

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini merujuk pada beberapa referensi yang relevan terhadap fokus penelitian yaitu media pembelajaran. Referensi berupa buku, jurnal ilmiah, dan penelitian berupa tesis. Tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontekstual untuk Siswa Sekolah Dasar” disusun oleh Reno Apriansyah pada tahun 2016 Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Tesis ini bertujuan membuat multimedia pembelajaran PAI yang bersifat kontekstual pada materi iman kepada Rasul Allah untuk meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik.¹ Tesis ini menjadi salah satu referensi bagi peneliti karena memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu mengembangkan dan menghasilkan produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang juga diimplementasikan pada siswa sekolah dasar meskipun tidak secara spesifik menyebutkan tingkatan kelas yang menjadi subjek uji coba. Perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan yakni materi iman kepada Rasul Allah, sementara penelitian yang akan dilakukan peneliti pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Perbedaan lain adalah referensi ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk multimedia dan mengetahui peningkatan ketuntasan belajar peserta didik setelah penggunaan multimedia pembelajaran tersebut. Sedangkan penelitian

¹ Reno Apriansyah, Tesis: *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontekstual untuk Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

yang akan dilakukan hanya bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan tanpa lebih jauh menilai peningkatan hasil belajar atau ketuntasan belajar peserta didik setelah penggunaan media.

Tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta”, disusun oleh Anisa Nanindra Mahastrajaya pada tahun 2017 di Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian R and D yang digunakan merujuk pada model Borg and Gall untuk menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran yang layak digunakan.² persamaan tesis ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan Agama Islam pada subjek uji coba yaitu kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada materi melaksanakan sholat, sedangkan peneliti mengembangkan materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Perbedaan lain yang signifikan adalah pada model pengembangan yang digunakan, jika tesis oleh Anisa Nanindra merujuk pada model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan, maka penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti kali ini diadaptasi dari model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Sifat-sifat Terpuji dan Berwudhu Kelas

²Anisa Nanindra Mahastrajaya, Tesis: *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

II SD Negeri Ngringin Depok Sleman oleh Wisnu Baju Aji tahun 2017. Pengembangan multimedia pembelajaran dibantu dengan aplikasi *Adobe Flash CS3* sehingga menghasilkan produk yang efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.³ Tesis ini memiliki kemiripan atau persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, persamaannya pada pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan Agama Islam. Perbedaannya terletak pada pokok bahasan yang dipilih yakni sifat-sifat terpuji dan berbudhu, sedangkan peneliti memilih materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Perbedaan yang lain adalah pada subjek uji coba yakni kelas II Sekolah Dasar, sedangkan peneliti memilih kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek uji coba. *Software* atau aplikasi yang digunakan juga berbeda, tesis oleh Wisnu Baju Aji menggunakan bantuan aplikasi *Adobe Flash CS3*, sementara peneliti menggunakan bantuan software *Microsoft PowerPoint* dalam mendesain dan menghasilkan produk multimedia.

Berdasarkan pada penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan referensi, peneliti menemukan hubungan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan. Namun sepanjang pengetahuan peneliti, peneliti belum menemukan penelitian pengembangan berbantuan *Microsoft Powerpoint* khususnya pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Karenanya, peneliti optimis bisa menghasilkan produk multimedia yang orisinal yang belum dihasilkan sebelumnya.

³Toto Wijoyo, "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Peserta didik MTs Kelas VIII, dalam Jurnal *Journal of Arabic Learning and Teaching*, Volume 5, Semarang: Unes Semarang, Juni 2016.

B. Deskripsi Teori

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang dihubungkan pada kerja rancangan dan pengembangan. Penelitian pengembangan berorientasi pada produk, merupakan satu jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada, atau menghasilkan suatu produk di bidang pendidikan. Adapun produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran dan lain-lain.

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan menurut Gay merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.⁴

Sukmadinata mendefinisikan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 407.

ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.⁵ Secara sederhana R&D dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, produktif, dan bermakna.⁶ R & D memang diarahkan untuk menaritemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi, dan produktivitas. Sehingga dapat diartikan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk baru berupa bahan ajar dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Model pengembangan ADDIE

Dalam penelitian pengembangan dikenal salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi).⁷

⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), h. 164.

⁶ Nusa Putra, *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), h. 67.

⁷ Chacruman, *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*, (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), h. 78.

Tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE menurut Chaeruman adalah sebagai berikut:

1) Tahap analisis

Suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2) Tahap Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya.

3) Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan atau *development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

4) Tahap Implementasi

Tahap implementasi langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan dibuat tertentu dan juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

5) Tahap evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, mungkin kita

memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil.⁸

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Banyak sekali pengertian media pembelajaran yang diungkapkan oleh para tokoh, menurut terminologi kata media berasal dari bahasa Latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.⁹ Menurut Gagne dan Briggs, media merupakan berbagai jenis komponen atau alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan, merangsang siswa untuk belajar. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.¹⁰ AECT (*Association for Education Communication Technology*) memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan satuan yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Sedangkan Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.¹¹

⁸ Chaeruman, *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE ...*, h. 93.

⁹ Arief S, Sadiman. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.44.

¹⁰ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan ...*, h.46.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 3.

Menurut Daryanto, pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan decoding.¹²

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Oemar Hamalik belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat.¹³ Sedangkan menurut Sudarmanto belajar merupakan usaha menggunakan setiap sarana atau sumber baik di dalam maupun di luar aturan pendidikan, guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi. Menurut Baharudin dan Esa NW belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap.

¹² Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*, (Yogyakarta: Gava Media, 2011), h. 4.

¹³ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 154.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.¹⁴

Beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah cara diri seseorang untuk melakukan perubahan pada sikap dan pengetahuan untuk kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan kegiatan mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengertian, pemahaman, ketrampilan, nilai sikap yang bersifat lebih relatif lebih konstan dan berbekas.

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.¹⁵ Menurut Dimiyati dan Mudjiono pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.¹⁶

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pada pasal 1 butir 20 merumuskan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik

¹⁴ Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), h. 11.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem ...*, h. 54.

¹⁶ Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 157.

dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.¹⁷ Dalam konsep pembelajaran tersebut terkandung 5 (lima) aspek, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran dalam arti luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Konsep pembelajaran menurut Corey, adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.¹⁸ Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Jadi, pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar,

¹⁷ Pemerintah Republik Indonesia, Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 butir 20.

¹⁸ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.61.

dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar, dimana siswa aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach adalah:

1) Kemampuan fiksatif

Kemampuan fiksatif artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2) Kemampuan manipulating

Kemampuan manipulating artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi)

sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

3) Kemampuan distributif

Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.¹⁹

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Arsyad Azhar menjelaskan bahwa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran pada saat itu, disamping itu juga membangkitkan motivasi, minat siswa dan juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.²⁰

Lebih lanjut *Encyclopedia of Educational Research* merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.

¹⁹ Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah ...*, h. 17.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, h. 15-16.

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.²¹

Dari beberapa keterangan di atas maka dapat disimpulkan mengenai fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran yaitu: (1) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa, (5) pembelajaran akan lebih menarik, (6) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain dan (7) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.

Fungsi media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulating dan distributif yaitu menangkap, menyimpan, menampilkan suatu obyek, memanipulasi obyek sesuai kebutuhan serta mampu menjangkau audiens. Sedangkan hambatan-hambata dalam pembelajaran yaitu terletak pada

²¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem ...*, h. 15.

verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak terpusat dan tidak terjadinya pemahaman. Dari hal tersebut maka dalam penelitian ini bermaksud untuk melakukan fungsi media tetapi juga mengurangi hambatan yang terjadi dalam pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana hingga media yang paling canggih. Beberapa media yang paling sering digunakan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead proyektor (OHP), dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide, serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz, misalnya, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.²²

Anderson mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

²² Rudy Bretz, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1971), h. 56.

Tabel 1. Pengelompokan Media menurut Anderson²³

| No. | Golongan Media | Contoh dalam Pembelajaran |
|-----|----------------------------|--|
| 1. | Audio | Kaset, audio, siaran radio, CID, telepon. |
| 2. | Cetak | Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar |
| 3. | Audio cetak | Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis |
| 4. | Proyeksi visual diam | Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide) |
| 5. | Proyeksi audio visual diam | File bingkai (slide) bersuara. |
| 6. | Visual gerak | Film bisu |
| 7. | Audio visual gerak | Film gerak bersuara, video NCD, televisi. |
| 8. | Obyek fisik | Benda nyata, model, specimen |
| 9. | Manusia dan lingkungan | Guru, pustakawan, laboran |
| 10. | Komputer | CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer). |

Sebagian ahli lain mengelompokkan media berdasarkan pada tingkat teknologi yang digunakan, mulai dari media dengan teknologi rendah hingga yang menggunakan teknologi tinggi. Jika media digolongkan atas dasar tingkat teknologi yang digunakan, maka penggolongan media sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Media tertentu akan dapat mengalami perubahan dalam penggolongannya. Misalnya, pada tahun 1950-an, media televisi dikategorikan media paling tinggi. Tetapi kemudian pada tahun 1970-an kategori tersebut bergeser dengan hadirnya media komputer. Pada masa tersebut, komputer digolongkan pada media dengan teknologi yang paling tinggi. Tetapi dewasa ini

²³ R.H. Anderson, *Selecting & Developing Media for Instruction*. (Wescosin: American Society for Training and Development, 1976), p.23.

media komputer tergeser kedudukannya dengan adanya program computer conferencing melalui internet. Kondisi seperti ini akan terus berlangsung sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Dari beberapa pengelompokan media tersebut, pengembangan media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan media proyeksi audio visual karena pada pengembangan media terdapat slide, gambar, serta suara yang dibuat menggunakan komputer.

3. *Software Microsoft Power Point*

a. *Pengertian Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. *Microsoft Power Point* ini merupakan pengembangan dari *microsoft* lainnya. Aplikasi *Microsoft Power Point* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *Power Point*. Pada 1987, *Power Point* versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah *Apple Macintosh*. *Power Point* kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *over head projector* (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari *Power Point* muncul dengan dukungan warna, setelah Macintosh berwarna muncul ke pasaran.²⁴

Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi *Microsoft*

²⁴Aqila Smart, *Presentasi Maha Dahsyat*, (Yogyakarta: Mitra Pelajar, 2012), h. 95.

Office System 2003, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft Powerpoint* saja menjadi *Microsoft Office Powerpoint*. Lalu, pada *Office* 2013, namanya cukup disingkat *Powerpoint*. Versi terbaru dari *Powerpoint* adalah versi 15 (*Microsoft Office Powerpoint* 2013), yang tergabung ke dalam paket *Microsoft Office* 2013.²⁵

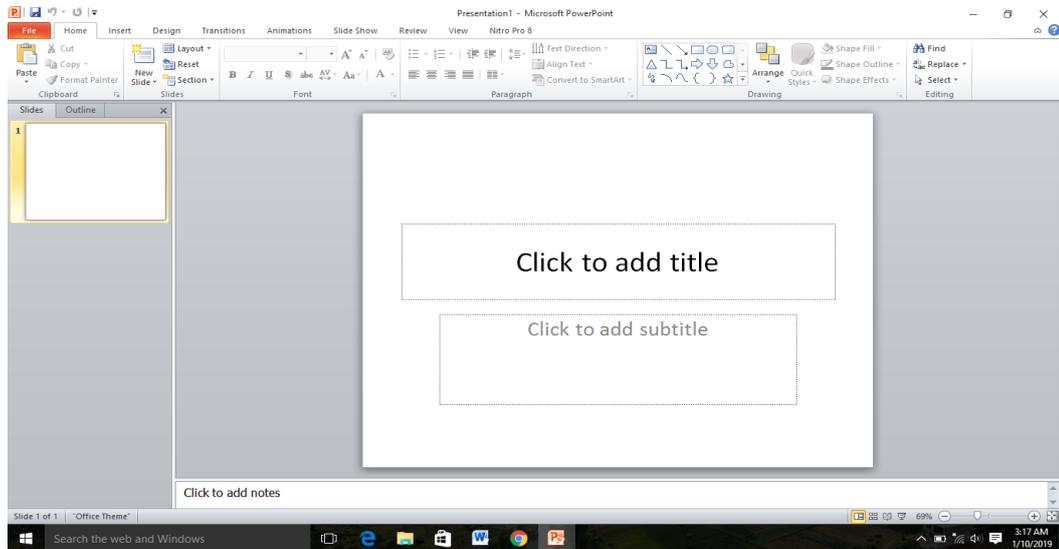
b. Fitur-fitur Media Powerpoint

Penggunaan fitur-fitur media power point tentunya akan memberikan tambahan nilai estetika. Dimana dengan menggunakan fitur-fitur ini diharapkan presentasi akan menjadi lebih hidup. Dalam KBM siswa tertarik dahulu mengenai tampilan power point sehingga memungkinkan untuk memperhatikan apa yang diajar oleh guru. membantu guru dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dengan kegiatan yang variatif dan suasana yang tidak membosankan. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.²⁶

Berbagai ragam fitur-fitur media *power point* yang bisa dipilih yaitu pemberian grafik dan gambar, teks, foto, suara, menyisipkan *word art*, mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu slide ke slide berikutnya, menambahkan pola, mengatur warna teks, memberi bayangan, membuat chart dan bagan organisasi. Berikut ini akan dijelaskan mengenai beberapa cara untuk penggunaan berbagai fitur-fitur media *power point*.

²⁵ Wikipedia, "Microsoft Powerpoint", https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint, pada tanggal 23 Desember 2016.

²⁶ Erlina, Supermedia *Panduan Praktis Memanfaatkan Media Mengajar dari Internet*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h. 2



Gambar 1. Tampilan Antar Muka *Microsoft Power Point*

Dari gambar di atas nampak beberapa fitur- fitur dalam *Microsoft PowerPoint*, yaitu:

- 1) *Office Button*, fasilitas utama yang berisi pengaturan dasar *Power Point*, misalnya merubah warna halaman utama *Power Point*, jenis huruf, default lokasi penyimpanan file, menambahkan menu tab (*developer*, dll).
- 2) *Tab Menu* adalah Fitur-fitur yang terdiri dari menu *File*, *home*, *insert*, *Design*, *Transitions*, *Animations*, *Slide Show*, *Review*, *view*.

a) Home, menu ini berisi pengaturan dasar untuk halaman kerja PowerPoint dan bagian edit (*Power Point 2010*) dialihkan ke menu Home, beberapa bagian menu Home:

- (1) *Copy*
- (2) *Paste*
- (3) *Cut*
- (4) *Layout*

- (5) Jenis font
 - (6) Ukuran font
 - (7) Pengaturan huruf: tebal, miring dan garis bawah
 - (8) Pengaturan teks; rata kanan-kiri, rata kiri, rata kanan, dan rata tengah.
- b) *Insert*, memasukkan beberapa multimedia ke halaman kerja *power point* misalnya: gambar, video, teks, style, teks, tabel, grafik, dan *hyperlink*.
 - c) *Design*, rancangan tampilan background power point.
 - d) *Animation*, Menampilkan jenis-jenis animasi buat teks dan gambar. Ada empat jenis bentuk animasi: *Entranche*, *Emphasis*, *Exit*, dan *Motion Path*
 - e) *Slide Show*, berisi beberapa tombol perintah untuk mengatur slide saat dijalankan.
 - f) *Review*
 - g) *View*
 - h) *Format*, digunakan untuk mengolah objek terpilih. Tab ini bersifat dinamis dan menyesuaikan dengan format yang di perlukan oleh objek yang sedang aktif.
- 3) *Quick Access toolbar*, digunakan untuk menampilkan perintah secara cepat atau merupakan penampilan ikon cara cepat seperti *shortcut*. Cara menggunakannya dengan mengklik ikonnya. Dalam versi dasar terdapat tiga ikon yaitu *save*, *undo*, dan *redo*.

- 4) Group menu, adalah fitur yang terdiri dari beberapa perintah yang fungsinya saling berkaitan sebagai contoh Group Menu Slides yang terdiri dari *New Slide, Layout, Reset, Section*.
- 5) *Ribbon*, adalah Kumpulan dari group menu. Menu ini dirancang mudah dalam menemukan fitur dan perintah dengan kategori yang tidak menyulitkan serta kumpulan grup yang saling berkaitan satu sama lain. Hemat waktu dan cukup memudahkan dalam membuat presentasi. Satu lagi fasilitas terbaru adalah dapat langsung melihat perubahan huruf/obyek atas fitur yang ingin digunakan, sebelum menggunakannya.
- 6) *Tab ribbon*, terdiri dari beberapa tab yang mengorganisasikan berbagai perintah. Masing-masing tab terdiri dari beberapa groups dan setiap groups terdiri dari beberapa tombol perintah.
- 7) Tombol *ribbon option and help*, tombol *ribbon options* digunakan untuk menentukan tampilan ribbon yang akan digunakan, sedangkan tombol *help* digunakan untuk mencari tutorial cara penggunaan Microsoft Power Point.
- 8) Group, merupakan isi dari tab ribbon yang dimana berisi beberapa tombol perintah untuk menjalankan perintah tertentu.
- 9) Tombol *Expand*, digunakan untuk memunculkan kotak dialog setiap group yang berisi berbagai fitur dan perintah.
- 10) Lembar kerja, tempat untuk mengetik dan mengolah teks, serta menambahkan konten lainnya seperti gambar, table, grafik, dan lain-lain.
- 11) *Outline*, tampilan beberapa lembar kerja.

- 12) *Status Bar*, merupakan bagian yang berisi informasi tentang halaman yang sedang aktif, seperti nomor urut halaman dan jumlah halaman.
- 13) *Tombol Notes & Comment*, digunakan untuk memunculkan kolom *Notes* dan *Comment*.
- 14) *Zoom Level*, digunakan untuk mengatur tampilan ukuran lembar kerja *microsoft power point*.
- 15) *View Mode*, digunakan untuk merubah tampilan lembar kerja *Microsoft Power point*.

c. Kelebihan Penggunaan Microsoft Power point

Secara umum kelebihan penggunaan media *power point* dalam KBM adalah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas, interaktif dan menarik.
- 3) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 4) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi yang disampaikan guru dan proses belajar.²⁷
- 5) *Less administrative papers*.
- 6) Alternatif media belajar.²⁸
- 7) Setiap komputer pasti ada *Microsoft Office* sehingga bisa dipastikan presentasi menggunakan *Microsoft Power Point* bisa dilakukan di mana saja.

²⁷Etin Solihatun, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 32.

²⁸Daryanto, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), h. 67.

- 8) Program ini jauh lebih stabil karena diproduksi oleh perusahaan yang melahirkan operating sistem *Windows*.
- 9) Diantara semua program atau media presentasi, bisa dikatakan *Power Point* merupakan media yang lebih canggih atau keren dibandingkan dengan yang lain.
- 10) Penggunaan *power point* cukup mudah dengan banyak fitur dan templates.²⁹

d. Kekurangan Penggunaan Microsoft Power Point

- 1) Membutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat *Power Point* yang benar dan menarik.
- 2) Dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuat *Power Point* sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 3) Anak didik terkadang lebih memperhatikan animasi dalam *Power Point* dibandingkan materinya. Jadi pengembang harus memperhatikan agar menggunakan animasi seperlunya, atau tidak berlebihan dalam menampilkan animasi.

4. Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu peserta didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam.³⁰ Sedangkan menurut Sudrajat, pendidikan Agama Islam yakni

²⁹ Aqila Smart, *Presentasi Maha Dahsyat ...*, h. 72.

³⁰ Zuhairani dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), h. 34.

upaya pendidikan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi jiwa, motivasi bahkan dapat dikatakan sebagai jalan hidup seseorang.³¹

Pendidikan agama Islam merupakan usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik atau murid agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam serta menjadikannya sebagai *way of live* (jalan hidup). Pendidikan agama islam bertujuan agar setelah siswa menempuh pendidikan tersebut nantinya siswa dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalirkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertakwa kepada Allah Swt.³²

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, bangsa, dan negara. Senada dengan hal tersebut Shaleh

³¹ Ahmad Sudrajat, *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 127.

³² Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 20015), h. 130.

mengemukakan tujuan pendidikan Agama Islam sebagai berikut: (1) Agar siswa dapat memahami ajaran agama Islam secara elementer (sederhana) dan bersifat menyeluruh sehingga dapat digunakan sebagai pedoman hidup dan amalan perbuatannya, baik dalam hubungan dirinya dengan Allah SWT, hubungan dirinya dengan masyarakat, maupun hubungan dirinya dengan alam sekitar. (2) Membentuk pribadi yang berakhlak mulia, sesuai dengan ajaran agama Islam.³³

Dari tujuan Pendidikan Agama Islam di atas, dapat di simpulkan bahwa tujuan dari pendidikan agama islam khususnya pendidikan agama islam di SD adalah agar siswa dapat memahami ajaran agama Islam secara sederhana dalam rangka untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pembinaan dan pemupukan berbagai ilmu pengetahuan, sehingga dapat berkembang dalam hal keimanannya serta berakhlak mulia. Selanjutnya dapat tercerminkan dalam bentuk tingkah laku kepribadiannya.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Majid mengemukakan tujuh fungsi dari Pendidikan Agama Islam yaitu:

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya yang pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga.
- 2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

³³ H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam, Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 35

- 3) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan siswa dalam keyakinan pemahaman dan pengalaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang membahayakan dirinya.
- 6) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya dan orang lain.³⁴

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Nasih & Kholidah menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al Quran dan Al Hadist, keimanan, akhlak, ibadah, dan tarikh/sejarah. Kesemuanya menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencangkup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya, maupun lingkungannya “ *hablun minallah wa hablun minannas* “. Ajaran agama Islam meliputi (1) Aqidah, bersifat i'tikad batin, mengajarkan ke-Esaan Allah. (2) Syari'ah, berhubungan dengan amal lahir dalam rangka menaati semua perintah dan hukum Allah SWT, guna mengatur hubungan antar manusia dengan Allah SWT. (3) Akhlak,

³⁴H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam, Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner ...*, h.42.

merupakan suatu amalan yang bersifat pelengkap penyempurna bagi kedua amal di atas dan mengajarkan tentang tata cara pergaulan hidup manusia.³⁵

Pendidikan agama Islam dituntut baik secara teoritis maupun praktis untuk menetapkan kaidah atau pedoman konseptual dan operasional yang dapat menunjukkan alternatif-alternatif dalam proses mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan menuju ke arah pendewasaan individual (kemandirian pribadi), sosial (kemampuan bermasyarakat), moralitas (kemampuan berakhlak sosial). Adapun pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini materi sifat-sifat terpuji termasuk bagian dari akhlaq karena dalam materi sifat-sifat terpuji mengajarkan tentang tata cara pergaulan hidup manusia, baik pergaulan dengan orang tua, guru, dan teman.

5. *Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*

Menurut Piaget dalam Asri Budiningsih tahap perkembangan anak dapat dibagi menjadi empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap ini pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana.
- b. Tahap preoperasional (2-7/8 tahun), tahap ini dibagi menjadi dua yaitu,
 - (a) Preoperasional (2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana;
 - (b) Intuitif (4-7/8 tahun) anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada pesan yang agak abstrak, anak dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik.

³⁵Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), h. 72.

- c. Tahap operasional konkret (7 atau 8-11 atau 12 tahun), pada masa ini anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda- benda yang bersifat konkret. Pada tahap ini operasional konkret ditandai dengan cara berpikir yang cenderung nyata/konkret. Anak telah dapat melakukan pengklasifikasian, pengelompokkan dan pengaturan masalah, walaupun tidak sepenuhnya menyadari prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya. Untuk menghindari keterbatasan berpikir, anak perlu diberi gambaran konkret, sehingga anak mampu menelaah persoalan. Sebab anak usia 7-12 tahun masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak.
- d. Tahap operasional formal (11/12-18 tahun), dalam tahap ini anak sudah dapat berpikir abstrak, hipotesis, dan menarik kesimpulan serta menafsirkan sesuatu yang abstrak.³⁶

Dari tahapan perkembangan anak di atas dapat disimpulkan bahwa usia siswa SD kelas IV termasuk dalam tahap operasional konkret (7 atau 8-11 atau 12 tahun). Pada tahap ini siswa mampu berpikir logis atau rasional terhadap suatu hal yang konkret. Siswa sudah mampu melakukan pengklasifikasian, pengelompokkan dan pengaturan masalah yang bersifat konkret. Namun siswa masih kesulitan mengenai berpikir abstrak.

Oleh karena itu, pembelajaran untuk anak pada tahap operasional konkret memerlukan media yang dapat mengkonkretkan berbagai materi yang abstrak. Hal ini sesuai dengan penggunaan elemem-elemen multimedia pembelajaran

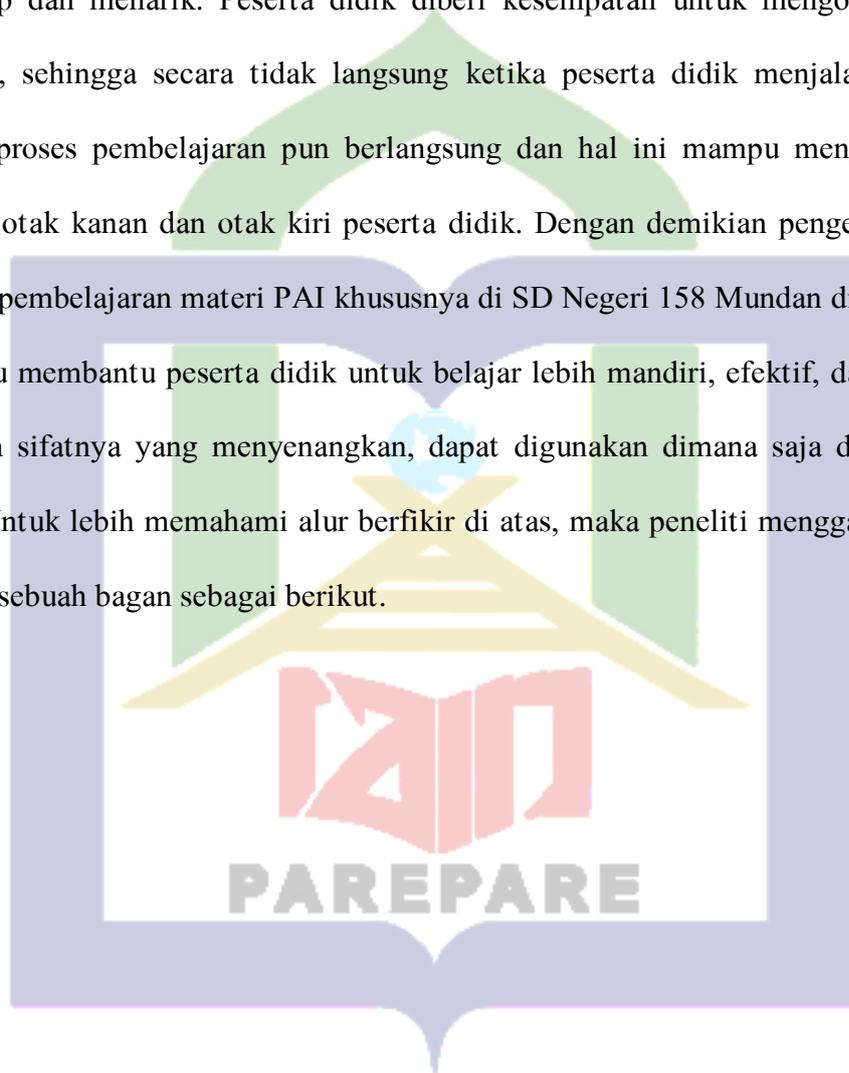
³⁶ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran ...* , h. 37-40.

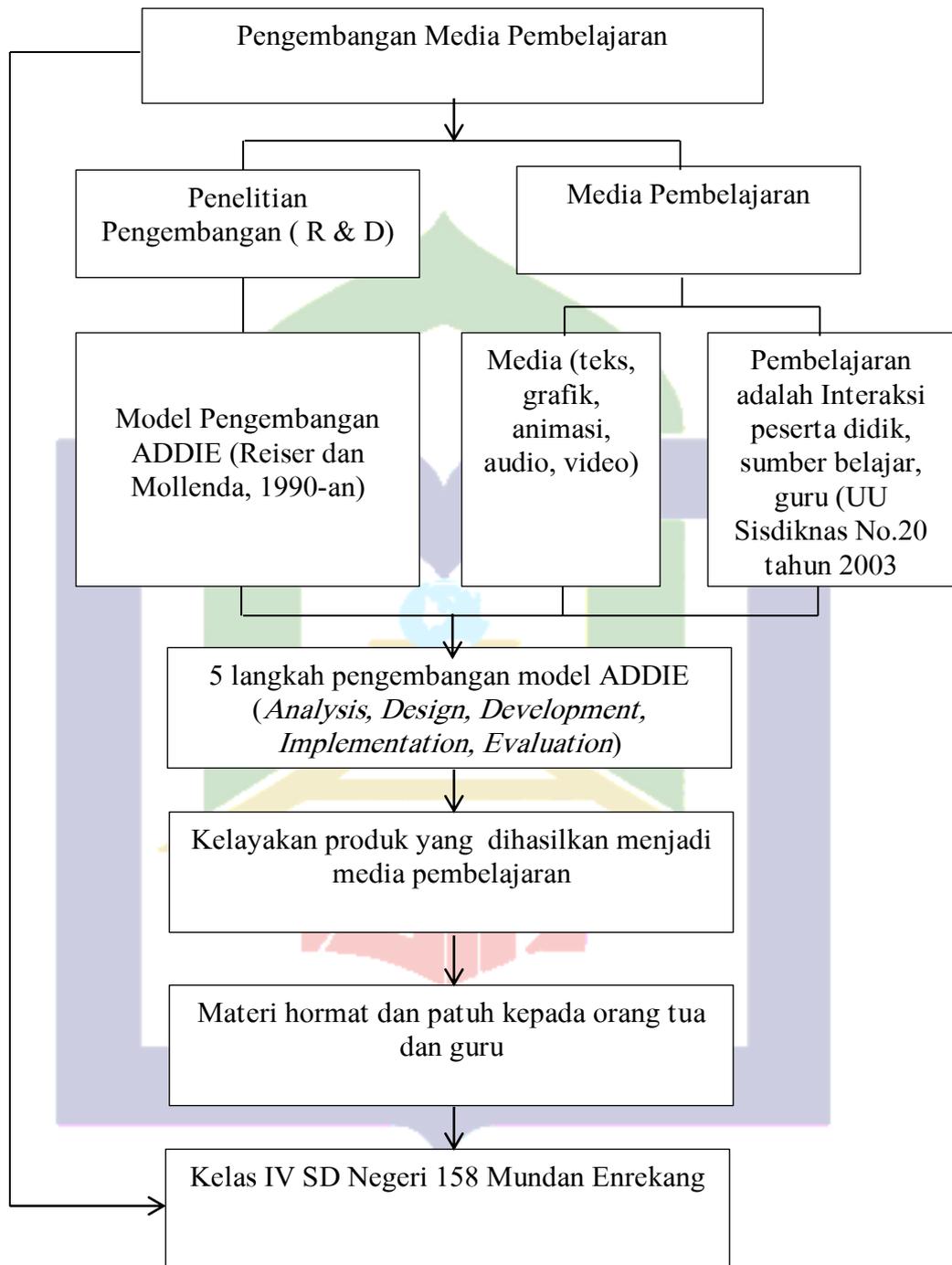
interaktif seperti teks, bagan atau grafis, audio atau suara, video, animasi. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan atau mengkonkretkan sebuah proses yang sulit. Sehingga siswa dapat memahami materi yang bersifat abstrak, lebih termotivasi dalam belajar serta merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Penggunaan media dalam pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam dilatarbelakangi oleh dua hal. Pertama, bertitik tolak dari teori yang menyatakan bahwa totalitas presentase banyaknya ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra lihat dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dan indra lainnya. Kedua, karakteristik mata pelajaran pendidikan Agama Islam yang tidak hanya menuntut kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga lebih menitikberatkan pada pengamalan terhadap nilai-nilai ajaran agama, maka perlu untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kedua hal tersebut, peneliti merasa perlu merancang sebuah multimedia pembelajaran yang mampu melibatkan semua indra sebagai penerima rangsangan dalam belajar, dan peserta didik sebagai subjek pembelajar bisa berpartisipasi aktif dalam penggunaan multimedia tersebut. Pembuatan media tentu membutuhkan bantuan aplikasi. Peneliti memilih menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* sebagai aplikasi yang memang khusus dirancang untuk pembuatan media dalam proses

pembelajaran. *Power Point* memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan aplikasi pembuat media pembelajaran lainnya yang sifatnya masih konvensional. Selain sifatnya yang interaktif didalamnya juga berisi fitur yang lengkap dan menarik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoperasikan sendiri, sehingga secara tidak langsung ketika peserta didik menjalankannya, maka proses pembelajaran pun berlangsung dan hal ini mampu mengaktifkan fungsi otak kanan dan otak kiri peserta didik. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran materi PAI khususnya di SD Negeri 158 Mundan diharapkan mampu membantu peserta didik untuk belajar lebih mandiri, efektif, dan efisien dengan sifatnya yang menyenangkan, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Untuk lebih memahami alur berfikir di atas, maka peneliti menggambarkan dalam sebuah bagan sebagai berikut.





Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis (produk yang akan dihasilkan)

Penelitian riset dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang memuat berbagai media yaitu audio, visual/animasi, video atau audiovisual, dan teks dengan bantuan aplikasi *Microsoft Power Point*. Produk final yang dibuat akan berekstensi pptx (file.pptx) yang akan performanya bisa maksimal jika dijalankan minimal pada *Microsoft Power Point* versi 2010.

