

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. *Desain Awal Produk*

##### 1. *Tahap Analisis (Analysis)*

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkahnya meliputi menganalisis karakteristik peserta didik, dan proses pembelajaran PAI yang selama ini dilaksanakan, yang selanjutnya menentukan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, maka peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi. Selanjutnya hasil wawancara dan observasi di analisis dengan teknik triangulasi data.

##### a. *Analisis Karakteristik Peserta Didik*

Observasi dilakukan untuk mengamati karakteristik peserta didik khususnya kelas IV, juga untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran PAI. Selain itu teknik wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta didik dari kepala sekolah dan guru PAI. Peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik kelas IV SDN 158 Mundan pada hari Senin, 10 Juli 2018. Observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran PAI berlangsung. Hasil observasi yang diperoleh peneliti disajikan dalam tabel pada lampiran 6.

Dari observasi yang sudah dilakukan peneliti, disimpulkan bahwa ketersediaan media pembelajaran PAI terbatas. Hal ini terlihat dari metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada buku paket PAI serta menuliskan materi. Selain itu peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut terlihat pada saat guru bertanya jawab dengan peserta didik, sebagian dari mereka lupa dengan materi yang baru saja disampaikan.

Mata pelajaran PAI memiliki karakteristik tertentu jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. PAI menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai hal-hal yang bersifat kognisi berupa pengetahuan-pengetahuan secara umum yang menyangkut fiqih, sejarah Islam misalnya tetapi juga menuntut peserta didik untuk bisa mengaktualisasikan nilai-nilai ajaran Islam yang mereka pelajari dalam kehidupan pribadi, keluarga dan lingkungan sosialnya. Materi pelajaran yang berkaitan dengan akhlak tentu tak cukup diajarkan hanya melalui metode ceramah. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan cara monoton dan kurang variatif, sehingga kurang menarik dan menimbulkan rasa jenuh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama memberikan materi, peserta didik laki-laki sebanyak 5 orang tidak memperhatikan guru melainkan melakukan aktivitas yang lain diantaranya berbicara dengan teman disampingnya, bermain penggaris, bahkan ada yang asyik menggambar. Melihat kondisi tersebut, guru lalu menegur peserta didik yang tidak fokus memperhatikan pelajaran.

Ketika guru menjelaskan materi terdapat beberapa peserta didik yang kurang berkonsentrasi pada pelajaran karena peserta didik masih sering mengobrol. Media pembelajaran yang digunakan buku paket. Proses pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah, latihan soal dari buku pelajaran. Media pembelajaran tidak digunakan pada setiap materi, hanya terbatas pada pelajaran dan materi tertentu. hal senada juga diungkapkan oleh guru PAI Bapak Tajuddin, S.Pd.I dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

Pembelajaran PAI di sekolah ini biasanya ya seperti ini, menggunakan buku paket, dan kadang juga memakai media, tapi anak-anak biasanya ada yang tidak konsentrasi tidak memperhatikan pelajaran yang dijelaskan di depan papan tulis, malah ada yang bermain atau bercerita dengan temannya, apalagi kalo materi yang hanya ceramah, mereka tidak ada perhatiannya.<sup>1</sup>

Kondisi peserta didik yang terkadang tidak berkonsentrasi saat proses pembelajaran, dan justru memilih untuk bermain tentu merupakan kondisi yang seharusnya dipahami oleh guru. Sebab menurut teori, karakteristik utama peserta didik sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya perbedaan intelegensi, kemampuan kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan fisik anak. Anak-anak di usia 10-13 tahun karakternya senang bermain. Karakter ini menuntut guru sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pelajaran yang bermuatan model pelajaran yang

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Bapak Tajuddin, S.Pd.I guru Pendidikan Agama Islam, tanggal 10 Juli 2018, pukul 09.30 WITA.

memungkinkan adanya unsur bermain di dalamnya, guru hendaknya mengembangkan model pembelajaran yang serius tapi santai.

Sebagai seorang guru, perlu memahami perkembangan peserta didik yang meliputi perkembangan fisik, perkembangan emosional, yang bermuara pada perkembangan intelektual. Perkembangan fisik dan sosial emosional mempunyai kontribusi yang kuat terhadap perkembangan mental dan kognitif peserta didik. Pemahaman terhadap peserta didik di atas sangat diperlukan untuk merancang pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik.

*b. Analisis Kompetensi dan Materi*

Analisis kompetensi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dijadikan pedoman pada pengembangan media pembelajaran mengacu pada silabus kurikulum 2013. Sebelum melakukan analisis terhadap kompetensi dan materi, peneliti mengadakan wawancara terhadap kepala sekolah SDN 158 Mundan. Peneliti menanyakan tentang penerapan kurikulum 2013 khususnya untuk mata pelajaran PAI.

Sebagai sekolah di bawah naungan Dinas Pendidikan, ya kita sama seperti sekolah umum yang lain yang sudah menggunakan kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Kalau untuk di sekolah ini kita sudah menggunakannya selama kurang lebih 3 tahun. Pelaksanaannya dilakukan bertahap, dimulai dari kelas I dan IV. Jadi kalau untuk kelas IV itu sendiri artinya sudah 3 tahun mereka gunakan kurikulum 2013.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Wawancara dengan Plt. Kepala UPT SDN 158 Mundan, tanggal 11 Juli 2018, pukul 10.00 WITA.

Berdasarkan pernyataan dari kepala sekolah, peneliti menyimpulkan bahwa di SDN 158 Mundan sudah cukup berpengalaman dalam penerapan kurikulum 2013 khususnya di kelas IV, fakta ini bisa menjadi faktor pendukung dalam penerapan media pembelajaran yang mengadopsi karakteristik dari kurikulum 2013. Selanjutnya peneliti bertanya apakah pembelajaran sudah mengacu pada karakteristik pembelajaran dengan kurikulum 2013?

Salah satu keunggulan dari kurikulum 2013 jika dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, KTSP misalnya, ya kurikulum 2013 ini sebenarnya lebih menuntut peserta didik untuk aktif menemukan sendiri atau belajar secara mandiri. Guru tidak lagi mendominasi pembelajaran di kelas, kalau sebelum-sebelumnya kan biasanya guru yang sering berceramah, berbicara di depan kelas, kalau kurikulum 2013 justru sebaliknya peserta didiklah yang harus aktif.<sup>3</sup>

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan *student oriented* atau pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik sebagai subjek pembelajar, dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk secara aktif menemukan sendiri, mencari berbagai sumber belajar, dan mampu memecahkan masalah (*problem solving*). Di samping itu, salah satu hal yang paling ditekankan pada pelaksanaan kurikulum 2013 adalah pembentukan karakter dan sikap spiritual peserta didik. Untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh kurikulum 2013 tentu saja faktor-faktor utama harus terpenuhi diantaranya kemampuan awal peserta didik (*entering behavior*) dan sumber belajar atau media belajar yang mampu mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Peneliti

---

<sup>3</sup>Wawancara dengan Plt. Kepala UPT SDN 158 Mundan, tanggal 11 Juli 2018, pukul 10.00 WITA.

kemudian menanyakan tentang fasilitas atau sumber belajar apa saja yang tersedia di SDN 158 Mundan khususnya yang mendukung penggunaan media pembelajaran.

Di sini kita Alhamdulillah kalau buku pegangan untuk guru dan peserta didik itu sudah lengkap, buku itu perbandingannya 1 : 1 dengan jumlah peserta didik dalam kelas. Tapi kalau untuk menggunakan komputer atau laptop, mungkin hanya sedikit siswa yang miliki, kalau LCD kita punya satu unit. Guru juga khususnya guru PAI itu sudah bisa menggunakan komputer juga.<sup>4</sup>

Dari penjelasan kepala sekolah, peneliti bisa mengidentifikasi faktor-faktor pendukung penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, juga faktor yang kemungkinan bisa menghambat proses penelitian. Sumber belajar berupa buku paket bisa membantu dalam penyusunan materi, sedangkan fasilitas LCD bisa membantu saat presentasi media pembelajaran. Ketersediaan komputer atau laptop yang terbatas menjadi kendala yang harus diupayakan untuk dipecahkan oleh peneliti. Kemampuan peserta didik untuk menggunakan laptop menjadi prasyarat untuk bisa menjalankan media pembelajaran, namun peneliti optimis peserta didik bisa dengan mudah menggunakan laptop minimal menggunakan *touchpad* atau *mouse*. Media ini dirancang sedemikian rupa agar lebih praktis digunakan (*user friendly*) dan tidak menyulitkan peserta didik. Apalagi survey sederhana yang peneliti lakukan terhadap peserta didik kelas IV menunjukkan dari 32 orang peserta didik, hanya ada 2 orang yang sama sekali belum pernah menggunakan atau menjalankan *smartphone*. Peneliti berasumsi bahwa peserta didik yang sudah familiar dengan *smartphone* besar

---

<sup>4</sup>Wawancara dengan Plt. Kepala UPT SDN 158 Mundan, tanggal 11 Juli 2018, pukul 10.00 WITA.

kemungkinan akan lebih mudah memahami juga cara menggunakan *touchpad* laptop minimal tombol maju dan mundur pada *keyboard*. Selanjutnya, guna menggali pendapat dan fakta di lapangan, peneliti kemudian menanyakan tentang sejauh mana pembelajaran PAI bisa membentuk karakter peserta didik khususnya karakter atau sikap terhadap orang tua dan guru?

Pendidikan karakter selain menjadi fokus kurikulum 2013 juga menjadi tujuan utama dari pembelajaran PAI di sekolah, kalau di sekolah kami sejauh ini Pendidikan Agama khususnya penanaman akhlak yang baik kepada peserta didik itu sudah dilaksanakan dengan baik. Namun masih ada saja segelintir peserta didik yang biasanya berbicara dengan gurunya masih kurang sopan, tentu itu menjadi gambaran juga bagaimana dia di rumah berbicara dengan orangtuanya. Meskipun kita sudah berupaya untuk mengajarkan dengan pembiasaan, ceramah, memberikan contoh tapi kalau di rumah orang tuanya tidak mengajarkan atau membiasakan anaknya untuk berlaku sopan, ya tentu sulit juga buat kita.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak kepala sekolah dan guru PAI di kelas IV maka Kompetensi dasar yang dipilih dalam media pembelajaran ini adalah memahami perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Pemilihan materi ini dilandasi oleh tujuan kurikulum 2013 yakni membentuk sikap spritiual dan social peserta didik, selain itu peneliti ingin menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam juga mampu memanfaatkan media pembelajaran dalam mengemas materi khususnya materi tentang akhlak yang selama ini lebih sering diajarkan melalui ceramah secara lisan dan tidak diikuti dengan pemberian contoh lebih konkret pada kehidupan sehari-hari.

---

<sup>5</sup>Wawancara dengan Plt. Kepala UPT SDN 158 Mundan, tanggal 11 Juli 2018, pukul 10.00 WITA.

Tabel 7. Kompetensi dasar dan Materi Media Pembelajaran PAI

Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi	Materi
Memahami perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan alasan kewajiban hormat dan patuh kepada kedua orang tua.</li> <li>2. Menyebutkan surah dan ayat dalam al-Qur'an tentang perintah hormat dan patuh pada orang tua.</li> <li>3. Menyebutkan 3 contoh sikap hormat dan patuh kepada orang tua.</li> <li>4. Melafalkan doa untuk kedua orang tua dan terjemahannya.</li> <li>5. Menjelaskan alasan kewajiban menghormati dan mematuhi guru di sekolah.</li> <li>6. Menyebutkan 3 contoh perilaku menghormati guru di sekolah.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perintah hormat dan patuh kepada orang tua.</li> <li>2. Contoh sikap hormat dan patuh kepada orang tua.</li> <li>3. Doa untuk kedua orang tua.</li> <li>4. Perintah hormat dan patuh terhadap guru.</li> <li>5. Contoh sikap hormat dan patuh terhadap guru.</li> </ol>

*c. Analisis Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran*

Analisis kebutuhan menjadi tahap selanjutnya setelah mengetahui karakteristik peserta didik dan karakteristik materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran. Peserta didik pada usia 9-10 tahun atau pada masa kelas IV sekolah dasar masih cenderung ingin bermain, lebih tertarik dengan permainan

gambar, warna dan animasi. Pembelajaran PAI khususnya materi akhlak terpuji sebagian besar hanya disampaikan melalui ceramah tanpa pemberian contoh yang lebih real kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran PAI khususnya materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru memerlukan media yang dapat memvisualisasikan contoh sikap atau akhlak terpuji terhadap orang tua dan guru. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan dengan melakukan inovasi pada proses pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Mengingat banyaknya fungsi media dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: dapat memvisualisasikan kejadian yang terjadi di masyarakat, dapat membangkitkan motivasi peserta didik, dapat memfungsikan seluruh indera peserta didik, dan dapat mendekatkan dunia konsep dengan realitas.

Salah satu dari kompetensi profesional guru adalah kemampuan penguasaan media termasuk media dan sumber belajar. Setiap guru hendaknya mampu memahami dan mampu melakukan kegiatan inovasi dalam rangka meningkatkan mutu proses pembelajaran, khususnya dalam pemilihan, pemanfaatan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Permasalahan yang dihadapi guru PAI di sekolah dalam memanfaatkan media berbasis komputer pada pembelajaran saat ini adalah kurangnya fasilitas media yang interaktif, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam penggunaannya, yang menyebabkan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi

kurang optimal. Berkaitan dengan hal tersebut sangat penting pengembangan media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PAI materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk materi tersebut sehingga dapat meningkatkan perolehan belajar peserta didik dalam memahami konsep perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran PAI.

Setelah melalui tahap analisis, perencanaan, dan pengembangan produk seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti selanjutnya akan menyajikan desain awal produk media pembelajaran menggunakan *software Microsoft Powerpoint* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV materi Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru. Media pembelajaran ini didesain dengan memperhatikan unsur-unsur penting yang menentukan kemenarikan sebuah media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik berminat untuk menggunakan media pembelajaran. Selain itu desain yang menarik bisa menstimulus indra penglihatan dan pendengaran peserta didik agar bisa memaksimalkan proses belajarnya. Unsur-unsur yang dimaksud tersebut di antaranya:

- 1) Membangun Desain Tampilan, media membutuhkan desain tampilan yang bagus dan menarik, hal ini dimaksudkan agar pengguna tertarik menggunakan media pembelajaran yang ada.

- 2) Membangun *Tools Interaktif*, media akan membutuhkan tools interaktif yaitu tombol navigasi untuk berpindah pada setiap tampilan atau menu.
- 3) Materi, materi yang ada disusun sedemikian rupa dalam pembuatan media sebagai pokok utama dalam media pembelajaran yang akan dibangun. Materi disusun menggunakan jenis huruf dan ukuran yang disesuaikan dengan tampilan. Dengan demikian diharapkan mampu menghindari kejenuhan peserta didik dalam membaca materi yang disajikan.
- 4) Gambar, media disertai dengan gambar, warna, simbol-simbol maupun pada latar yang bertujuan untuk mendukung materi yang disajikan.
- 5) Audio, untuk audio yang dimasukkan pada media ini bertujuan untuk memperjelas materi yang bersifat tertulis, dan membuat media semakin menarik. Namun penggunaan audio hanya terdapat pada beberapa tampilan utama dengan alasan suara dapat mengganggu konsentrasi belajar.
- 6) Animasi, animasi ditampilkan sesuai dengan materi yang dibahas sehingga peserta didik dapat melihat ilustrasi bergerak dari materi.
- 7) Video, video juga dimuat untuk menyajikan materi yang lebih kontekstual, agar mempermudah pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi yang disajikan.

## 2. *Design (Tahap Desain)*

### a. *Site-map*

*Site-map* menampilkan rancangan navigasi secara singkat yang menggambarkan hubungan antar halaman satu dengan halaman lainnya. Tujuan dari pembuatan *site-map* yaitu untuk memudahkan organisasi pengoperasian antar halaman pada media pembelajaran supaya terstruktur dengan baik. Hasil perancangan *site-map* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.





b. Perancangan *flow Chart*

*Flow-chart* berisikan alur media pembelajaran PAI secara umum. Perancangan desain *flow-chart* bertujuan untuk manajemen halaman yang akan dibuat. Tujuan lainnya yaitu untuk memudahkan dalam proses pembuatan halaman demi halaman supaya terstruktur dengan baik dan efisien. Bagan *flow chart* selengkapnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini:





MINISTRY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE







MINISTRY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



c. Perancangan *Prototype*

*Prototype* merupakan desain tampilan awal beserta konten yang terdapat dalam program media pembelajaran. Untuk mempermudah dalam proses pengembangan dan implementasi, perancangan desain dilakukan dengan menggunakan *storyboard*. Hasil perancangan desain digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan tampilan media supaya proses pengerjaannya terstruktur dengan baik. Rancangan *storyboard* lebih detail dapat dilihat pada lampiran.

3. ***Tahap Pengembangan dan Implementasi (Development and Implementation)***

Tahap ini merupakan tahap untuk merealisasikan desain atau rancangan yang telah diperoleh pada tahap design, sehingga media pembelajaran interaktif dihasilkan dalam bentuk nyata. Media pembelajaran ini secara garis besar terdiri dari tampilan pembuka, tampilan pendahuluan, dan tampilan utama. Tampilan tersebut dapat dideskripsikan dalam gambar desain berikut ini:

a. *Tampilan Pembuka*

Tampilan pembuka adalah slide yang pertama kali akan muncul pada saat mempresentasikan media pembelajaran ini. Peneliti merancang dengan semenarik mungkin menggunakan corak warna tulisan dan gambar yang terang, yang dapat membuat pengguna tertarik untuk menggunakan produk media pembelajaran ini. Pada halaman pembuka ini dibuka dengan lafadz basmalah, dilanjutkan dengan ucapan selamat datang dan selamat belajar, dengan tulisan yang dapat bergerak,

gambar anak laki-laki dan perempuan berbentuk kartun yang berdiri di samping sebuah gambar pagar. Desain ini menggambarkan sebuah pintu gerbang sebelum memasuki sebuah rumah, sebuah papan yang berfungsi sebagai tombol “mulai” yang dapat diklik untuk menuju ke slide selanjutnya. Pada halaman pembuka ini dimaksudkan untuk memberikan penyambutan kepada peserta didik yang akan mempelajari materi dalam media tersebut. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

*b. Tampilan Pendahuluan*

Tampilan pendahuluan terdiri dari 3 slide. Slide pertama menampilkan mata pelajaran, kelas, dan tema atau materi pembelajaran yaitu tema “Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru”. Slide kedua menampilkan ajakan untuk membaca doa belajar yang selain menampilkan teks doa dalam bentuk tulisan Arab juga dilengkapi dengan audio doa belajar. Sedangkan slide ketiga atau home menampilkan menu-menu pilihan yang bisa diklik untuk menuju ke slide-slide sesuai pilihan menu yang diinginkan.

1) Slide mata pelajaran, kelas, dan tema

Slide ini menampilkan identitas mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kelas IV dengan tema “Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru”. Peneliti merancang dengan menambahkan latar gambar dua orang anak yang sedang mencium tangan orang tuanya, dengan corak warna yang menarik, yang disesuaikan dengan tema pada media ini (gambar dapat dilihat pada lampiran 7).

2) Slide doa belajar

Slide ini menampilkan doa sebelum belajar dengan teks arab dilengkapi dengan terjemahannya. Selain itu juga dilengkapi dengan audio doa belajar. Untuk memperindah tampilan, peneliti menambahkan latar gambar dalam bentuk animasi suasana ruang kelas dengan guru dan peserta didik di dalamnya, juga disertai gambar seorang anak yang sedang berdoa. Pemilihan warna yang cerah diharapkan bisa membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti materi selanjutnya (gambar pada lampiran 7).

3) Slide *Home* (menu utama)

Slide “Home” ibarat daftar isi pada sebuah buku. Slide ini menampilkan menu-menu utama yaitu: menu Petunjuk Penggunaan Media, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, menu materi pembelajaran, evaluasi, daftar pustaka, dan penyusun. Jika menekan tombol menu yang ada pada slide ini, maka selanjutnya akan diantarkan menuju ke slide yang sesuai dengan pilihan menu yang diinginkan (gambar pada lampiran 7).

*b. Tampilan Utama*

Tampilan utama terdiri dari slide-slide yang menjadi penjabaran dari menu utama yang terdapat pada slide “home”.

1) Slide Petunjuk Penggunaan Media

Slide petunjuk penggunaan media menampilkan petunjuk tombol-tombol navigasi yang ada pada setiap slide media pembelajaran. Tombol terdiri dari 6

dengan fungsi masing-masing. Tombol “rumah” untuk menuju ke slide utama, tombol panah ke kanan pada sebelah kanan bawah berfungsi untuk menuju slide selanjutnya, sebaliknya tombol panah ke kiri untuk kembali ke slide sebelumnya. Tombol panah masuk dan keluar pada sisi kiri tengah berfungsi untuk menampilkan dan menyembunyikan menu materi (selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7).

## 2) Slide KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran

Salah satu yang menjadi karakteristik dari Kurikulum 2013 adalah adanya 4 Kompetensi Inti yang salah satu atau beberapa diantaranya harus dicapai dalam sebuah pembelajaran. Slide ini menampilkan 4 Kompetensi Inti yang ingin dicapai dan kompetensi dasar yang didasarkan pada silabus PAI Kelas IV Kurikulum 2013. Selain itu slide selanjutnya juga menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan indikator pencapaian kompetensi peserta didik (gambar pada lampiran 7).

## 3) Slide Materi Pembelajaran

### (a) Slide Peta Konsep

Slide peta konsep memberikan gambaran sederhana dalam bentuk bagan materi dan sub-sub materi yang akan ditampilkan. Peta konsep ini disusun secara deduktif agar lebih mudah dipahami, dilengkapi dengan tampilan warna dan gambar yang cukup menarik (gambar pada lampiran 7).

### (b) Slide Perintah Hormat dan Patuh kepada Orang Tua 1

Slide yang menampilkan materi tentang perintah hormat dan patuh kepada orang tua. Berisi penjelasan tentang kedudukan berbakti kepada orang tua di mata Allah Swt, dan tentang pentingnya berbuat baik kepada orang tua. Ada dua gambar atau animasi yang diharapkan bisa menggambarkan penjelasan yang ditampilkan (gambar pada lampiran 7).

(c) Slide Perintah Hormat dan Patuh kepada Orang Tua 2

Slide selanjutnya masih merupakan lanjutan dari sub materi sebelumnya yaitu perintah hormat dan patuh kepada kedua orang tua. Slide ini menampilkan dalil atau ayat dalam al-Qur'an surah Lukman ayat 14 yang menunjukkan perintah Allah untuk senantiasa berbuat baik kepada kedua orang tua. Untuk memudahkan peserta didik yang belum mampu membaca al-Qur'an dengan lancar, slide ini disertai dengan audio bacaan dari ayat tersebut (gambar pada lampiran 7).

(d) Slide Contoh Sikap Hormat dan Patuh kepada Orang Tua

Sub materi selanjutnya yaitu contoh sikap hormat dan patuh terhadap orang tua. Berisi 5 point contoh perbuatan baik kepada orang tua dalam kehidupan sehari-hari, dilengkapi gambar yang mencerminkan setiap poin-poinnya (lihat pada lampiran 7)

(e) Slide Doa untuk kedua Orang Tua

Pada slide ke lima, menampilkan doa untuk kedua orang tua dalam bentuk teks Arab dan juga disertai dengan audio bacaannya (gambar pada lampiran 7).

(f) Slide Perintah Hormat dan Patuh terhadap Guru

Sub materi pada slide ini adalah tentang perintah hormat dan patuh terhadap guru. Menampilkan penjelasan tentang pentingnya hormat kepada guru di sekolah (gambar pada lampiran 7).

(g) Slide Contoh Sikap Hormat dan Patuh terhadap Guru

Ketiga slide di atas menampilkan sub materi contoh sikap hormat dan patuh kepada guru. Lebih jauh disebutkan contoh sikap saat bertemu guru, saat guru memberikan tugas, saat guru menasehati, saat berbicara dengan guru, dan saat saat guru sedang mengajar (gambar pada lampiran).

(h) Slide Video Pengayaan

Slide video dibuat untuk mengemas materi dalam bentuk yang lebih kontekstual agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penyusun memilih video dalam bentuk animasi karena asumsi bahwa peserta didik usia Sekolah Dasar masih lebih tertarik dengan animasi yang sifatnya audiovisual. Video pertama tentang berbuat baik terhadap orang tua, video kedua berjudul doa untuk kedua orang tua dan guru, sedangkan video ketiga berjudul “ Ada PR dari Bu Guru”, gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

(i) Slide Evaluasi

Menu ini berisi slide-slide evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda dan uraian. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah dipresentasikan.

Menu ini berisi slide-slide evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda dan uraian. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah dipresentasikan (gambar pada lampiran 7).

c. Tampilan Penutup

Tampilan penutup terdiri dari slide referensi dan slide penyusun. Slide referensi berisi tentang daftar pustaka atau sumber yang dijadikan referensi dalam proses pengembangan media pembelajaran ini. Sedangkan slide penyusun berisi data penyusun atau pengembang (gambar pada lampiran 7).

**B. Hasil Pengujian Tahap Pertama**

**1. Validasi oleh Para Ahli**

Sebelum dilakukan uji kelayakan produk terhadap peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan harus diujicoba terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi guna memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada produk yang dikembangkan. Validasi terhadap konten atau materi pelajaran dilakukan oleh guru pendidikan Agama Islam, sementara validasi terhadap media pembelajaran dilakukan oleh dosen ahli media.

a. Validasi Ahli Media

1) Validasi Ahli Media 1

Berikut ini akan kami paparkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi/isi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisisioner dengan instrumen angket. (lampiran 8)

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 92,5%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak revisi. Masukan saran dan komentar ahli media pembelajaran dalam pertanyaan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan pada tabel sebagai berikut



Tabel 8. Deskripsi Saran dan Komentar Ahli Media 1

Komponen	Deskripsi/Slide	Saran dan Komentar
Keseluruhan		Media pembelajaran sudah baik dan layak digunakan.
Tulisan, gambar, bagan		Pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan sudah cukup bagus hanya masih perlu disesuaikan dengan usia pengguna.

## 2) Validasi Ahli Media 2

Guna memperoleh hasil validasi yang lebih objektif, maka media pembelajaran divalidasi oleh dua orang validator atau ahli media. Hasil validasi dari ahli media 2 disajikan dalam lampiran 9. Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 85 %. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak revisi. Meskipun hasil dari penilaian ahli media 2 masuk dalam kategori layak, masih ada sedikit revisi produk. Masukan ahli media mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat pada lampiran.

### b. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini adalah berupa media pembelajaran untuk dinilai oleh evaluator ahli materi/isi. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi/isi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap produk pengembangan media Pembelajaran yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada lampiran 10.

### 1) Validasi Ahli Materi 1

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi 1 yakni guru mata pelajaran PAI diperoleh hasil sebesar 85,45%. Jika dikonsultasikan dengan tabel kelayakan media, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menurut validator ahli materi 1 layak untuk digunakan (lampiran 11).

### 2) Validasi Ahli Materi 2

Validasi terhadap materi dalam produk media ini juga dilakukan oleh ahli materi dan pembelajaran PAI yaitu Pengawas Pendidikan Agama Islam tingkat Kabupaten, yang menurut peneliti memiliki kompetensi dalam menilai dan memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi 2 menunjukkan nilai sebesar 83,63%, jika dikonsultasikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan maka media pembelajaran menurut ahli media telah layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli materi/isi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun masukan, saran dan komentar ahli isi mata pelajaran PAI dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel yang dapat dilihat pada lampiran 12.

## ***2. Revisi Pasca Validasi Ahli***

Berdasarkan hasil uji validitas ahli media dan ahli materi dinyatakan bahwa media pembelajaran PAI termasuk dalam kategori layak digunakan dan tanpa revisi. Meskipun demikian, masih terdapat saran dan masukan dari ahli media dan ahli

materi guna penyempurnaan media ini. Untuk itu peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan tersebut, sebagai berikut:

a. Pemilihan Warna dan Jenis Huruf yang digunakan

Ahli media 1 memberikan masukan tentang penggunaan jenis huruf dan warna yang sebaiknya disesuaikan dengan usia pengguna yang masih duduk di kelas IV Sekolah Dasar. Untuk itu peneliti melakukan beberapa revisi jenis huruf yang digunakan pada beberapa slide seperti yang ditampilkan pada gambar di lampiran 13.

b. Pemilihan Warna dan Jenis Huruf yang digunakan

Ahli media 1 memberikan masukan tentang penggunaan jenis huruf dan warna yang sebaiknya disesuaikan dengan usia pengguna yang masih duduk di kelas IV Sekolah Dasar. Untuk itu peneliti melakukan beberapa revisi jenis huruf yang digunakan pada beberapa slide seperti yang ditampilkan pada gambar di lampiran.

Sebelumnya pada slide judul menggunakan jenis huruf *Bernard MT Condensed* pada tulisan “Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” dengan bold tulisan tebal huruf kapital. Pemilihan jenis huruf tersebut dianggap kurang familiar untuk dibaca oleh anak usia Sekolah Dasar. Untuk itu peneliti mengganti dengan jenis huruf dengan *Gill San* yang lebih sederhana dan lebih tipis agar memudahkan peserta didik dalam membacanya. Selanjutnya pada kalimat “ Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru”, jenis huruf diganti dengan jenis huruf *Wicked Mouse*. Warna yang sebelumnya menggunakan warna biru, diganti dengan

warna merah. Perubahan yang sama juga dilakukan pada slide doa sebelum belajar seperti pada gambar di lampiran 13.

c. Penggunaan *hyperlink* pada setiap slide

Penggunaan *hyperlink* dalam tiap slide bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk berpindah atau menuju ke slide lain yang diinginkan. Namun ada satu slide yang belum menggunakan *hyperlink* pada pilihan tombol lanjut dan kembali. Untuk itu peneliti melakukan penyempurnaan terhadap slide tersebut seperti pada gambar pada lampiran 13.

d. Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Berdasarkan saran dari ahli materi bahwa kompetensi inti spiritual KI-1 dan kompetensi inti sosial tidak perlu ditampilkan pada slide karena kedua kompetensi tersebut termasuk dalam pembelajaran langsung atau terintegrasi dengan kompetensi pengetahuan (KI-3) dan kompetensi keterampilan (KI-4), sehingga kompetensi dasar sebagai turunan dari KI-1 dan KI-2 sebaiknya tidak perlu ditampilkan. Untuk itu peneliti melakukan revisi terhadap slide kompetensi inti seperti yang terdapat pada gambar di lampiran 13.

e. Diksi atau istilah dalam Slide

Ahli media juga memberikan masukan tentang penggunaan istilah atau kata-kata yang tidak familiar dan tidak dipahami oleh peserta didik. Pada slide petunjuk penggunaan media, peneliti menggunakan istilah *icon* (ikon) dan tombol navigasi untuk menjelaskan fungsi setiap tombol yang ada pada media pembelajaran.

Berdasarkan masukan tersebut maka diadakan revisi terhadap slide petunjuk penggunaan media dengan mengganti istilah-istilah yang dianggap sulit dipahami dengan istilah yang lebih dipahami oleh peserta didik (gambar selengkapnya pada lampiran 13).

### 3. *Uji Coba Lapangan Awal (Preliminary Field Test)*

Uji coba lapangan awal penggunaan media pembelajaran interaktif PAI materi Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru melibatkan 3 peserta didik kelas IV SDN 158 Mundan. Tiga peserta didik ini memiliki tingkatan kognisi kurang, sedang, dan tinggi. Hasil dari uji coba lapangan awal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Ringkasan Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Item	skor
1.	Materi	5	14
2	Pembelajaran	5	13
3.	Media	10	21
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>48</b>
<b>Rata-rata penilaian</b>			<b>0,8</b>
<b>Kriteria penilaian</b>			<b>Layak</b>

Hasil penilaian dari tiga orang responden peserta didik kelas IV adalah sebesar 0,8 yang diperoleh dari perbandingan jumlah skor penilaian seluruh siswa dengan jumlah penilaian sempurna. Jika dikonversikan menggunakan skala Guttman, rata-rata penilaian 0,8 berada pada rentang nilai  $0,5 \bar{x} \leq 1$  dengan kriteria penilaian

“layak”. Selama uji coba tahap awal berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap subjek uji coba.

#### **4. *Revisi Pasca Uji Coba Lapangan Awal***

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh subjek uji coba saat menggunakan media pembelajaran ini, yaitu satu di antara subjek yang masih kesulitan memanfaatkan tombol navigasi yang ada pada slide untuk perpindahan antar slide. Selain itu beberapa slide pendahuluan yang muncul sebelum slide *home* atau menu utama membuat subjek harus menekan tombol “lanjut” beberapa kali untuk menuju pada slide “home” atau menu utama. Melihat kendala tersebut, maka peneliti kemudian melakukan revisi dengan memindahkan posisi slide *home* berada pada awal presentasi setelah slide “ucapan selamat datang dan selamat belajar, seperti yang terdapat pada gambar di lampiran 14.

Menu-menu pada slide “home” yang sebelumnya hanya terdiri dari 6 menu, setelah revisi menjadi 8 menu. Terdapat 2 menu tambahan yaitu menu doa sebelum belajar, dan peta konsep. Perubahan tersebut diharapkan bisa memudahkan pengguna untuk langsung menuju slide “home” atau menu utama saat membuka media pembelajaran tersebut, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14.

#### **5. *Hasil Uji Coba Lapangan Utama (Main Field Test)***

Uji coba lapangan utama penggunaan media interaktif PAI dilakukan setelah ujicoba lapangan awal, ujicoba dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan tentang

kekurangan dan kelebihan yang dimiliki media. Uji coba lapangan utama ini dilakukan oleh 6 orang siswa kelas IV SDN 158 yang dipilih guru kelas IV dengan tingkatan kognisi tinggi, sedang, dan kurang. Hasil rekapitulasi skor uji coba lapangan utama dapat dilihat pada lampiran sedangkan untuk ringkasan hasil uji coba lapangan utama dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 10. Ringkasan Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No.	Aspek Penilaian	$\Sigma$ Instrumen	$\Sigma$ skor
1.	Materi	5	30
2	Pembelajaran	5	31
3.	Media	10	48
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>109</b>
<b>Rata-rata penilaian</b>			<b>0,90</b>
<b>Kriteria penilaian</b>			<b>Layak</b>

Hasil penilaian dari enam orang responden peserta didik kelas IV adalah sebesar 0,9 yang diperoleh dari perbandingan jumlah skor penilaian seluruh peserta didik dengan jumlah penilaian sempurna. Jika dikonversikan menggunakan skala Guttman, rata-rata penilaian 0,9 berada pada rentang nilai  $0,5 \leq \bar{x} \leq 1$  dengan kriteria penilaian “layak”. Jika dibandingkan dengan hasil uji coba lapangan awal, maka hasil uji coba lapangan utama mengalami peningkatan. Namun, masih terdapat sedikit revisi yang perlu dilakukan terhadap media pembelajaran yang diujicobakan.

#### 6. *Revisi Pasca Uji Coba Lapangan Utama (Main Field Test)*

Guna penyempurnaan produk sebelum uji coba operasional, maka peneliti kembali melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan dengan berdasar pada kendala-kendala yang dihadapi oleh subjek uji coba pada tahap uji coba lapangan utama. Pada slide evaluasi, tombol navigasi untuk menuju soal dalam bentuk uraian, ternyata belum berfungsi dengan baik, untuk itu peneliti melakukan penyempurnaan dengan menyelipkan *hyperlink* pada slide tersebut.

### 7. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional media pembelajaran PAI materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru melibatkan sebanyak 23 orang peserta didik kelas IV. Hasil uji coba lapangan operasional dapat dilihat pada lampiran sedangkan ringkasan hasil uji coba lapangan operasional dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Ringkasan Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

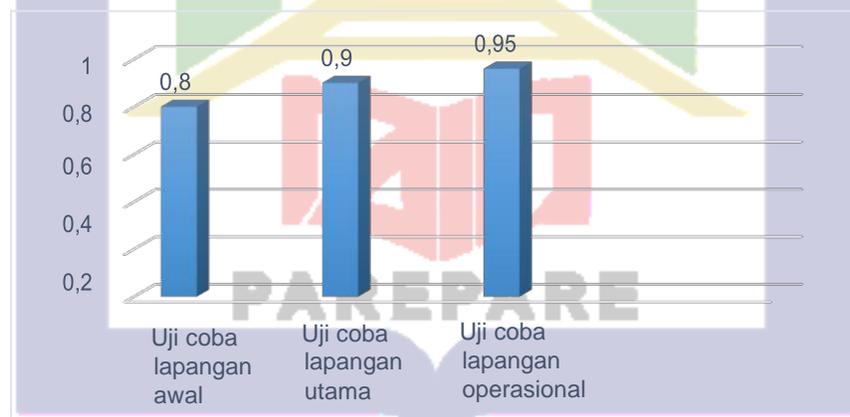
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Item	skor
1.	Materi	5	104
2	Pembelajaran	5	106
3.	Media	10	230
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>440</b>
<b>Rata-rata penilaian</b>			<b>0,95</b>
<b>Kriteria penilaian</b>			<b>Layak</b>

Hasil penilaian dari 23 orang responden peserta didik kelas IV adalah sebesar 0,95 yang diperoleh dari perbandingan jumlah skor penilaian seluruh siswa dengan jumlah penilaian sempurna. Jika dikonversikan menggunakan skala Guttman, rata-

rata penilaian 0,95 berada pada rentang nilai  $0,5 \bar{x} \leq 1$  dengan kriteria penilaian “layak”. Jika dibandingkan dengan hasil uji coba lapangan utama, maka hasil uji coba lapangan utama mengalami peningkatan.

#### 8. *Revisi Pasca Uji Coba Lapangan Operasional*

Pada uji coba lapangan operasional tidak didapatkan kendala oleh peserta didik sebagai pengguna. Hasil yang didapat dari penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif PAI materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sudah baik dan layak digunakan oleh peserta didik kelas IV khususnya di SDN 158 Mundan Enrekang sebagai salah satu media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional dapat diperoleh perbandingan sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan respon peserta didik dari hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan

oleh peneliti dinyatakan sudah mencapai tujuan yang diharapkan yakni dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif PAI materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru yang telah layak digunakan oleh peserta didik kelas IV di SDN 158 Mundan Enrekang.

### ***C. Penyempurnaan Produk***

Desain pengembangan media pembelajaran melalui tahapan-tahapan sampai akhirnya dihasilkan sebuah produk yang layak digunakan. Tahap-tahap yang dilalui dalam proses pengembangan media adalah tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dijadikan bahan revisi sebelum dilakukan uji coba lapangan awal, selanjutnya kendala-kendala yang ditemukan dalam uji coba lapangan awal dijadikan bahan untuk revisi sebelum melaksanakan uji coba lapangan utama, permasalahan yang didapatkan saat proses uji coba lapangan utama kembali dijadikan referensi untuk penyempurnaan produk media pembelajaran hingga akhirnya didapatkan produk final yang telah melalui proses validasi dan revisi, seperti terdapat pada gambar pada lampiran.

#### ***1. Tampilan Pembuka***

Tampilan pembuka adalah slide yang pertama kali akan muncul pada saat mempresentasikan media pembelajaran ini. Peneliti merancang dengan semenarik mungkin menggunakan corak warna tulisan dan gambar yang terang, yang dapat membuat pengguna tertarik untuk menggunakan produk media pembelajaran ini.

Pada halaman pembuka ini dibuka dengan lafadz basmalah, dilanjutkan dengan ucapan selamat datang dan selamat belajar, dengan tulisan yang dapat bergerak. Tampilan ini tidak mengalami perubahan dari desain awalnya (gambar pada lampiran).

## 2. Tampilan Halaman” Home” atau Menu Utama

Menu-menu pada slide “home” yang sebelumnya hanya terdiri dari 6 menu, setelah revisi menjadi 8 menu. Terdapat 2 menu tambahan yaitu menu doa sebelum belajar, dan peta konsep. Selain itu satu menu tentang judul yang bisa diklik untuk menuju tampilan judul media, materi dan kelas pengguna media pembelajaran (gambar pada lampiran).

## 3. Tampilan Halaman Judul

Setelah melalui proses revisi, tampilan halaman judul telah mengalami perubahan dari desain awalnya yaitu perubahan jenis tulisan dan warna tulisan. Tampilan ini lebih ringan dari segi bentuk tulisan dan warna tulisan yang jadi lebih jelas, menampilkan judul dan materi yang diangkat dalam media pembelajaran. Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

## 4. Tampilan Doa Sebelum Belajar

Revisi dilakukan pada bentuk atau jenis huruf pada tulisan “doa sebelum belajar” dan warna tulisan pada teks Arab doa sebelum belajar. Selain itu dilakukan penyempurnaan dengan menambahkan pilihan menu lanjut dan kembali untuk

memudahkan berpindah ke slide atau halaman selanjutnya dan kembali ke halaman sebelumnya.

#### 5. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

Tampilan petunjuk penggunaan media juga telah mengalami revisi pada jenis huruf dan penggunaan istilah icon diubah menjadi simbol, dan istilah navigasi diubah menjadi simbol dan kegunaannya. Revisi ini diharapkan bisa memudahkan user atau peserta didik dalam memahami dan mengoperasikan symbol-simbol yang ada pada media pembelajaran.

#### 6. Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Tampilan kompetensi yang sebelumnya menampilkan semua kompetensi dasar termasuk kompetensi dasar tentang kompetensi inti spiritual dan sosial semua ditampilkan dalam slide. Namun setelah revisi, kompetensi dasar yang ditampilkan hanya dua yaitu kompetensi dasar yang menjadi turunan dari kompetensi inti 3 tentang pengetahuan dan kompetensi inti 4 tentang keterampilan.

#### 7. Tampilan peta konsep

Slide peta konsep memberikan gambaran sederhana dalam bentuk bagan materi dan sub-sub materi yang akan ditampilkan. Peta konsep ini disusun secara deduktif agar lebih mudah dipahami, dilengkapi dengan tampilan warna dan gambar yang cukup menarik. Slide ini tidak mengalami revisi pasca validasi dan uji coba.

#### 8. Tampilan Materi Perintah Hormat dan Patuh kepada Orang Tua

Slide yang menampilkan materi tentang perintah hormat dan patuh kepada orang tua tidak mengalami revisi. Berisi penjelasan tentang kedudukan berbakti kepada orang tua di mata Allah Swt, dan tentang pentingnya berbuat baik kepada orang tua. Ada dua gambar atau animasi yang diharapkan bisa menggambarkan penjelasan yang ditampilkan.

#### 9. Tampilan Perintah Hormat dan Patuh kepada Orang Tua 2

Slide selanjutnya masih merupakan lanjutan dari sub materi sebelumnya yaitu perintah hormat dan patuh kepada kedua orang tua. Slide ini menampilkan dalil atau ayat dalam al-Qur'an surah Lukman ayat 14 yang menunjukkan perintah Allah untuk senantiasa berbuat baik kepada kedua orang tua. Untuk memudahkan peserta didik yang belum mampu membaca al-Qur'an dengan lancar, slide ini disertai dengan audio bacaan dari ayat tersebut.

#### 10. Tampilan Contoh Sikap Hormat dan Patuh kepada Orang Tua

Sub materi selanjutnya yaitu contoh sikap hormat dan patuh terhadap orang tua. Berisi 5 poin contoh perbuatan baik kepada orang tua dalam kehidupan sehari-hari, dilengkapi gambar yang mencerminkan setiap poin-poinnya. Tampilan ini juga tidak mengalami revisi.

#### 11. Tampilan Doa untuk kedua Orang Tua

Pada slide ke lima, menampilkan doa untuk kedua orang tua dalam bentuk teks Arab dan juga disertai dengan audio bacaannya. Slide ini juga dianggap layak dan tidak mengalami revisi.

## 12. Tampilan Perintah Hormat dan Patuh terhadap Guru

Sub materi pada slide ini adalah tentang perintah hormat dan patuh terhadap guru. Menampilkan penjelasan tentang pentingnya hormat kepada guru di sekolah. Jika dibandingkan dengan desain awal pada slide ini, terdapat revisi pada gambar latar belakang yang sebelumnya sangat terang, dibuat lebih redup agar tidak mengganggu tampilan teks yang ada di depannya.

## 13. Tampilan Contoh Sikap Hormat dan Patuh terhadap Guru

Ketiga slide di atas tidak mengalami perubahan, menampilkan sub materi contoh sikap hormat dan patuh kepada guru. Lebih jauh disebutkan contoh sikap saat bertemu guru, saat guru memberikan tugas, saat guru menasehati, saat berbicara dengan guru, dan saat saat guru sedang mengajar.

## 14. Tampilan Video Pengayaan

Slide video dibuat untuk mengemas materi dalam bentuk yang lebih kontekstual agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penyusun memilih video dalam bentuk animasi karena asumsi bahwa peserta didik usia Sekolah Dasar masih lebih tertarik dengan animasi yang sifatnya audiovisual. Video pertama tentang berbuat baik terhadap orang tua, video kedua berjudul doa untuk kedua orang tua dan guru, sedangkan video ketiga berjudul “ Ada PR dari Bu Guru”.

## 15. Tampilan Evaluasi

Menu ini berisi slide-slide evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda dan uraian. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah dipresentasikan.

#### 16. Tampilan Penutup

Tampilan penutup terdiri dari slide referensi dan slide penyusun. Slide referensi berisi tentang daftar pustaka atau sumber yang dijadikan referensi dalam proses pengembangan media pembelajaran ini. Sedangkan slide penyusun berisi data penyusun atau pengembang.

#### ***D. Pembahasan Produk***

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Penelitian pengembangan produk ini mengadaptasi model ADDIE yang secara garis besar terdiri dari 5 tahapan, yaitu: tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pengembangan media pembelajaran yang pembuatannya menggunakan *software Microsoft Power Point* telah selesai dilaksanakan. Proses pengembangan media ini dilaksanakan secara bertahap dan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbantuan komputer yang layak telah dilakukan serangkaian tahap validasi ahli dan uji coba lapangan terhadap pengguna. Validasi ahli dan ujicoba

lapangan dimaksudkan untuk memperoleh data untuk kepentingan revisi produk media.

Media yang dikembangkan ini dianggap penting bagi peserta didik kelas IV karena media pembelajaran interaktif ini berisi gambar, animasi, audio, dan video yang berkaitan dengan materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Materi ini adalah bagian dari pembelajaran akhlak yang membutuhkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan konkret, pemberian contoh-contoh yang lebih realistis dianggap lebih efektif dalam menjelaskan materi-materi akhlak dalam kehidupan sehari-hari khususnya bagi anak usia 7 atau 8, 11 sampai 12 tahun. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh J. Piaget, bahwa tahapan anak yang ketiga adalah tahap operasional konkret di mana pada usia 7 atau 8, 11 atau 12 tahun (usia SD kelas IV) anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahap guna mendapatkan penilaian, masukan dan komentar sehingga produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI khususnya materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Uji kelayakan produk tersebut terbagi ke dalam beberapa tahapan yaitu: 1) tahap validasi ahli media, 2) tahap validasi ahli materi, 3) tahap uji coba lapangan awal, 4) tahap uji coba lapangan utama, 5) tahap uji coba operasional.

Pada tahap validasi media dilakukan oleh dua orang dosen ahli media. Penilaian terhadap media pembelajaran dilakukan dengan mengisi angket dan

memberikan masukan atau saran terkait media yang sedang dikembangkan. Angket penilaian ahli media terdiri dari dua aspek yaitu aspek tampilan 13 butir penilaian, dan aspek pemrograman terdiri dari 11 butir penilaian. Hasil validasi ahli media 1 memperoleh skor 92,5 % dan termasuk dalam kategori valid, sedangkan hasil validasi ahli media 2 memperoleh hasil 85 % dan termasuk dalam kriteria valid tanpa revisi. Beberapa saran dan masukan dari ahli media dijadikan peneliti sebagai bahan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya media pembelajaran juga melalui tahapan validasi oleh dua orang ahli materi, yakni guru pendidikan Agama Islam dan pengawas Pendidikan Agama Islam tingkat Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli materi 1 memperoleh skor 85,45 % yang termasuk dalam kriteria sangat valid tanpa revisi. Sementara ahli materi 2 memberikan penilaian sebesar 83,63 % atau dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Meskipun dalam kategori sangat valid, namun beberapa kritik dan masukan dari ahli materi juga menjadi pertimbangan bagi peneliti dalam penyempurnaan produk media yang dikembangkan.

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang peserta didik, dengan angket penilaian memperoleh hasil rata-rata 0,80 dengan kriteria “layak”. Pada uji coba lapangan utama melibatkan 6 orang peserta didik yang mendapatkan penilaian dengan hasil rata-rata skor 0,90 dengan kriteria “layak” digunakan. Tahap selanjutnya uji coba operasional melibatkan 23 orang peserta didik menunjukkan peningkatan skor menjadi 0,95 kriteria penilaian “layak”. Dari ketiga tahap uji coba

media pembelajaran diperoleh hasil rata-rata penilaian angket yang mengalami kenaikan.

Selain dari uji kelayakan produk melalui tahapan validasi dan uji coba, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dinilai layak karena telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek isi atau materi. Pada aspek tampilan media ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia kelas IV SD yang menyukai warna warna yang cerah seperti merah, biru, dan hijau, ditambah dengan animasi yang menampilkan karakter animasi yang disukai oleh anak. Pada aspek pemrograman media ini menggunakan tombol-tombol yang mudah dioperasikan oleh anak SD. Alur program dalam media ini juga dibuat lebih sederhana agar tidak membingungkan saat dioperasikan. Aspek materi juga memperhatikan materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik sebagai subjek pembelajar, pembelajaran secara mandiri adalah inti dari media pembelajaran yang sifatnya interaktif, dimana peserta didik bisa belajar sendiri dengan meminimalkan pendampingan dari guru. Agar materi lebih menarik bagi peserta didik, maka dikemas sedemikian rupa dengan teks berwarna, gambar, animasi, audio dan video yang bisa memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.

Media yang dikembangkan ini telah memenuhi kriteria media yang dikemukakan oleh Bretz yaitu media mempunyai 3 unsur pokok antara lain: suara, visual, dan gerak. Sedangkan menurut Daryanto media pembelajaran harus memiliki

lebih dari satu media konvergen, bersifat interaktif dan bersifat mandiri serta media yang dikembangkan ini memuat komponen-komponen media yaitu teks, gambar, grafik, animasi, video, audio dan interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan secara objektif bisa dikatakan telah memenuhi syarat media yang dikemukakan oleh ahli.

Hal positif yang terlihat pada saat proses pembelajaran menggunakan media ini adalah peserta didik aktif dan fokus terhadap materi yang disampaikan. Rasa ingin tahu mereka bertambah sehingga mereka nampak bersemangat dalam belajar. Namun terdapat sedikit kendala pada saat proses penelitian berlangsung. Kendala yang dialami adalah keterbatasan laptop untuk penggunaan media, sehingga dibentuklah kelompok yang terdiri 5-6 peserta didik kemudian bergantian untuk mengoperasikan media.

Berdasarkan pada tahapan-tahapan pengembangan media, validasi ahli dan uji coba produk oleh peserta didik sebagai pengguna maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAI oleh guru dan peserta didik kelas IV khususnya di SDN 158 Mundan Enrekang. Produk media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang baru yang menarik, efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran ini semoga menjadi motivasi bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk berinovasi lebih baik dalam mengembangkan media pembelajaran.

