# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA DI SD NEGERI 10 PADANG LUA KECAMATAN BANUHAMPU

## Tesis

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi*


OLEH :

**KEMALA DEWI**

NIM : 201. 14. 003


**PROGRAM STUDI**
**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)**
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN)BUKITTINGGI**
**2018 M/ 1439 H**

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI MUNAQASAH**

Tesis yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia di SD Negeri 10 Padang Lua Kecamatan Banuhampu "** yang disusun oleh **Kemala Dewi, NIM. 201.14.003** telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, pada hari Rabu tanggal 19 September 2018 dan dinyatakan diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan.

Bukittinggi, 19 September 2018

Tim Penguji,

| Ketua | Sekretaris |
|---|---|
| **Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag.** | **Dr. Iswantir M., M.Ag.** |
| **NIP. 19730510 200012 1 002** | **NIP. 19760519 200604 1 001** |

Anggota,

| | |
|---|---|
| **Dr. Wedra Aprison, M.Ag.** | **Dr. Iswantir M, M.Ag.** |
| **NIP. 19720524 200003 1 001** | **NIP. 19760519 200604 1 001** |
| **Dr. Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag.** | **Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd.** |
| **NIP. 19730510 200012 1 002** | **NIP. 19810923 200501 2 005** |

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi

**Dr. Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag.**
**NIP. 19730510 200012 1 002**

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

| | |
|---|---|
| Nama / NIM | : KEMALA DEWI / 201 14 003 |
| Tempat / Tanggal Lahir | : Bukittinggi / 06 Januari 1977 |
| Program Studi | : Magister Pendidikan Agama Islam |
| Judul Tesis | :Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia di SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu. |

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya dengan judul di atas adalah benar-benar karya asli saya, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila kemudian hari terbukti bahwa tesis ini bukan karya sendiri, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

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

Bukittinggi, 19 September 2018

Saya yang menyatakan

**Kemala Dewi**

**201 14 003**

# ABSTRAK

**Kemala Dewi 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia di SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu.**

Berdasarkan hasil observasi hampir semua aspek kehidupan mendapatkan dampak dari perkembangan teknologi. Salah satu aspek yang mendapatkan dampak dari perkembangan teknologi adalah pendidikan. Misalnya pengadaan komputer di setiap laboratorium komputer yang ada di sekolah-sekolah, dan dilengkapi dengan tenaga pendidik yang berpengalaman. Tenaga pendidik (guru) harus mampu memberikan pembelajaran dengan baik dan mudah dimengerti oleh siswa, tanpa menimbulkan sikap jenuh dan bosan. Salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan membuat media pembelajara. Pengunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menerangkan pelajaran, selain itu siswa juga menjadi aktif karena siswa akan terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Sementara pada saat sekarang ini guru terlihat jarang menggunakan media pembelajaran dalam memberikan pelajaran disekolah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin merancang sebuah media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) versi ADDIE yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pada penelitian ini penulis menggunakan tahapan penelitian yang mengkombinasikan antara ADDIE dan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Penelitian ini menggunakan penilaian uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas pada media pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis mulitimedia berada pada kategori sangat valid. Praktikalitas media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis ditinjau dari segi kemudahan pemakaian dan kemamfaatanv presentasi bagi guru dan siswa adalah 93, 75% dan 94,38 %. Ini berarti bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat mempermudah memahami pelajaran. Pada efektif ditinjau dari hasil belajar, antara siswa yag berada di kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, media yang telah dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Mulitimedia

## ABSTRACT

**Kemala Dewi 2018. Development of Multimedia-Based Islamic Education Education Media in Padanglua 10 Public Elementary School, Banuhampu District.**

Based on observations, almost all aspects of life have an impact on technological development. One aspect that gets the impact of technological development is education. For example, the procurement of computers in each computer laboratory in schools, and equipped with experienced educators. Educators (teachers) must be able to provide learning well and easily understood by students, without causing boredom and boredom. One effort made is to make learning media. The use of instructional media can help the teacher in explaining the lesson, besides that students also become active because students will be directly involved in the use of the learning media. While at this time the teacher seems to rarely use learning media in giving lessons in school. Based on this background, the author wants to design a learning media using *Adobe Flash CS6*.

The research method used in this study is the Research and Development (R & D) version of ADDIE, namely Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate. The multimedia development model used in this study is a multimedia development model version of Luther Sutopo which consists of six stages, namely concept, design, collecting material, assembly, testing and distribution. In this study the author uses a research stage that combines ADDIE and the multimedia development model version of Luther Sutopo. This study uses assessment of validity, practicality, and effectiveness in learning media.

The results of this study indicate that multimedia-based learning is in a very valid category. The practicality of learning media is in a very practical category in terms of ease of use and usefulness of presentations for teachers and students is 93, 75% and 94.38%. This means that multimedia-based learning media can make it easier to understand the

lesson. Effective in terms of learning outcomes, between students who are in the experimental class with the control class, evidenced by student learning outcomes that use media is much higher than the learning outcomes of students who do not use learning media. Thus, the media that has been developed has been valid, practical and effective to be used as a means of supporting learning.

**Keywords:** Learning Media, Islamic Religious Education, Mulitimedia

## KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan kekuatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelasaikan tesis yang berjudul Pengembangan Metodel Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia di SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu.

Dalam penulisan tesis ini, sepenuhnya penulis menyadari bahwa mulai dari tahap persiapan sampai pada bentuk laporan tesis dapat diselesaikan karena adanya dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Ibuk Dr. Ridha Ahida, M. Hum, selaku Rektor, Bapak Dr. Asyari, S.Ag., M.Si. Wakil Rektor I, Bapak Dr. Novi Hendri, M.Ag. Wakil Rektor II, Ibu Dra. Hj. Nuraisyah, M.Ag. Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis melanjutkan studi pada almamater yang beliau pimpin.
2. Bapak Dr. Nunu Burhanuddin, Lc., M. Ag selaku Dekan. Bapak Dr.Wedra Aprison, M. Ag, Wakil Dekan I, Bapak Charles, S.Ag., M.Pd.I. Wakil Dekan II, Bapak Drs. Khairuddin, M.Pd. Wakil

Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

3. Bapak Dr. H. Ismail, M.Ag. Selaku Direktur Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
4. Bapak Dr. Iswantir M, M. Ag, selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.
5. Bapak Dr. Nunu Burhanuddin, Lc., M. Ag selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbimbingan dengan sabar, mendorong dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
6. Ibuk Dr Zulfani Sesmiarni, M. Pd, selaku pembimbing II yang dengan sabar dan cermat telah membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
7. Bapak Dr. Wedra Aprison, M. Ag, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.
8. Bapak dan Ibuk Dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Agama Islam P Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi yang dengan penuh kesungguhan telah membimbing dan membuka cakrawala keilmuan kepada penulis.

9. Ibuk Kepala Sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 10 PadangLua Kec Banuhampu.
10. Suami tercinta dan keluarga yang selalu memberikan motivasi dan dorongan selama penulis menempuh pendidikan di Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.
11. Teman – teman seangkatan 2014 khususnya lokal PAI A, yang telah menjadi teman dalam perjuangan kuliah maupun hidup, yang selalu memberikan semangat di saat keputusasaan datang, yang merasakan senang saat ketenangan menerpa penulis.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari taraf kesempurnaan. Oleh sebab itu kritikan dan masukan dari pembaca sangat penulis harapkan. Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih. Semoga amalan dan jasa baik yang diberikan mendapat balasan yang pahala disisi Allah SWT.

Bukittinggi, 21 September 2018

**Kemala Dewi**
**NIM.201 14 003**

## DAFTAR ISI

**ABSTRAK** ..... **i**

**KATA PENGANTAR** ..... **v**

**DAFTAR ISI** ..... **ix**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 10
C. Batasan Masalah ..... 10
D. Rumusan Masalah ..... 11
E. Tujuan Penelitian ..... 11
F. Kegunaan Hasil penelitian ..... 12

**BAB II LANDASAN TEORI** ..... **13**

A. Acuan Teoritik ..... 13
   1. Media Pembelajaran ..... 13
   2. Multimedia ..... 20
   3. Konsep Pendidikan Agama Islam ..... 29
B. Penelitian yang Relevan ..... 38
C. Desain Model ..... 39

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN** ..... **45**

A. Jenis Penelitian ..... 45
B. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 45

C. Langkah – langkah pengembangan model ..... 46
D. Tahap Penelitian ..... 50
E. Uji validitas, Efektifitas dan praktikalitas ..... 51
F. Teknik Pengumpulan Data ..... 56
G. Analisis Data ..... 59

**BAB IV HASIL PENELITIAN ..... 64**

A. Pengembangan Model ..... 64
1. *Analysis* ( Analisis ) ..... 64
2. *Design* ( disain) ..... 70
3. *Development and implementation* ( *Pengembangan* dan implementasi) ..... 75
B. Uji Produk ..... 100
a. Hasil penilaian Angket Validasi Media ..... 100
b. Hasil Penilaian Angket Praktikalitas Media ..... 103
c. Hasil Penilaian Efektivitas Media ..... 106
C. Pembahasan ..... 107
1. Validitas Media ..... 108
2. Praktikalitas Media ..... 114
3. Efektivitas media ..... 116
D. Keterbatasaan Penelitian ..... 117
1. Kelebihan Media ..... 117
2. Kekukarangan Media ..... 118

**BAB V KESIMPULAN ..... 119**

A. Kesimpulan ..... 119
B. Saran..... 122

**DAFTAR KEPUSTAKAAN**

**LAMPIRAN**

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada kemajuan dunia pendidikan pada suatu bangsa tersebut. adapun Undang – Undang yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional terdapat dalam Pasal 3 Bab II Nomor 20 Tahun 2003, yaitu: Pendidikan Nasional Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan serta bertanggung jawab[1].

Dari tujuan Pendidikan Nasional di atas terlihat bahwa tujuan yang diharapkan adalah untuk mengembangkan potensi anak didik. Usaha pencapaian tujuan tersebut harus melalui proses, salah satunya melalui jalan pembelajaran.

[1] Tim Redaksi Fokus Media, *Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, ( Bandung : Fokus Media , 2003), Cet Ke-2, h. 7

Adapun tujuan pembelajaran adalah apa yang dipelajari itu berguna di kemudian hari, yakni dengan cara belajar terus menerus dengan cara yang lebih mudah.[2] Oleh sebab itu, dengan adanya tujuan tersebut menjadi pedoman sekaligus sesuatu yang akan dicapai oleh kegiatan pembelajaran.

Belajar adalah proses komplek yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses pembelajaran itu terjadi karena adanya interaksi sesorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu, yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap.[3]

Proses pembelajaran yang diselenggarakan secara formal di sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana,

---

[2] Nasution, *Beberapa Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 1995), Cet. Ke 6, h. 3

[3] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*,( Bandung :Alfabeta, 2003), h. 29

baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan,maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh lingkungan yang antara lain terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan yang antara lain terjadi pada murid, guru, petugas sekolah, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran ( buku modul, selebaran, majalah, rekaman vidio atau audio dan lainsebagainya) dan berbagai sumber belajar dan vasilitas ( *Proyektor*, *overhead*, perekam pita *audio* dan *vidio*, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar dan lain –lain.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemamfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses pembelajaran. para guru dituntut agar mampu menggunakan alat –alat yang dapat disediakan oleh sekolah, tidak tertutup kemungkinan alat – alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang – kurangnya dapat menggunakan alat yang mudah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya

mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi:[4]

1. Media sebagai alat komunikasi guru lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
2. Fungsi media dalam mencapai tujuan pendidikan.
3. Seluk beluk proses pembelajaran
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
5. Nilai atau mamfaat media pendidikan dalam pengajaran
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran

[4] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, ( Bandung : PT Citra Bakti, 1994). Cet. Ke- 7, h. 6

9. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Kegiatan pendidikan merupakan rangkaian peristiwa yang sangat kompleks. Banyak faktor yang saling mempengaruhi dan saling menunjang, diantaranya adalah siswa diharapkan dapat tumbuh menjadi pribadi yang utuh melalui proses pembelajaran. begitu juga, guru juga merupakan faktor yang menentukan bagi keberhasilan siswa dalam belajar. Guru yang menentukan dalam proses belajar mengajar, sedangkan guru bisa dikatakan sebagai sutradara sekaligus pelaku. Dengan demikian peran seorang guru sangatlah penting dalam keberhasilan belajar siswa. Cara dan metode yang digunakan oleh guru dalam penyampaikan

pelajaran sedikit banyak akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Secara umum keberhasilan dapat dilihat dari efisiensi, keefektifan, relevansi dan produktivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan – tujuan pengajaran. Efisiensi berkenaan dengan usaha yang relatif kecil dengan hasil yang optimal. Keefektifan berkenaan dengan jalan, upaya, teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secaracepat dan tepat. Relevansi berkenaan dengan kesesuaian antara apa yang dilaksanakan dengan apa yang seharusnya dilaksanakan. Produktivitas berkenaan dengan pencapaian hasil baik secara kualitatif maupun kuantitatif.[5]

Berdasarkan fenomena yang penulis lihat dilapangan, khususnya di SD Negeri 10 Padanglua,masih banyak siswa yang kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. siswa yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru hanya sekitar 10 orang dari 20 orang yang ada di dalam kelas

[5] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1994), h. 60

Akibatnya sedikit sekali pemahaman belajar yang diperoleh siswa sehingga kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar dapat dilihat dari skor hasil belajar yang di peroleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas apabila skor hasil belajar PAI mencapai KKM. Adapun KKM yang di tentukan oleh guru PAI di kelas V adalah 75.

Bidang studi PAI merupakan salah satu bidang studi agama yang memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang hukum syariat, ibadah dan muamalah untuk diamalkan dalam kehidupan sehari –hari, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa seorang guru harus bisa berinovasi di berbagai bidang, seperti inovasi di bidang metode dan media. Untuk mewujudkan kualitas *output* pendidikan yang mampu menghadapi persaingan pada era kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang saat sekarang, seperti menggunakan media komputer untuk mengganti suasana belajar yang lebih efektif dan menghasilkan suasana yang baru bagi siswa dan guru didalam kelas. Dengan

menggunakan komputer diharapkan akan memberikan pencerahan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan bisa memberikan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan masalah di atas, maka sebagai salah satu solusi yang ditawarkan terhadap masalah tersebut mengembangkan kembali model pembelajaran yang telah di terapkan selama ini dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis multimedia. Menurut Oernadi Lawanto, Kemajuan teknologi informasi memang membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Teknologi informasi khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun lunaknya. Memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif.

Untuk menciptakan seperti itu, pembelajaran yang berbasis multimedia memiliki peran yang sangat signifikan.

Pembelajaran yang berbasis multimedia akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan kritis. Menurut Sadirman dkk, penggunaan multimedia akan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas untuk di ganti dengan gambar, slide, dan sebagainya; peristiwa yang telah terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, vidio, foto atau film bingkai; meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, mengatasi sikap pasif siswa; dan memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan penelitian di SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**BERBASIS MULTIMEDIA DI SD NEGERI 10 PADANGLUA KECAMATAN BANUHAMPU”**

## B. Identifikafikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasikan beberapa persoalan penelitian yang ditemukan di lapangan :

1. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran
2. Guru menyampaikan materi dalam pembelajaran masih kurang menggunakan media yang bervarisi.
3. Pembelajaran di kelas masih banyak berpusat oleh guru
4. Hasil pelajaran PAI masih rendah yang terlihat dari pencapaian KKM
5. Siswa dalam pembelajaran masih belum mau bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, Maka penelitian ini dibatasi pada usaha untuk mengungkap :

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V berbasis Multimedia di SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu.

## D. Perumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah " *Bagaimana bentuk pengembangan Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V berbasis Multimedia di SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu ?*"

## E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan :

Untuk mengetahui Bagaimana Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V Berbasis Multimedia di SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu.

## F. Kegunaan Penelitian

a. Sebagai sumbangan pengetahuan bagi perkembangan ilmu pengetahuan bagi lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia.
b. Menambah dan memperkaya khazanah keilmuan dunia pendidikan.
c. Untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam.
d. Sebagai taambahan wawasan bagi peneliti mengenai meningkatkan pengajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 10 Padanglua.
e. Sebagai titik tolak dalam usaha pembenahan dan peningkatan pengajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 10 Padanglua.
f. Sebagai bahan masukan bagi guru di SD Negeri 10 Padanglua.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. Acuan Teoritik

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film , televisi, diagram, bahan tercetak komputer dan instruktur[1]

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[2] Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan *(Association of*

[1] Rusman,dkk, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi,

[2] Azhar Arsyad, *Media Pembe!ajaran* (Jakarta: Raja Grafido Persada , 2007), h.3

*Education and Comunication/AECT*. mendefenisikan media yaitu sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi:[3]

Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. [4]

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang digunakan untuk menyalurkan informasi

[3] Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan pengerrian, pengembangan dan pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafido Persada, 2006), h. 6

[4] Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan pengerIIw pengembangan dan pemanfaatannya,* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafido Persada, 2006), h. 6

berupa materi pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik *(hardware)* maupun non fisik *(software)* yang dapat merangsang pikiran, perasaan serta minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

**b. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Klasifikasi media pembelajaran menurut Leshih, Pollock dan Reigeluth adalah sebagai berikut:[5]

1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan *kelompok, field-trip).*

2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan *(workbook),* alat bantu kerja dan lembaran lepas *(handout).*

3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, *charts*, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide).*

[5] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafido Persada, 2007), h. 36

4) Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape,* televisi).

5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, *interactive video, hypertext.*

Dari pendapat di atas dapat dilihat berbagai macam klasifikasi media dalam pembelajaran, diantaranya yaitu berbasis audio visual dan berbasis komputer. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan media yang berbasis komputer.

**c. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum media rnempunyai manfaat sebagai berikut:[6]

---

[6] Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan pengertian. pengembangan dan pemanfaatannya,* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafido Persada, 2006), h. 17-18

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

b. Mengatasi 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 dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.

    3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *limelapse* atau *high speed hot'ography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,

vidio, film bingkai, foto maupun secara verbal.

4) Objek yang terlaki 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 Iebih langsung antara anak didik dëngan lingkungan dan kenyataan.

3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan 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 mangalami kesulitan bilamana semüanya harus diatur sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dalam kemampuannya dalam:

    1) Memberikan perangsang yang sama.

    2) Mempersamakan pengalaman.

    3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa menggunakan media dalam pembelajaran banyak manfaatnya bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran yang dilakukan membuat peserta didik lebih bergairah dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

## 2. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dan bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atan membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multiedia dapat diartikan sebagai media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, gambar, grafik, video, audio dan animasi yang digunakan untuk menyampaikani suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (VCD, proyektor, dan video) secara terintegrasi.[7]

Menurut Vaughan, Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang clisampaikan dengan komputer

[7] Darnia, Dkk, *Buku Piniar Mengziasai Multimedia*, (Jakarta: Media Kita, 2009), h. 1

atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.[8]

Selanjutnya menurut Hofstetter, Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan rnenggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang .memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.[9]

Dalam defenisi diatas terdapat empat komponen penting multimedia yaitu:

a. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita.

---

[8] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet.I, h.2

[9] M. Suyanto, *Multimedia alat untuk meningkatikan keunggulan bersaing* (Yogyakarta:Andi Offset, *2005),* h. 21

b. Harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi.

c. Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.

d. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

1) Jenis Multimedia

Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

a) *Multimedia interaktf*

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan ditampilkan.

b) *Multimedia hiperaktif*

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dan elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis tautan *(link)* yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

c) *Multimedia linear*

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dan awal hingga akhir.[10]

2) Komponen Multimedia

Multimedia terdini dan beberapa komponen, yaitu:[11]

---

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

[11] "Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek,* (Yogyakarta: J & J Learning, 2002), h.21 8-221

a. *Teks*

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dan pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya multimedia menyajikan informasi kepada *audiens* dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks dapat berupa teks cetak, teks hasil scan, *electronic text* atan *hypertext.*

b. *Grafic*

Secara umum *grafik* berarti gambar garis *(line drawing).* Manusia sangat berorientasi pada visual *(visual oriented),* dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. *Grafik* merupakan komponen penting dalam multimedia.

c. *Images*

Secara umum *image* berarti gambar raster *(halftone drawing),* seperti foto. Basis data karyawan dengan atribut seperti nama, alamat dan lainnya lebih efektif bila foto

karyawan yang bersangkutan dapat ditampilkan. Demikian juga foto-foto seperti gedung dan lain-lain sangat memerlukan penyimpanan yang besar. Hal inilah yang menyebabkan aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti CD ROM. Format atau ekstensi file *image* yang dapat diimport ke dalam Flash, antara lain sebagai berikut: [12]

1. Adobe illustrator (*.ai)
2. FreeHand (*.th, .ft)
3. Adobe Photoshop (*.psd)
4. Autocad DXF (*dxf)
5. Windows Metafile (*f)

---

[12] ShortCourse, *Adobe Flash CS4*, (Yogyakarta: Andi dan Wahana Komputer, 2010), h. 73-74

6. Bitmap (*.bmp, *.dib)

7. Enhanced Metafile (*.emf)

8. GIF Image (*.gjf)

9. JPG Image (*JPG)

d. *Animosi*

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.[13] Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti kartun, lukisan, tulisan dan lain-lain. Animasi sangat baik untuk presentasi, pemodelan, dokumentasi dan lain-lain. Animasi yang baik tidak sekedar mengutamakan aspek

[13] M. Suyanto, *Multimedia alat untuk meningkatkcrn keunggulan bersaing* (Yogyakarta: Andi Offset, *2005),* h.23

kualitas grafis. Animasi yang baik seharusnya mampu membawa penontonnya hingga ke aspek psikologis.[14]

e. *Suara*

Suara dapat lebih memperjelas pengertian yang ditampilkan dengan cara lain. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dan penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat memberi lebih menjelaskan karakteristik suatau gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect). Jenis objek suara yang bisa digunakan yaitu format *waveform audio, MIDI Soundtrack, MP3 file* dan lain-lain.

f. *Interactive Link*

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau obyek pada *screen*

---

[14] Bonnie Soeherman dan Cipta Halim, *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), h.4

seperti *button* atau *teks* dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. *Interactive link* dengan informasi yang dihubungkannya seringkali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia.* Secara spesifik, dalam hal ini termasuk *hypertext (hotward), hypergraphics* dan hypersound menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu *obyek* atau *button* supaya dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu *linear* dan *non linear*.

lnformasi *linier* adalah informasi yang ditampilkan secara sekuensial, yaitu dan atas ke bawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi *non-tinier* informasi dapat ditampilkan lansung sesuai dengan kehendak pengguna.

**b. Konsep Pendidikan Agama Islam**

1) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam berkenaan dengan tanggung jawab bersama. Oleh sebab itu usaha yang secara sadar dilakukan oleh guru mempengaruhi siswa dalam rangka pembentukan manusia beragama yang diperlukan dalam pengembangan kehidupan beragama dan sebagai salah satu sarana pendidikan nasional dalam rangka meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.[15]

Menurut H. Haidar Putra Daulay, mengemukakan bahwa Pendidikan Islam pada dasarnya adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pribadi Muslim seutuhnya,

[15]Zakiah Daradjat. *Metodik Khusus Pengejaran Agama Islam*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 1995), hlm. 172

mengembangkan seluruh potensi manusia baik yang berbentuk jasmani maupun rohani.[16]

Dari beberapa *definisi* di atas, maka dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud Pendidikan Agama Islam adalah suatu aktivitas atau usaha-usaha tindakan dan bimbingan yang dilakukan secara sadar dan sengaja serta terencana yang mengarah pada terbentuknya kepribadian anak didik yang sesuai dengan norma-norma yang ditentukan oleh ajaran agama.

Menurut Ramayulis dalam bukunya, Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan pe serta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadist melalui kegiatan bimbingan

[16]Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam*,(Jakarta : Kencana, 2004), h. 153

pengajaran latihan serta penggunaan pengalaman.[17]

Dari pengertian di atas terbentuknya kepribadian yakni pendidikan yang diarahkan pada terbentuknya kepribadian Muslim. kepribadian Muslim adalah pribadi yang ajaran Islam nya menjadi sebuah pandangan hidup, sehingga cara berpikir, merasa, dan bersikap sesuai dengan ajaran Islam.

Dengan demikian *Pendidikan Agama Islam itu adalah* usaha berupa bimbingan, baik jasmani maupun rohani kepada anak didik menurut ajaran Islam, agar kelak dapat berguna menjadi pedoman hidupnya untuk mencapai kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.

[17]Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005, Cet Ke-4, hal.12

2) Tujuan Pendidikan Agama Islam.

Tujuan Pendidikan Agama Islam identik dengan tujuan agama Islam, karena tujuan agama adalah agar manusia memiliki keyakinan yang kuat dan dapat dijadikan sebagai pedoman hidupnya yaitu untuk menumbuhkan pola kepribadian yang bulat dan melalui berbagai proses usaha yang dilakukan. Dengan demikian tujuan Pendidikan Agama Islam adalah suatu harapan yang diinginkan oleh pendidik Islam itu sendiri.

Zakiah Daradjat dalam Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam mendefinisikan tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu membina manusia beragama berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin pada sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan dunia

dan akhirat. Yang dapat dibina melalui pengajaran agama yang intensif dan efektif.[18]

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *tujuan Pendidikan Agama Islam adalah* sebagai usaha untuk mengarahkan dan membimbing manusia dalam hal ini peserta didik agar mereka mampu menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan mengenai Agama Islam, sehingga menjadi manusia Muslim, ber akhlak mulia dalam kehidupan baik secara pribadi, bermasyarakat dan berbangsa dan menjadi insan yang beriman hingga mati dalam keadaan Islam, sebagaimana Firman Allah Swt dalam Al-Qur'an surat Ali Imran ayat 102.

[18]Zakiah Daradjad. *Metodik Khusus Pengejaran Agama Islam* ,... h. 174

يَـٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ ٱتَّقُواْ ٱللَّهَ حَقَّ تُقَاتِهِۦ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُم مُّسۡلِمُونَ ١٠٢

*Artinya : Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam Keadaan beragama Islam.*

3) Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan ketiga hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. *Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam* juga identik dengan aspek-aspek Pengajaran Agama Islam karena materi yang terkandung di dalamnya merupakan

perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya.

Apabila dilihat dari segi pembahasannya maka ruang lingkup Pendidikan Agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah adalah :

a) *Pengajaran keimanan*

Pengajaran keimanan berarti proses belajar mengajar tentang aspek kepercayaan, dalam hal ini tentunya kepercayaan menurut ajaran Islam, inti dari pengajaran ini adalah tentang rukun Islam.

b) *Pengajaran akhlak*

Pengajaran akhlak adalah bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individu pada kehidupannya, pengajaran ini berarti proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak baik.

c) *Pengajaran ibadah*

Pengajaran ibadah adalah pengajaran tentang segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaannya, tujuan dari pengajaran ini agar siswa mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar. Mengerti segala bentuk ibadah dan memahami arti dan tujuan pelaksanaan ibadah.

d) *Pengajaran fiqih*

Pengajaran fiqih adalah pengajaran yang isinya menyampaikan materi tentang segala bentuk-bentuk hukum Islam yang bersumber pada Al-Quran, sunnah, dan dalil-dalil syar'i yang lain. Tujuan pengajaran ini adalah agar siswa mengetahui dan mengerti tentang hukum-hukum Islam dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

e) *Pengajaran Al-Quran*

Pengajaran Al-Quran adalah pengajaran yang bertujuan agar siswa dapat membaca Al-Quran dan mengerti arti kandungan yang terdapat di

setiap ayat-ayat Al-Quran. Akan tetapi dalam prakteknya hanya ayat-ayat tertentu yang di masukkan dalam materi Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan tingkat pendidikannya.

*f) Pengajaran sejarah Islam*

Tujuan pengajaran dari sejarah Islam ini adalah agar siswa dapat mengetahui tentang pertumbuhan dan perkembangan agama Islam dari awalnya sampai zaman sekarang sehingga siswa dapat mengenal dan mencintai agama Islam.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa ada beberapa ruang lingkup pembelajaran PAI di sekolah yang harus dikuasai oleh setiap siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sangat diperlukan sekali pengembangan terhadap pembelajaran selama ini agar dapat mencapai tujuan dari suatu pembelajaran.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dengan penelitian terdahulu, penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Shandra Ardiansyah pada tahun 2013 dengan judul " pengembangan pembelajaran berbasis Multimedia untuk siswa kelas VI SD N 03 Pekanbaru " menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan (1) multimedia pembelajaran ini dikembangkan beberapa tahap, yaitu analisis, desain pengembangan dan implementasi (2) hasil penelitian ahli materi mendapatkan skor rata - rata 4,54 dengan kategori sangat baik, hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata –rata 4,20 dengan kategori sangat baik, dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,21 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis multimedia

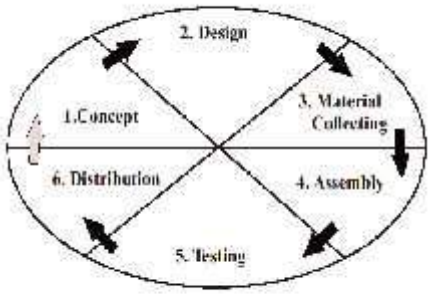
yang dikembangkan dianggap layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

2. Rolina Amriyani pada tahun 2011 yang berjudul “pengembangan media pembelajaran Biologi berbasis multimedia untuk siswa kelas XI” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi media oleh ahli media serta ahli materi dan pembelajaran bernilai 3,26 dengan kategori baik, evaluasi media oleh peserta didik pada kelas uji coba bernilai 3,00 dan respon dikelas penelitian yaitu 3,04.

## C. Desain Model

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model ADDlE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. ADDlE merupakan singkatan dan *Analysis*, *Design, Development or Production, Implementation or Deliveiy and Evaluations.* Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan

bahan ajar.[19] Model pengembangan ADDlE terdiri atas *5* langkah pokok, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*




**Gambar 1.2.** Tahapan Pengembangan Multimedia

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).

[19] Endang Mulyatiningsih.Modul *kuliah pengembangan Model Pembelajaran UNY,* (Yogyakarta: Modul Kuliah, 2012), h.5

Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dan identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

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.

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 Adobe Flash CS6 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, dilakukan proses penyimpanan. Jika

media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi Iebih baik.

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Researt and Development*. Metode penelitian ini digunakan untuk mengahasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. [1] Untuk menghasilkan produk tertetu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan penegembangan bersifat bertahap.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Padanglua . Bertempat di Padanglua Kabupaten Agam.

[1] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D,* ( Bandung : CV. Alfabeta, 2011), h. 297

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2016-2017 yaitu pada tanggal 17 Maret sampai tanggal 27 Mei 2017.

## C. Langkah – Langkah Pengembangan Model

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model ADDlE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. ADDlE merupakan singkatan dan *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Deliveiy and Evaluations.* Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. [2] Model pengembangan ADDlE terdiri atas *5* langkah pokok, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*

[2] Endang Mulyatiningsih.Modul *kuliah pengembangan Model Pembelajaran UNY*,
(Yogyakarta: Modul Kuliah, 2012), h.5

Tahapan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Analysis*

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan. media/ metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan. media pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru tersebut.

b. *Design*

Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

Rancangan media/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

c. *Development*

*Development* dalam model ADDlE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual media/metode pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan media/metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan, dilakukan

evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media/metode berikutnya.

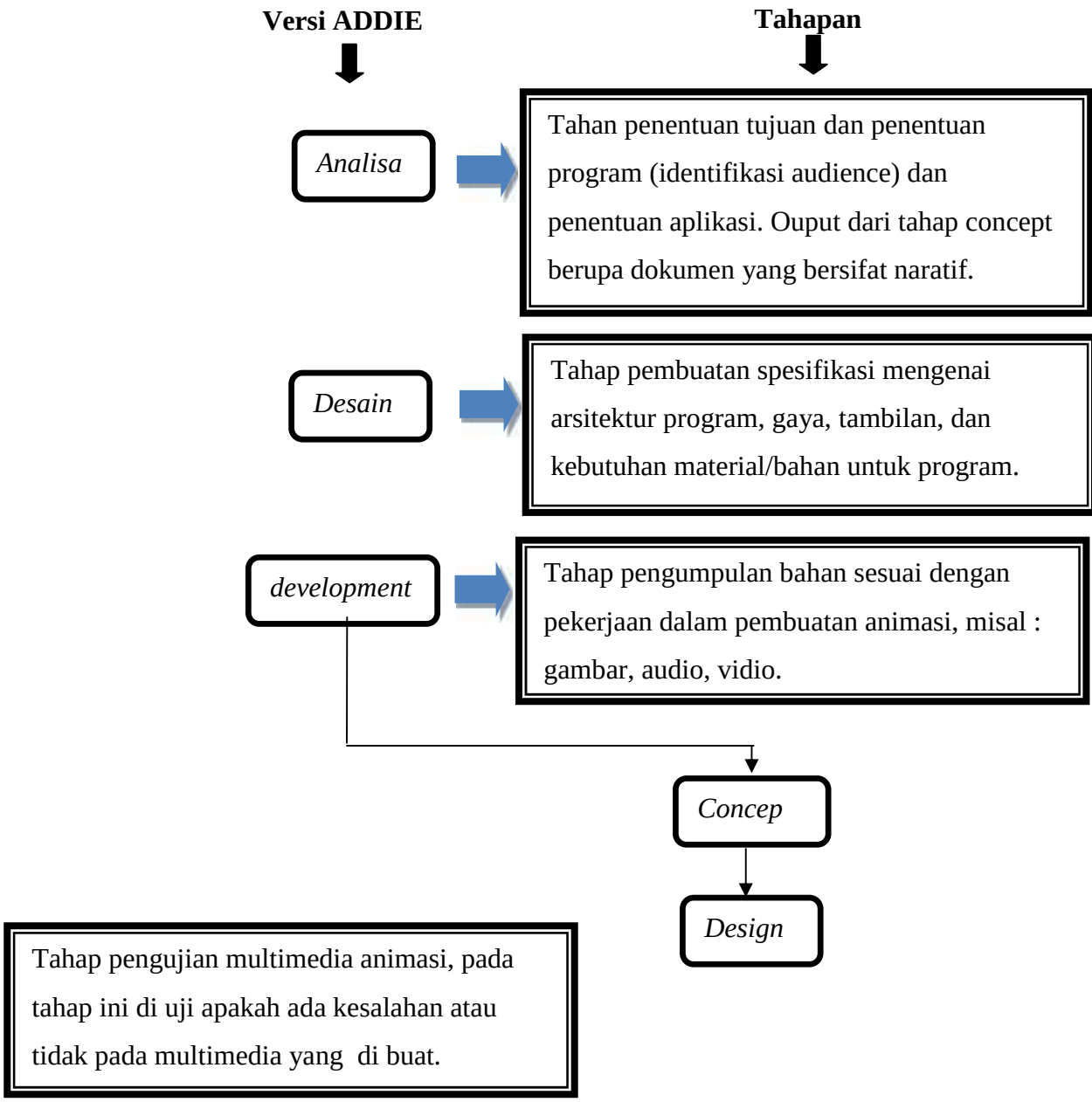
e. *Evaluation*

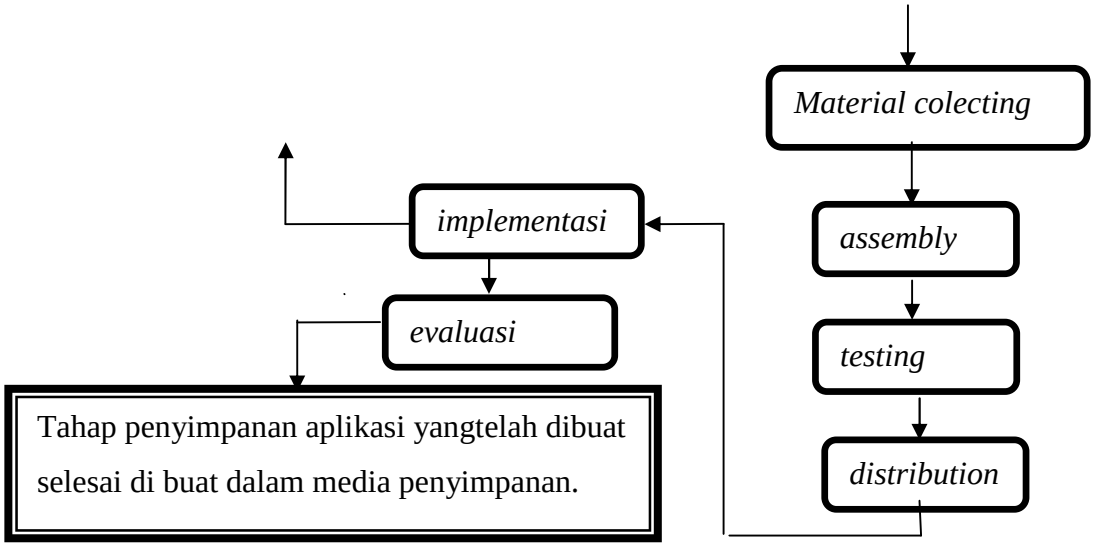
Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir setiap tahap, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media/metode tersebut.

Penelitian ini juga dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas komputer yang digunakan untuk merancang, melakukan pengkodean, *resting* program, dan mengoptimalkan hasil dan penelitian yang telah dilakukan.

## D. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang harus penulis lakukan berdasarkan dengan metode penelitian R&D versi ADDlE sebagai berikut ini :






## E. Uji Validitas, Efektifitas, dan Praktikalitas

1. Uji Validitas

Menurut Azwar validitas berasal dan kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Menurut Nursalani validitas adalah suatu ukuran

yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.[3]

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian validitas di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Untuk menghasilkan poduk yang berkualitas dan siap di ujicobakan perlu adanya uji validasi produk. Agar didapat hasil yang baik maka dalam validasi produk digunakan angket, dimana ahli media dan ahli bidang studi / materi tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Validasi produk untuk ahli media dan ahli bidang studi / materi dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahil yang memiliki keahlian dibidangnya.

[3] Fanny Fyad, validitas, realibilitas, prakitalitas, efektivitas,http://catatanfannyfyad.blogspot.com/20 13/05/validitas-reliabilitas-praktikalitas.html di akses 27 februari 2017

2. Uji Praktikalitas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, mengukur tingkat kepraktisan dilihat dan apakah guru mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Uji coba praktikalitas media oleh guru dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

a. Guru menggunakan media

b. Memberikan pengarahan mengisi angket praktikalitas

c. Guru diminta untuk mengisi angket praktikalitas yang sudah berisi pernyataan mengenai media pembelajaran.

d. Guru menguji praktikalitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Uji praktikalitas oleh siswa dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

a. Siswa memperhatikan media yang di tampilkan oleh guru

b. Siswa memahami materi yang disampaikan melalui media yang dikembangkan.

c. Memberikan pengarahan cara pengisian angket kepada siswa.

d. Siswa diminta mengisi angket yang sudah berisi pernyataan mengenai kepraktisan media pembelajaran.

3. Uji Efektivitas

Efektifitas merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang *efektif* merupakan

kesesuaian antara siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan sasaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Efektifitas adalah bagaimana seseorang berhasil mendapatkan dan mernanfaatkan metode belajar untuk memperoleh hasil yang baik. Chong dan Maginson mengartikan “Efektifitas merupakan kesesuaian antara siswa dengan hasil belajar”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan proses yang harus di lalui siswa untuk mencapai hasil belajar. Strategi yang paling efisien tidak selalu merupakan strategi yang efektif artinya bila tujuan tercapai, masih harus dipertanyakan seberapa jauh efektifitasnya.

Dalam menciptakan kondisi belajar-mengajar yang efektif, Moh. Uzer mengatakan sedikitnya ada lima jenis variabel yang menentukan keberhasilan belajar siswa, sebagai berikut:

a. Melibatkan siswa secara aktif

b. Menarik minat perhatian siswa

c. Membangkitkan motivasi siswa

d. Prinsip Individualitas

e. Peragaan dalam pengajaran.

Pelajaran yang efektif dimulai dan mempertimbangkan bagaimana kondisi anak, bukan bagaimana kondisi guru yakni mengajar harus dimulai dengan ide-ide yang telah dimiliki oleh anak. Reigulut bependapat bahwa aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah untuk mengetahul tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Pencarian dan penggalian data yang ditelusuri kepada komponen tersebut dilakukan dengan cara dokumenter, wawancara, observasi dan survey. Secara umum, teknik – teknik tersebut dapat digabungkan dalam rangka menjawab pertanyanaan – pertanyaan peneltian di atas. Secara khusus,

teknik – teknik tersebut juga dapat dibagi sesuai dengan pertanyaan penelitian yang ada. Namun pembagian ini tidak menjadi suatu kemestian.

Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian adalah angket validitas, angket praktikalitas, dan dan angket respon siswa. Angket validitas dan praktikalitas disusun menurut skala linkert yang telah dimodifikasi dengan 4 alternatif jawaban sebagai berikut:

SS : sangat setuju dengan bobot 4

S : setuju dengan bobot 3

TS : tidak setuju dengan bobot 2

STS : sangat tidak setuju dengan bobot 1

Masing- masing alternatif jawaban diikuti dengan kriteria sebagai berikut :

Jika 75%-100% sesuai dengan pernyataan = sangat setuju

Jika 51% - 75 % sesuai dengan pernyataan = setuju

Jika 26% - 50% sesuai dengan pernyataan = tidak setuju

Jika 0% - 26 % sesuai dengan pernyataan = sangat tidak setuju

Untuk lebih rinci instrumen yang digunakan adalah :

1) Instrumen validitas

Instrumen validitas berupa media pembelajaran yang dikembangkan dari kisi – kisi validitas media. Angket validitas digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas media yang dikembangkan. Penelitian yang diberikan ahli dan praktisi terhadap media dilakukan pada 2 aspek, yaitu aspek media dan materi.

2) Intrumen praktikalitas

Uji praktikalitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan oleh guru dan siswa. Angket uji praktikalitas untuk guru dan siswa berisi pernyataan yang berkaitan dengan kepraktisan media pembelajaran yang

digunakan. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari guru dan siswa sejauh mana kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

3) Instrumen efektifitas

Untuk pengujian efektifitas media digunakan hasil belajar siswa yang telah melaksanakan uji eksperimen. Dengan cara membandingkan hasil belajar siswa yang berada pada kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa yang belajar pada kelas kontrol. Hasil belajar tersebut dioleh menggunakan uji t.

## G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adaah analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas, praktikalitas dan efektifitas.

1) Analisis Validitas Media

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil validasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Data ini di analisis dengan analisis deskriptif. Data

kelayakan media pembelajaran ini berupa skala Linkert. Penskoran untuk masing – masing digunakan skala Linkert dengan ketentuan :

Nilai 4 = sangat setuju ( SS)

Nilai 3 = setuju ( S)

Nilai 2 = tidak setuju ( TS)

Nilai 1 = Sangat tidak setuju ( STS )

Dari seluruh item yang diberikan, kemudian ditabulasi dicari presentasinya dengan rumus :

$$V = \frac{\text{jumlah yang dinilai}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan harga V yang diperoleh, ditetapkan kriteria kevalidan yaitu :

| Nilai Validasi % | Kriteria Validitas |
|---|---|
| 1-20 | Tidak valid |
| 21-40 | Kurang valid |
| 41-60 | Cukup valid |
| 61 - 80 | Valid |
| 81 - 100 | Sangat valid |

2) Analisis Praktikalitas Media

Analisis data angket praktikalitas media untuk guru dan siswa dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut:

a) Rentang skor penilaian mulai dari 1-4

   Nilai 4 = sangat setuju ( SS)

   Nilai 3 = setuju ( S)

   Nilai 2 = tidak setuju ( TS)

   Nilai 1 = sangat tidak setuju (STS )

b) Menentukan skor rata –rata dengan cara jumlah nilai yang dapat dibagi sebanyak indikator

c) Kriteria penetapan kepraktisan dibagi atas lima tingkatan yaitu, sangat praktis, praktis, cukup praktis dan tidak praktis.

d) Rentang skor dibagi menjadi lima interval

e) Pemberian nilai kepraktisan dengan cara sebagai berikut :

   Nilai praktikalitas = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}}$ x 100%

| Nilai Praktikalitas (%) | Kriteria Praktikalitas |
|---|---|
| 1-20 | Tidak Praktikalitas |
| 21-40 | Kurang Praktikalitas |
| 41-60 | Cukup Praktikalitas |
| 61 - 80 | Praktikalitas |
| 81 - 100 | Sangat Praktikalitas |

3) Analisis efektivitas media

Data hasil uji pelaksanaan media pembelajaran yang diperoleh dianalisis efektifitas dengan cara membandingkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Yang mana langkah – langkahnya sebagai berikut :

a) Diawali dengan mencari standar deviasi masing-masing kelompok dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}}{n-1}}$$

b) Mencari deviasi standar gabungan (dsg). Dengan rumus :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n-1)S_1^{\,2} + (n_2 - 1)S_2^{\,2}}{n_1 + n_2 - 2}}$$

c) Menentukan t hitung

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S\sqrt{\left(\frac{1}{n_1}\right) + \left(\frac{1}{n_2}\right)}}$$

d) Menentukan t tabel

Dengan cara membandingkan t hitung dengan t tabel

e) Pengujian hipotesis

Hipotesis yang diuji adalah :

$H_0 : \bar{x}_e = \bar{x}_k$

$H_1 : \bar{x}_e > \bar{x}_k$

Kriteria pengujiannya :

Berdasarkan hasil analisis dengan uji t dengan pengambilan putusan taraf signifikan *a = 0,05* apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $h_0$ di diterima dan $h_1$ ditolak.[4]

[4] Subana, Moersetyo Rahadi dan Sudrajat, *Statistik Pendidikan*,( Bandung : Pustaka Setia ; 2000),h. 171 -172

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Pengembangan Model

Model pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia untuk siswa kelas V SD 10 Banuhampu ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan tersebut meliputi 4 tahap : *Analysis* (Analisis), *Design* ( Perancangan ), *Development and Implementation* ( pengembangan dan penerapan), *Evaluation* ( Evaluasi). Penjelasan hasil penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut :

### *1. Analysis* (Analisis )

Pada tahap analisis dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi dan wawancara terhadap guru, meliputi observasi kegiatan pada proses belajar mengajar, wawancara terhadap guru yang memegang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan

pendahuluan ini yaitu untuk memperoleh data aspek analisis kebutuhan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

a. Analisis kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SD 10 Banuhampu kelas V adalah KTSP. Kurikulum tersebut khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memuat beberapa kopetensi dasar yang harus dicapai. Kopetensi tersebut terangkum dalam silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kompetensi dasar yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel : Standar kompetensi / Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

| STANDAR KOMPETENSI | KOMPETENSI DASAR |
|---|---|
| Al Qur'an<br>6. Mengartikan Al Quran Surat pendek pilihan | 6.1 Membaca QS Al-Maun dan Al-Fiil. |
| | 6.2 Mengartikan QS Al-Maun dan Al-Fiil. |
| Aqidah<br>7. Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT | 7.1 Menyebutkan nama-nama Rasul Allah SWT. |
| | 7.2 Menyebutkan nama-nama Rasul Ulul Azmi dari para Rasul. |
| | 7.3 Membedakan Nabi dan Rasul. |
| Tarikh<br>8. Menceritakan kisah Sahabat Nabi | 8.1 Menceritakan kisah Khalifah Abubakar RA. |
| | 8.2 Menceritakan kisah Umar bin Khattab RA. |
| Akhlak<br>9. Membiasakan perilaku terpuji | 9.1 Meneladani perilaku Khalifah Abubakar RA. |
| | 9.2 Meneladani perilaku Umar bin Khattab RA. |
| Fiqih<br>10. Mengenal puasa wajib | 10.1 Menyebutkan ketentuan-ketentuan puasa Ramadhan. |
| | 10.2Menyebutkan hikmah puasa. |

b. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran yang digunakan bertujuan untuk untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang diterapkan sebelumnya dimata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data yang diperoleh dalam analisa media pembelajaran yang digunakan yaitu :

1) Pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik.
2) Media yang digunakan oleh guru menjadikan siswa cendrung pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
3) Siswa kurang tertarik terhadap penyampaian materi dan mudah merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan data pemgamatan media pembelajaran yang digunakan guru yang mengampu tersebut maka diperoleh bahwa media yang digunakan guru dalam menyampaikan

materi kurang optimal padalah di sekolah tersebut sudah memiliki sarana yang memadai.

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi yang menuntut siswa aktif dalam berjalannya penyampaian materi di dalam media tersebut. Dengan dukungan teks, suara dan animasi yang membantu serta menimbulkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

c. Analisis Materi

Analisis materi yaitu dengan mengidentifikasi kompetesi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari indentifikasi tersebut maka didapatkan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Materi yang didapatkan bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel : Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam

| No. | Judul Materi | Isi Materi |
|---|---|---|
| 1. | Surat Al- Maun dan surat Al -Fil | • Membaca dan mengartikan surat Al – Maun<br>• Membaca dan mengartikan surat Al -Fil |
| 2. | Iman kepada Rasul Allah | • Nama- nama Rasul Allah<br>• Rasul ulul Azmi<br>• Perbedaan Nabi dan Rasul |
| 3. | Kisah Abu Bakar dan khalifah Umar bin Khatab | • Khalifah Abu bakar As – sidiq<br>• Khalifah Umar bin Khatab |
| 4. | Meneladani khalifah Abu Bakar dan Umar bin Khatab | • Keteladanan khalifah Abu Bakar<br>• Keteladanan khalifah Umar bin Khatab |
| 5. | Puasa Ramadhan | • Ketentuan Puasa Ramadhan<br>• Hikmah puasa Ramdhan |

### *2. Design* (Perancangan)

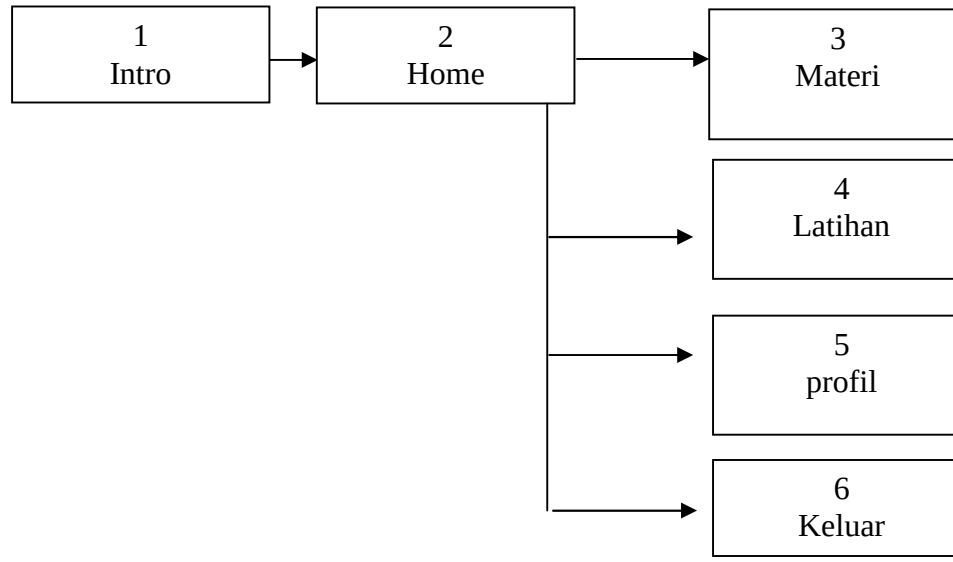
Pada desaindilakukan perancangan struktur navigasi, storyboard dan user interface.

1) Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran ini menggunakan desain struktur navigasi hirarki, karena setiap menu ada yang saling berhubungan sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi dengan menggunakan mouse dalam meneksplorasi objek pada layar.

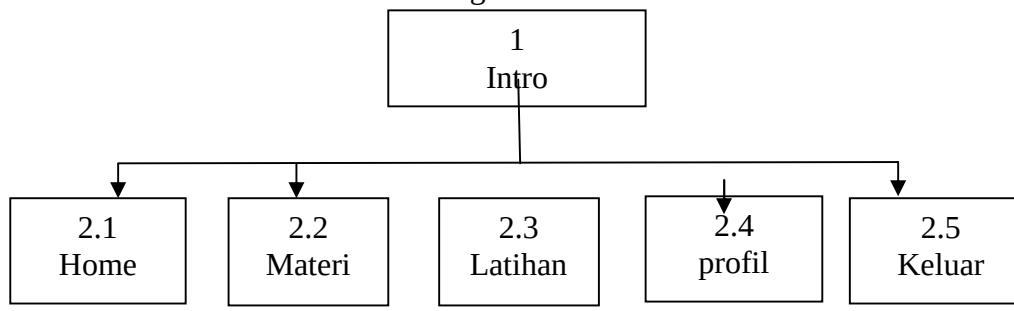
a. Struktur Navigasi Menu Intro

Struktur navigasi menu intro ini menjelaskan halaman pertama dan dilanjutkan ke menu utama, dan menu utama menjelaskan sub menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini



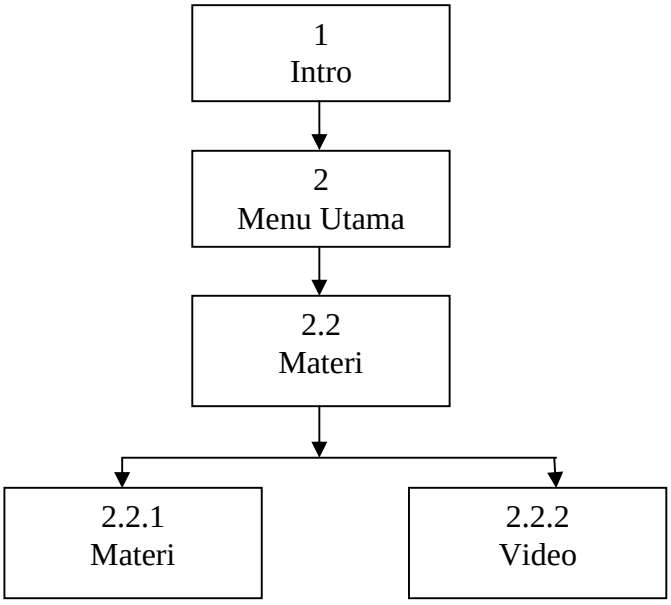

Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Intro

b. Stuktur Stuktur Navigasi Home



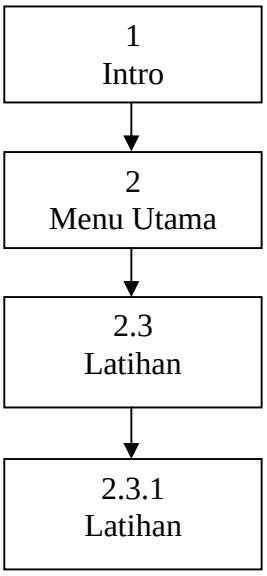

Gambar 4.2 Struktur Navigasi Home

c. Struktur Navigasi Menu Materi



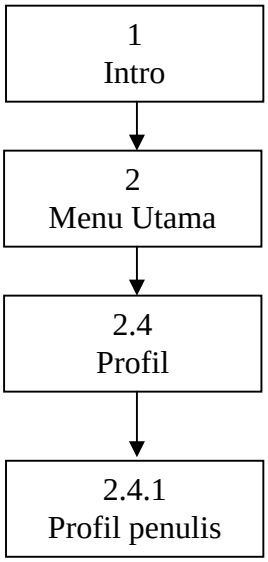

Gambar 4.3 Struktur Navigasi Materi

d. Struktur Navigasi Menu Latihan



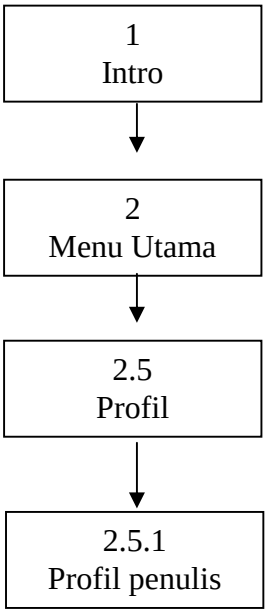
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Latihan

e. Struktur Navigasi Profil




Gambar 4.5 Struktur Navigasi Profil

f. Struktur Navigasi Keluar




Gambar 4.6 Struktur Navigasi Profil

2) Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan.

*Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *intro/opening scene*/ halaman pembuka, selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama.

Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.1 *Stroryboard* Ringkas

| | |
|---|---|
| *Scene* 1 | Intro |
| *Scene* 2 | Home |
| *Scene* 3 | Materi |
| *Scene* 4 | Latihan |
| *Scene* 5 | Profil |
| *Scene* 6 | Keluar |

### *3.* Tahap pengembangan dan penerapan ( *Development and implementation* )

Pada tahap pengembangan dan penerapan, media pembelajaran dikembangkan dengan menerapkan desain kerangkan produk yang telah dibuat pada awal. Setelah produk awal tersebut

dibuat, maka produk selanjutnya divalidasi oleh ahli. Berikut ini tahapan pengembangan dan implementasi yang dilakukan :

1. *Scene* 1

   Intro, merupakan halaman intro media pembelajaran, dimana terdapat animasi dan setelah animasi selesai terdapat satu tombol yaitu menuju Home.




2. *Scene* 2

Home, merupakan halaman utama untuk media pembelajaran yang menampilkan standar kopetensi yang terkait dengan materi pembelajaran.




3. *Scene*3

   Materi, merupakan menu yang menyajikan materi penjelasan *motherboard* dan bagian_bagiannya.

4. *Scene*4

Latihan, merupakan menu yang membahas soal-soal latihan mengenai materi mengenal komponen *motherboard* berupa essay.




5. *Scene 4*

profil, merupakan menu yang akan menampilkan profil tentang penulis.




6. *Scene 6*

   Keluar, merupakan menu keluar dari halaman home.

3) Desain *Interface*

Aplikasi multimedia ini dirancang untuk Siswa kelas V SD Negeri 10 Banuhampu, maka desain yang dibuat dalam bentuk animasi dan vidio agar siswa lebih mengerti menggunakan media pembelajaran ini. Unsur tersebut disempunakan dengan menambahkan musik latar. Background dimodifikasi pada setiap menu dengan desain yang

menarik agar siswa tidak bosan selama menggunakan media pembelajaran ini.

*Assembly* adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia.

1) Pembuatan objek dan background

Pada pembuatan objek dan background pada aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan background gambar dan image yang berekstensi *jpg.* Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *motion tween* dan *movie clip.* Gambar yang kita gunakan kita simpan di *Library* terlebih dahulu, yaitu dengan cara *mengimport to library.* Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari *library* ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background* intro yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

2) Pembuatan tombol navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*.

3) Pemrograman dan *Actionscript*

a. Actionscript menuju Home pada intro

```
on (release){
     gotoAndStop(198);
}
```

b. Actionscript menjalankan tombol-tombol.swf

```
stop();

on (release){
     gotoAndStop(198);
}
on (release){
     gotoAndStop(199);

}
on (release){
```

```
     gotoAndStop(228);
}

on (rollOver){
_root.exit_confirm._alpha=100;
     }
on (rollOut){
_root.exit_confirm._alpha=0;
     }
```

c. Actionscript tombol selanjutnya dan kembali

```
on (release){
     gotoAndPlay(199);
}
on (release){
nextFrame();
     }
```

d. Actionscript tombol Latihan

```
stop();
```

```
function simpanNilai(skor,nama) {
     DataSkor                    =
SharedObject.getLocal("masukkanNil
ai");
     if (!DataSkor.data.pemain) {
           DataSkor.data.pemain   =
new Array();

     DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});

     DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});

     DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});

     DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});

     DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});
     }
```

```
    DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:skor, namanya:nama});
    DataSkor.flush();
}

function tampilNilai(){
DataSkor                        =
SharedObject.getLocal("masukkanNil
ai");
DataSkor.data.pemain.sortOn("skorn
ya",      Array.DESCENDING      |
Array.NUMERIC);
if (!DataSkor.data.pemain) {
    DataSkor.data.pemain   =   new
Array();
    DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});
    DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});
    DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});
    DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});
```

```
    DataSkor.data.pemain.push({sk
ornya:0, namanya:"None"});
    DataSkor.data.pemain.sortOn("
skornya",    Array.DESCENDING    |
Array.NUMERIC);
}
for (i=0; i<5; i++) {
    tampil2                    +=
DataSkor.data.pemain[i].skornya+ne
wline;
}
for (i=0; i<5; i++) {
    tampil1                    +=
DataSkor.data.pemain[i].namanya+ne
wline;
}
DataSkor.flush();
}
//daftar jawaban sebenarnya
jawaban_asli1 = "prosesor";
jawaban_asli2 = "ddr";
jawaban_asli3 = "vga";
jawaban_asli4 = "sound card";
```

```
jawaban_asli5 = "lan card";
jawaban_asli6 = "reset";
jawaban_asli7 = "ide";
jawaban_asli8 = "sata";
jawaban_asli9 = "atx";
jawaban_asli10  =  "random  acces
memori";
//nilai pertama kali sama dengan 0
skor = 0;
tampil1 = "";
tampil2 = "";
tampilNilai();
for (i=1; i<11; i++) {
//menghilangkan tanda

    _root["benar"+i]._alpha=0;

    _root["kliru"+i]._alpha=0;
          }
reset.onRelease = function() {
    //tombol    koreksi    dapat
ditekan
    koreksi.enabled = true;
```

```
     //warna tombol koreksi tidak
transparan
     koreksi._alpha = 100;
     //nilai diubah menjadi 0
     skor = 0;
     //menghasilkan variable i=1,
i=2, i=3, i=4, i=5
     for (i=1; i<11; i++) {
           //jawaban_user+i
dikosongkan
           _root["jawaban_user"+i]
= "";
           //menghilangkan   tanda
benar/salah

     _root["benar"+i]._alpha=0;

     _root["kliru"+i]._alpha=0;
     }

}
//ketika tekanan mouse dilepaskan
setelah mouse ditekan
```

```
koreksi.onRelease= function() {
     //mengkosongkan tabel nilai
     tampil1 = "";
     tampil2 = "";
     //menghasilkan  variable  i=1,
i=2, i=3, i=4, i=5
     for (i=1; i<11; i++) {
           //jika   jawaban_user+i
sama dengan jawaban_asli+i
           if
(_root["jawaban_user"+i]        ==
_root["jawaban_asli"+i]) {
                 //nilai   ditambah
1
                 skor += 1;
                 //tanda+i   pindah
ke frame 2

     _root["benar"+i]._alpha=100;
           } else {
                 //tanda+i   pindah
ke frame 3
```

```
        _root["kliru"+i]._alpha=100;
              }
        }
        simpanNilai(skor, nama);
        tampilNilai();
        //tombol koreksi tidak bisa
ditekan
        koreksi.enabled = false;
        //tombol    koreksi    lebih
transparan
        koreksi._alpha = 40;
}
```

4) Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan aplikasi media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak (terjadi *error*). Apabila masih terdapat kesalahan atau *error* maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi berjalan dengan baik. *Test*

*movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi . *exe* dengan tujuan agar aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

5) Tampilan Hasil

- ✓ Halaman Intro

  Halaman intro adalah halaman awal ketika media pembelajaran ditampilkan. Halaman intro berisi animasi-animasi gambar dan di juga terdapat tombol yang berfungsi untuk menampilkan Home.

  Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :

- ✓ Halaman Home

  Pada halaman Home ini, terdapat standar kopetensi dan sasaran media.

- ✓ Halaman Materi

Pada halaman ini akan menampilkan tentang Materi, dilanjutkan dengan *buttom* selanjutnya dan kembali.

Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :

- ✓ Halaman Latihan

  Pada halaman latihan, terdapat latihan berbentuk mencocokan gambar-gambar komponen *motherboard*, Halaman tersebut seperti gambarberikut ini :

- ✓ Halaman Keluar

  Pada halaman Keluar berisikan ucapan terima kasih dan keluar dari media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

*Implementation/Testing* adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ketahap selanjutnya yaitu *distribution.*Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan

seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

a) Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antar muka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.

Berikut adalah table identifikasi dan rencana pengujian:

**Tabel 4.3 Rancangan Pengujian**

| **No** | **Kelas Uji** | **Butir Uji** | **Tingkat Pengujian** | **Jenis Pengujian** |
|---|---|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1 | Pengujian Intro | Menu Intro | Pengujian unit | *Blackbox* |
| 2 | Pengujian Menu Home | Menu Home | Pengujian unit | *Blackbox* |
| 3 | Pengujian Menu Materi | Menu Materi | Pengujian unit | *Blackbox* |
| 4 | Pengujian Menu Latihan | Menu Latihan | Pengujian unit | *Blackbox* |
| 5 | Pengujian Menu Menyalatkan | Menu Profil | Pengujian unit | *Blackbox* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | Pengujian Menu Keluar | Menu Keluar | Penguji an unit | *Blackbox* |

a) Pengujian Intro

**Tabel 4.4 Pengujian Intro**

| **Kasus dan Hasil Uji Coba Program** | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Double klik file dalam bentuk flash | Menampilkan halaman intro | Intro tampil | Diterima |

b) Pengujian Menu Home adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Pengujian Menu Home**

| **Kasus dan Hasil Uji Coba Program** | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Menu Home | Menampilkan halaman Home | Menu Home tampil | Diterima |

c) Pengujian Menu Materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Pengujian Menu Materi**

| **Kasus dan Hasil Uji Coba Program** | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Materi | Menampilkan halaman menu Materi | Menu materi tampil | Diterima |

d) Pengujian Menu Latihan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Pengujian Menu Latihan**

| **Kasus dan Hasil Uji Coba Program** | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol latihan | Menampilkan halaman latihan | Menu latihan tampil | Diterima |

e) Pengujian Menu Profil adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Pengujian Menu Profil**

| **Kasus dan Hasil Uji Coba Program** | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik | Menampilkan | Menu | Diterima |

| | | | |
|---|---|---|---|
| tombol Profil | halaman Profil | Profil tampil | |

f) Pengujian Menu Keluar adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Pengujian Menu Keluar**

| **Kasus dan Hasil Uji Coba Program** | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Menu Keluar | Menampilkan halaman Keluar | Keluar tampil | Diterima |

g) Hasil pengujian fungsionalitas

**Tabel 4.10 Pengujian Fungsionalitas**

| **No** | **Pengujian** | ***Error*** | **Validitas** |
|---|---|---|---|
| 1 | Tombol | - | Valid |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | *Action Script* | - | Valid |
| 3 | Animasi | - | Valid |

b. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa tahap pengujian, maka *output* yang dihasilkan dari aplikasi media pembelajaran mengenal komponen *motherboard* ini telah sesuai dengan perancangan yang dibuat. Dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini bisa di distribusikan.

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di *burning* ke CD (*Compact Disk*) dengan menggunakan perangkat *Nero 8* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam Aplikasi ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

1. *File.exe,* yaitu *file* yang menjalankan program atau program *player*.
2. *File.swf,* yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut:

a. *Hardware*

Untukmenjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan*Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

1. Processor : Intel Dual Core atau AMD Athlon 64 X2 Dual Core
2. *Motherboard* : Pilih Mainboard yang kompetible dengan prosesor yang digunakan
3. VGA : KartuGrafik 64 bit memori 128 MB
4. Memory : 1 GB
5. Hardisk : S*pace* 400 MB
6. Monitor : Resolusi minimal 1024x763
7. Optical : DVD RW
8. *Speaker* : Standard
9. *Mouse* : Standard

10. *Keyboard* : Standard

b. *Software*

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat adobe flash untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *WindowsXP, WindowsVista, Windows7*dan*Windows8*.

## B. Uji Produk

### 1. Hasil Penilaian Angket Validasi Multimedia

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan suatu Model pembelajaran berbasis Multimedia Pendidikan Agama Islam yang valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan daam proses pembelajaran.

1) Validasi Ahli Media

Fokus penilaian ahli media adalah menilai produk multimedia pada aspek media. Ahli media yang

menjadi validator (*expert*) dalam penelitian ini adalah Bapak Supratman Zakir selaku dosen jurusan Teknik Informasi dan Komputer. Validasi dilakukan pada tanggal 22 Desember 2017. Data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan media.

Validasi dilakukan dengan menggunakan angket uji kelayakan ahli media. Angket tersebut terdiri atas dua aspek penilaian yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Jawaban merupakan skala atau *rating* scale dari satu sampai lima. Validasi menghasilkan data kuantitatif dapat dilihat lampiran halaman

Multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan peneliti memperoleh skor rata-rata 4,47 pada aspek tampilan dan 4,71 pada aspek pemrograman sehingga memperoleh skor rata-rata 4,54 atau masuk dalam kategori "**Sangat Valid**". Media dalam kategori ini layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi.

2) Validasi Ahli Materi

Fokus penilaian ahli materi adalah menilai produk multimedia pada aspek materi, yang terdiri atas dua komponen yaitu komponen isi dan komponen pembelajaran. Ahli media yang menjadi validator (*expert*) dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Darul Ilmi selaku Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam. Validasi dilakukan pada tanggal 22 Desember 2017.

Data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan media. Data kualitaitif yang berupa saran kemudian digunakan untuk memperbaiki produk multimedia pembelajaran pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil validasi , multimedia yang dikembangkan peneliti memperoleh skor rata-rata 4,25 untuk aspek isi dan 3,81 untuk aspek pembelajaran, sehingga skor rata-ratakeseluruhan adalah 4,08 atau masuk dalam kategori "**sangat Valid**" . Media dalam kategori ini layak diuji cobakan di lapangan.

**2. Hasil Penilaian Angket Praktikalitas Multimedia**

Setelah media dinyatakan valid oleh validator dari hasil analisis angket, langkah selanjutnya adalah media diujicobakan untuk memperoleh nilai praktikalitas penggunaan media dari guru dan siswa. Data uji pratikalitas media pembelajaran diperoleh melalui lembaran angket uji praktikalitas oleh guru dan lembaran angket uji praktikalitas oleh siswa dan observasi peneliti selama proses pembelajaran menggunakan media . berikut ini diuraikan hasil analisis angket uji praktikalitas guru dan siswa menggunakan media

1) Praktikalitas media pembelajaran oleh guru

Setelah media dinyatakan valid oleh validator, langkah seanjutnya media di ujicobakan dilakukan pada tanggal 5 s/d 20 januari 2018 di kelas V SD Negeri 10 PadangLua kec Banuhampu. Pada pelaksanaaan uji coba didapat data uji coba praktikalitas. Hasil analisis angket yang diberikan pada guru untuk melihat tingkat praktikalitas media

pembelajaran dapat dilihat secara rinci pada lampiran. Dari hasil analisis terhadap angket uji praktikalitas yang dinilai guru, dapat diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan diperoleh nilai praktikalitas oleh guru yaitu sebesar 93, 75 % berkategori sangat praktis.

2) Praktikalitas media pembelajaran olehs siswa

Penilaian kelayakan media dilakukan dengan meminta siswa mengisi angket uji kelayakan. Data yang dihasilkan pada uji coba tahap ini tersaji dalam Tabel berikut ini.

:

Tabel : Hasil Angket Uji Coba

| No. Butir Indikator | Indikator | Rata-rata skor | % | kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Belajar menggunakan media menarik | 3,65 | 91,25 | Sangat praktis |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | Media pembelajaran memudahkan kamu memahami pelajaran | 3,70 | 92,5 | Sangat praktis |
| 3 | Materi yang ditampilkan oleh media bermamfaat untuk kehidupan mu | 3,95 | 98,75 | Sangat praktis |
| 4 | Penggunaan media memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran | 3,95 | 98,75 | Sangat praktis |
| 5 | Media mengeluarkan suara yang jelas dan mudah dipahami | 3,60 | 90 | Sangat praktis |
| 6 | Media dapat menarik minat kamu dalam meningkatkan kualitas belajar | 3,70 | 92,5 | Sangat praktis |
| kategori | Gambar dalam media bagus dan menarik | 3,70 | 92,5 | Sangat praktis |
| | Soal latihan pada media mudah kamu pahami | 3,95 | 98,75 | Sangat praktis |
| | **Rata – rata** | | 94, 38 % | |

Tabel tersebut menunjukkan hasil angket siswa terhadap Media . Butir indikator nomor 1 hingga 8 masuk dalam kategori sangat baik. persentase skor untuk aspek media adalah 94, 38 % sehingga masuk dalam kategori "**Sangat Praktis**".

### 3. Uji Efektivitas Produk

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek, dari sikap dan motivasi perserta didik. Bagaimana seorang siswa tersebut tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji Efektifitas pembelajaran menggunakan multimedia peneliti lakukan dengan mengadakan eksperimen. Dimana di sini disiapka dua kelas, kelas pertama sebagai kelas eksperimen dan kelas ke dua sebagai kelas kontrol.Kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang telah dikembangkan, sementara kelas kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Setelah pembelajaran berlangsung kedua lokal tersebut diberikan tes atau lembar evaluasi. Setelah itu hasil

belajar kedua kelas tersebut diolah dengan cara membandingkan keduanya dengan menggunak rumus t. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dilihat pada lampiran..

Dari data hasil belajar yang diperoleh antara kedua kelas tersebut, diolah data tersebut dengan menggunakan *t test*. Pengolahan tersebut terlihat jelas hasil pengolahan *t test* tersebut menyatakan bahwa $t_{hitung}$ ( 6,73) > $t_{tabel}$ ( 2,42), artinya $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol, artinya hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis multimedia lebih tinggi dari pada kelas yang pembelajaran tanpa menggunakan media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berbasis multimedia sangat efektif dalam proses pembelajaran.

## C. Pembahasan

Pengembangan pembelajaran berbasis multimedia ini didasari adanya masalah keterbatasan media dalam proses pembelajaran Pendidkan Agama Islam. Terdapat

berbagai alternatif media yang dikembangkan di era perkembangan IPTEK seperti sekarang ini. Salah satunya adalah multimedia. Pembelajaran dengan multimedia menurut Deni Darmawan mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi.

Multimedia interaktif dinilai cocok untuk mengantarkan materi ini karena dapat melibatkan animasi, video, dan juga audio sehingga anak merasa lebih tertarik untuk belajar dibanding hanya menggunakan media buku teks. Siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti.

**1. Validasi Media**

Sebelum media diuji caobakan kepada siswa , media terlebih dahulu divalidasi oleh pakar. Berdasarkan deskripsi data validasi oleh 2 orang validator ahli, diketahui bahwa

media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat valid. Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut benar –benar mengukur sesuatu yang hendak diukur. Hal ini sesuai dengan pendapat sugiono yang menyatakan bahwa validasi menunjukkan pada kemampuan suatu instrumen (alat ukur ) untuk mengukur apa yang harus diukur. Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada aspek media dan aspek materi.

Dari hasil penelitian pada aspek media berkategori sangat valid, dalam pemilihan gambar dan animasi media sangat menarik, petujuk dalam penggunaan media mudah digunakan seperti tombol *back* dan *home* dan dalam pemilihan cover dan backround sangat di sesuaikan dengan anak usia sekolah dasar.

Dari aspek materi juga diperoleh nilai validasi dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kurikulum dan memperhatikan ketercapaian kompetensi inti, konpetensi dasar dan indikator pembelajaran. Materi yang disajikan

dalam media telah lengkap dan sistematis, dimana penyajian pembelajaran dengan menggunakan suara dan gambar –gambar yang menarik siswa, dalam penyajian materi pada media tersebut sudah memiiki identitas, tujuan pembelajaran dan memiliki penggunaan yang jelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sangat valid. Penilaian yang valid terhadap media yang telah dikembangkan ini menandakan bahwa media telah dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media telah dapat di ujicobakan kepada siswa untuk melihat praktikalitas media yang telah dikembangkan.

**2. Praktikalitas Media**

Pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya diberikan kepada guru dan siswa untuk dilakukan uji praktikalitas. Praktikalitas media dilakukan untuk melihat seberapa praktis media itu untuk digunakan oleh siswa dan guru. Kepraktisan media diketahui setelah media tersebut diujicobakan. Hal ini

sesuai dengan pendapat Widodo dan Jasmadi bahwa setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan sesuai saran dan masukan tim ahli, media dianggap baik untuk dilakukan uji coba lapangan.

Data praktikalitas diperoleh dari angket praktikalitas guru dan siswa. Arikunto menyatakan bahwa pratikalitas merupakan aspek yang dapat menentukan suatu instrumen mudah digunakan, praktis dan tidak rumit. Uraian tentang praktikalitas oleh guru dan siswa akan dijelaskan di bawah ini.

**a. Praktikalitas bagi Guru**

Hasil analisis terhadap praktikalitas media diperoleh dari angket yang disebarkan kepada guru. Dalam lembar angket praktikalitas guru itu ada tiga aspek yang dinilai, aspek tersebut adalah aspek kemudahan dalam penggunaan, aspek mamfaat, dan aspek efektifitas waktu pembelajaran. Ketiga aspek itu akan dijelaskan sebagai berikut :

Aspek kemudahan dalam penggunaan, setelah dilakukan analisis terhadap lembar angket praktikalitas oleh guru, diperoleh nilai dengan kategori angket praktis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memberikan kemudahan kepada guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan materi di dalam media sudah disajikan lengkap dan jelas. Berdasarkan hasil penilaian pada aspek kemudahan dalam penggunaan media, dapat disimpulkan media mudah digunakan oleh guru.

Pada aspek mamfaat, penggunaan media dinilai bermamfaat oleh guru. Berdasarkan angket uji praktikalitas, media dikategorikan sangat praktis oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dapat menggurangi beban kerja guru untuk menjelaskan materi secara berulang – ulang karena materi sudah dijelaskan dengan audio dan visual di dalam media. Berkurangnya beban guru tersebut memberikan

kesempatan yang lebih baik kepada guru untuk memamtau aktivitas belajar siswa.

Pada aspek efektivitas waktu dalam pembelajaran, berkategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan membantu guru memamfaatkan waktu secara efesien selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menggunakan media tidak memerlukan waktu yang cukup lama, karena guru tidak perlu lagi menulis di papan tulis, karena siswa sudah langsung melihat dan mendengar materi dari media yang ditayangkan.

Berdasarkan penilaian ketiga aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajran dari segi kemudahan dalam penggunaan, mamfaat yang didapat dan efektivitas waktu pembelajaran berkategori sangat praktis. Hal itu, berarti media dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

**b. Praktikalitas media bagi siswa**

Hasil angket uji praktikalitas oleh siswa terhadap media pembelajran berkategori sangat praktis. Hal ini berarti siswa dapat memahami media yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai ada tiga yaitu aspek kemudahan memahami, mamfaat yang didapat dan aspek efektivitas waktu pembelajaran.

Aspek kemudahan memahami berkategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah dipahami oleh siswa , sehingga proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media membuat siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Artinya, media yang dikembangkan dapat memberikan kepraktisan dan kemudahan untuk memahami pembelajaran.

Pada aspek mamfaat didapat siswa dengan kategori praktis, hal ini menunjukkan bahwa media ini dinilai mampu membantu siswa memahami materi karena materi yang dipaparkan dalam media sangat

menarik. Media yang di sajikan dengan tampilan menarik, warna - warna yang dipilih untuk teks, gambar dan backround merupakan warna –warna yang kotras begitu juga dengan suara yang dikeluarkan sangat jelas dan mendukung pembelajaran.

Pada aspek efektivitas waktu dalam pembelajaran, dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media waktu pembelajaran menjadi efesien. Siswa dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas, menjadi hal penting dalam media untuk menampilkan gambar yang sesuai bagi siswa dengan visualisasi yang baik.

Hasil uji praktikalitas siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa media ini disenangi dan bisa dimengerti oleh siswa. Sebelumnya siswa belum pernah menggunakan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada saat ditampilkan media yang dikembangkan memunculkan ketertarikan siswa untuk belajar . ditambah lagi karena media

dikembangkan dengan gambar dan suara yang mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran ini diharapkan bermamfaat bagi guru dan siswa, khususnya siswa dan guru Pendidikan Agama Islam kelas V .

**3. Efektifitas Media Pembelajaran**

Efektivitas media pembelajaan yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil perbandingan, hasil belajar siswa yang berada dikelas eksperimen sebanyak 20 orang dan kelas kontrol sebanyak 20 orang siswa telah mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut bisa dilihat pada lampiran pengolahan data *t test* . pengolahan data *t test* tersebut menyatakan bahwa $t_{hitung}$ (6,73) > $t_{tabel}$ (2,42) , artinya $H_o$ ditolak dan $H_1$ diterima. Dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, artinya hasil belajar siswa yang menggunakan media jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasi belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang telah di kembangkan sangat efektif dalam proses belajar mengajar.

## D. Keterbatasan Penelitian

### 1. Kelebihan media

Kelebihan yang dirasakan oleh peneliti dari pembelajaran berbasis multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam ini di antaranya adalah :

a. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, karena didukung dengan gambar dan suara yang menarik untuk di terima oleh siswa.

b. Kondisi dalam proses pembelajaran menjadi lebih bersemangat, karena siswa dilibatkan langsung dalam dalam proses pembelajaran langsung berpusat pada siswa.

c. Dapat membantu siswa mngembangkan daya ingat dan pemahamannya.

**2. Kelemahan media**

Di samping kelebihan yang dirasakan di atas. Penulis juga merasakan kelemahan media ini. Kelemahan adalah :

1. Pengembangan media tidak dibuat satu setiap pertemuan, namun mencakup empat kali pertemuan sekaligus dalam satu media.
2. Dalam menampilkan media pembelajaran sedikit mengganggu kelas sebelah karena audio yang dikeluarkan.

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan,maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Pada awal penelitian dilakukan tahap analisis yang meliputi a) analisis kurikulum, yaitu kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan kurikulum Ktsp. b) analisis media pembelajaran yaitu kelas V, guru hanya menggunakan media papan tulis dalam penyampaian materi. c) analisis materi, yaitu materi kelas V SD membahas tentang surat Pendek, iman kepada Rasul, kisah khalifah Abu bakar dan Umar bin Khatab dan puasa ramadhan.
2. Pada tahab disain yaitu dengan merancang pemetaan terkait tampilan media pembelajaran

3. Pada tahap pengembangan yaitu dilakukan pembuatan diagaram yang berisi alur – alur jalannya media dari star sampai finish
4. Pada tahap implemetasi yaitu penilaian kelayakan media pembelajaran

Setelah itu dilakukannya Uji Validitas, Pratikalitas dan Efektifitas Produk maka dapat disimpulkan

a. Uji Validitas Produk

   Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli media yaitunya Bapak Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom. Multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan peneliti memperoleh skor rata-rata 4,47 pada aspek tampilan dan 4,71 pada aspek pemrograman sehingga memperoleh skor rata-rata 4,54 atau masuk dalam kategori "**Sangat Praktis**".

b. Praktikalitas Produk

1) Guru

Dari hasil analisis terhadap angket uji praktikalitas yang dinilai guru, dapat diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan diperoleh nilai praktikalitas oleh guru yaitu sebesar 93, 75 % berkategori sangat praktis.

2) Siswa

hasil angket siswa Butir indikator nomor 1 hingga 8 masuk dalam kategori sangat baik. persentase skor untuk aspek media adalah 94, 38 % sehingga masuk dalam kategori “**Sangat Praktis**”.

c. Uji Efektivitas Produk

Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada beberapa orang siswa kelas v yaitu Aidil Yudha, Rievan Hafilah dan Alya Fenanda, dengan nilai Efektifitas akhir 92, Nilai tersebut di terapkan kedalam skala linkert sehingga berada pada nilai persentase 81-100, maka

nilai media pembelajaran mengenal komponen *motherboard* sangat Efektif.

## B. Saran

Dalam media pembelajaran pendidikan Agama Islam ini penulis menyarankan kepada:

1. Mahasiswa, guru atau dosen 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 mengembangkan isi materi dari desain yang telah dirancang ini.
3. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang

   membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

# DAFTAR KEPUSTAKAAN


Tim Redaksi Fokus Media. 2003. *Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Fokus Media

Nasution. 1995. *Beberapa Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara

Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan,* Bandung : PT Citra Bakti

Sudjana, Nana.1994. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Darnia, Dkk. 2009. *Buku Piniar Mengziasai Multimedia,*. Jakarta: Media Kita

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya.* Yogyakarta: Andi Offset

M. Suyanto. 2005. *Multimedia alat untuk meningkatikan keunggulan bersaing* Yogyakarta: Andi Offset

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya,* Yogyakarta: Andi Offset

Ariesto Hadi Sutopo. 2002. *Analisis dan Desain Berorientasi Objek,* Yogyakarta: J & J Learning

ShortCourse. 2010. *Adobe Flash CS4,* Yogyakarta: Andi dan Wahana Komputer,

M. Suyanto. 2005. *Multimedia alat untuk meningkatkcrn keunggulan bersaing* Yogyakarta: Andi Offset

Bonnie Soeherman dan Cipta Halim. 2008. *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Zakiah Daradjat. 1995. *Metodik Khusus Pengejaran Agama Islam,* Jakarta : Bumi Aksara

Haidar Putra Daulay. 2004. *Pendidikan Islam,* Jakarta : Kencana

Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam,* Jakarta: Kalam Mulia

Endang Mulyatiningsih. 2012. Modul *kuliah pengembangan Model Pembelajaran UNY*, Yogyakarta: Modul Kuliah

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D,* Bandung : CV. Alfabeta

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Iman Kepada Rasul-rasul Allah**

**Kompetensi Dasar : Menyebutkan nama-nama Rasul Allah SWT**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :**

1. memahami pengertian beriman kepada Rasul-rasul Allah SWT
2. menyebutkan nama-nama Rasul Allah SWT

**Tujuan Pembelajaran :**

1. siswa dapat memahami pengertian beriman kepada Rasul-rasul Allah SWT

2. siswa dapat menyebutkan nama-nama Rasul Allah SWT

**Materi Pembelajaran :** Nama-nama Rasul Allah SWT

**Metode :**

1.Diskusi,
2.Tanya Jawab,
3.Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**
   - **a.** Mengkondisi kelas (meminta peserta didik merapikan tempat duduk, berdoa, mengambil absen, mempersiapkan materi dan alat pembelajaran)
   - **b.** Memotivasi peserta didik dengan mengajukan pertanyaan “Siapa diantara ananda yang mengetahui tentang nama Nabi.
   - **c.** Menyampaikan tujuan pembelajaran.
   - **d.** Memperkenalkan bahan ajar tentang Rasul-rasul Allah SWT (melalui fitur Mutiara Islam)
2. **Kegiatan Inti (± 70 Menit)**
   - **a.** Guru menayangkan vidio tentang Nama Nama Nabi dan Rasul
   - **b.** Siswa memperhatikan dan mendengarkan vidio tentang Nama Nama Nabi dan Rasul

**c.** Siswa memberikan pendapatnya tentang definisi beriman kepada Rasul-rasul Allah SWT

**d.** Siswa diperkenalkan materi tentang nama-nama Rasul Allah SWT

**e.** Siswa menyebutkan nama-nama Rasul Allah SWT secara klasikal, kelompok, dan individu

**f.** Siswa menghafalkan nama-nama Rasul Allah SWT

**g.** Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

**h.** Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan**.**

3. **Penutup (± 20 Menit)**:

   a. Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa seputar pemahaman siswa tentang definisi beriman kepada Rasul-rasul Allah SWT dan nama-namanya yang telah dipelajari

   b. Guru memberikan kesimpulan ringkas dari materi yang disampaikan

**Alat / Sumber Belajar:**

1. Tulisan nama-nama Rasul Allah SWT di Vidio
2. Buku Pendidikan Agama Islam
3. Buku-buku lain yang relevan

4. Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar

5. LCD

6. Pengalaman guru

**Penilaian:**

| **Indikator Pencapaian Target** | **Teknik Penilaian** | **Bentuk Instrumen** | **Instrumen/ Soal** |
|---|---|---|---|
| ➢ Beriman dan mampu menyebutkan nama-nama Rsaul Allah SWT | Tes Tulis | Essay | 1. Apa yang kamu ketahui tentang iman kepada Rasul Allah SWT? |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Padang Lua, Januari 2018
Guru Pendidikan Agama Islam

**HERNAWATI,S.Pd**
**Nip : 196208091982072001**

**KEMALA DEWI, S.Pd I**
**Nip : 197701062006042008**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Mengenal Rasul-rasul Allah SWT**

**Kompetensi Dasar : Menyebutkan nama-nama Rasul Ululu Azmi dari para Rasul**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :**

1. memahami pengertian Rasul Ulul Azmi
2. menyebutkan nama-nama Rasul Ulul Azmi dari para Rasul

**Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat memahami pengertian Rasul Ulul Azmi
2. Siswa dapat menyebutkan nama-nama Rasul Ulul Azmi dari para Rasul

**Materi Pembelajaran :** Nama-nama Rasul Ulul Azmi.

**Metode :**

1.Diskusi,

2.Tanya Jawab,

3.Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**
   - **a.** Mengkondisi kelas (meminta peserta didik merapikan tempat duduk, berdoa, mengambil absen, mempersiapkan materi dan alat pembelajaran)
   - **b.** Mengkorelasikan materi sebelumnya dengan bahan ajar yang akan disampaikan
   - **c.** Mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan nama-nama Rasul Allah SWT
   - **d.** Memperkenalkan bahan ajar tentang Rasul Ulul Azmi
2. **Kegiatan Inti (± 70 Menit)**
   - **a.** Guru Menayangkan vido mengenai Rasul Ulul Azmi
   - **b.** Siswa mendengarkan dan mengamati uraian guru tentang bahan ajar yang disampaikan
   - **c.** Siswa di bagi beberapa kelompok untuk membahas Rasul Ulul Azmi
   - **d.** Siswa mendapatkan materi yang berbeda setiap kelompok
   - **e.** Setiap kelompok berdiskusi dan menulis apa yang di amati di dalam vidio
   - **f.** Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya

**g.** Siswa mengemukakan pendapat tentang kelebihan Rasul Ulul Azmi dari para Rasul yang lain

**h.** Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

**i.** Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Penutup (± 20 Menit)**

a. Mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang seputar Rasul Ulul Azmi
b. Siswa diminta memberikan kesimpulan ringkas dari materi yang telah disampaikan

**Alat / Sumber Belajar:**

1. Tulisan nama-nama Rasul Ulul Azmi di Vidio
2. Buku Pendidikan Agama Islam
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar
5. LCD
6. Pengalaman guru

**Penilaian:**

| Indikator Pencapaian | Teknik | Bentuk | Instrumen/ Soal |
|---|---|---|---|

| Target | Penilaian | Instrumen | |
|---|---|---|---|
| ➢ Menyebutkan nama-nama Rasul Ulul Azmi | Tes Tulis | Jawaban singkat | ➢ Sebutkan nama-nama para Rasul yang tergolong Rasul Ulul Azmi! |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Padang Lua, Januari 2018
Guru Pendidikan Agama Islam

**HERNAWATI,S.Pd**
**Nip : 196208091982072001**

**KEMALA DEWI, S.Pd I**
**Nip : 197701062006042008**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Mengenal Rasul-rasul Allah SWT**

**Kompetensi Dasar : Membedakan Nabi dan Rasul**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :** Membedakan antara Nabi dan Rasul

**Tujuan Pembelajaran:** Siswa dapat membedakan antara Nabi dan Rasul

**Materi Pembelajaran :** Perbedaan antara Nabi dan Rasul

**Metode :**

1.Diskusi,
2.Tanya Jawab,
3.Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**

**a.** Mengkondisi kelas (meminta peserta didik merapikan tempat duduk, berdoa, mengambil absen, mempersiapkan materi dan alat pembelajaran)

**b.** Mengkorelasikan materi sebelumnya dengan bahan ajar yakan disampaikan

**c.** Mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan pengertian Nabi dan Rasul

**d.** Memperkenalkan bahan ajar tentang melalui cerita singkat dan menarik (melalui kisah dalam Sepenggal Kisah)

**2. Kegiatan Inti (± 70 Menit)**

**a.** Beberapa siswa diminta untuk mengemukan pendapat tentang definisi Nabi dan Rasul yang mereka ketahui

**b.** Siswa mendengarkan dan mengamati uraian guru tentang bahan ajar yang disajikan

**c.** Siswa menyebutkan perbedaan antara Nabi dan Rasul

**d.** Siswa menyebutkan tugas-tugas Rasul

**e.** Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

**f.** Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Penutup (± 20 Menit)**

**a.** Siswa diminta menyimpulkan kisah dalam Sepenggal Kisah menggunakan bahasa sendiri

**b.** Siswa diminta mendengarkan dan menyimak bacaan intisari yang dibacakan guru

**c.** Siswa mengerjakan latihan yang ada di halaman dan menulisnya di buku tugas

**Alat / Sumber Belajar:**

1. Tulisan nama-nama Rasul di Vidio
2. Buku Pendidikan Agama Islam
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar
5. LCD
6. Pengalaman guru

**Penilaian:**

| **Indikator Pencapaian Target** | **Teknik Penilaian** | **Bentuk Instrumen** | **Instrumen/ Soal** |
|---|---|---|---|
| ➢ Membedakan antara Nabi | Tes Tulis | Essay | ➢ Apakah |

| | | | |
|---|---|---|---|
| dan Rasul | | | perbedaan mendasar antara seorang Nabi dan Rasul? |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Padang Lua, Januari 2018
Guru Pendidikan Agama Islam

**HERNAWATI,S.Pd**
**Nip : 196208091982072001**

**KEMALA DEWI, S.Pd I**
**Nip : 197701062006042008**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Menceritakan kisah sahabat Nabi**

**Kompetensi Dasar : Menceritakan kisah Khalifah Abu Bakar RA**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :** menceritakan kembali kisah Khalifah Abu Bakar RA

**Tujuan Pembelajaran:** 1. Siswa dapat menceritakan kembali kisah Khalifah Abu Bakar RA

**Materi Pembelajaran :** Kisah Khalifah Abu Bakar RA

**Metode :**

1.Diskusi,
2.Tanya Jawab,
3.Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**
   - **a.** Tadarus bersama surah-surah yang telah dihafal siswa
   - **b.** Mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa yang telah mengetahui kisah khalifah Abu Bakar RA
   - **c.** Memberikan pendahuluan dari bahan ajar yang disampaikan (melalui fitur Mutiara Islam)
2. **Kegiatan Inti (± 70 Menit)**
   - **a.** Guru memutar filem tentang kisah khalifah Abu Bakar
   - **b.** Setiap siswa berkelompok menulis cerita yang telah di saksikan melalului vidio
   - **c.** Beberapa siswa membacakan kisah Khalifah Abu Bakar RA, sedangkan siswa yang lain mendengarkan dan menyimak dengan baik
   - **d.** Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru tentang bahan ajar yang Disajikan
   - **e.** Siswa berlatih menceritakan kembali kisah Khalifah Abu Bakar RA
   - **f.** Siswa menyebutkan keutamaan yang dimiliki Abu Bakar
   - **g.** Siswa menyebutkan usaha-usaha yang dilakukan Khalifah Abu Bakar semasa menjadi khalifah

**h.** Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

**i.** Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Penutup (± 20 Menit)**

**a.** Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa secara berkelompok dan individu tentang kisah Khalifah Abu Bakar RA

**b.** Siswa diminta menulis cerita singkat tentang Khalifah Abu Bakar RA di buku tugas

**Alat / Sumber Belajar:**

1. filem kisah khalifah Abu Bakar
2. Buku Pendidikan Agama Islam
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar
5. LCD
6. Pengalaman guru

**Penilaian:**

| Indikator Pencapaian Target | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Instrumen/ Soal |
|---|---|---|---|
| ➢ Menceritakan kisah Khalifah Abu Bakar RA | Tes Tulis | Essay | Apa sebabnya Abu Bakar diberi gelar *As Siddiq*? |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Padang Lua, Januari 2018
Guru Pendidikan Agama Islam

**HERNAWATI,S.Pd**
**Nip : 196208091982072001**

**KEMALA DEWI, S.Pd I**
**Nip : 197701062006042008**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Menceritakan kisah sahabat Nabi**

**Kompetensi Dasar : Menceritakan kisah Khalifah Umar bin Khattab RA**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :**

1. Menceritakan kisah khalifah Umar bin Khatab sebelum masuk Islam
2. Menceritakan perjuangan khalifah Umar Bin Khatab dalam dakwah Islam
3. Menyebutkan jasa-jasa Umar bin Khatab

**Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat Menceritakan kisah khalifah Umar bin Khatab sebelum masuk Islam
2. Siswa dapat Menceritakan perjuangan khalifah Umar Bin Khatab dalam dakwah Islam
3. Siswa dapat Menyebutkan jasa-jasa Umar bin Khatab

**Materi Pembelajaran :** Kisah Khalifah Abu Bakar RA

**Metode :**

1.Diskusi,
2.Tanya Jawab,
3.Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**
   a. Mengkondisi kelas (meminta peserta didik merapikan tempat duduk, berdoa, mengambil absen, mempersiapkan materi dan alat pembelajaran)
   b. Memotivasi peserta didik dengan mengajukan pertanyaan “Siapa diantara ananda yang bisa

menyebutkan beberapa nama-nama sahabat Nabi Muhammad SAW ”

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

d. Menjelaskan tentang langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan

**2. Kegiatan Inti (± 70 Menit)**

a. Penjelasan materi tentang kisah Khulafaurrasyidin Umar Bin Khatab.

b. Peserta didik secara berkelompok mengamati tayangan vidio dengan materi “ Umar bin Khatab “

c. Tanya jawab tentang materi

d. Diskusi tentang materi Umar bin khatab

e. Masing-masing siswa menyimpulkan materi dengan bimbingan guru

f. Salah satu dari siswa Mempresentasikan kesimpulan di depan kelas yang dibuat sendiri kedepan kelas

g. Siswa yang lain menanggapi hasil karya temannya

h. Guru memberikan penguatan.

**3. Penutup (± 20 Menit)**

a. Peserta didik menyimpulkan butir-butir penting pembelajaran yang mengacu pada indikator.

b. Peserta didik menjawab Quis yang di berikan guru

c. Memberikan penilaian.

**Alat / Sumber Belajar:**

1. filem kisah khalifah Umar bin Khatab
2. Buku Pendidikan Agama Islam
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar
5. LCD
6. Pengalaman guru

**Penilaian:**

- Penilaian proses belajar
- Penilaian hasil belajar

Instrumen Penilaian

1. Siapa gelar Umar sewaktu muda?
2. Dimana Umar mengucapkan syahadat?

3. Siapa adik Umar yang sudah dulu masuk Islam?

4. Tulis 3 jasa Umar sewaktu jadi khalifah!

5. Apa artinya Al Faruq?

| | |
|---|---|
| Mengetahui | Padang Lua, Januari 2018 |
| Kepala Sekolah | Guru Pendidikan Agama Islam |
| **HERNAWATI,S.Pd** | **KEMALA DEWI, S.Pd I** |
| **Nip : 196208091982072001** | **Nip : 197701062006042008** |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Membiasakan perilaku terpuji**

**Kompetensi Dasar : Meneladani perilaku Khalifah Abu Bakar RA**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :**

1. meneladani kecintaan Abu Bakar RA terhadap Rasulullah SAW
2. meneladani kedermawanan Abu Bakar RA
3. meneladani kesahajaan Abu Bakar RA sebagai khalifah

**Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat meneladani kecintaan Abu Bakar RA terhadap Rasulullah SAW
2. Siswa dapat meneladani kedermawanan Abu Bakar RA

3. Siswa dapat meneladani kesahajaan Abu Bakar RA sebagai khalifah

**Materi Pembelajaran :** Kisah Khalifah Abu Bakar RA

**Metode :**

1.Diskusi,

2.Tanya Jawab,

3.Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**
   a. Mengkondisi kelas (meminta peserta didik merapikan tempat duduk, berdoa, mengambil absen, mempersiapkan materi dan alat pembelajaran)
   b. Mengkorelasikan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan
   c. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang kisah Khalifah Abu Bakar yang telah dipelajari
   d. Memberikan pengantar tentang bahan ajar yang akan disampaikan (melalui fitur Mutiara Islam)
2. **Kegiatan Inti (± 70 Menit)**
   a. Guru menayangkan filem tentang kisah Khalifah Abu Bakar RA
   b. Siswa memberikan kesimpulan dari kisah Khalifah Abu Bakar RA yang dibacakan
   c. Siswa menyebutkan kecintaan Abu Bakar RA terhadap Rasulullah SAW
   d. Siswa menyebutkan kedermawanan Abu Bakar RA

e. Siswa menyebutkan kesahajaan Abu Bakar RA
f. Siswa mengemukakan pendapat tentang sikap-sikap Khalifah Abu Bakar RA yang patut diteladani
g. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
h. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Penutup (± 20 Menit)**

a. Siswa diminta menulis contoh-contoh sikap kedermawanan, dan kesehajaan dalam praktik mereka sehari-hari
b. Guru membacakan kesimpulan ringkas dari materi yang disampaikan

**Alat / Sumber Belajar:**

1. filem kisah khalifah Abu Bakar
2. Buku Pendidikan Agama Islam
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar
5. LCD
6. Pengalaman guru

**Penilaian:**

| Indikator Pencapaian | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Instrumen/ Soal |
|---|---|---|---|

| **Target** | | | |
|---|---|---|---|
| ➢ Meneladani kecintaan Abu Bakar RA terhadap Rasulullah SAW<br>➢ Meneladani kedermawanan Abu Bakar RA<br>➢ Meneladani kesahajaan Abu Bakar RA sebagai khalifah | Tes Tulis<br><br>Tes Tulis<br><br>Tes Tulis | Essay<br><br>Jawaban singkat<br><br>Jawaban singkat | ➢ Apa yang harus kamu lakukan sebagai tanda kecintaan terhadap Rasulullah SAW?<br>➢ Siapakah nama budak yang dimerdekakan Abu Bakar RA?<br>➢ Sebutkan dua keuntungan orang yang hidup bersahaja! |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Padang Lua, Januari 2018
Guru Pendidikan Agama Islam

**HERNAWATI,S.Pd**
**Nip : 196208091982072001**

**KEMALA DEWI, S.Pd I**
**Nip : 197701062006042008**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Membiasakan perilaku terpuji**

**Kompetensi Dasar : Meneladani perilaku Khalifah Umar bin Khattab RA**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :**

1. meneladani kecintaan Abu Bakar RA terhadap Rasulullah SAW
2. meneladani kedermawanan Abu Bakar RA
3. meneladani kesahajaan Abu Bakar RA sebagai khalifah

**Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat meneladani keberanian Umar bin Khattab RA dalam menegakkan ajaran Islam
2. Siswa dapat meneladani jiwa kepemimpinan Umar bin Khattab RA

**Materi Pembelajaran :** Kisah keteladanan Khalifah Umar bin Khattab

**Metode :**

1. Diskusi,
2. Tanya Jawab,
3. Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**
   a. Mengkondisi kelas (meminta peserta didik merapikan tempat duduk, berdoa, mengambil absen, mempersiapkan materi dan alat pembelajaran)
   b. Mengkorelasikan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan
   c. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang kisah Khalifah Umar bin Khattab RA yang telah dipelajari
   d. Memberikan pengantar tentang bahan ajar yang akan disampaikan (melalui kisah dalam Sepenggal kisah)
2. **Kegiatan Inti (± 70 Menit)**
   a. Guru menayangkan filem tentang kisah Khalifah Umar bin Khattab RA, sedangkan siswa mendengarkan dan menyimak dengan baik
   b. Siswa memberikan kesimpulan dari kisah Khalifah Umar bin Khattab yang dibacakan
   c. Siswa menyebutkan keberanian Umar bin Khattab RA dalam menegakkan ajaran Islam
   d. Siswa menyebutkan jiwa kepemimpinan Umar bin Khattab RA

e. Siswa mengemukakan pendapat tentang sikap-sikap Khalifah Umar bin Khattab RA yang patut diteladani
f. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
g. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Penutup (± 20 Menit)**

a. Siswa melakukan aktivitas yang ada di halaman
b. Siswa menyimpulkan kisah dalam Sepenggal Kisah menggunakan bahasa sendiri
c. Siswa membaca dan memahami bacaan intisari yang dibacakan guru
d. Guru memberi tugas siswa untuk mengerjakan latihan di halaman dan menuliskannya di buku tugas

**Alat / Sumber Belajar:**

1. filem kisah khalifah Umar bin Khatab
2. Buku Pendidikan Agama Islam
3. Buku-buku lain yang relevan
4. Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar
5. LCD
6. Pengalaman guru

**Penilaian:**

| Indikator Pencapaian Target | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Instrumen/ Soal |
|---|---|---|---|
| ➢ Meneladani keberanian Umar bin Khattab dalam menegakkan ajaran Islam<br>➢ Meneladani jiwa kepemimpinan Umar bin Khattab RA | Tes Tulis<br>Tes Tulis | Essay<br>Jawaban singkat | Umar bin Khattab sangat istiqamah dalam ajaran Islam. Jelaskan apa maksudnya!<br>Jelaskan sifat kepemimpinan Umar bin Khattab RA! |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Padang Lua, Januari 2018
Guru Pendidikan Agama Islam

**HERNAWATI,S.Pd**
**Nip : 196208091982072001**

**KEMALA DEWI, S.Pd I**
**Nip : 197701062006042008**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Mengenal puasa wajib**

**Kompetensi Dasar : Menyebutkan ketentuan-ketentuan puasa Ramadan**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :**

1. menjelaskan pengertian puasa Ramadan
2. menyebutkan ketentuan-ketentuan puasa Ramadan

**Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian puasa Ramadan
2. Siswa dapat menyebutkan ketentuan-ketentuan puasa Ramadan

**Materi Pembelajaran :** Puasa Ramadan

**Metode :**

1.Diskusi,
2.Tanya Jawab,
3.Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**
   a. Mengkondisi kelas (meminta peserta didik merapikan tempat duduk, berdoa, mengambil absen, mempersiapkan materi dan alat pembelajaran)
   b. Memotivasi peserta didik dengan menyanyikan lagu "Rukun Islam"
   c. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
   d. Menjelaskan tentang langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan
2. **Kegiatan Inti (± 70 Menit)**
   a. Tanya Jawab tentang Materi Puasa
   b. Membaca dalil tentang Puasa
   c. Peserta didik secara berkelompok mengamati tayangan vidio dengan materi " Puasa Ramadhan"
   d. Melakukan diskusi kelompok tentang materi

e. Siswa membaca lafal doa berbuka puasa dan doa ketika sahur
f. Siswa menghafal doa berbuka puasa dan doa ketika sahur
g. Siswa diperkenalkan tentang ketentuan-ketentuan puasa Ramadan
h. Siswa menyebutkan ketentuan-ketentuan puasa Ramadan
i. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
j. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Penutup (± 20 Menit)**

a. Siswa diminta untuk melafalkan kembali doa berbuka puasa dan doa ketika sahur secara bersama-sama
b. Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa seputar ketentuan-ketentuan puasa Ramadan

**Alat / Sumber Belajar:**

1. Buku Pendidikan Agama Islam
2. Buku-buku lain yang relevan
3. Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar
4. LCD
5. Pengalaman guru

**Penilaian:**

| Indikator Pencapaian Target | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Instrumen/ Soal |
|---|---|---|---|
| ➢ Menejelaskan pengertian puasa Ramadan<br>➢ Menyebutkan ketentuan- ketentuan puasa Ramadan dan puasa sunah | Tes Tulis<br>Tes Tulis | Jawaban singkat<br>Jawaban singkat | ➢ Apa yang kamu ketahui tentang definisi puasa?<br>➢ Apa saja yang termasuk puasa sunah? |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Padang Lua, Januari 2018
Guru Pendidikan Agama Islam

**HERNAWATI,S.Pd**
**Nip : 196208091982072001**

**KEMALA DEWI, S.Pd I**
**Nip : 197701062006042008**

**Lampiran 1**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 10 Padanglua Kecamatan Banuhampu**

**Mata Pelajaran :Pendidikan Agama Islam**

**Kelas / Semester : V / 2**

**Standar Kompetensi : Mengartikan Alquran surah pendek pilihan**

**Kompetensi Dasar : Membaca dan mengartikan QS Al Ma'un dan Al fil**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Indikator :**

1. Membaca QS Al Ma'un dengan harakat dan makhraj yang benar.
2. Membaca QS Al Ma'un dengan menerapkan hukum bacaan (tajwid) yang benar.
3. mengartikan Surah Al Ma'un
4. memahami isi pokok Surah Al Ma'un
5. menghafal Surah Al Ma'un

**Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat membaca QS Al Ma'un dan Al Fil dengan harakat dan makhraj yang benar.
2. Siswa dapat Membaca QS Al Ma'un dan Al Fil dengan menerapkan hukum bacaan (tajwid) yang benar.
3. Siswa dapat mengartikan Surah Al Ma'un dan Al Fil
4. Siswa dapat memahami isi pokok Surah Al Ma'un dan Al Fil
5. Siswa dapat menghafal Surah Al Ma'un dan Al Fil

**Materi Pembelajaran** **:** Surah Al Ma'un

**Metode** **:**

1.Diskusi,
2.Tanya Jawab,
3.Penugasan dan Ceramah

**Langkah-langkah pembelajaran**

1. **Kegiatan awal (±15 menit )**
   - **a.** Mengkondisi kelas (meminta peserta didik merapikan tempat duduk, berdoa, mengambil absen, mempersiapkan materi dan alat pembelajaran)

**b.** Memotivasi peserta didik dengan mengajukan pertanyaan “Siapa diantara ananda yang bisa membaca Surat Al Ma’un dan Al Fil.

**c.** Menyampaikan tujuan pembelajaran.

**d.** Menjelaskan tentang langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan

**2. Kegiatan Inti (± 70 Menit)**

**a.** Siswa memperhatikan dan mendengarkan vidio tentang Surat Al Maun dan Al Fil

**b.** Siswa diperkenalkan arti kata per kata dan per ayat Surah Al Ma’un dan Al

**c.** Siswa melafalkan Surah Al Ma’un dan Al Fil dengan harakat dan makhraj yang benar secara klasikal, kelompok dan individu dengan Benar.

**d.** Siswa diperkenalkan tentang hukum bacaan (tajwid) yang ada pada Surah Al Ma’un dan Al Fil

**e.** Siswa melafalkan Surah Al M’un dan Al Fil dengan menerapkan hukum bacaan yang benar, dan menampilkan kemampuannya di depan kelas

**f.** Siswa berlatih mengartikan Surah Al Ma’un dan Al Fil

**g.** Siswa mengemukakan pendapat tentang isi pokok dari Surah Al Ma’un dan Al fil

**h.** Siswa menghafal Surah Al Ma’un dan Al Fil

**i.** Siswa mengulang-ulang hafalan Surah Al Ma'un dan al Fil secara klasikal, kelompok dan individu

**j.** Siswa diminta menulis Surah Al Ma'un dan Al Fil di buku tugas.

**k.** Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

**l.** Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Penutup (± 20 Menit)**

Dalam kegiatan penutup, guru:

a. Siswa diminta melakukan aktivitas yang ada di halaman
b. Mengadakan Tanya jawab dengan siswa tentang seputar isi pokok Surah Al Ma'un dan Al Fil
c. Siswa diminta menyimpulkan kisah dalam sepenggal kisah menggunakan bahasa sendiri
d. Siswa diminta mendengarkan dan menyimak bacaan intisari yang dibacakan guru
e. Siswa diminta mengerjakan latihan yang ada di halaman , ditulis di buku tugas

**Alat / Sumber Belajar:**

1. Teks lafal Surah Al Ma'un dan Al Fil Fil beserta artinya di Vidio
2. Buku Pendidikan Agama Islam.
3. Buku Tajwid
4. LCD
5. Alquran (juz Amma)
6. Pengalaman guru
7. Lingkungan sekitar

**Penilaian**

| **Indikator Pencapaian Target** | **Teknik Penilaian** | **Bentuk Instrumen** | **Instrumen/ Soal** |
|---|---|---|---|
| ➢ Membaca dan Mengartikan Surah Al Ma`un dan Al Fil<br><br>➢ Menunjukkan hafal Surah | Tes Tulis | Pemaknaan | ➢ Lafalkan Surah Al Ma`un dan Al Fil sesuai dengan harakat dan makhraj yang benar!<br>➢ Sebutkan arti dari ayat-ayat di bawah ini:<br>a. ayat ke-3 Surah Al Ma`un<br>b. ayat ke-2 Surah Al Fil |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Al Ma`un dan Al Fil | Tes Tulis | Hafalan | c. ayat ke-5 Surah Al Ma`un<br>➢ Lafalkan Surah Al Ma`un dan Al Fil dengan hukum bacaan yang ada padanya!<br>➢ Hafalkan Surah Al Ma`un dan al Fil! |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Padang Lua, Januari 2018
Guru Pendidikan Agama Islam

**HERNAWATI,S.Pd**
**Nip : 196208091982072001**

**KEMALA DEWI, S.Pd I**
**Nip : 197701062006042008**

## DATA HASIL BELAJAR UNTUK UJI EKFEKTIVITAS MEDIA

| NO. | KELAS EKSPERIMEN | | NO. | KELAS KONTROL | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Nilai( $X_1$) | ( $X_1$)$^2$ | | Nilai( $X_2$) | ( $X_2$)$^2$ |
| 1 | 76 | 5776 | 1 | 60 | 3600 |
| 2 | 76 | 5776 | 2 | 72 | 5184 |
| 3 | 84 | 7056 | 3 | 76 | 5776 |
| 4 | 84 | 7056 | 4 | 64 | 4096 |
| 5 | 96 | 9216 | 5 | 72 | 5184 |
| 6 | 100 | 10 000 | 6 | 80 | 6400 |
| 7 | 92 | 8464 | 7 | 64 | 4096 |
| 8 | 96 | 9216 | 8 | 80 | 6400 |
| 9 | 84 | 7056 | 9 | 60 | 3600 |
| 10 | 96 | 9216 | 10 | 68 | 4624 |
| 11 | 92 | 8464 | 11 | 76 | 5776 |
| 12 | 90 | 8100 | 12 | 84 | 7056 |
| 13 | 100 | 10 000 | 13 | 65 | 4225 |
| 14 | 96 | 9216 | 14 | 88 | 7744 |
| 15 | 100 | 10 000 | 15 | 84 | 7056 |
| 16 | 100 | 10 000 | 16 | 80 | 6400 |
| 17 | 92 | 8464 | 17 | 92 | 8464 |
| 18 | 96 | 9216 | 18 | 76 | 5776 |
| 19 | 88 | 7744 | 19 | 68 | 4624 |
| 20 | 92 | 8464 | 20 | 64 | 4096 |
| ∑x | 1830 | 168.500 | | 1473 | 110.177 |

**LEMBAR VALIDASI**

**MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Materi pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Sasaran program : Siswa Kelas V SD

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Di Sd Negeri 10 Padang Lua Kecamatan Banuhampu

Peneliti : Kemala Dewi

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibuk sebagai Ahli Media tentang Kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan mulitimedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari komponen tampilan dan pemograman multimedia
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritikan yang membangun dari Bapak/Ibuk sebagai ahli media akan sangan bermamfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas multimedia interaktif ini.
4. Sehubung dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibuk dapat memberikan tanda ceklis ( V ) untuk setiap pendapat Bapak/Ibuk pada kolom di bawah skala 1,2,3,4, atau
5. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut.

| Kriteria | Skor |
|---|---|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

A. Daftar Pertanyaan

| No. | Unsur Penilaian | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Kritik/saran |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Tampilan** | | | | | | | |
| **Desain Layout** | | | | | | | |
| 1. | Ketepatan Pemilihan *Background* dengan materi | | | | | | |
| 2. | Ketepatan proporsi warna dengan *Layout* | | | | | | |
| | **Teks / *Tipografi*** | | | | | | |
| 3. | Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca | | | | | | |
| 4. | Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca | | | | | | |
| 5. | Ketepatan warna teks agar mudah dibaca | | | | | | |
| ***Image*** | | | | | | | |
| 6. | Komposisi gambar | | | | | | |
| 7. | Ukuran gambar | | | | | | |
| 8. | Kualitas tampilan gambar | | | | | | |
| **Animasi** | | | | | | | |
| 9. | Kesesuaian animasi dengan materi | | | | | | |
| 10. | Kemenarikan animasi | | | | | | |
| **Audio** | | | | | | | |
| 11. | Ketepatan pemilihan backsound dengan penyajian materi | | | | | | |
| 12. | Ketepatan sound effect dengan animasi | | | | | | |
| **Vidio** | | | | | | | |
| 13. | Ketepatan pilihan vidio dengan materi | | | | | | |
| 14. | Resolusi vidio | | | | | | |

| No. | Unsur Penilaian | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Kritik/saran |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Kemasan** | | | | | | | |
| 15. | Kemenarikan cover depan | | | | | | |
| 16. | Kesesuaian tampilan dan isi | | | | | | |
| 17. | Keawetan media | | | | | | |
| | **Pemograman** | | | | | | |
| | **Pengguna** | | | | | | |
| 18. | Kesesuaian dengan pengguna | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 19. | Fleksibelitas ( dapat digunakan mandiri dan terbimbing) | | | | | | |
| 20. | Kelengkapan petunjuk pengguna | | | | | | |
| 21. | Tampilan petunjuk penggunaan | | | | | | |
| 22. | Menyajikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran | | | | | | |
| ***Navigasi* dan *interaktive link*** | | | | | | | |
| 23. | Ketepatan penggunaan tombol navigasi | | | | | | |
| 24. | Ketepatan kinerja *interaktive link* | | | | | | |

B. Kritik/ saran secara keseluruhan

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi , 3 Desember 2017

Validator,

(.....)

ANGKET UJI PRAKTIKALITAS OLEH GURU

Petunjuk :

Untuk memberikan penilaian tentang penggunaan media pembelajaran, Bapak / Ibuk dipersilahkan membubuhkan tanda ceklis ( V ) pada kolom penilaian dengan ketentuan :

4 = Sangat Stuju ( SS)

3 = Setuju ( S)

2 = Kurang Setuju ( KS)

1 = Tidak Setuju ( TS)

| No. | Petunjuk | Alternatif Jawaban | | | | Saran |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | Media Pembelajaran Mudah dipahami | | | | | |
| 2 | Media pembelajaran mudah digunakan karena memiliki petunjuk penggunaan yang jelas | | | | | |
| 3 | Belajar dengan media ini membuat siswa muda memahami materi | | | | | |
| 4 | Penggunaan media memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran | | | | | |
| 5 | Media mudah di interpretasikan oleh guru bidang studi | | | | | |
| 6 | Media dapat menarik minat siswa dalam meningkatkan kualitas belajar | | | | | |
| 7 | Gambar dalam media dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa | | | | | |
| 8. | Penggunaan media membantu guru memamfaatkan waktu secara efisien selama pembelajaran berlangsung. | | | | | |

Padang Lua 15 Januari.2018

(.....)

ANGKET RESPON SISWA

Petunjuk :

Setelah belajar menggunakan media kamu dipersilahkan membubuhkan tanda ceklis ( V ) pada kolom penilaian dengan ketentuan :

4 = Sangat Stuju ( SS)

3 = Setuju ( S)

2 = Kurang Setuju ( KS)

1 = Tidak Setuju ( TS)

| No. | Petunjuk | Alternatif Jawaban | | | | Saran |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | Belajar menggunakan media menarik | | | | | |
| 2 | Media pembelajaran memudahkan kamu memahami pelajaran | | | | | |
| 3 | Materi yang ditampilkan oleh media bermamfaat untuk kehidupan mu | | | | | |
| 4 | Penggunaan media memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran | | | | | |
| 5 | Media mengeluarkan suara yang jelas dan mudah dipahami | | | | | |
| 6 | Media dapat menarik minat kamu dalam meningkatkan kualitas belajar | | | | | |
| 7 | Gambar dalam media bagus dan menarik | | | | | |
| 8. | Soal latihan pada media mudah kamu pahami | | | | | |

Padang Lua 15 Januari.2018

(.....)

**LEMBAR VALIDASI**

**MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Materi pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Sasaran program : Siswa Kelas V SD

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Di Sd Negeri 10 Padang Lua Kecamatan Banuhampu

Peneliti : Kemala Dewi

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibuk sebagai Ahli Materi tentang Kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan mulitimedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari komponen tampilan dan pemograman multimedia
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritikan yang membangun dari Bapak/Ibuk sebagai ahli media akan sangan bermamfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas multimedia interaktif ini.
4. Sehubung dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibuk dapat memberikan tanda ceklis ( V ) untuk setiap pendapat Bapak/Ibuk pada kolom di bawah skala 1,2,3,4, atau 5. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut.

| **Keterangan** | **Skor** |
|---|---|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

5. Atas kesediaan dan kerja sama Bapak/ Ibuk, saya ucapakan terima kasih.

A. Daftar Pertanyaan

| No. | Unsur Penilaian | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Kritik/saran |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Isi** | | | | | | | |
| **Kurikulum** | | | | | | | |
| 1. | Kesesuaian SK/KD PAI Kurikuum 2013 | | | | | | |
| 2. | Kesesuaian indikator dengan SK/KD | | | | | | |
| 3. | Kesesuaian materi dengan ruang lingkup PAI | | | | | | |
| | **Penggunaan** | | | | | | |
| 4. | Kesesuai materi dengan ruang lingkup PAI | | | | | | |
| 5. | Kesesuaian cara penyampaian materi dengan perkembangan siswa | | | | | | |
| 6. | Memberi kesempatan untuk belajar sendiri | | | | | | |
| ***Pembelajaran*** | | | | | | | |
| 7. | Kemenarikan judul | | | | | | |
| 8. | Kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran | | | | | | |
| 9. | Keruntutan penyajian materi | | | | | | |
| 10. | Kebenaran materi | | | | | | |
| 11. | Kejelasan materi | | | | | | |
| 12. | Kedalaman materi | | | | | | |
| 13. | Keluasan materi | | | | | | |
| .14. | Kemenarikan penyajian materi | | | | | | |
| 15. | Kesesuaian bahasa dengan EYD | | | | | | |
| 16. | Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna | | | | | | |

B. Kritik/ saran secara keseluruhan

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi , 3 Desember 2017

Validator,

(.....)