

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
UNTUK PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI SHOLAT  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**TESIS**



**OLEH**

**RAHAYU  
NIM 1303880**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

## KATA PERSEMBAHAN

***Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat (QS : Al-Mujadilah 11)***

***Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan? (QS : Ar-Rahman 13)***

*Alhamdulillahirrabil'alamin*

*Sujud syukur kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani perjuangan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.*

*finally, aku sampai ketitik ini,*

*sepercik keberhasilan yang Engkau hadiahkan ya Rabb.*

*Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih,*

*menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira,*

*terima kasihku untukmu, kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk semua pengorbananmu... yang menginjeksikan segala idealisme, prinsip, edukasi dan kasih sayang berlimpah dengan wajah datar menyimpan kegelisahan atautkah perjuangan yang tidak pernah ku ketahui, Namun tenang temaram dengan penuh kesabaran dan pengertian luar biasa ayahandaku tercinta (SUDIRMAN)*

*dan juga kepada mu yang demi hidupku engkau ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya... sedihku terasa sakit oleh mu, tawaku senyum di wajahmu, sumber kekhawatiran di hidupmu, bahkan sempat terlontar dari bibirmu nan tenang bahwa kau relakan bahkan nyawamu hanya untuk ku atas kesempurnaan kasih mu Ibundaku tersayang (AISYAH)*

*Maafkan anakmu Ayah... Ibu.... masih saja ananda menyusahkanmu*

*Untukmu Ayah (Sudirman) Ibu (Aisyah) terimakasih*

*I'm always loving you (ttt. Anakmu)*

*Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan diridiku, meski belum semua kuraih insyaallah atas dukungan dan doa semua mimpi itu kan terjawab di masa penuh kehangatan nanti. Untuk itu ku persembahkan ungkapan terimakasihku kepada: abangku (Safrijon) dan adik kecil ku yang manis (Yulika). "bang akhirnya adikmu ini dapat menyelesaikan apa yang telah kau amanatkan" adikku sayang "maafkan kakak mu yang telah membuat mu mengalah dan bersabar dalam ketidak berkecukupan menjalani pendidikan mu tapi akhirnya hari ini kakak persembahkan karya ini untuk mu semoga cepat nyusul wisudanya ya dek". Dan sepupu-sepupu ku kresak (dek nina, ryan, dhenty, uli, elvha, rinal, ecky, ival, dan dek ani)*

*Hidupku terlalu berat untuk mengandalkan diri sendiri tanpa melibatkan bantuan Tuhan dan orang lain. Tak ada tempat terbaik untuk berkeluh kesah selain bersama sahabat-sahabat terbaik " Terima kasih kuucapkan kepada sahabat, saudara seperjuangan TP 13 (beib reni rulita, kakand niya, kak sweety nur, bang rahmat, AFD, yose prima putra, kak silvia, madia noval, ai, riska, kak dewi, kak fitri, yoko, nanda, kak debi, kak lisa, semuanya) Perjuangan penuh halang rintang bahkan terasa indah setelah ditempuh bersama kalian semua. Setelah bertemu kalian semua, baru aku percaya bahwa peri bukan hanya ada di negeri dongeng, tapi juga ada di dunia nyata. Spesial buat adik-adik ku kost princess (eci, desni, rika, ratih, fauziah, umy, dan dek riski kost juga dek rizki pp) terima kasih atas segala bantuan dan motivasinya, kalian adalah obat pelipur lara hati ku yang selalu menghiburku dalam keadaan terjatuh, spesial doa untuk kalian semua semoga cepat terkejar target kalian untuk cepat wisuda Amin Ya Rabbal'alamin. Kalian adalah saudara bagiku..*

*Spesial buat seseorang yang masih menjadi rahasia illahi, yang pernah singgah ataupun yang belum sempat berjumpa, terimakasih untuk semuanya yang pernah tercurah untukku.*

*Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan agar hidup lebih bermakna. Teruslah belajar, Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi, gagal bangkit lagi. Never give up! Tak ada gelar yang dapat membuat mu angkuh termasuk gelar Magister Pendidikan ini karena pada akhirnya semua hanya akan menyandang gelar Almarhum dan Almarhumah.*

*Sampai Allah SWT berkata "waktunya pulang"*

*Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan kepada kalian semua.*

*Tesis ini ku persembahkan.*

*By. Rahayu*

*Padang, 07 September 2016*

## ABSTRACT

Rahayu. 2016. "The Development of Interactive Learning Media for Islamic Religious Education at the Four Class in Elementary School 66 Simpang Rantau Ikil". Thesis. Graduate Program of Padang State University.

This research was motivated by the difficulties of the students in the subject matter of prayer that is abstract. So that the necessary computer-based interactive learning media to explain the subject matter. The purpose of this research was to develop an interactive learning media for Islamic Religious education the four class in Elementary School 66 Simpang Rantau Ikil. It was designed using Macromedia Flash Pro 8 to increase motivation, interest, and student learning outcomes.

The research used Research and Development (R&D) methods and development model was 4-D models developed by S. Thiagarajan et al which consist of four main phases, those was Define, Design, Development, and Disseminate. Type of data used in this research was primary data which it provided by media expert. Data analysis technique was used to describe the validity, the practicality, and effectiveness of the interactive learning media.

The result obtained from this research and development were follows: (1) Developed an interactive learning media expressed valid, the validity of the content with a total value of 0,94, and the validity of the design was valid for a value of 0,90, and than the validation of the language was valid for a value of 0,95. (2) Practicalities of interactive learning media base on responses of teacher revealed very practical with a value of 90,83%, and the base on student's responses revealed very practical with a value of 90,96%. (3) Effectiveness of interactive learning media declared effective for improving students learning outcomes with 82,75% of students has reached KKM. Base on the result of this research concluded that the interactive learning media was valid, practical, and effective to be used as a media for learning.

## ABSTRAK

Rahayu. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Shalat di Kelas IV SD Negeri 66 Simpang Rantau Ikil". Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan belajar siswa dalam mempelajari materi shalat yang bersifat abstrak. Sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk menjelaskan materi tersebut. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN No.66/II Simpang Rantau Ikil. Media pembelajaran interaktif ini dirancang dengan menggunakan macromedia flash pro 8 untuk dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa.

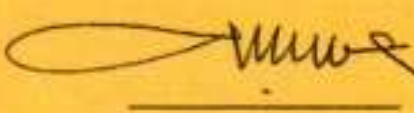
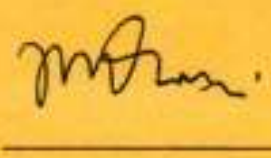
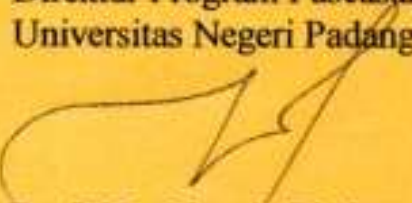

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media interaktif ini adalah model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan dkk yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Jenis data yang digunakan berupa data primer yang diperoleh langsung dari responden. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut: (1) media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, yakni pada validitas isi materi dengan nilai 0,94, dan pada validitas tampilan media dinyatakan valid dengan nilai 0,90, serta pada validitas bahasa dinyatakan valid dengan nilai 0,95. (2) Praktikallitas media pembelajaran interaktif berdasarkan respon guru dinyatakan sangat praktis dengan nilai 90,83%, dan berdasarkan respon siswa dinyatakan sangat praktis dengan nilai 90,96%. (3) Efektifitas media pembelajaran interaktif dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena sebanyak 82,75% siswa telah mencapai KKM. Berdasarkan temuan penelitian ini disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran.

## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

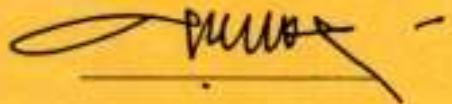
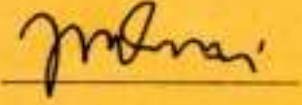
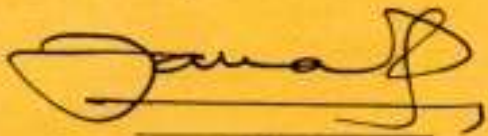


---

Mahasiswa : *Rahayu*  
NIM. : 1303880

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd.</u> Pembimbing I		<u>30-08-2016</u>
<u>Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd.</u> Pembimbing II		<u>30-08-2016</u>
Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang	Ketua Program Studi/Konsentrasi	
 <u>Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.</u> NIP. 19580325 199403 2 001	 <u>Prof. Dr. Azwar Ananda, MA.</u> NIP. 19610720 198602 1 001	

**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

---

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Darmansyah, M.Pd.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> (Anggota)	
5	<u>Prof. Dr. Azwar Ananda, MA.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : *Rahayu*

NIM. : 1303880

Tanggal Ujian : 27 - 4 - 2016



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pendidikan Agama Islam Materi Shalat di Kelas IV SD” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, April 2016



Saya yang menyatakan

Rahayu  
NIM 1303880

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kehadiran Allah S.wt yang selalu memberikan limpahan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua. Shalawat beserta salam teruntuk Nabi besar Muhammad S.aw junjungan kita semua. Rasa syukur kepada Allah S.wt yang tiada henti dari penulis karena telah dapat menyelesaikan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk materi shalat kelas IV SD.

Dengan rasa hormat yang paling dalam penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd, sebagai pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan serta bimbingan, motivasi serta kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan pengembangan ini.
2. Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd, sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan yang luar biasa, arahan, perhatian, motivasi, ketelitian serta kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan pengembangan ini.
3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan yang telah penulis jalani slama ini.
4. Prof. Dr. Azwar Ananda, MA selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
5. Prof. Dr. Azwar Ananda, MA, Dr. Ramalis Hakim, M.Pd dan Dr. Darmansyah, M.Pd selaku kontributor yang telah memberikan masukan demi kesempurnaan pengembangan ini.
6. Dr. Ridwan, M.Sc.Ed, Dr. Darmansyah, ST. M.Pd, Prof, Drs. H. Adnan Abubakar, M.Pd.I, Dr. Ahmad Rivauzi, MA, Prof. Syahrul R, M.Pd, serta Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd selaku validator media pembelajaran interaktif ini.
7. Bapak dan Ibu dosen program studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah membimbing dan



mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan.

8. Kepala SD Negeri No. 66/II Simpang Rantau Ikil Ibu Surtini, wakil kepala sekolah, Bapak/Ibu guru beserta staff tata usaha terutama Bapak Susilo Rais, Bapak Fahmi yang telah membantu dan memfasilitasi penulis dalam proses pelaksanaan pengembangan ini.
9. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta Ayah Sudirman dan Ibu Aisyah, Nenek Darama, serta Abang Safrijon, Abang Rinal, Adik Yulika, Dhenti Rosa Fani, Herlina, Ryan yang tiada henti mencurahkan perhatian dengan kasih sayang, cinta, serta doanya dalam menyelesaikan perkuliahan dan penelitian ini.
10. Rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang angkatan 2013, yang selalu memberikan semangat serta kebersamaan dan mempererat silaturahmi. Sahabat seperjuangan (Silvia Asri, M.Pd, Uli Wahyuni, Sri Rahmadani, M.Pd, Rama Nesfi, M.Pd, Dewi Permatasari, Fitri, Riska Kasandra, Madia Noval, M.Pd, Reda, Ai, Yoko, Nanda, Debi Martavia, Lisa, Wegi, Atik) yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
11. Saudara dan sahabat-sahabat (Reni Rulita, Niya Kurniati, Nurbaiti, Yose Prima Putra, Rahmat Marzuki, Al Fajri Dharwin) yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
12. Adik-adik (Rizki Pratama, Desni Marwati, Elvha Yulinda, Rivaldi, Reni Asmara, Eki Oktavianus, Halma Umi, Elzi Heryani, Ratih Rosanita, Rika Risanti, Fauziah) yang selalu memberi dukungan dan motivasi.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan pengembangan ini.

Penulis berharap agar hasil pengembangan ini dapat diterima dan dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Padang, April 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRACT</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN AKHIR TESIS</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk Pengembangan.....	8
G. Pentingnya Pengembangan.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan.....	12
I. Manfaat Penelitian.....	13
J. Defenisi Istilah.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teoretik.....	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Media Pembelajaran Interaktif .....	31
3. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	39

4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	40
5. Motivasi Belajar .....	42
B. Kriteria Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas .....	44
C. Penelitian yang Relevan.....	46
D. Kerangka Berfikir .....	47
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	50
B. Prosedur Pengembangan.....	50
C. Subjek Uji Coba .....	59
D. Jenis Data .....	59
E. Instrument Pengembangan.....	59
F. Teknik Analisis Data .....	63
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Penyajian Data Uji Coba .....	66
B. Pembahasan.....	92
C. Keterbatasan Penelitian.....	101
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	102
B. Implikasi .....	103
C. Saran .....	104
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN N0. 66/II Simpang Rantau Ikil Tahun Pelajaran 2012-2015 .....	2
2. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam .....	41
3. Hubungan Kualitas Validitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas .....	45
4. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Oleh Guru .....	61
5. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Oleh Siswa .....	62
6. Kategori Praktikalitas Pengembangan Media Interaktif.....	65
7. Rumusan SK dan KD Materi Shalat Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam .....	67
8. Persentase Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa .....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	21
2. Kerucut Pengalaman Dale.....	25
3. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif .....	49
4. Rancangan Awal Media Pembelajaran Interaktif.....	54
5. Diagram Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam.....	58
6. Tampilan Awal Media .....	74
7. Tampilan Pembuka .....	74
8. Tampilan Halaman Apersepsi.....	75
9. Tampilan Halaman Quis.....	76
10. Tampilan Jika Pilihan Siswa Benar .....	76
11. Tampilan Jika Pilihan Siswa Salah.....	76
12. Tampilan Menu Utama.....	77
13. Tampilan KD Pembelajaran.....	78
14. Tampilan Menu Materi.....	78
15. Tampilan Halaman Latihan.....	79
16. Tampilan Jika Jawaban Siswa Benar.....	80
17. Tampilan Jika Jawaban Siswa Salah .....	80
18. Tampilan Hasil Evaluasi.....	81
19. Tampilan Halaman Petunjuk.....	81

20. Tampilan Halaman Exit .....	82
21. Tampilan Halaman Bonus Yang Masih Digembok.....	83
22. Tampilan Menu Bonus .....	83



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Interaktif .....	109
2. Nama Guru dan Siswa pada Uji Coba Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif.....	110
3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Tampilan.....	111
4. Lembar Validasi Aspek Tampilan Media Pembelajaran Interaktif .....	112
5. Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran Interaktif Aspek Media .....	115
6. Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Materi.....	116
7. Lembar Validasi Aspek Tampilan Media Pembelajaran Interaktif .....	117
8. Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran Interaktif Aspek Materi .....	120
9. Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif Aspek Bahasa .....	121
10. Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran Interaktif Aspek Bahasa....	124
11. Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru.....	125
12. Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam untuk Guru .....	126
13. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru.....	128
14. Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif oleh Siswa .....	129

15. Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa .....	130
16. Rekapitulasi Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	132
17. Data Penilaian Aspek Praktikalitas Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	133
18. Rekapitulasi Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Menengah.....	134
19. Data Penilaian Aspek Praktikalitas Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Menengah .....	135
20. Rekapitulasi Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar.....	136
21. Data Penilaian Aspek Praktikalitas Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar .....	138
22. Rekapitulasi Efektifitas Penilaian Aspek Kognitif Siswa.....	139
23. Soal Tes Uji Efektifitas .....	139
24. Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar.....	141
25. RPP.....	142
26. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif .....	145
27. Dokumentasi Penelitian.....	158
28. Izin Melakukan Penelitian dari Kampus.....	161
29. Izin Melakukan Penelitian dari UPT. Dinas Pendidikan.....	162
<b>30. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....</b>	<b>163</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu: guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran (media komunikasi), siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Satyasa (2007:3) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal, dibutuhkan media yang efektif. Media yang efektif adalah media yang mampu menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan. Oleh karena itu dalam merancang proses pembelajaran guru hendaknya memilih media yang efektif dan efisien atau merancang media sendiri (*media by design*) sehingga dapat menyampaikan pesan pembelajaran, yang akhirnya terbentuk kompetensi tertentu pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi Peneliti pada tanggal 6 Agustus 2015 Guru PAI meminta siswa untuk menulis materi yang guru tuliskan dengan menggunakan media papan tulis. Tanpa gambar ataupun media lain. Lalu, guru meminta 1 orang siswa untuk memperagakan gerakan shalat sesuai dengan rukun shalat yang benar di depan kelas sehingga ada beberapa siswa yang

sibuk dengan kegiatan lain dan berbicara dengan temannya terutama siswa yang duduk dibagian belakang. Kondisi ini menyebabkan tidak maksimalnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi ini. Bahkan diakhir pembelajaran siswa diminta untuk menghafal semua gerakan serta bacaan dalam shalat karena diakhir pertemuan akan dilakukan penilaian praktek shalat. Guru hanya mengarahkan untuk menghafal melalui buku panduan shalat. Disamping hal tersebut, gangguan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung besar, perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar mengajar siswa terkadang mengantuk. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa ketika diberikan tes oleh guru. Hasil belajar siswa rata-rata berada di bawah nilai KKM. Hanya beberapa siswa saja yang tuntas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Data ini diperoleh dari arsip guru mata pelajaran PAI Kelas IV SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil Kecamatan Jujuhan yang terdapat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1: Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil Tahun Pelajaran 2012-2015

No	Tahun Pelajaran	Rata-rata Hasil Belajar	KKM
1.	2012/2013	65	75
2.	2013/2014	68	
3.	2014/2015	72	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil Kecamatan Jujuhan Kabupaten Bungo Jambi

Tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, masih banyak siswa yang belum mencapai

KKM. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan waktu pertemuan tatap muka pada materi shalat sangat singkat. Guru bidang studi sendiri mengakui bahwa selama ini siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan kondisi pembelajaran seperti di atas maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa rendah karena mengantuk perlu segera di atasi. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Karena pada dasarnya keunggulan media pembelajaran mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di atas.

Seperti halnya metode, maka tidak satupun media yang dapat sesuai untuk segala macam kegiatan belajar. Oleh karena itu perlu dipilih media yang cocok. Dale dalam Indrati Kusumaningrum (2008:80) menyatakan bahwa 75% pengalaman belajar peserta didik diperoleh melalui indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga), dan 12% melalui indera lain. Maka makin banyak indera yang terlibat akan makin mudah peserta didik menerima materi pelajaran. Sejalan dengan Wina Sanjaya (2012:222) penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar. Seperti yang kita ketahui ada siswa yang lebih cepat memahami materi pelajaran dengan mengandalkan pendengaran (auditif) ada juga yang lebih cepat memahami materi pelajaran dengan mengandalkan penglihatan (visual). Apabila guru melakukan pembelajaran dengan cara konvensional,

dalam arti hanya menggunakan satu jenis media saya maka tidak mungkin dapat melayani siswa yang beragam, dengan media interaktif seluruh tipe siswa termasuk siswa yang bertipe kinestetis yakni siswa yang cenderung mengangkap materi pelajaran dengan cara melakukan, dapat terlayani.

Seperti yang telah disebut juga dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 ayat 1 bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik.

Oleh karena itu, Penulis telah melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang tepat untuk materi shalat, yaitu dengan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi animasi praktik shalat sebagai bonus materi. Media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan dirancang mengacu pada pendapat Wina Sanjaya (2012:254)

Agar pesan yang ingin disampaikan bermakna sebagai bahan pelajaran, maka ada kriteria yang harus diperhatikan salah satunya yaitu *Conflict*, artinya pesan yang disajikan sebaiknya dikemas sedemikian rupa sehingga menggugah emosi. Memang hal ini tidaklah mudah sebab tidak semua materi pelajaran bisa dikemas seperti itu. Akan tetapi seorang perencana yang baik mestinya berusaha ke arah itu. Materi pelajaran yang mampu membawa emosi audience seperti siswa cenderung akan diperhatikan.

Berdasarkan acuan tersebut maka media pembelajaran interaktif ini di rancang pada halaman apersepsi, berisi tentang pendahuluan sebelum siswa memulai pembelajaran untuk membangkitkan motivasi siswa dengan menampilkan trailer film Hafalan Shalat Dhelisa, yang mana film tersebut



diperankan oleh siswa usia SD dan bercerita tentang praktek shalat. Sehingga film ini dirasa tepat untuk memberi stimulus pada siswa agar termotivasi untuk mengikuti materi yang akan ditampilkan selanjutnya. Materi disajikan tidak hanya menggunakan teks tetapi juga berupa animasi, gambar, video, dll. Darmansyah (2010:269-270) menyebutkan bahwa animasi (gambar bergerak) dapat mengakibatkan efek positif terhadap pembelajaran, bisa meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat lebih memfokuskan perhatian.

Hal lain yang menjadi alasan Penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif ini adalah merujuk pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 1 ayat 9 menjelaskan bahwa: Standar sarana dan prasarana adalah kriteria mengenai ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil memiliki laboratorium komputer di sekolah namun pemanfaatannya di sekolah belum optimal. Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif pada materi shalat yang valid, praktis, dan efektif diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi shalat juga dapat meningkatkan efektifitas fungsi laboratorium komputer di sekolah.

Berdasarkan kondisi itu dan untuk pencapaian hasil belajar yang baik maka diperlukan sebuah **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif**

**untuk Pendidikan Agama Islam Materi Sholat Kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 66/II Simpang Rantau Ikil”.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, faktor-faktor yang dapat diidentifikasi sebagai permasalahan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SDN N0. 66/II Simpang Rantau Ikil adalah:

1. Kekurangan ketersediaan waktu dan siswa kesulitan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang bersifat abstrak.
2. Kekurangan sumber belajar dan bahan ajar yang menjadi panduan siswa dalam memahami materi dan memotivasi siswa untuk menerapkan materi sholat yang telah dipelajari pada Kelas IV SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil.
3. Kekurangan kreatifitas guru dalam merancang media pembelajaran PAI yang inovatif, variatif, menarik, efektif, dan efisien dalam pembelajaran.
4. Guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada karena kurangnya pengetahuan guru dalam mengoperasikan media yang berbasis teknologi.
5. Kekurangan motivasi siswa dalam proses pembelajaran PAI.
6. Kekurangan perawatan dan pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia di SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil.
7. Hasil belajar siswa kelas IV SDN N0. 66/II Simpang Rantau Ikil pada mata pelajaran PAI rata-rata di bawah nilai KKM.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas. Maka batasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Keterbatasan siswa dalam memahami materi sholat.
2. Perencanaan media pembelajaran berbasis teknologi yang valid, praktis, dan efektif.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam bentuk perangkat lunak (*software*) sehingga dapat mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang dan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil.
2. Mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN No. 66/II Simpang Rantau Ikil.

#### **F. Spesifikasi Produk Pengembangan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif pada materi shalat dengan menggunakan Macromedia Falsh Pro 8 untuk siswa kelas IV SD agar kegiatan proses pembelajaran berjalan lebih efektif, dengan spesifikasi berikut ini:

1. Media interaktif pembelajaran ini memuat tentang :
  - a. Halaman pembuka (*intro*), merupakan halaman awal apabila media interaktif ini dibuka pertama kali yang berisi *cover* media pembelajaran yang memuat musik latar dan animasi teks nama bidang studi yang akan dipelajari.
  - b. Halaman Apersepsi, berisi tentang pendahuluan sebelum siswa memulai pembelajaran untuk membangkitkan motivasi siswa yang menampilkan trailer film Hafalan Shalat Dhelisa.
  - c. Halaman menu utama, merupakan halaman awal media yang terdiri dari musik latar, dan munculnya sebuah pesawat yang terbang dari bagian kiri menuju ke tengah halaman. Pada halaman ini akan muncul petunjuk bahwa jika pengguna mengklik jendela pesawat maka akan muncul KD yang akan dipelajari. Selain itu pada halaman ini terdapat lima tombol

menu yang mana jika disentuh akan muncul pada kolom keterangan yaitu tombol menu materi, tombol menu latihan/evaluasi, tombol menu petunjuk, tombol menu exit, dan tombol menu bonus.

2. Media ini bersifat interaktif yang di dalamnya terdapat navigasi berupa tombol untuk mengkases materi yang diinginkan. Pada halaman materi juga dilengkapi dengan pengertian istilah-istilah yang ingin siswa ketahui dengan cara mengklik kata yang bercetak miring, maka akan muncul arti dari istilah tersebut.
3. Dalam penyusunan media ini dibuat menarik agar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi dan animasi-animasi yang ada. Dan di fasilitasi navigasi bonus yang bergembok, siswa dapat membuka gembok jika telah mengerjakan latihan. Menu bonus ini berisikan materi-materi tambahan untuk pengayaan bagi siswa.
4. Penyajian latihan dilengkapi dengan suara musik instrument untuk menambah daya tarik media ini. Dan aktivitas belajar yang dapat dilakukan siswa secara mandiri, serta latihan soal yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar.
5. Media Pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan siswa dapat memilih menu tujuan yang mereka inginkan.
6. Media pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran individual, namun tidak menutup kemungkinan untuk pembelajaran klasikal yang dibantu dengan menggunakan media.

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif memerlukan durasi waktu yang cukup singkat yaitu  $\pm$  selama 20 menit untuk materi pembelajaran dan pada menu bonus durasi waktu, disesuaikan dengan menu yang dituju oleh siswa.
8. Media ini di desain sedemikian rupa untuk membuat siswa merasa nyaman dengan navigasi yang simpel dan siswa dapat mendalami materi sholat pada media ini terutama dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi sholat dan memicu minat siswa untuk mengaplikasikannya dalam kegiatan sehari-hari.
9. Bentuk tampilan media ini di desain dengan menonjolkan sub-sub materi dan animasi, video, film, lagu islami yang hendak siswa kunjungi.
10. Petunjuk penggunaan yang di buat dengan inovatif berupa penjelasan yang tidak hanya menggunakan teks tetapi juga menggunakan gambar dan memuat musik latar.

### **G. Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Pasal 1 Ayat 6, Standar Proses Pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.

Situmorang (2009) Dalam proses pembelajaran terdapat tiga komponen yang saling berhubungan, yaitu guru sebagai komunikator, siswa sebagai komunikan, dan bahan ajar yang merupakan pesan yang akan disampaikan



kepada siswa untuk dipelajari. Pentingnya penelitian pengembangan ini disebabkan karena :

1. Menjadi kesempatan kepada penulis menambah pengalaman dan ilmu pendidikan Islam melakukan penelitian pengembangan ini.
2. Menambah pembendaharaan media pembelajaran yang mana media pembelajaran di sekolah sangat minim sekali.
3. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran sholat ini akan membantu siswa untuk lebih mudah menerima pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.
4. Hasil pengembangan ini dapat bermanfaat bagi pendidik yang mengajar pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar khususnya pada materi sholat.

Dalam usaha untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, kita tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya yaitu bahwa siswa harus sebanyak-banyaknya berinteraksi dengan sumber belajar.

Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diharapkan dapat terwujud proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar optimal. Dengan demikian, penggunaan media sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting. Selain melengkapi memelihara dan memperkaya proses pembelajaran media berkedudukan untuk meningkatkan kegiatan akademik peserta didik.

Pentingnya pengembangan media interaktif mengoperasikan *software* audio digital diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran selain

modul cetak yang sudah ada. Pengalaman belajar dari berbagai sumber belajar yang bervariasi, lebih dari itu pengembangan media interaktif ini telah menyumbang bahan ajar yang valid khususnya untuk pembelajaran interaktif pada materi sholat yang saat ini jumlahnya sangat terbatas. Media pembelajaran ini juga didesain memiliki tampilan yang interaktif sehingga mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif ini dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang selama ini tidak dapat dipenuhi oleh media pembelajaran seperti modul cetak. Melalui penggunaan media interaktif ini, memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan interaktif dengan *software* yang dapat merangsang tumbuhnya sifat keingintahuan dan rasa ingin untuk mempelajari materi pembelajaran lebih lanjut. Penggunaan media interaktif ini juga dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas dan menumbuhkan kreativitas dan keinovasian guru dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif. Pentingnya pengembangan media interaktif ini dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti lain untuk menginspirasi dan memotivasi agar muncul ide-ide baru yang inovatif dalam rangka pengembangan media pembelajaran.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan**

### **1. Asumsi**

Segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang

kondusif akan dapat membuat penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi sholat untuk siswa kelas IV SD akan dapat membantu siswa untuk memahami dengan mudah dan jelas konsep-konsep abstrak yang ada pada materi tersebut dan juga meningkatkan inovasi, ransangan dan keinginan belajar yang tinggi.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dibatasi hanya untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa media interaktif pada materi sholat khusus untuk pemakaian pada siswa kelas IV SD dan keterbatasan yang terdapat di dalamnya ditinjau dari permasalahan internal dan eksternal.

### **I. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai contoh media pembelajaran untuk mata pelajaran lain yang menggunakan kurikulum yang sama.
2. Bagi guru, dapat dijadikan alternatif media pembelajaran sebagai variasi dalam mengajar.

3. Bagi siswa, dapat menarik minat siswa terhadap pelajaran PAI sehingga hasil belajar lebih meningkat.
4. Bagi peneliti, merupakan salah satu syarat dalam menempuh gelar Megister Pendidikan dan dapat dijadikan referensi dan informasi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

#### **J. Definisi Istilah**

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi istilah tersebut sebagai berikut :

##### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses untuk menghasilkan sesuatu dalam hal ini media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk program aplikasi menggunakan macromedia flash.

##### **2. Media pembelajaran interaktif**

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktifitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran.

##### **3. Interaksi**

Interaksi adalah komunikasi dua arah atau disebut juga dialog, dikatakan interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

#### 4. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dikatakan memiliki *validitas* yang tinggi apabila alat tersebut memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Sugiyono (2011:363)

#### 5. Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat keterpakaian media pembelajaran oleh siswa, yaitu melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media interaktif yang telah direvisi berdasarkan saran validator. Media merupakan alat yang praktis digunakan untuk memperjelas informasi ketika guru akan menjelaskan materi pelajaran baik yang konkrit maupun materi yang abstrak. Bagi siswa media ini dapat digunakan untuk belajar mandiri, materi yang kurang dimengerti dapat diulang lagi dilain waktu.

Salah satu permasalahan yang dihadapi guru adalah dalam mengendalikan waktu mengajar, waktu mengajar sudah habis, bahan ajar belum tuntas. Agar waktu dapat diatur sebaik-baiknya diperlukan perencanaan yang cermat, dengan memperhitungkan banyak tujuan yang akan dicapai. Muhammad Ali (2008:93).

#### 6. Efektifitas

Efektif yaitu pencapaian tujuan secara tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Jadi efektifitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media

pembelajaran yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berkaitan dengan pengembangan perangkat pembelajaran, Nieveen (1999) menyatakan untuk mengukur tingkat keefektifan dapat dilihat dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program dan keinginan siswa untuk terus menggunakan program tersebut.