



## Pengembangan dan Efektivitas Media Pembelajaran SKI Berbasis Buku Lagu SEIRAMA di MTs Negeri 4 Bantul

Khuzairah<sup>1✉</sup>

<sup>1</sup>Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul, Indonesia

### ABSTRACT

**Purpose** – This study aims to develop and test the effectiveness of Islamic Cultural History (SKI) learning media based on the songbook SEIRAMA in ninth-grade students at MTs Negeri 4 Bantul.

**Design/methods** – This research employs a Research and Development (R&D) approach, adapting the Richey and Klein model, which consists of three stages: Planning, which involves designing the product to be developed, starting with a needs analysis and literature review; Production, which entails creating the product based on the design; and Evaluation, which involves testing and assessing the product's suitability against predetermined specifications. The prerequisite tests in this study include normality and homogeneity tests, One-Way ANOVA, and Effect Size analysis.

**Findings** – The study's findings indicate that SKI learning was conducted on the topic of the appeal of Islam Nusantara in ninth-grade students. A significant difference was found in the One-Way ANOVA test, yielding a result of 0.002, which is less than 0.05. This implies a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. Based on the calculations, the obtained Effect Size (ES) value is 0.784. Since this value falls between 0.2 and 0.8 ( $0.2 < ES < 0.8$ ), it is categorized as moderate. This indicates that the effectiveness level of the developed SKI learning media based on the SEIRAMA songbook is moderate. The results show that the developed media is categorized as very good and is feasible for use in learning activities without spatial and temporal limitations.

**Keyword:** Learning Media, Songbook, SEIRAMA, Learning Outcomes, Islamic-Cultural History

### ABSTRAK

**Tujuan** – Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis buku lagu "SEIRAMA" di kelas IX MTs Negeri 4 Bantul.

**Metode** – Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model Richey and Klein yang menjadi tiga bagian yaitu Perancangan (*planning*) merupakan kegiatan membuat rencana produk yang akan dikembangkan. Perencanaan ini diawali dengan analisis kebutuhan dan studi literatur. Produksi adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Evaluasi merupakan kegiatan menguji dan menilai kesesuaian produk dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas data, Uji *One Way Anova*, dan Uji *Effect Size*.

**Hasil** – Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran SKI ini dilakukan pada materi tentang menariknya Islam Nusantara di kelas IX. Terdapat perbedaan yang signifikan pada uji *one Way Anova* diperoleh 0,002 atau kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penghitungan, dapat diketahui bahwa harga *Effect Size* (ES) yang diperoleh adalah 0,784. Harga *Effect Size* yang diperoleh berarti kurang dari 0,8 dan lebih dari 0,2 ( $0,2 < ES < 0,8$ ) dan tergolong sedang. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat efektivitas media pembelajaran SKI berbasis buku lagu "SEIRAMA" yang dikembangkan adalah sedang. Hasil menunjukkan media yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang tak terbatas ruang dan waktu.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Buku Lagu, SEIRAMA, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan-Islam

OPEN ACCESS **Contact:** <sup>✉</sup>[dexkhuza@gmail.com](mailto:dexkhuza@gmail.com)



## Pendahuluan

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap sejarah Islam serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sebagai bagian dari kurikulum pendidikan Islam (Saputri et al., 2024), SKI tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran yang menyampaikan fakta sejarah, tetapi juga sebagai instrumen untuk menanamkan nilai-nilai moral dan religius kepada peserta didik (Syaifulloh & Saepudin, 2025). Namun, salah satu tantangan utama dalam pembelajaran SKI adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif (Sa'adah et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi solusi yang perlu dikaji lebih lanjut guna meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI. Salah satu alternatif media yang dapat diterapkan adalah media berbasis buku lagu "SEIRAMA", yang menggabungkan unsur musik dan lirik dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menyoroti berbagai inovasi media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI. Penggunaan media storyboard, misalnya, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran SKI di MTsN 1 Medan (Khairul Anwar & Daulai, 2023). Demikian pula, pendampingan dalam penggunaan mind mapping di MIN 2 Kepulauan Sangihe telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa serta membantu proses pengajaran guru (Darise et al., 2024). Selain itu, media berbasis teknologi seperti Plotagon dan kuis interaktif Wordwall juga telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI (Mahrita et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

Selain inovasi berbasis teknologi, media pembelajaran berbasis alat bantu fisik juga telah dikembangkan dalam pembelajaran SKI. Media Smartcard Khulafaur Rasyidin, misalnya, telah terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran SKI di SD IT Al-Furqon Garu Baron Nganjuk (Rahmah & Rosyidah, 2024). Demikian pula, penggunaan alat bantu Smart Box dalam pembelajaran SKI kelas III telah meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sejarah Islam (Tsabata et al., 2024). Media Sort Card juga dilaporkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa di MA Takhassus Al-Qur'an Wonosobo (Adiningsih et al., 2024). Temuan ini memperkuat argumen bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI di berbagai jenjang pendidikan.

Beberapa penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game dan kuis interaktif memiliki dampak positif terhadap minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran SKI. Penggunaan Quizizz di MIN 1 Minahasa, misalnya, terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Ali & Ilmudinulloh, 2024). Media game berbasis Educaplay di MTS Muslimat NU Palangka Raya juga dilaporkan meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, meskipun terdapat tantangan dalam adaptasi teknologi dan konsep abstrak (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024). Selain itu, pemanfaatan platform digital seperti Baamboozle dan Kahoot! telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI (Andini et al., 2024; Nasidah et al., 2024). Fakta ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi pendekatan yang menarik dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap SKI.

Meskipun berbagai inovasi media pembelajaran telah diterapkan, terdapat beberapa keterbatasan yang masih menjadi tantangan dalam pembelajaran SKI. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran, di mana pembelajaran masih sering bersifat monoton dengan keterbatasan media berbasis teknologi (Caniago et al., 2024). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kendala teknis, seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya keterampilan teknis guru, dapat menghambat efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI (Zailani & Jumari, 2024). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga mudah diakses serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di berbagai lingkungan pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas media pembelajaran SKI berbasis buku lagu "SEIRAMA" di Kelas IX MTs Negeri 4 Bantul. Buku lagu ini dirancang untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi SKI melalui pendekatan berbasis musik dan lirik yang disusun secara sistematis. Dengan menggabungkan unsur audio dan teks, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap sejarah Islam. Kontribusi utama penelitian ini adalah menawarkan alternatif media pembelajaran yang inovatif serta memberikan wawasan baru dalam strategi pengajaran SKI. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembang media pembelajaran dan pendidik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI di berbagai jenjang pendidikan.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Nana Syaodih Sukmadinata yang mendefinisikan *research and development* (R&D) sebagai "langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan" (Sukmadinata, 2009). Gagasan tersebut diperjelas oleh Sugiyono yang mengartikan metode penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai "cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan" (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Richey and Klein. Menurut Richey and Klein yang dikutip oleh Sugiyono, fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis. Langkah-langkah tersebut meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi. Perancangan (*planning*) merupakan kegiatan membuat rencana produk yang akan dikembangkan. Perencanaan ini diawali dengan analisis kebutuhan dan studi literatur. Produksi (*production*) adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Evaluasi (*evaluation*) merupakan kegiatan menguji dan menilai kesesuaian produk dengan spesifikasi yang telah ditentukan (Sugiyono, 2015). Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental (Sukmadinata, 2009). Metode penelitian deskriptif digunakan pada penelitian awal, yakni untuk menghimpun data kepustakaan dan data mengenai kegiatan belajar mengajar (KBM) dan fasilitas yang ada di sekolah. Sedangkan metode evaluatif digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan beberapa tahap evaluasi dan revisi. Adapun metode eksperimen digunakan untuk uji coba produk yang dikembangkan, yaitu berupa media pembelajaran buku lagu "SEIRAMA" dalam pembelajaran SKI.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari hasil penilaian para ahli, angket peserta didik, catatan pengamatan, serta hasil pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan diperoleh dari hasil penilaian para ahli. Data mengenai respon peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan berasal dari catatan pengamatan dan angket peserta didik. Data mengenai efektivitas penggunaan media yang akan dikembangkan diperoleh dari nilai hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik wawancara, angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tanggapan atau respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan pada uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil. Angket digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran SKI berbasis buku lagu "SEIRAMA" yang dikembangkan. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang jumlah item dan alternatif jawaban maupun responnya sudah ditentukan, responden tinggal memilihnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang diberikan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif peserta didik. Observasi dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Data yang diperoleh, dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui penilaian dari para ahli serta kualitas atau

kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan. Kualitas atau kelayakan media yang dikembangkan dianalisis berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian reviewer yang terdiri dari dosen ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik. Data yang berupa masukan, koreksi saran dan kritik terhadap produk yang dihasilkan, kemudian diseleksi relevansinya oleh peneliti. Saran yang dianggap relevan selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk. Efektivitas pada penelitian ini diuji dengan; 1) Uji Normalitas Data, yaitu menggunakan metode *lilliefors* pada program SPSS 23. 2) Uji Homogenitas Data, dilakukan dengan metode *Lavene Test* pada program SPSS 23. 3) Uji *One Way Anova*, yaitu apabila nilai probabilitas signifikansi (*Sig.*) yang diperoleh lebih dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Akan tetapi, jika nilai probabilitas signifikansi (*Sig.*) yang diperoleh kurang dari 0,05, maka hal tersebut berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan 4) Uji *Effect Size* dengan rumus sebagai berikut:

$$ES = \frac{\text{Rata-rata kelas eksperimen} - \text{Rata-rata kelas kontrol}}{\text{Standar deviasi kelas kontrol}}$$

Kriteria besarnya *effect size* diklasifikasikan sebagai berikut:

ES < 0,2	= tergolong rendah
0,2 < ES < 0,8	= tergolong sedang
ES > 0,8	= tergolong tinggi

## Hasil dan Pembahasan

Bagian ini membahas hasil penelitian mengenai pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran SKI berbasis buku lagu SEIRAMA serta analisis efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembahasan diawali dengan deskripsi desain media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen musik dan lirik sebagai alat bantu dalam memahami materi SKI. Selanjutnya, akan dijelaskan bagaimana buku lagu SEIRAMA diterapkan dalam proses pembelajaran serta respons siswa dan guru terhadap penggunaannya. Analisis kuantitatif dan kualitatif terhadap peningkatan hasil belajar siswa akan disajikan untuk mengukur efektivitas media ini dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, kajian terhadap kelebihan dan kekurangan produk akhir juga dilakukan untuk mengevaluasi aspek kebermanfaatan dan tantangan dalam implementasi media pembelajaran berbasis buku lagu ini.

### 2.1. Desain Media Pembelajaran SKI Berbasis Buku Lagu “SEIRAMA”

Desain Media Pembelajaran SKI berbasis buku lagu “SEIRAMA” adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.** Media Buku Lagu “SEIRAMA”

No.	Desain	Keterangan
1.	Bentuk fisik	Ukuran 10.5 x 14.5
2.	Materi	Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas IX
3.	Bahasa	Indonesia
4.	Konten	Pengantar, Daftar Isi, Isi buku lagu
5.	Fungsi	Media pembelajaran inovatif, kreatif, mandiri baik di dalam kelas maupun di luar kelas Mempermudah dalam belajar SKI Meningkatkan hasil belajar SKI kelas IX

Pada tahap ini media pembelajaran buku lagu "SEIRAMA" dibuat dengan proses sebagai berikut.

1. Materi bersumber dari buku *Sejarah Kebudayaan Islam dengan Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* MTs Kelas IX oleh M. Mahbubi dan Dr. Alimin Mesra, M.Ag, Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2015.
2. Proses penamaan buku lagu "SEIRAMA" melalui beberapa nama yaitu berawal dari SAHARA (Sejarah Berirama), kemudian SYAHDU (Sejarah Berlagu), SEMELODI (Sejarah Bermelodi), SENJA (Sejarah Bernada), dan akhirnya setelah konsultasi dengan pembimbing yaitu Dr. H. Karwadi, M.Ag, beliau memberikan nama "SEIRAMA" yang artinya Sejarah Berirama. Akhirnya peneliti mengikuti saran dari pembimbing dalam penamaan produk buku lagu pembelajaran SKI ini dengan nama "SEIRAMA" yang artinya Sejarah Berirama.
3. Lagu yang diambil dari lagu irama pondok, sholawat dan lagu anak anak.
4. Peneliti menyusun materi untuk disajikan dalam buku lagu "SEIRAMA" menggunakan *Microsoft Word*.

Peneliti mencetak buku lagu "SEIRAMA" yang akan digunakan untuk validasi materi dan media, serta uji coba produk.

## 2.2. Pemanfaatan Buku Lagu "SEIRAMA" dalam Pembelajaran SKI

Minat dan kecerdasan siswa dalam satu kelas tentu berbeda, sehingga guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi semua peserta didik (Salirawati, 2018). Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan guru SKI mulai berinovasi dengan mengintegrasikan dengan seni olah suara. Bahan materi yang bayak dalam buku dikemas ulang dalam lirik lagu yang ditulis dan kemudian dinyanyikan bersama.

Salah satunya dengan media buku lagu "SEIRAMA". Lagu model dalam hal ini Lagu "SEIRAMA" digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam yang difokuskan pada aspek materi yang diinginkan bukan terhadap penguasaan lagunya. Tidak dapat dipungkiri bahwa hampir setiap orang suka bernyanyi apalagi anak-anak. Media lagu adalah salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi hafalan materi dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peneliti berharap media lagu "SEIRAMA". yang digunakan dalam pembelajaran dapat dijadikan pertimbangan atau alternatif guru dalam pembelajaran selanjutnya.

Buku lagu "SEIRAMA" adalah singkatan dari Sejarah Berirama. Sesuai dengan judulnya, buku ini berisi narasi singkat sejarah, khususnya yang terkait dengan keislaman. Buku ini merupakan bahan ajar yang digunakan untuk mengajar pelajaran SKI (Prastowo, 2015). Desain kalimat dalam buku ini dibuat ringkas, sejalan dengan tujuannya untuk dilagukan dan dihafal. Materi yang disajikan berupa lirik-lirik lagu yang diadopsi dari buku materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam konteks ini adalah materi SKI kelas XI Madrasah Tsanawiyah. Nada lagu dibuat sesuai dengan panduan lagu yang menjadi rujukan. Lagu yang digunakan merupakan lagu pilihan yang telah dikenal di masyarakat luas dan sering dinyanyikan oleh para remaa muslim seperti lagu shalawat dan lagu anak-anak. Terdapat pula lagu yang umumnya dikenal oleh anak muda berupa lagu pop, dangdut dan lagu-lagu yang asalnya berbabasa Jawa. Pilihan kata dibuat mudah agar siswa mudah menyanyikan dan menghafal sehingga pembelajaran tidak membosankan dan mejadikan suasana yang menyenangkan. Dengan cara ini siswa menjadi lebih bergairah untuk belajar. Di sisi lain aktifitas menyanyi akan menimbulkan gerak (kenestetik) yang menolak terjangkitnya kantung pada siswa terutama di waktu-waktu siang.

Pembelajaran SKI ini dilakukan pada materi tentang menariknya Islam Nusantara di kelas IX. Sebagaimana sudah ditentukan dalam pembagian alokasi waktu pembelajaran satu semester, materi ini mendapatkan alokasi waktu sebanyak 4 kali pertemuan dengan 4 x 40 menit dalam setiap pertemuannya. Dengan demikian, materi pokok yang akan disampaikan dibagi menjadi empat sesuai dengan jumlah pertemuan pada KD ini. Pertemuan pertama yang disampaikan adalah pengertian seni budaya lokal, dan contoh-contoh budaya lokal bernuansa Islam, pertemuan kedua yang disampaikan adalah mengapresiasi budaya lokal bernuansa

Islam, pertemuan ketiga yang disampaikan yaitu pengertian tradisi Islam di Jawa dan bentuknya, dan pertemuan keempat adalah mengapresiasi tradisi Islam yang ada di Jawa. Desain pembelajaran ini adalah memposisikan media buku lagu "SEIRAMA" yang telah dikembangkan sebagai stimulus dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak terlepas dari pendidik dan tetap sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran yang hendak dicapai. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik (*saintific approach*) dengan maksud siswa dapat aktif mengkonstruksi materi pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar dengan suasana yang menyenangkan.

Pada awal pembelajaran pendidik membuka dengan apersepsi untuk membangun pola pikir siswa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penyampaian isu-isu aktual terkini seputar budaya lokal Islami yang berhubungan dengan indikator pencapaian kompetensi. Kemudian siswa diminta untuk menanggapi hal tersebut dan pendidik hanya menjawab secara garis besar saja, karena secara lebih detail akan dipelajari pada inti pembelajaran.

Dalam tahap inti pembelajaran, siswa menerima instruksi dari pendidik untuk berdiskusi aktif dengan rekan sejawat sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Tema yang diberikan oleh pendidik mengacu pada pembagian materi yang sudah disiapkan sebelumnya. Dalam proses inilah salah satu peran media berbasis buku lagu "SEIRAMA" pada pembelajaran SKI. Siswa dapat berdiskusi secara mandiri dengan materi yang tertulis dalam media pembelajaran buku lagu "SEIRAMA". Kemudian mempresentasikan hasil diskusi untuk mendapatkan *feedback* dari pendidik.

Sebagai penutup, pendidik selalu mengakhiri dengan menyanyikan materi yang telah dipelajarinya secara bersama-sama. Kemudian memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari dan menginstruksikan kepada siswa untuk terus belajar dimanapun berada, karena sudah disediakan media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja. Dengan alternatif tersebut harapannya tidak menghalangi ruang dan waktu untuk belajar.

Dengan cara ini siswa akan lebih mudah menyerap materi dalam bidang mata pelajaran SKI. Tetapi PR bagi guru tidak berhenti sampai disitu. Beberapa siswa yang tidak berminat dengan bernyanyi menjadi tantangan tersendiri untuk menumbuhkan semangat belajar, dalam hal ini guru terus berusaha mencari formulasi yang tepat agar pembelajaran dapat diterima secara menyeluruh oleh para siswa.

### **2.3. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa terhadap Media yang Dikembangkan**

Siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Nilai hasil belajar siswa ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Efektivitas media pembelajaran SKI berbasis buku lagu "SEIRAMA" dapat diketahui dengan membandingkan rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji analisis ini dilakukan dengan uji *one Way Anova*. Berdasarkan *output* hasil *one Way Anova* yang dilakukan, diperoleh data bahwa berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai probabilitas signifikansi yang diperoleh adalah 0,002 atau kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, dapat diketahui bahwa harga *Effect Size* (ES) yang diperoleh adalah 0,784. Harga *Effect Size* yang diperoleh berarti kurang dari 0,8 dan lebih dari 0,2 ( $0,2 < ES < 0,8$ ) dan tergolong sedang. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat efektivitas media pembelajaran SKI berbasis buku lagu "SEIRAMA" yang dikembangkan adalah sedang. Hasil tersebut menunjukkan media yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

### **2.4. Kelebihan dan Kekurangan Produk Akhir**

Apabila dilihat dari segi isi, materi pada media pembelajaran ini sesuai dengan Kurikulum 2013 yang disusun secara sistematis. Materi yang dikembangkan dengan bahasa yang sederhana mudah dipahami dan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa MTs (Wawancara Dr. Muqowim, Maret 2019). Adapun berdasarkan segi desain media pembelajaran, media ini disajikan dalam bentuk buku saku yang sangat praktis dan mudah dibawa kemana-mana (Wawancara Lailatu Rohmah, April 2019).

Jika dilihat dari segi pembelajaran, media ini mampu diterapkan dengan berbagai metode, baik itu ceramah, diskusi, dan untuk membangun keaktifan siswa. Media pembelajaran ini mampu menjadi sumber untuk menghidupkan suasana kelas yang monoton. Dengan adanya media ini, siswa mampu belajar secara mandiri maupun berkelompok. Adapun bahan materi yang banyak dalam buku "SEIRAMA" dikemas ulang dalam lirik lagu yang ditulis dan kemudian dinyanyikan bersama. Nada yang dipakai mencuplik beberapa lagu shalawat yang telah populer di kalangan masyarakat. Dengan cara ini siswa menjadi lebih bergairah untuk belajar. Di sisi lain aktifitas menyanyi akan menimbulkan gerak (kenestetik) yang menolak terjangkitnya kantuk pada siswa terutama di waktu-waktu siang.

Berdasarkan segi kelayakan media, media pembelajaran SKI berbasis buku lagu "SEIRAMA" ini sangat layak digunakan karena telah melalui uji validasi ahli, yang meliputi uji validasi ahli materi, validasi ahli media pembelajaran, dan validasi pembelajaran (praktisi lapangan). Selain itu, media pembelajaran ini juga sudah diujicobakan pada siswa kelas IX di MTs Negeri 4 Bantul.

Di masa zaman teknologi maupun android ini, media cetak melalui buku sudah semakin ditinggalkan. Semua media pembelajaran berbasis *e-learning*, maupun android. Oleh sebab itu, untuk perbaikan ada kalanya buku lagu "SEIRAMA" ini dibuat dalam bentuk musik mp3, maupun video dan diunggah di internet melalui youtube, dll. Di sisi lain meskipun aktifitas menyanyi akan menimbulkan gerak (kenestetik) yang menolak terjangkitnya kantuk pada siswa terutama di waktu-waktu siang. Tetapi PR guru tidak berhenti sampai disitu. Beberapa siswa yang tidak berminat dengan bernyanyi menjadi tantangan sendiri untuk menumbuhkan minat belajar. Dalam hal ini guru terus berusaha mencari formulasi yang tepat agar pembelajaran dapat diterima secara menyeluruh oleh siswa.

## **2.5. Efektifitas Media Pembelajaran Buku Lagu SEIRAMA dalam Pembelajaran SKI**

Penelitian ini berupaya mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis buku lagu "SEIRAMA" di kelas IX MTs Negeri 4 Bantul. Penggunaan lagu sebagai media pembelajaran didasarkan pada teori bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep (Kumala et al., 2025). Selain itu, pembelajaran berbasis lagu telah terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran (Hidayah, 2022). Oleh karena itu, integrasi lagu dalam pembelajaran SKI bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku lagu "SEIRAMA" melalui beberapa tahap, mulai dari pemilihan materi yang bersumber dari buku SKI Kurikulum 2013 hingga penyusunan lirik yang disesuaikan dengan lagu-lagu yang telah dikenal luas oleh siswa. Validasi ahli dan uji coba produk menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran SKI. Hasil analisis efektivitas menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media "SEIRAMA" dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai signifikansi 0,002 dalam uji One-Way ANOVA menunjukkan bahwa penggunaan media ini memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis musik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Makhmudah, 2021). Namun, berbeda dengan penelitian Daulay (2023) yang menemukan bahwa efektivitas media digital masih perlu dievaluasi dalam aspek metode pengajaran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis lagu dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran SKI. Selain itu, dibandingkan dengan media pembelajaran storyboard yang juga meningkatkan hasil belajar siswa (Muhammad Samiuddin et al., 2025), buku lagu "SEIRAMA" menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan dapat diterapkan tanpa ketergantungan pada teknologi digital.

Penjelasan terhadap hasil ini dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran multisensori yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual, auditori, dan kinestetik dapat meningkatkan retensi informasi (Sanjaya, 2009). Dalam konteks pembelajaran SKI, penggunaan lagu sebagai media penyampaian materi tidak hanya memudahkan siswa dalam

memahami konsep sejarah, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif mereka terhadap materi. Lagu-lagu yang digunakan dalam "SEIRAMA" dipilih berdasarkan familiaritas siswa, yang berkontribusi terhadap efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman.

Selain itu, penerapan buku lagu "SEIRAMA" memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih rileks dan menyenangkan, yang sesuai dengan teori bahwa lingkungan belajar yang nyaman dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Faktor lain yang mendukung efektivitas media ini adalah fleksibilitas penggunaannya, baik dalam kegiatan individu maupun kelompok, sehingga memungkinkan berbagai gaya belajar siswa untuk terpenuhi. Dengan demikian, media ini memberikan solusi bagi guru untuk menghadapi perbedaan tingkat minat dan kecerdasan siswa dalam satu kelas.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki minat dalam metode pembelajaran berbasis lagu. Beberapa siswa yang kurang tertarik pada kegiatan menyanyi menghadapi tantangan dalam mengikuti pembelajaran dengan media "SEIRAMA". Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan diferensiasi dalam penerapan media ini, seperti mengombinasikan metode ceramah, diskusi, dan presentasi untuk memastikan semua siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis lagu dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran SKI, terutama dalam konteks pendidikan madrasah. Hasil penelitian ini mendukung pentingnya inovasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Ke depannya, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan menyajikan media "SEIRAMA" dalam format digital seperti video atau aplikasi interaktif agar lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan belajar siswa masa kini.

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dan efektivitas media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis buku lagu "SEIRAMA" di kelas IX MTs Negeri 4 Bantul. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran ini dikembangkan melalui proses pemilihan materi dari buku SKI resmi, perancangan lirik lagu dengan mempertimbangkan keterjangkauan dan kemudahan pemahaman, serta pemilihan lagu yang sudah dikenal luas oleh siswa. Validasi ahli dan uji coba produk menunjukkan bahwa media ini layak digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran SKI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku lagu "SEIRAMA" berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI. Analisis efektivitas melalui uji One Way ANOVA mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Selain itu, nilai Effect Size sebesar 0,784 menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran ini berada pada kategori sedang. Dengan demikian, buku lagu "SEIRAMA" dapat dijadikan salah satu inovasi yang mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa dalam mempelajari SKI. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis musik dalam pembelajaran SKI dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Fleksibilitas media ini memungkinkan penerapannya dalam berbagai metode pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, serta dapat dikombinasikan dengan pendekatan saintifik untuk mengoptimalkan hasil belajar. Selain itu, pengemasan materi dalam bentuk lagu mempermudah siswa dalam menghafal konsep-konsep penting dalam SKI. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah ketidaksesuaian bagi siswa yang kurang berminat dalam kegiatan menyanyi, yang dapat memengaruhi efektivitas media ini bagi kelompok siswa tertentu. Selain itu, format media yang masih berbasis cetak berpotensi kurang diminati oleh siswa yang lebih terbiasa dengan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi tambahan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan preferensi belajar siswa yang lebih luas. Sebagai rekomendasi, pengembangan lebih lanjut dari buku lagu "SEIRAMA" dapat



dilakukan dalam bentuk digital, seperti format audio MP3 atau video pembelajaran interaktif yang dapat diunggah ke platform digital seperti YouTube atau aplikasi pembelajaran berbasis Android. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji efektivitas media ini dalam berbagai tingkat pendidikan dan dengan berbagai kelompok siswa untuk memperoleh wawasan yang lebih komprehensif mengenai dampaknya terhadap hasil belajar. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran SKI dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan Islam

### Daftar Pustaka

- Adiningsih, R. W., Khoiri, A., & Aziz, N. (2024). Eektivitas Media Sort Card pada Pembelajaran SKI di Kelas XI Agama MA Takhassus Al-Qur'an Wonosobo. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 3(2), 104–111.
- Ali, K. H., & Ilmudinulloh, R. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 in 1 Minahasa. *JIEP: Journal of Islamic Education Policy*, 9(2). <https://doi.org/10.30984/jiep.v9i2.3392>
- Andini, Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 9(2), 115–132. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v9i2.1591>
- Caniago, M. F., Rahmadhani, R., & Junaidi, J. (2024). Analisis Pembelajaran SKI Di MtsS Rao-Rao:Tantangan Integrasi, Inovasi Metode, Dan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 411–418.
- Darise, G. N., Agama, I., Negeri, I., Utara, S., Sh, I. J., Kawasan, S., Road, R., Manado, I. K., Sangihe, M. I. N. K., Utara, S., Ngaliapaeng, D., Selatan, K. M., Sangihe, K. K., Sulawesi, P., Kawasan, S., Road, R., Manado, I. K., Kawasan, S., Road, R., & Manado, I. K. (2024). Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping sebagai Solusi Mengatasi Kebosanan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ( SKI ) di Min 2 Kepulauan Sangihe NYIUR-Dimas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat. *NYIUR-Dimas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 58–67. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i5.2674>
- Hidayah, W. N. (2022). Media Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam melalui Kesenian Tari Badui di Dusun Malangrejo Ngemplak Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 1–23.
- Khairul Anwar, & Daulai, A. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 1 Medan. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 947–957. <https://doi.org/10.51468/jpi.v5i2.336>
- Kumala, S., Arifa, T., Ansari, M., Jumiati, J., & Maulidah, Y. (2025). Pengembangan Media Non ICT Berbahan Eceng Gondok Pada Pembelajaran SKI di MI Jannatusshibyan Desa Gudang Hiranng Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Martapura. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 12(1). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i1.1511>
- Mahrta, M., Ningsih, E. D., Adilla, R., & Aziz, A. (2024). Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Plotagon dan Quiz Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran SKI Kelas VIII di MTs. *Jurnal Sains Student Research*, 2(5), 325–339. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i5.2674>
- Makhmudah, S. (2021). Pendidik Dalam Upaya Pembentukan Karakter Rabani Generasi Muda Melalui Penerapan Metode Lagu Islami. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2). <https://doi.org/10.18860/jpai.v7i2.11918>

- Muhammad Samiuddin, L., Baeti Rohman, & Milad, S. (2025). Perbandingan Media Pembelajaran Media Cetak dan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Terhadap Daya Nalar Kritis Siswa di MTs Darur Roja Cinere Depok. *SABILUNA: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 68–86.
- Nasidah, E., Riski, M., Restia, N., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 527–537.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Rahmah, F., & Rosyidah, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smartcard Khulafaur Rasyidin untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas V di SD IT Al - Furqon Garu Baron Nganjuk. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, 2(4), 256–271.
- Sa'adah, N., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 2(2), 167–177. <https://doi.org/10.61104/jq.v2i2.477>
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Salirawati, D. (2018). *Smart Teaching Solusi Menjadi Guru Profesional*. Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.
- Saputri, S., Darfius, & Kamal, M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar SKI Siswa Kelas XI IPA MAS Asy Syarif Sidang Koto Laweh. *ECCE: Jurnal Pendidikan Pastoral Kateketik*, 2(1), 88–100. <https://doi.org/10.59975/ecce.v2i1.15>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Syaifulloh, M., & Saepudin, A. (2025). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Alat dan Media Berbasis Digital. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, 6(1), 290–310.
- Tsabata, A. D., Meilina, D. M., Akmal, M. N., & Rif'iyati, D. (2024). Penggunaan Alat Permainan Edukatif "Kotak Pintar" Sebagai Media Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 45–56. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.2418>
- Zailani, Z., & Jumari, J. (2024). Penggunaan Media Google Earth Pada Pembelajaran SKI di SMP Islam Mbah Bolong. *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA*, 2(4), 751–759. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i4.344>