebarluasan)

Kegiatan yang dilakukan oleh penulis pada tahap ini adalah:

a. Validation Testing

Pada tahap validation testing, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan.

b. Packaging (Pengemasan)

Pada tahap ini diakukan pengemasan dengan cara menyimpan produk yang telah dibuat kedalam bentuk CD/DVD.

c. Diffusion and Adoption

Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan produk supaya dapat diserap (diffuse) dan dapat digunakan (adopsi) oleh pengguna.

E. Uji produk

Uji produk dibuat untuk melihat Validitas, Efektifitas dan Praktilitas produk.

1. Uji Validitas

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaian antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanaya uji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli(expert). Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk.

Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut :

$V = \Sigma s / [n(c-1) $..... [Aiken's V]

Keterangan :

s : r – lo

lo :Angka penelitian validitas yang terendah.

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi.

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian.

n : Jumlah penilai.

Menurut Azwar, S (2012:113), untuk menetukan validitas angka "V" diperoleh antara 0,00 sampai 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken merujuk pada pendapat Azwar (2012:113) yang menyatakan bahwa sebuah produk valid jika memiliki rentang nilai Aiken's V dari 0.60 – 1.00 dan tidak valid jika nilai Aiken's kecil dari 0.60.[5]

2. Uji Praktikalitas

Aspek kepraktisan ditentuukan dari hasil pengguna atau pemakai. Penilain kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat dari jawaban-jawaban pertanyaan :

a. Apakah praktis berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi nornal.
b. Apakah kenyataan menunjukan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh praktisi, misalnya guru dan siswa.

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru dan lembar uji kepratisan menuurut siswa. Kriteria yang digunkan untuk uji kepraktisan adalah sebagi berikut :

[5] Jurnal Lewis R.Aiken *Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Ratings*

Tabel 3.3 kriteria Praktisitas

Skala	Keterangan
0 – 20	Tidak praktis
21 – 40	Kurang praktis
41 – 60	Cukup praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat praktis

Dimodifikasi dari Riduwan,*Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*,(Bandung :Alfabeta, 2012), cet. Ke-9

3. Uji Efektifitas

Aspek efektifitas dalam pengembangan, sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam situasi tertentu. Nieveen mengkukur tingkat keefektivan dari penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksaan program tersebut. Nieveen menjelaskan moodel dirancang konsisten penggunaannya dengan aktual.

Uji Efektifitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Richard R. Hake, sebagai berikut :

$$G = \frac{Sf - Si}{100\% - Si}$$

Keterangan :

<G> : Rata- rata keuntungan

Sf : yang akhir

Si : yang awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. " High-G"/ efektifitas tinggijika mempunyai (< g>)> 0.7
b. " Medium-G"/efektifitas sedang jika mempunyai 0.7> (< g>)s> 0.3
c. " Low-G"/efektifitas rendah jika mempunyai (< g>)< 0.3.[6]

[6] Jurnal Richard R. Hake *Analyzing Change/Gain Scores*hal. 1

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media pembelajaran ini penulis memperoleh hasil dan pembahasan dengan menggunakan tahapan pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo yaitu :

A. Define (Pendefinisian)

Media pembelajaran multimedia ini dirancang untuk siswa kelas X MAS Asy-syarif Koto Laweh semester II, selama belajar sejarah sebagian dari siswa banyak yang tidak memperhatikan, acuh tak acuh, berbicara dengan teman sebangkunya dan sebagian dari siswa mempunyai kekurangan daya ingat yang pendek. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran ini akan mampu menambah motivasi peserta didik untuk memahami materi dan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran ini. Selain itu, tujuan dari media ini adalah untuk menyajikan pembelajaran lebih menarik sehingga siswa mudah dalam mempelajarinya dan mengingatnya. Tema yang disajikan dalam media pembelajaran sejarah semester II ini terdiri dari 4 bab yaitu : pengaruh agama dan kebudayaan hindu-budha di Indonesia, perkembangan Negara kerajaan hindu-budha, proses masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia, perkembangan Negara kerajaan islam di Indonesia.

B. Design (Perancangan)

Perancangan media pembelajaran dibuat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran maka dariitu materi dalam pembuatan media ini harus sesuai dengan materi pembelajaran agar media yang telah dibuat bisa terpakai dan bisa dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tujuan pembelajan bisa tercapai.

Dalam tahap perancangan ini prototype atau perancangan produk harus disesuaikan dengan bahan ajar atau modul yang sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurkulum dan materi. Sebelum produk dilanjutkan ketahap berikutnya maka produk tersebut harus divaliditas oleh guru, dosen dan teman sejawat. Hal ini dilakukan agar kita bisa mengetahui apakah produk kita perlu diperbaiki atau tidak. Hal ini disesuaikan dengan validator.

C. Develop (Pengembangan)

*1. Concept (*Pengonsepan)

Media pembelajaran sejarah ini didesain untuk guru sejarah supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, dan juga dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun gagasan dari pembuatan rancangan media pembelajaran sejarah ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran ini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran dengan format tutorial yang disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disk* (CD).

Penyajian media pembelajaran ini menggunakan cabang-cabang yang saling terhubung, gambar-gambar serta dilengkapi dengan kombinasi warna sehingga dapat menambah daya ingat siswa akan materinya.

Perancangan media pembelajaran sejarah kelas x semester 2 ini menggunakan aplikasi buzan imind map/imind map sebagai software utamanya. Desain ini dibuat dalam kemasan bentuk CD interaktif yang bersifat *autorun.*

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancanagn struktur *navigasi, storyboard*, dan *user interface.*

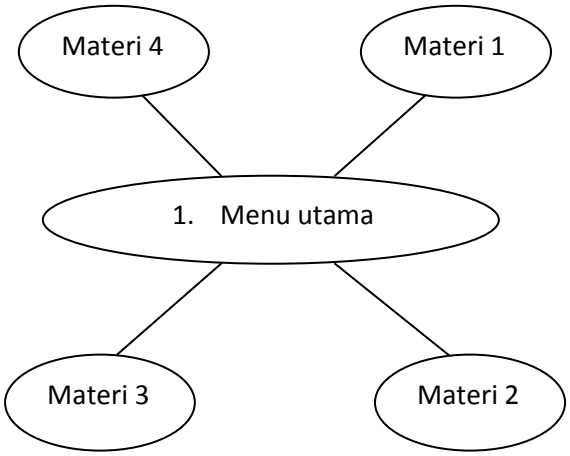
a. Design Struktur Navigasi

Struktur menu navigasi pada media pembelajaran ini menggunakan desain hirarki model, karena menu yang ada saling berhubungan satu sama lain, sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi dengan menggunakan mouse dalam mengekplorasi objek pada layar.

a. Struktur Navigasi Menu utama

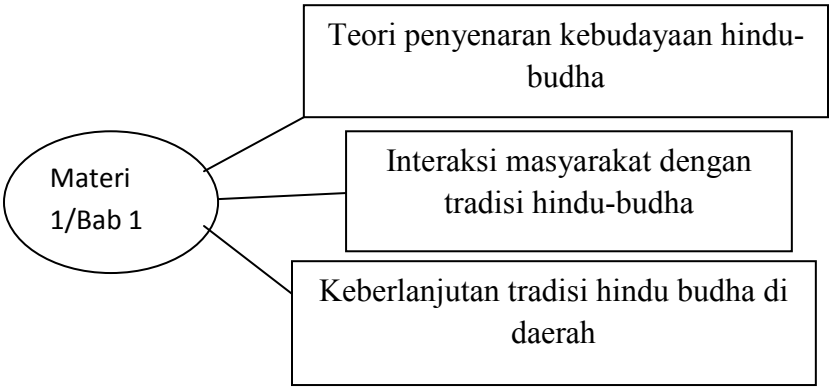
Struktur navigasi menu utama menjelaskan topic inti yang akan dibahas yang nantinya memiliki sub- sub cabang materi.

Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



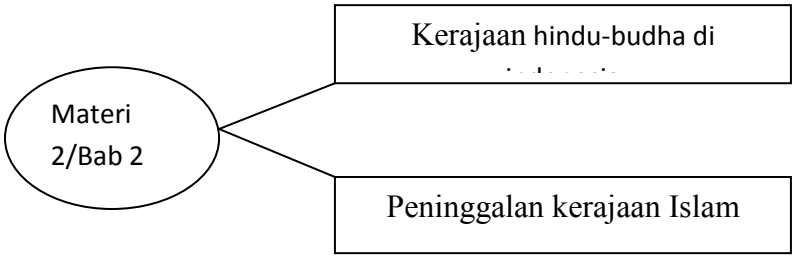
Gambar 4.1 Struktur Menu Utama

b. Struktur Navigasi Materi/ Bab 1



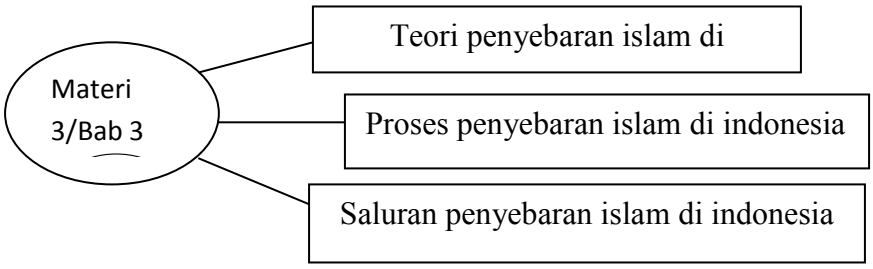
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Materi 1/ Bab 1

c. Struktur Navigasi materi 2/ Bab 2



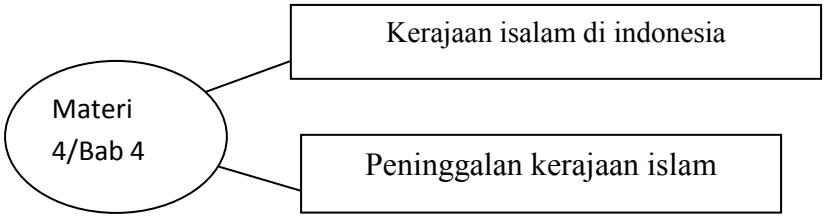
Gambar 4.3 Struktur Materi 2/Bab 2

d. Struktur Navigasi Materi 3/Bab 3



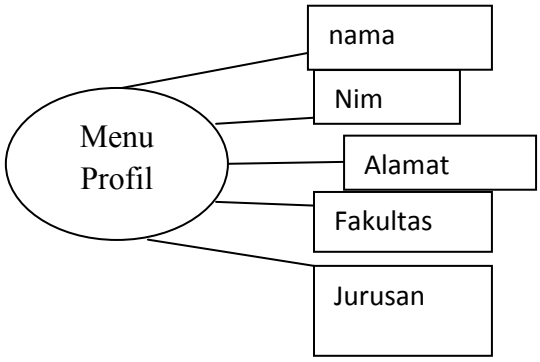
Gambar 4.4 Navigasi Materi 3/Bab 3

e. Gambar Navigasi Materi 4/Bab 4



Gambar 4.5 Navigasi Materi 4/Bab 4

f. Struktur Navigasi Menu Profil



Gambar 4.6 Navigasi Menu Profil

b. Design *Storyboard*

Gambaran dari materi materi 1/bab 1, bentuk visual perancangan, pengimputan materi, gambar akan di buat pada *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scane* awal adalah menu utama atau topic pembahasan selanjutnya terdapat cabang-cabang per bab. Perancanagn Storyboard secara sederhana untuk setiap scene dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.1 *Strorybоard* Sederhana

Scene 1	Menu Utama
Scene 2	Materi 1/Bab 1
Scene 3	Materi 2/Bab 2
Scene 4	Materi 3/Bab 3
Scene 5	Materi 4/Bab 4
Scene 6	Menu Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu :

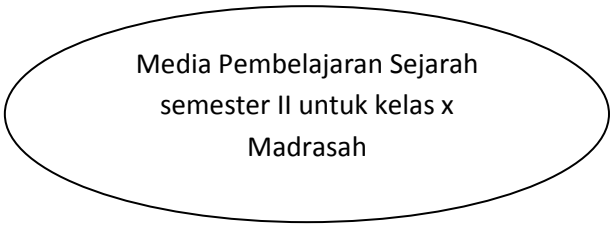
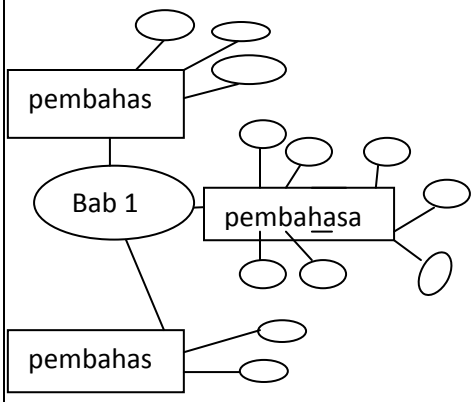
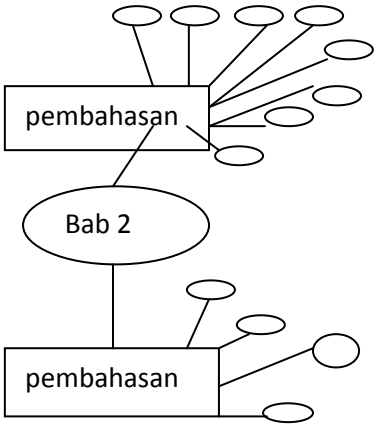
a) Scene 1- Menu utama, merupakan titik awal dari topik yang akan di bahas yang nantinya memiliki 4 cabang materi/ bab.
b) Scene 2 – 5 , merupakan bagian materi1/bab 1- bab 4 dari topik awal yang kemudian berisikan cabang-cabang penjelasan materi perbab.

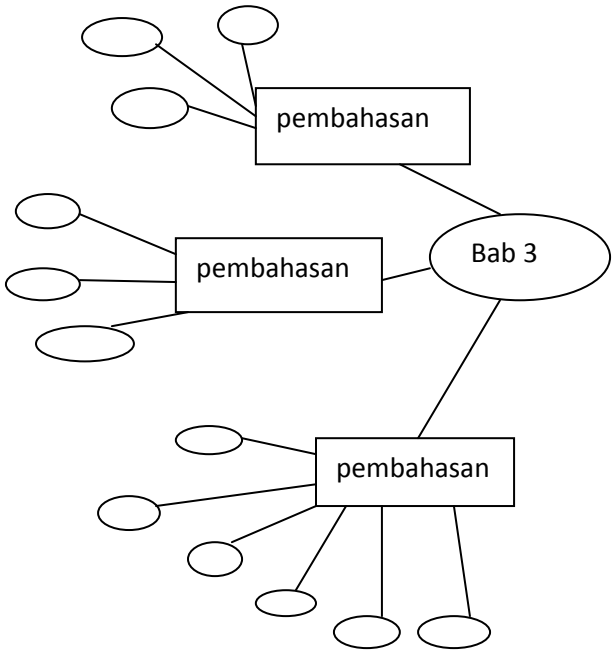
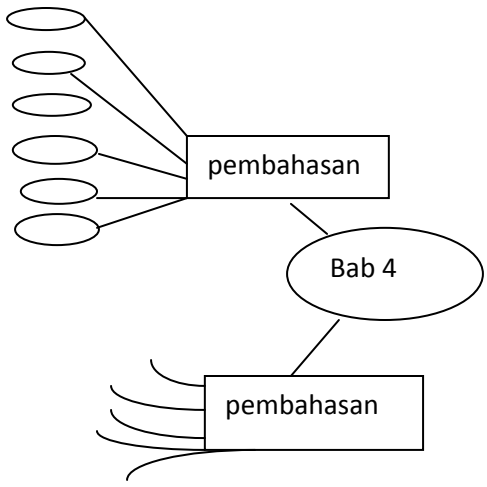
c) Scene 6- Menu profil, merupakan menu yang disajikan menuju data pribadi pembuat media.

c. Design *Interface*

Media pembelajaran sejarah ini, dirancang untuk siswa kelas x semester 2 MAS, maka perancangan yang dibuat memerlukan kejelasan materi penting yang memakai cabang-cabang penjelasan, agar lebih menarik dan tidak rumit dalam berfikir. Tulisan dari kejelasan materi dapat di buat dengan berbagai macam gaya tulisan berwarna . Background dapat dipilih sesuai yang di inginkan dan juga dapat disajikan dalam bentuk 3D.

Tabel 4.2 Perancanagan *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***
1		*Background*
2		*Background* dan gambar yang mendukung
3		*Background* dan gambar yang mendukung

4		*Background* dan gambar yang mendukung
5		*Background* dan gambar yang mendukung

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah pengumpulan bahan.Bahan yang dikumpulkan adalah image, gambar pendukung dan background.Tahap ini bisa dilakukan dengan tahap parallel dengan tahap *assembl.*

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk pembuatan media ini adalah sebagai berikut :

a. Data gambar yang digunakan adalah gambar yang terdapat pada aplikasi dan ada juga gambar yang di download melalui internet.
b. Data teks dibuat dengan cara mengetikkan teks sesuai materi pelajaran sejarah masing-masing babnya.

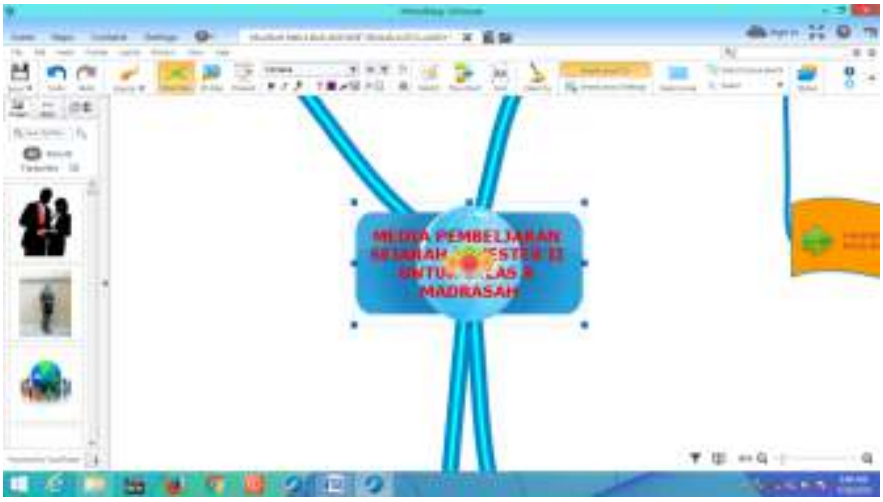
4. Assembly (Pembuatan)

a. Pembuatan Objek

Objek gambar pada aplikasi ini di ambil pada gambar-gambar *clpt art* kemudian diimputkan tulisan sesuai materi pada titik awal pembahasan serta garis-garis lengkung yang berwarna untuk menunjukkan hubungan antara informasi satu ke informasi lainnya.

b. Tampilanm Hasil dari media

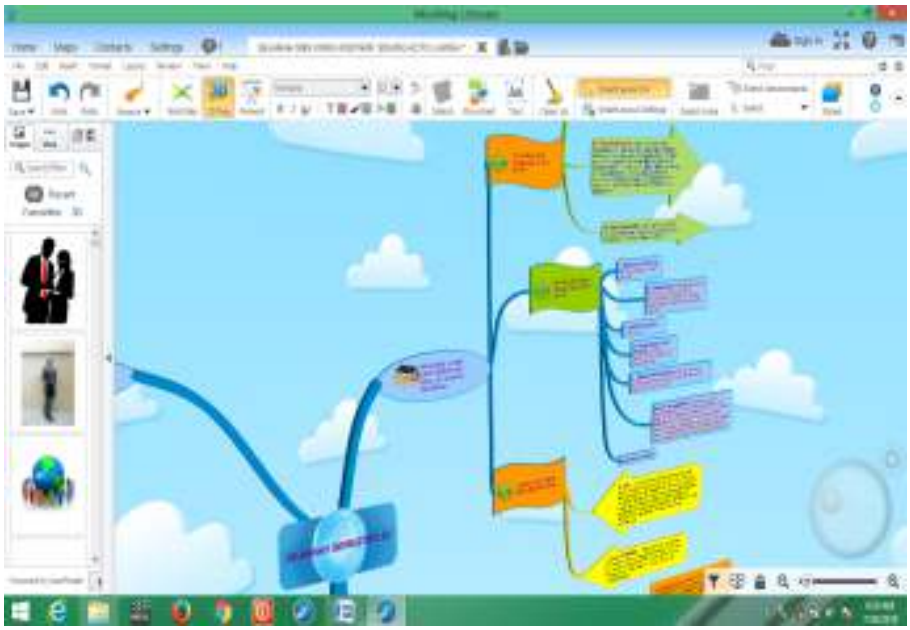
1. Tampilan Menu utama/titik awal



Gambar 4.9 tampilan menu utama / titik awal

Screen Description : ini merupakan gambar awal titik pembahasan utama yang di imputkan teks awal, kemudian dapat menarik garis-garis lengkung sebanyak materi/ bab dalam mata pelajaran sejarah satu semester.

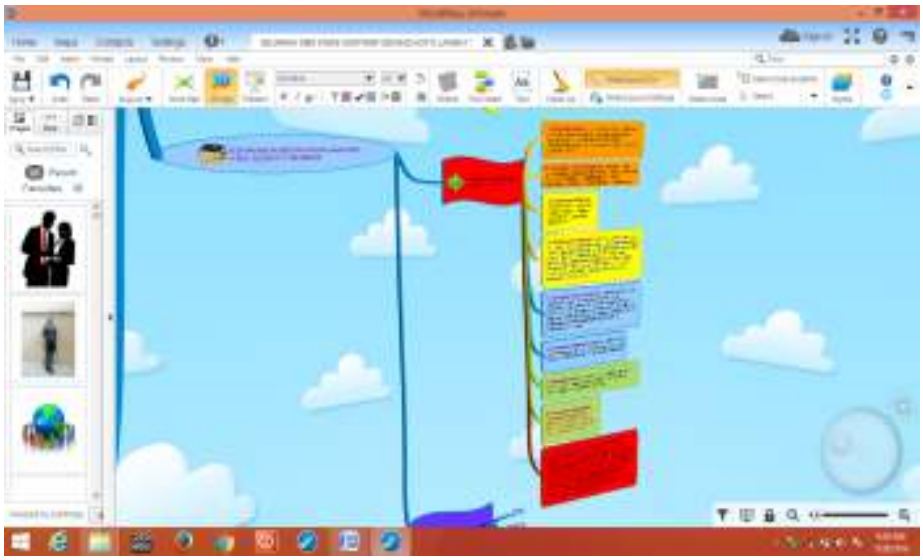
2. Tampilan materi/bab 1



Gambar 4.10 tampilan materi 1/bab1

Screen *Description* : Pada bagian bab 1 ini terdapat 3 judul besar pembahsan yang masing-masing pembahasan memiliki pembagian-pembagian pembahasan

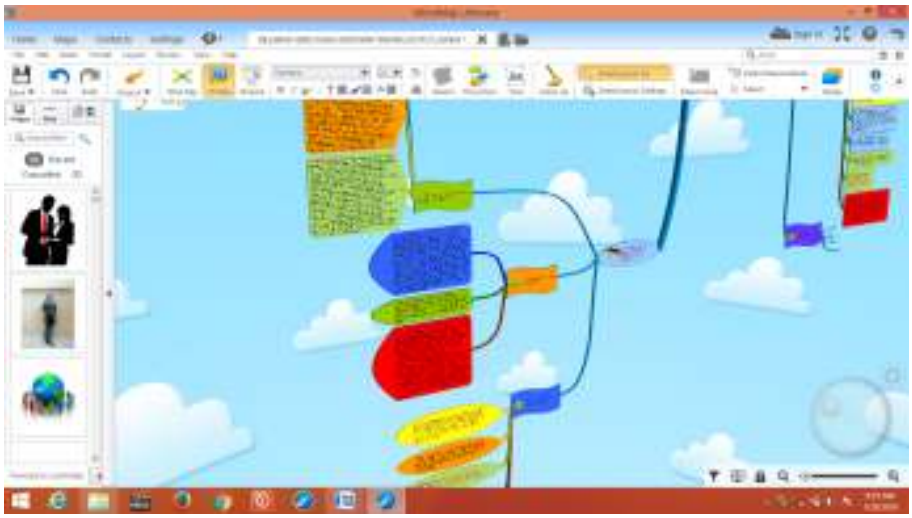
3. Tampilan Materi Bab 2



Gambar 4.11 tampilan materi / bab 2

Screen *Description* : Pada bagian bab 2 ini terdapat 2 judul besar pembahsan yang masing-masing pembahasan memiliki pembagian-pembagian pembahasan.

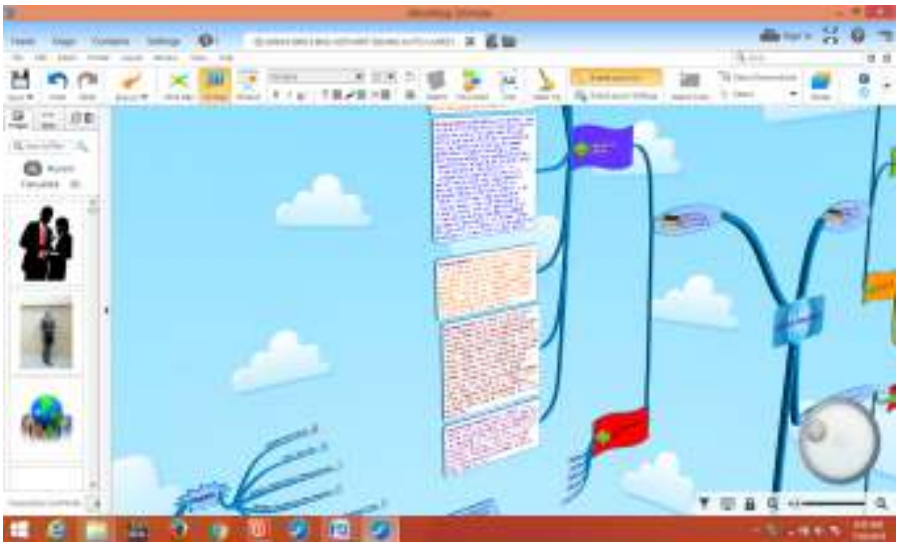
4. Tampilan Materi bab 3



Gambar 4.12 tampilan materi bab 3

Screen *Description* : Pada bagian bab 3 ini terdapat 3 judul besar pembahsan yang masing-masing pembahasan memiliki cabang pembagian-pembagian pembahasan.

5. Tampilan Materi bab 4

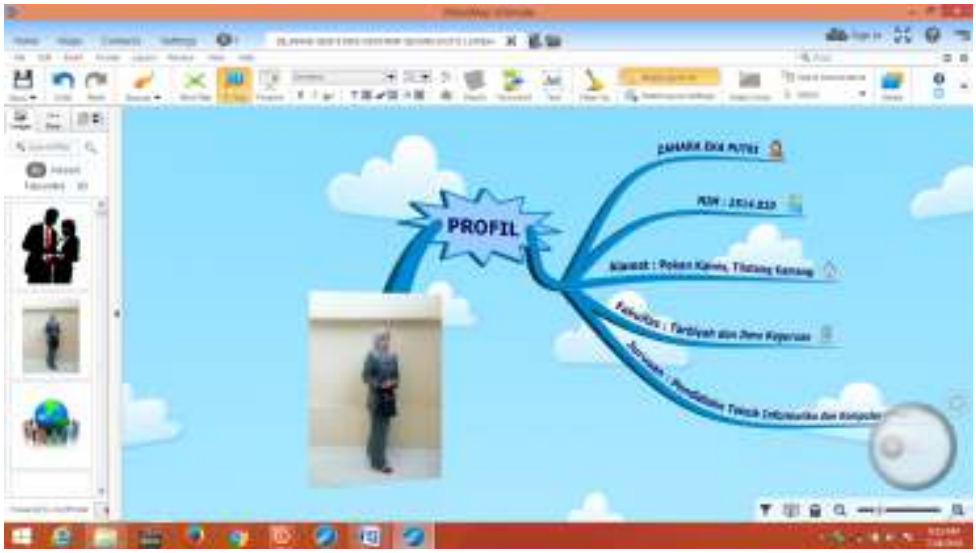


Gambar 4.13 tampilan materi bab 4

Screen *Description* Pada bagian bab 4 ini terdapat 3 judul besar pembahsan yang masing-masing pembahasan memiliki cabang pembagian-pembagian pembahasan.

6. Tampilan Profil

Halaman ini berikan data pribadi penulis yang disertai photo.



Gambar 4.14 tampilan profil

Scren description : ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, nim, alamat, fakultas dan jurusan.

5. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program yang sudah jadi. Apabila ada terjadi kesalahan pada program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ketahap selanjutnya yaitu distribusi. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media di uji dengan *Metode blackbox*

a. Pengujian dengan metode *Blackbox.*

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsinya bekerja dengan baik.

Berikut adalah table indentifikasi dan rencana pengujian :

Tabel 4.3 Identfikasi dan Rencana Pengujian

NO	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu utama	Menu utama/titik awal	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian Materi Bab 1	Mater babi 1	Pengujian unit	*Blackbox*
3	Pengujian Materi Bab 2	Mater babi 2	Pengujian unit	*Blackbox*
4	Pengujian Materi Bab 3	Mater babi 3	Pengujian unit	*Blackbox*
5	Pengujian Materi Bab 4	Mater babi 4	Pengujian unit	*Blackbox*

a. Pengujian Menu utama/titik awl

Tabel 4.4 Pengujian menu

Kasus dan Hasil Uji Coba Media			
Data	Yang Diharapkan	Data Normal	Kesimpulan
Klik tombol menu utama	Menampilkan menu utama/titik awal	tampil	Diterima
Klik Tombol materi 1/bab 1	Menampilkan cabang-cabang materi /bab 1	tampil	Diterima

Klik Tombol materi/ bab 2	Menampilkan cabang-cabang materi /bab 2	tampil	Diterima
Klik Tombol materi/ bab 3	Menampilkan cabang-cabang materi /bab 3	tampil	Diterima
Klik Tombol materi/ bab 4	Menampilkan cabang-cabang materi /bab 4	tampil	Diterima
Klik Tombol profil	Menampilkan profil	tampil	Diterima

b. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan pengujian media pembelajaran ini, output yang dihasilkan dari media pembelajaran sejarah semester II kelas x di MAS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh telah sesuai dengan rancangan.

6. Distribution

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD *(Compact Disc)* dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart Essentials* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai.

D. Disseminate (Penyebarluasan)

Media pembelajaran sejarah yang telah selesai dibuat dilakukan pengujian dengan menggunakan angket, pengujian terdiri dari 3 yaitu : uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah mengadakan uji produk tersebut, perancangan media pembelajaran sejarah semester 2 kelas x dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD), *Digital Versatelit Disk atau Digital Vidio Disk* (DVD) yang telah di *burning* terlebih dahulu

sehingga dapat dijalankan menggunakan media computer dan tidak memerlukan system lain untuk menjalankannya.

E. Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas Produk

a. Uji Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang study yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut.

Uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta menvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Bapak Sarwo Derta, M,Kom, Bapak Agus Nur Khomarudin, M.Kom, dan Bapak Charles, S.Ag.M.Pdi memberikan nilai di atas rentangan 0,60-100 yang berdasarkan rentang nilai Aiken,V yang di nyatakan media **Valid.** Sebagaimana penilaiannya terlampir pada lampiran skripsi ini

b. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senangf memakainya. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau di ukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada 2 orang guru mata pelajaran sejarah dan kepala madrasah yakninya ibuk Nursyida,S.Pd dan ibuk

Endri gusnita dengan total nilai 85. Dengan demikian produk sudah dikatakan sangat **praktis**

c. Uji Efektifitas Produk

Efektifitas suatu produk dapat dilihat dari efektif dari sikap dan motifasi siswa. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik untuk menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektifitas peneliti ditujukan kepada 10 orang siswa dengan total nilai 88 dengan demikian produk sudah dapat dikatakan **efektif**

Ketiga uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ke tiga penguji tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran sejarah semester 2 untuk kelas x MAS Asy-syarif Sidang Koto Laweh ini merupakan penunjang kegiatan pembelajaran yang membahas tentang materi pelajaran sejarah dan dirancang dengan menggunakan *Buzan Imind Map / Imind Map*. Media ini dirancang sebagai media yang bisa digunakan oleh siswa. Dalam perancangan media ini penulis menggunakan jenis penelitian *research and development*, dan model yang digunakan yaitu model pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu: *concept, design, mterial collecting, assembly, testing*, dan *distribution.*

Setelah melakukan uji produk dengan uji produk didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas kepada tiga orang dosen didapatkan hasil dengan rentang nilai 0,60-1,00 yang berdasarkan rentang nilai Aiken's maka media pembelajaran sejarah ini sudah valid.
2. Hasil uji praktikalitas dari guru mata pelajaran dan kepala madrasah dengan total nilai 85 maka media pembelajaran sejarah ini sudah sangat praktis untuk digunakan.

3. Hasil uji efektifitas dari sepuluh orang siswa didapatkan hasil 88 maka media pembelajaran sejarah ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan oleh siswa.

B. Saran

Agar media pembelajaran sejarah dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diinginkan akan tercapai dikemukakan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dalam rangka pengembangan media pembelajaran Sejarah ini maka disarankan:

1. Guru dan siswa yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Para calon guru maupun guru agar dapat mengembangkan isi materi supaya lebih kongkrit lagi, dan dapat memberikan pengetahuaan lebih kepada siswa.
3. Bagi pengguna atau siswa agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada penulis agar media pembelajaran sejarah ini bisa lebih disempurnakan lagi.

Dengan demikian media pembelajaran sejarah ini diharapkan agar dapat berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus semakin canggih dan bermanfaat bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Buzan, Tony. 2005. *Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Depertemen RI. 1999. *Al-Quran dan terjemahannya* (*revisi terbaru)* Semarang : CV. Asy-Sifa.

Djamarah Bhri Syaiful. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta,

Intan Perwira,Lks sejarah kelas X SMA/MA. 2018.

Miarso, Yusufhadi, dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan pengertiaan dan penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan C.V Rajawali.

M.Haviz, *Research and Development penelitian di bidangkep kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna*

Multatiningsih, Endang Pengembangan model pembelajaran

Pressman.S. Roger. ., Ph.D. 2002. *Rekayasa Perangakat Lunak*. Yogyakarta: Andi, McGraw-Hill Book co.

Purwanto, Edi dan Murtono, Sri. *Teknologi informasi dan komunikasi* Surakarta:Yudistira

Pusat Bahasa Depdiknas. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III. Jakarta: Balai Pustaka

Putra, Nusa, S. Fil, M.Pd, *Research and Development Penelitian dan Pengembangan*. 2011. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arif, dkk 2006. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.

Jurnal Richard R. Hake *Analizyng Change/Gain Scores*

Jurnal Lewis R.Aiken *Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Ratings*

https://id.wikipedia.org/wiki/IMindMap, diakses pada tanggal 02 februari 2018

http://nenyjos.blogspot.co.id/2012/03/buzans-imindmap-ultimate-412.html, diakses tanggal 02 fenruari 2018

http://www.academia.edu/8234145/Mind_mapping, diakses pada 02 februari 2018

LAMPIRAN 1

LAMPIRAN 1
STORY BOARD AWAL

Aplikasi :Perancanagn media pembelajaran sejarah semester 2 kelas x menggunakan aplikasi Buzzan iMind Map

Modul : Menu utama

Layar : 1 dari 1

Dirancang Oleh : Zahara Eka Putri

Tanggal : 2 mei 2018



Screen Description :

Ini merupakan gambar awal titik pembahasan utama yang di imputkan teks awal, kemudian dapat menarik garis-garis lengkung sebanyak materi/ bab dalam mata pelajaran sejarah satu semester.

Background	:	Cloud
Text	:	Media Pembelajaran Sejarah Semester 2 kelas x madrasah
Element	:	Biru, merah

Text Attribute

Title	:	Verdana
Size	:	26

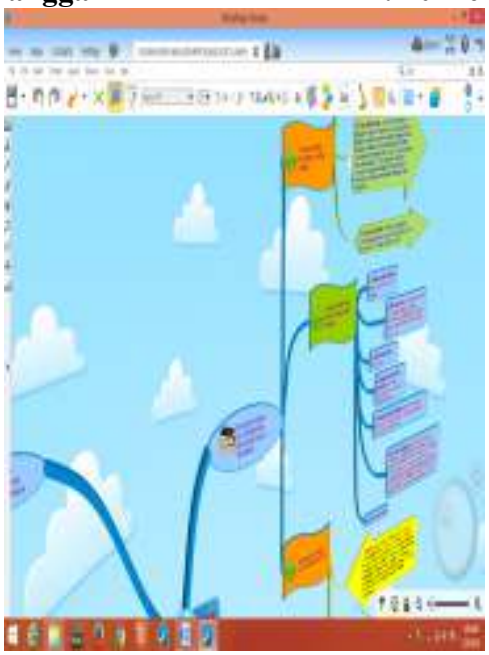
Animation	:	Bola Dunia 3D
Audio	:	-
Video	:	-
Narration	:	

LAMPIRAN 2

LAMPIRAN 1
STORY BOARD MATERI BAB 1

Aplikasi :Perancanagn media pembelajaran sejarah semester 2 kelas x menggunakan aplikasi Buzzan iMind Map

Modul : Menu utama
Layar : 1 dari 1
Dirancang Oleh : Zahara Eka Putri
Tanggal : 20 mei 2018



Screen Description :

Ini merupakan Pada bagian bab 1 ini terdapat 3 judul besar pembahsan yang masing-masing pembahasan memiliki pembagian-pembagian pembahasan

Background	:	Cloud
Text	:	Materi 1 beserta 3 sub bab dan penjelasannya
Element	:	Biru, orange,hijau, dan kuning

Text Attribute

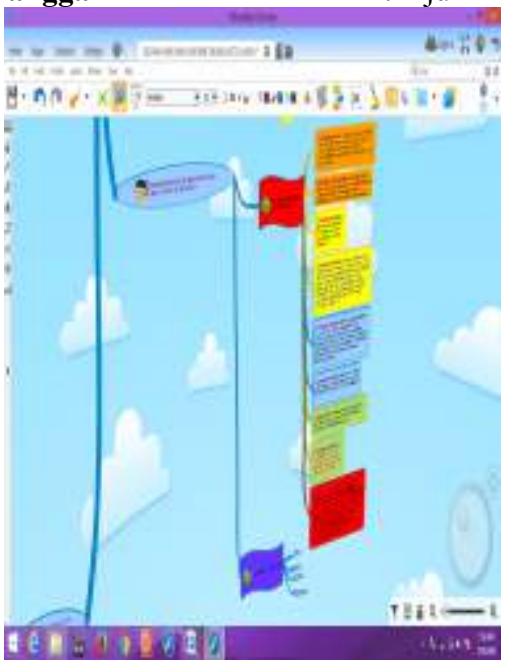
Title	:	Verdana
Size	:	26, 22 dan 18

Animation	:	Shapes 3D
Audio	:	-
Video	:	-
Narration	:	

LAMPIRAN 3

STORY BOARD MATERI BAB 2

Aplikasi :Perancanagn media pembelajaran sejarah semester 2 kelas x menggunakan aplikasi Buzzan iMind Map
Modul : Menu utama
Layar : 1 dari 1
Dirancang Oleh : Zahara Eka Putri
Tanggal : 1 juni 2018



Screen Description :

Ini merupakan Pada bagian bab 3 ini terdapat 2 judul besar pembahsan yang masing-masing pembahasan memiliki pembagian-pembagian pembahasan

Background	:	Cloud
Text	:	Materi 2 beserta 3 sub bab dan penjelasannya
Element	:	Biru, orange,hijau, merah, ungu dan,kuning

Text Attribute

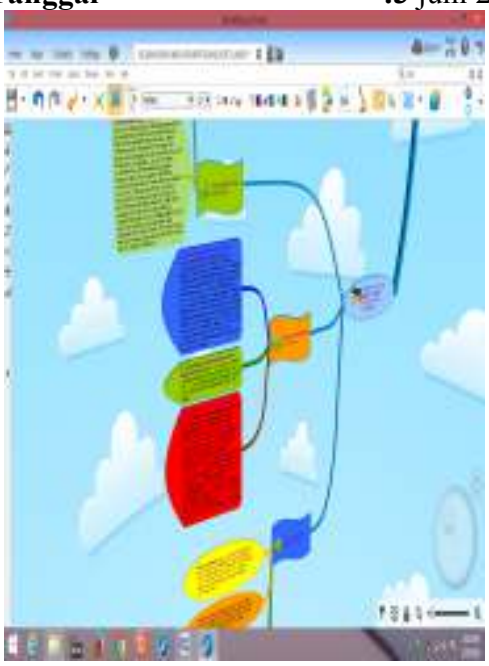
Title	:	Verdana
Size	:	26, 22 dan 18

Animation	:	Shapes 3D
Audio	:	-
Video	:	-
Narration	:	

LAMPIRAN 4

STORY BOARD MATERI BAB 3

Aplikasi :Perancanagn media pembelajaran sejarah semester 2 kelas x menggunakan aplikasi Buzzan iMind Map
Modul : Menu utama
Layar : 1 dari 1
Dirancang Oleh : Zahara Eka Putri
Tanggal :3 juni 2018



Screen Description :

Ini merupakan Pada bagian bab 3 ini terdapat 3 judul besar pembahsan yang masing-masing pembahasan memiliki pembagian-pembagian pembahasan

Background	:	Cloud
Text	:	Materi 3 beserta 3 sub bab dan penjelasannya
Element	:	Biru, orange,hijau, merah, ungu dan,kuning

Text Attribute

Title	:	Verdana
Size	:	26, 22 dan 18

Animation	:	Shapes 3D dan gambar book 3D
Audio	:	-
Video	:	-
Narration	:	

LAMPIRAN 5

STORY BOARD MATERI BAB 4

Aplikasi :Perancanagn media pembelajaran sejarah semester 2 kelas x menggunakan aplikasi Buzzan iMind Map
Modul : Menu utama
Layar : 1 dari 1
Dirancang Oleh : Zahara Eka Putri
Tanggal : 26 juni 2018



Screen Description :

Ini merupakan Pada bagian bab 4 ini terdapat 2 judul besar pembahsan yang masing-masing pembahasan memiliki pembagian-pembagian pembahasan

Background	:	Cloud
Text	:	Materi 3 beserta 3 sub bab dan penjelasannya
Element	:	Biru, orange,hijau, merah, ungu dan,kuning

Text Attribute

Title	:	Verdana
Size	:	26, 22 dan 18

Animation	:	Shapes 3D dan gambar book 3D
Audio	:	-
Video	:	-
Narration	:	

LAMPIRAN 5

STORY BOARD PROFIL

Aplikasi :Perancanagn media pembelajaran sejarah semester 2 kelas x menggunakan aplikasi Buzzan iMind Map
Modul : Menu utama
Layar : 1 dari 1
Dirancang Oleh : Zahara Eka Putri
Tanggal : 1 juli 2018



Screen Description :

Ini merupakan : ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, nim, alamat, fakultas dan jurusan.

Background : Cloud
Text : Profil
element : Biru

Text Attribute

Title : Verdana
Size : 26,dan 18

Animation : icons
Audio : -
Video : -
Narration :

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. *STORY BOARD* **AWAL**
2. *STORY BOARD* **MATERI BAB 1**
3. *STORY BOARD* **MATERI BAB 2**
4. *STORY BOARD* **MATERI BAB 3**
5. *STORY BOARD* **MATERI BAB 4**
6. *STORY BOARD* **PROFIL**
7.

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : MAS Asy-Syarif koto Laweh

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas / Semester : X/Genab

Materi Pokok : Pengaruh Agama dan Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia

Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Mengidentifikasi pengaruh perkembangan agama dan kebudayaan Hindu-Budha terhadap masyarakat.
2. Mengidentivikasi teori tentang proses masuknya dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia.
3. Mendeskripsikan proses interaksi masyarakat di berbagai daerah dengan tradisi Hindu-Budha di Indonesia.

B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Memahami Pengaruh Agama dan Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia.

C. INDIKATOR

3.1.1 menjelaskan teori penyebaran kebudayaan Hindu-Budha

3.1.2 Menyebutkan interaksi masyarakat dengan tradisi Hindu-Budha

3.1.3 mendekripsikan keberlanjutan tradisi Hindu-Budha di daerah

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan pengamatan, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan diharapkan peserta didik dapat :

1. Mampu teori penyebaran kebudayaan Hindu-Budha
.2. Mampu menyebutkan interaksi masyarakat dengan tradisi Hindu-Budha
.3. Mampu mendekripsikan keberlanjutan tradisi Hindu-Budha di daerah

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teori Penyebaran Kebudayaan Hindu-Budha
2. Interaksi Masyarakat dengan tradisi Hindu-Budha
3. Keberlanjutan Tradisi Hindu-Budha

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (5 Menit)
1. Orientasi ➢ Membuka pelajaran dengan do'a ➢ Memeriksa kehadiran siswa ➢ Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran 2. Apersepsi ➢ Mengaitkan materi pelajaran yang akan di lakukan dengan materi sebelumnya ➢ Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan

<table>
<tr><td colspan="3">3. Motivasi
➢ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari
➢ Menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Pemberian Acuan
➢ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu
➢ Menyampaikan kompetensi dasar dan Indikator pembelajaran
➢ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah di sampaikan</td></tr>
<tr><td colspan="3">KEGIATAN INTI (10 Menit)</td></tr>
<tr><td>A.</td><td>Mengamati</td><td>➢ Memilih topik
1. Guru menentukan pokok persoalan yang akan di ajarkan
2. Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran yang di ajarkan</td></tr>
<tr><td>B.</td><td>Menanya</td><td>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang kurang paham dalam materi yang di ajarkan</td></tr>
</table>

C.	Mengkomunikasikan	➢ Membuat kesimpulan bersama dan Evaluasi 1. Meminta peserta didik untuk memberi kesimpulan terhadap materi yang diajarkan dari masing-masing indikator
KEGIATAN AKHIR (5 Menit)		
➢ Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran ➢ Guru memberikan tes kepada siswa terkait materi ➢ Guru meminta peserta didik untuk memberi komentar terhadap metode yang di gunakan ➢ Guru menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya ➢Mengakhiri pertemuan dengan doa.		

H. Alat / Sumber Belajar

1. Spidol / papan tulis
2. Buku Paket SKI kelas X
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Pengalaman guru
5. Lingkungan sekitar.

I. Penilaian

1. Teknikpenilaian

1.1. PenilaianDiri
1.2. PenilaianSejarat
3.1. TesTulis
3.3. Tugasterstruktur

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : MAS Asy-Syarif koto Laweh

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas / Semester : X/Genab

Materi Pokok : Perkembangan Negara-Negara Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Mengidentifikasi perkembangan kehidupan negara - negara kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.
2. Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.
3. Menjelaskan peninggalan-peninggalan kerajaan siswa

B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Memahami Perkembangan Negara-Negara Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

C. INDIKATOR

3.1.1 menjelaskan perkembangan kehidupan negara - negara kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

3.1.2 menjelaskan dan menyebutkan kerajaan-kerajaan hindu-budha di Indonesia

3.1.3 Menyebutkan dan menjelaskan peninggalan kerajaan islam

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan pengamatan, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan diharapkan peserta didik dapat :

1. Menganalisis perkembangan kehidupan Negara-negara kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.
2. Mendeskripsikan struktur birokrasi kerajaan Hindu-Budha di Indonesia
3. Mengidentifikasi factor-faktor runtuhnya kerajaan

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Kerajaan-kerajaan hindu budha di Indonesia
2. Peninggalan Kerajaan Islam

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (5 Menit)
1. Orientasi ➢ Membuka pelajaran dengan do'a ➢ Memeriksa kehadiran siswa ➢ Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran 2. Apersepsi ➢ Mengaitkan materi pelajaran yang akan di lakukan dengan materi sebelumnya ➢ Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan

<table>
<tr><td colspan="3">pelajaran yang akan dilakukan

3. Motivasi

➢ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari

➢ Menyampaikan tujuan pembelajaran

4. Pemberian Acuan

➢ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu

➢ Menyampaikan kompetensi dasar dan Indikator pembelajaran

➢ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah di sampaikan</td></tr>
<tr><td colspan="3">KEGIATAN INTI (10 Menit)</td></tr>
<tr><td>A.</td><td>Mengamati</td><td>➢ Memilih topik
1. Guru menentukan pokok persoalan yang akan di ajarkan
2. Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran yang di ajarkan</td></tr>
<tr><td>B.</td><td>Menanya</td><td>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang</td></tr>
</table>

		kurang paham dalam materi yang di ajarkan
C.	Mengkomunikasikan	➢ Membuat kesimpulan bersama dan Evaluasi 2. Meminta peserta didik untuk memberi kesimpulan terhadap materi yang diajarkan dari masing-masing indikator
KEGIATAN AKHIR (5 Menit)		
➢ Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran ➢ Guru memberikan tes kepada siswa terkait materi ➢ Guru meminta peserta didik untuk memberi komentar terhadap metode yang di gunakan ➢ Guru menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya ➢Mengakhiri pertemuan dengan doa.		

H. Alat / Sumber Belajar

1. Spidol / papan tulis
2. Buku Paket SKI kelas X
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Pengalaman guru
5. Lingkungan sekitar.

I. Penilaian

1. Teknikpenilaian

1.1. PenilaianDiri
1.2. PenilaianSejarat
3.1. TesTulis
3.3. Tugasterstruktur

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : MAS Asy-Syarif koto Laweh

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas / Semester : X/Genab

Materi Pokok : Proses Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia

Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Mengidentifikasi teori penyebaran islam di indonesia
2. Mendeskripsikan Proses penyebaran islam di indonesia
3. Menjelaskan saluran penyebaran islam di indonesia

B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Memahami proses masuk dan berkembangnya agama islam di indonesia

C. INDIKATOR

3.1.1 menjelaskan teori penyebaran islam di indonesia

3.1.2 menjelaskan proses penyebaran islam di indonesia

3.1.3 Menyebutkan dan menjelaskan saluran penyebaran islam di indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan pengamatan, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan diharapkan peserta didik dapat :

1. Mampu menjelaskan teori penyebaran islam di indoinesia
2. Mampu menjelaskan proses penyebaran islam di Indonesia
3. Mampu menyebutkan dan menjelaskan saluran penyebaran islam di indonesia

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teori penyebaran islam di Indonesia
2. Proses penyebaran islam di Indonesia
3. Saluran penyebran islam di Indonesia

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (5 Menit)
1. Orientasi ➢ Membuka pelajaran dengan do'a ➢ Memeriksa kehadiran siswa ➢ Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran 2. Apersepsi ➢ Mengaitkan materi pelajaran yang akan di lakukan dengan materi sebelumnya ➢ Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan 3. Motivasi ➢ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari

		➢ Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Pemberian Acuan ➢ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu ➢ Menyampaikan kompetensi dasar dan Indikator pembelajaran ➢ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah di sampaikan
KEGIATAN INTI (10 Menit)		
A.	Mengamati	➢ Memilih topik 1. Guru menentukan pokok persoalan yang akan di ajarkan 2. Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran yang di ajarkan
B.	Menanya	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang kurang paham dalam materi yang di ajarkan
C.	Mengkomunikasikan	➢ Membuat kesimpulan bersama dan Evaluasi 3. Meminta peserta didik untuk memberi kesimpulan terhadap materi yang diajarkan

		dari masing-masing indikator
KEGIATAN AKHIR (5 Menit)		
➢ Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran ➢ Guru memberikan tes kepada siswa terkait materi ➢ Guru meminta peserta didik untuk memberi komentar terhadap metode yang di gunakan ➢ Guru menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya ➢Mengakhiri pertemuan dengan doa.		

H. Alat / Sumber Belajar

1. Spidol / papan tulis
2. Buku Paket SKI kelas X
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Pengalaman guru
5. Lingkungan sekitar.

I. Penilaian

1. Teknikpenilaian

1.1. PenilaianDiri
1.2. PenilaianSejarat
3.1. TesTulis
3.3. Tugasterstruktur

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : MAS Asy-Syarif koto Laweh

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas / Semester : X/Genab

Materi Pokok : Perkembangan Negara Kerajaan islam di indonesia

Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Mengidentifikasi kerajaan-kerajaan islam di indonesia
2. Mendeskripsikan peninggalan kerajaan islam

B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Memahami perkembangan Negara kerajaan islam di indonesia

C. INDIKATOR

3.1.1 menjelaskan kerajaan islam di indonesia

3.1.2 menjelaskan peninggalan kerajaan kerajaan islam

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan pengamatan, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan diharapkan peserta didik dapat :

1. Mampu menjelaskan kerajaan islam di indonesia
2. Mampu menjelaskan peninggalan kerajaan islam di indonesia

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Kerajaan-kerajaan islam di Indonesia
2. Peninggalan kerajaan islam

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (5 Menit)
1. Orientasi ➢ Membuka pelajaran dengan do'a ➢ Memeriksa kehadiran siswa ➢ Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran 2. Apersepsi ➢ Mengaitkan materi pelajaran yang akan di lakukan dengan materi sebelumnya ➢ Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan 3. Motivasi ➢ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari ➢ Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Pemberian Acuan ➢ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu ➢ Menyampaikan kompetensi dasar dan Indikator

<table>
<tr><td colspan="3">pembelajaran

➢ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah di sampaikan</td></tr>
<tr><td colspan="3">KEGIATAN INTI (10 Menit)</td></tr>
<tr><td>A.</td><td>Mengamati</td><td>➢ Memilih topik
1. Guru menentukan pokok persoalan yang akan di ajarkan
2. Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran yang di ajarkan</td></tr>
<tr><td>B.</td><td>Menanya</td><td>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang kurang paham dalam materi yang di ajarkan</td></tr>
<tr><td>C.</td><td>Mengkomunikasikan</td><td>➢ Membuat kesimpulan bersama dan Evaluasi
4. Meminta peserta didik untuk memberi kesimpulan terhadap materi yang diajarkan dari masing-masing indikator</td></tr>
<tr><td colspan="3">KEGIATAN AKHIR (5 Menit)</td></tr>
<tr><td colspan="3">➢ Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran
➢ Guru memberikan tes kepada siswa terkait materi
➢ Guru meminta peserta didik untuk memberi komentar terhadap metode yang di gunakan</td></tr>
</table>

- Guru menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya

a. Mengakhiri pertemuan dengan doa.

H. Alat / Sumber Belajar

1. Spidol / papan tulis
2. Buku Paket SKI kelas X
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Pengalaman guru
5. Lingkungan sekitar.

I. Penilaian

1. Teknikpenilaian

1.1. PenilaianDiri
1.2. PenilaianSejarat
3.1. TesTulis
3.3. Tugasterstruktur

LAMPIRAN : UJI PRODUK

ANALISIS HASIL VALIDITASPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN iMIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER IIMADRASAH ALIYAH SWASTA (MAS) ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

19 Item tes, dinilaioleh 3 orang ahli, rentangnilai yang diberikanadalah 1 (terendah) dan 5 tertinggi.Sehingga n = 3, Lo= 1, dan c = 5

Validator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
A	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5
∑	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4
B	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
∑	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
C	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
∑	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
∑S	10	10	10	12	10	12	10	9	10	10	10	10	10	10	10	11	10	11	11
VALID	0,83	0,83	0,83	100	0,83	100	0,83	0,75	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,91	0,83	0,91	0,91

Item 1

V = ∑ s / [n(c-1)]

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 2

V = ∑ s / [n(c-1)]

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 3

V = ∑ s / [n(c-1)]

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 4

V = ∑ s / [n(c-1)]

$= \frac{12}{[3(5-1)]}$

$= \frac{12}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{12}{12} = 1$

Item 5

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 6

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{12}{[3(5-1)]}$

$= \frac{12}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{12}{12} = 1$

Item 7

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 8

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{9}{[3(5-1)]}$

$= \frac{9}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{9}{12} = 0{,}75$

Item 9

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 10

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 11

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 12

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 13

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 14

V = ∑ s / [n(c-1)]

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 15

V = ∑ s / [n(c-1)]

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 16

V = ∑ s / [n(c-1)]

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 17

V = ∑ s / [n(c-1)]

$= \frac{10}{[3(5-1)]}$

$= \frac{10}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{10}{12} = 0{,}83$

Item 18

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{11}{[3(5-1)]}$

$= \frac{11}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{11}{12} = 0{,}91$

Item 19

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$= \frac{11}{[3(5-1)]}$

$= \frac{11}{[3\ x\ 4]}$

$= \frac{11}{12} = 0$

ANGKET PRAKTIKALITAS SEBELUM ADANYA MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Guru : NURSYIDA S.Pd

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi			60		
2	Media yang dibuat sudah benar			60		
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai		40			
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian media sudah baik		40			
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas		40			
3	Kesesuaian proporsi warna dan teks			60		
	Manfaat Media Pembelajaran					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran			60		
2	Media dapat membantu siswa memahami materi		40			
3	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa			60		

Keterangan :

Rata-rata $= \frac{60+60+40+40+40+60+60+40+60}{9}$

$= \frac{460}{9}$

$= 51$

ANGKET PRAKTIKALITAS SESUDAH ADANYA MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Guru : NURSYIDA S.Pd

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					100
2	Media yang dibuat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai				80	
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian media sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas			60		
3	Kesesuaian proporsi warna dan teks				80	
	Manfaat Media Pembelajaran					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa				80	

Keterangan :

$$\textbf{Rata-rata} = \frac{100+100+80+80+60+80+100+100+80}{9}$$

$$= \frac{780}{9}$$

$$= 87$$

$$G = \frac{Sf - Si}{100\% - Si}$$

$$= \frac{87 - 51}{100\% - 87}$$

$$= \frac{36}{100\% - 87}$$

$$= \frac{36}{13}$$

$$= 2{,}8$$

ANGKET PRAKTIKALITAS SEBELUM ADANYA MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Guru : ENDRI GUSNITA. S.Pd

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi			60		
2	Media yang dibuat sudah benar			40		
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai		40			
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian media sudah baik		40			
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas		40			
3	Kesesuaian proporsi warna dan teks			60		
	Manfaat Media Pembelajaran					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran			60		
2	Media dapat membantu siswa memahami materi		40			
3	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa			60		

Keterangan :

Rata-rata $= \frac{60+40+40+40+40+60+60+40+60}{9}$

$= \frac{440}{9}$

$= 49$

ANGKET PRAKTIKALITAS SESUDAH ADANYA MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Guru : ENDRI GUSNITA. S.Pd

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					100
2	Media yang dibuat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai				80	
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian media sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Kesesuaian proporsi warna dan teks				80	
	Manfaat Media Pembelajaran					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa				80	

Keterangan :

Rata-rata $= \frac{100+80+80+100+80+80+100+100+80}{9}$

$= \frac{800}{9}$

$= 89$

$$G = \frac{Sf - Si}{100\% - Si}$$

$$= \frac{89 - 49}{100\% - 89}$$

$$= \frac{40}{100\% - 89}$$

$$= \frac{40}{11}$$

$$= 3{,}6$$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa **:** M. Abdul Arif

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					100
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai				80	
	Nilai Indikator					86
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas				80	
	Nilai Indikator					85
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Nilai Indikator					93

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai $= \frac{\text{Bobot x } 100}{5}$

Nilai Indikator $= \frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$

$= \frac{86 + 85 + 93}{3}$

$=$ **88**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAPPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa **:** Fauzan

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai					100
	Nilai Indikator					86
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai				60	
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas			60		
	Nilai Indikator					75
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media dapat membantu siswa memahami materi				80	
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Nilai Indikator					86

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{86 + 75 + 86}{3}$

= **82**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAPPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa **:** Davis Putra Eryus

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					100
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai				80	
	Nilai Indikator					86
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas				80	
	Nilai Indikator					85
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Nilai Indikator					100

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{86 + 85 + 100}{3}$

= **90**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAPPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa **:** Arsya Gusnita

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai					100
	Nilai Indikator					86
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai					100
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas			60		
	Nilai Indikator					90
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa				80	
	Nilai Indikator					86

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{86 + 90 + 86}{3}$

= **87**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAPPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa **:** Zhiva Nayla Putri

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					100
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai					100
	Nilai Indikator					93
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai					100
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas					100
	Nilai Indikator					90
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Nilai Indikator					100

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai $= \frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

Nilai Indikator $= \frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{93 + 90 + 100}{3}$

$=$ **94**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa : Nur Halimah

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					100
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai					100
	Nilai Indikator					93
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas				80	
	Nilai Indikator					90
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Nilai Indikator					100

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{93{,}4 + 90 + 100}{3}$

= **94**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAPPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa : Fauziyah

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai				80	
	Nilai Indikator					80
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas				80	
	Nilai Indikator					85
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media dapat membantu siswa memahami materi				80	
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Nilai Indikator					86

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai $= \frac{\text{Bobot x } 100}{5}$

Nilai Indikator $= \frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{80 + 85 + 86}{3}$

$=$ **83**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAPPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa : Putri Nur Aini

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar			60		
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai				80	
	Nilai Indikator					73
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai			60		
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas					100
	Nilai Indikator					85
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa				80	
	Nilai Indikator					93

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai $= \frac{\text{Bobot x } 100}{5}$

Nilai Indikator $= \frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{73 + 85 + 93}{3}$

$=$ **83**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAPPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa : Isnaini Aulia

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai					100
	Nilai Indikator					86
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas			60		
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai					100
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas				80	
	Nilai Indikator					85
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Nilai Indikator					100

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{86 + 85 + 100}{3}$

= **90**

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAPPERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI BUZAN I MIND MAP UNTUK KELAS X SEMESTER II MAS ASY-SYARIF SIDANG KOTO LAWEH

Nama Siswa : Reni Septi Wulandari

No	PERNYATAAN	STS	TS	BS	S	SS
A	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai					100
	Nilai Indikator					86
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata teks dan gambar sudah sesuai					100
4	Kesesuian proposisi warna sudah pas				80	
	Nilai Indikator					90
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Nilai Indikator					100

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **STS = 1, TS = 2, N = 3, S = 4, SS = 5**

Bobot : **1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

= $\frac{86 + 90 + 100}{3}$

= **92**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kelurahan Parik Rakyat Kota Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22870
Website : www.fitk.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : fitk@iainbukittinggi.ac.id

30 April 2018

Nomor : B-917/In.26.1/PP.07/4/2018
Lamp. : 1 (Satu) rangkap
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth : Bapak/Ibu Camat Kecamatan Tilatang Kamang
Di Tilatang Kamang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**Zahara Eka Putri**
NIM	:	2514020
Jurusan	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	:	Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Buzan I Mind Map Untuk Kelas X Semester II Madrasah Aliyah Swasta Asy - Syarif Koto Laweh
Lokasi Penelitian	:	MAS Asy - Syarif Koto Laweh
Waktu	:	Mei s/d Juli 2018

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalam,
DEKAN

Dr. H. Yunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP. 197305102000121002

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : B-747/In.26.1/PP.02.3/4/2018

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Menimbang : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Zahara Eka Putri, NIM .2514020 tanggal 23 April 2018 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : a. bahwa untuk lebih teranah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lemberan Negara Republik Indonesia Nomor 4301]
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi [Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lemberan Negara Republik Indonesia Nomor 3859]
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Buzan I Mind Map Untuk Kelas X Semester II Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Asy Syarif Koto Laweh**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Supratmar Zakir, M.Pd, M.Kom
   NIP : 19730819 200604 1 003
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Tk.I (III/d)
   Bidang Keahlian Pokok : Teknologi Informasi
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Supriadi, S.Ag, M.Pd
   NIP : 19721005 200312 1 003
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Pendidikan
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTINGGI
pada tanggal : 24 April 2018
Dekan,

Dr. H. Nurus Burhanuddin, Lc., M.Ag
NIP. 197305162000121002

YAYASAN ASY-SYARIF

MADRASAH ALIYAH SWASTA (MAS)

ASY SYARIF SIBANG KOTO LAWEH

KEC. TILATANG KAMANG KABUPATEN AGAM

[illegible]

SURAT KETERANGAN

Nomor : 292 / MASP-As/KL/VII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MAS Asy-Syarif Sibang Koto Laweh Kecamatan Tilatang Kamang Kab. Agam menerangkan bahwa :

Nama	ZAHARA EKA PUTRI
Jenis Kelamin	Perempuan
NIM	[illegible]
Alamat	[illegible]
Pekerjaan	[illegible]
Tempat Penelitian	[illegible]
Waktu Kegiatan	[illegible]
Judul Skripsi	" [illegible] Hasmar Bekal Hidup Untuk Kaka, S Semester II MAS Asy-Syarif Koto Laweh

Adalah benar Mahasiswa IAIN Bukittinggi yang telah selesai melaksanakan penelitian dari tanggal [illegible]

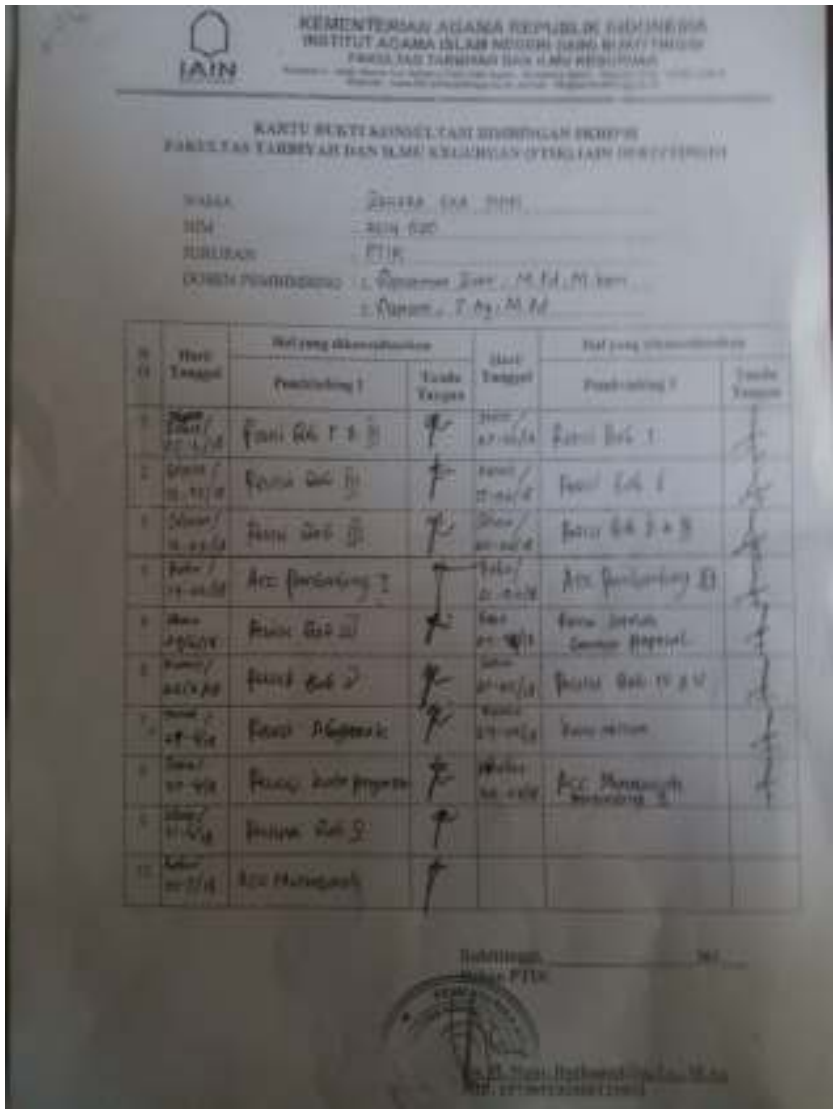
Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Koto Laweh, 28 Juli 2018

Kepala Madrasah,

NURSYIDA, S.Pd

NIP. [illegible]



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI [illegible]
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN [illegible]

NAMA : [illegible]
NIM : [illegible]
JURUSAN : PTIK
DOSEN PEMBIMBING : 1. [illegible]
2. [illegible]

No	Hari/Tanggal	Hal yang dikonsultasikan		Hasil/Tanggal	Hal yang ditandatangani
		Pembimbing I	Tanda Tangan		Pembimbing II
1		[illegible]			[illegible]
2		[illegible]			[illegible]
3		[illegible]			[illegible]
4		[illegible]			[illegible]
5		[illegible]			[illegible]
6		[illegible]			[illegible]
7		[illegible]			[illegible]
8		[illegible]			[illegible]
9		[illegible]			[illegible]
10		[illegible]			[illegible]
11		[illegible]			[illegible]

[illegible], [illegible]
Dosen PTIK

[illegible]