

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
MARBEL WUDU DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
SDIT AL-INSAN PINRANG**



**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Fatimalasari
NIM : 2120203886108036
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada SDIT Al-Insan Pinrang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 05 November 2023
Mahasiswa,



Rizqi Fatimalasari
NIM: 2120203886108036

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Rizqi Fatimalasari, NIM: 2120203886108036, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada SDIT Al-Insan Pinrang, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua	: Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M. Ag.	(.....)
Sekretaris	: Dr. Firman, M. Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Usman, M. Ag.	(.....)
Penguji II	: Dr. Kaharuddin, M. Pd.	(.....)

Parepare, 17 Januari 2024
Diketahui Oleh

Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare



Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M. Pd. P
NIP. 19720703 199803 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنُسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَسْتَهْدِيهِ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Segala puji bagi Allah swt. Yang Maha Pengasih dan Penyayang atas segala nikmat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis, sebagai syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Salam dan taslim disampaikan kepada Nabi Besar Muhammad saw., keluarganya, sahabatnya, dan pengikutnya.

Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua penulis yaitu Ayahanda Syarifuddin dan Ibunda Syamsiah Nokke, S.Pd.I., saudara kandung Rahmi, S.E., dan Raidah Mas'ud Maisyara, serta suami Saharuddin, A.Md., Tra., ANT-III., yang senantiasa menyayangi, mencintai, mengasihi dan tidak bosan mengirimkan doa yang tulus untuk penulis sehingga Tesis ini dapat selesai tepat pada waktunya. Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, H. Saepudin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd., dan Dr. Muhammad Kamal Zubair, M.Ag., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, Dr. Agus Mucsin, M.Ag., sebagai Wakil Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. Usman, M.Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk

melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare.

4. Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag., dan Dr. Firman, M.Pd., masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
5. Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag., dan Dr. Kaharuddin, M.Pd., masing-masing sebagai penguji I dan II yang telah memberikan ilmunya baik berupa saran, motivasi dan kritik selama penyusunan tesis.
6. Kepala Pustakawan dan Staf IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis.
7. Segenap sivitas akademika di lingkungan PPS IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.
8. Muh. Nasir, S. Pd.I., selaku Kepala SDIT Al-Insan Pinrang dan Bapak/Ibu guru SDIT Al-Insan yang telah mengizinkan penulis dan memberikan masukan dan saran untuk meneliti serta para peserta didik yang memberikan respon yang baik untuk penulis dalam penelitiannya.
9. Semua pihak yang tidak kami sebutkan satu persatu namanya yang berkenan memberikan bantuan, baik moril maupun materil hingga tesis ini dapat terselesaikan, akhirnya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Semoga Allah swt., senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 05 November 2023
Penyusun,

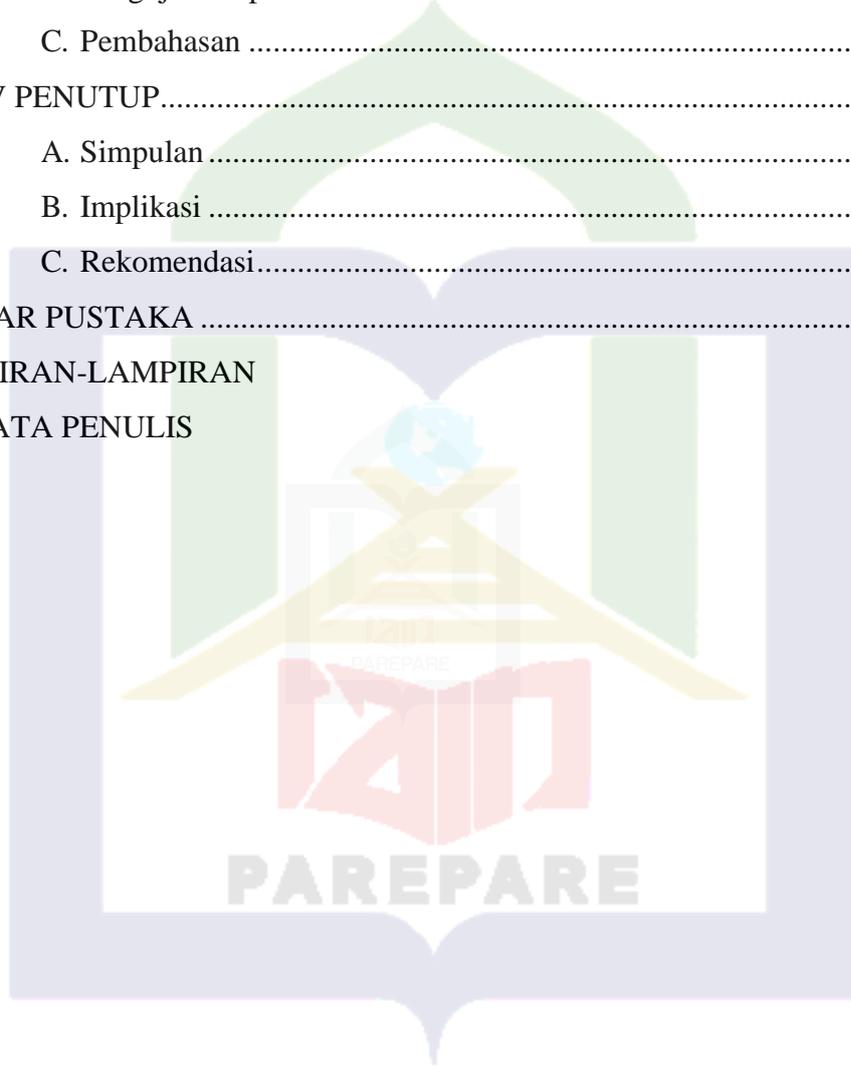


Rizqi Fatimalasari
NIM: 2120203886108036

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN.....	x
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian	12
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	13
F. Garis Besar Isi Tesis	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
A. Penelitian yang Relevan.....	16
B. Tinjauan Teori.....	21
1. Teori Belajar	21
2. Minat Belajar	25
3. Media Pembelajaran	34
4. Marbel Wudu	41
5. Pembelajaran Agama Islam	48
C. Kerangka Teoritis Penelitian	58
D. Hipotesis Tindakan	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	61
A. Setting Penelitian	61
B. Subjek Penelitian	66
C. Prosedur Penelitian	66

D. Instrumen Penelitian	74
E. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	86
B. Pengujian Hipotesis Tindakan	108
C. Pembahasan	109
BAB V PENUTUP.....	120
A. Simpulan	120
B. Implikasi	121
C. Rekomendasi.....	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	



DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
Tabel 3. 1	Lembar Observasi Aktivitas Guru	75
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Instrumen Angket	79
Tabel 3. 3	Tingkat Presentase Keberhasilan	81
Tabel 3. 4	Penilaian Skala Likers	83
Tabel 3. 5	Pedoman Konversi Minat Belajar	84
Tabel 4. 1	Hasil Observasi Guru pada Siklus I	91
Tabel 4. 2	Hasil Observasi Guru pada Siklus II	97
Tabel 4. 3	Minat Belajar Peserta didik pada Tiap Aspek Siklus I	99
Tabel 4. 4	Hasil Minat Belajar pada Siklus I	101
Tabel 4. 5	Rentang Skor Minat Belajar Peserta didik Siklus I	103
Tabel 4. 6	Minat Belajar Peserta didik pada Tiap Aspek Siklus II	104
Tabel 4. 7	Hasil Minat Belajar pada Siklus II	106
Tabel 4. 8	Rentang Skor Minat Belajar Peserta didik Siklus II	107
Tabel 4. 9	Peningkatan Penggunaan Media Aplikasi Marbel Wudu pada Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II	110
Tabel 4. 10	Peningkatan Minat Belajar pada Tahap Aspek Siklus I dan Siklus II	115

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Tampilan Awal Marbel Wudu	46
Gambar 2.2	Tampilan Niat Wudu	46
Gambar 2.3	Tampilan <i>Puzzle</i> Gerakan Wudu	46
Gambar 2.4	Tampilan Tebak Gerakan Wudu	47
Gambar 2.5	Tampilan Pasang Gerakan Wudu	47
Gambar 2.6	Tampilan <i>Reward Game</i> Edukasi Marbel Wudu	47
Gambar 2.7	Alur Kerangka Berpikir	58
Gambar 3.1	Protokol Penelitian Tindakan Model Kemmis (dalam macIsaac, 1996)	69
Gambar 4.1	Diagram Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siklus I	103
Gambar 4. 2	Diagram Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siklus II	108

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ŝa	Ŝ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	Ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	a	a
اِ	<i>Kasrah</i>	i	i
اُ	<i>Dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ئ	<i>fathah</i> dan <i>yā</i>	ai	a dan i
ؤ	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... ا... ي	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> dan <i>yā</i>	ā	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah</i> dan <i>yā</i>	î	i dan garis di atas
ي	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	û	u dan garis di atas

Contoh:

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Ta marbutah

Transliterasi untuk *tā marbutah* ada dua, yaitu: *tā marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbûtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbûtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةٌ	: <i>raudah al-at fal</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madinah al-fadilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ˆ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbana</i>
نَجِّنَا	: <i>najjaina</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
نُعْم	: <i>nu'ima</i>
عُدُو	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *و* ber- *tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah*, maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *i*.

Contoh:

عَلِيٍّ	: 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٍّ	: 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*aliflam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'muruna
النَّوْعُ	: al-nau'
سَيِّئٌ	: syai'un
أَمْرٌ	: amirtu

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

السَّمْسُ	: al-syamsu (bukan asy-syamsu)
الزَّلْزَلَةُ	: al-zalزالah (az-zalزالah)
الْفَلْسَفَةُ	: al-falsafah
الْبِلَادُ	: al-biladu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi Zilal al-Qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. Lafz al-Jalalah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِإِذْنِ اللَّهِ *dinullah* بِإِذْنِ اللَّهِ *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh :

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatullah*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi" a linnasi lallazi bi Bakkata

mubarkan Syahru Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur"an

Nasir al-Din al-Tusi Abu Nasr al-Farabi Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abu al-Wafid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu).

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, NasrHamid Abu).

11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	:	<i>subhānahuwa ta"ala</i>
saw.	:	<i>shallallahu „alaihi wa sallam</i>
a.s.	:	<i>„alaihi al-salam</i>
H	:	Hijrah
M	:	Masehi
SM	:	Sebelum Masehi
L	:	Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)
w.	:	Wafat tahun
QS/:.....: 4	:	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali
HR	:	Hadis Riwayat

ABSTRAK

N a m a : Rizqi Fatimalasari
N I M : 2120203886108036
Judul Tesis : Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada SDIT Al-Insan Pinrang.

Tesis ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang.

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model spiral/siklus dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 2 siklus dengan empat tahapan pada setiap siklusnya yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Data aktivitas guru diperoleh melalui observasi dan dianalisis untuk membandingkan tingkat aktivitas tersebut pada setiap siklus. Data tentang minat belajar peserta didik diperoleh melalui penyebaran angket yang kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan pada setiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas cara mengajar guru yang sudah terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh persentase 61,15% (cukup) dan pada siklus II diperoleh persentase 81,92% (sangat baik). Selanjutnya, adanya peningkatan minat peserta didik terlihat dari peningkatan rata-rata setiap siklus I dan siklus II. Untuk minat belajar peserta didik siklus I diperoleh persentase secara klasikal sebesar 72,03% (baik) dan siklus II sebesar 81,14% (sangat baik) sehingga peningkatannya adalah 9,11%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Marbel Wudu, Minat Belajar.

ABSTRACT

Nama : Rizqi Fatimalasari
NIM : 2120203886108036
Tittle : The Use of Marbel Wudu Learning Application in
Enhancing the Interest in Learning students' at SDIT Al-
Insan Pinrang.

This thesis discusses the use of learning media in enhancing students' interest in among fourth-grade students at SDIT Al-Insan Pinrang. The research aims to determine whether the use of the Marbel Wudu learning application can improve the interest in learning among fourth-grade students at SDIT Al-Insan Pinrang.

The method employed is Classroom Action Research (CAR) using the spiral/cycle model by Kemmis and Taggart, consisting of two cycles with four stages in each cycle: planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects are 27 students. Data collection techniques include observation, questionnaires, and documentation. Teacher activity data is obtained through observation and analyzed to compare the activity levels in each cycle. Data on students' interest in learning are obtained through questionnaire distribution, which is then analyzed to observe improvements in each cycle.

The research results indicate an increase in students' interest in the Islamic Education subject through the use of the Marbel Wudu learning application. This is evidenced by the increased effectiveness of the teaching methods implemented by the teacher. Based on the observation results in cycles I and II, in cycle I, the use of the Marbel Wudu learning application in Islamic Education learning obtained a percentage of 61.15% (fair), and in cycle II, the percentage increased to 81.92% (very good). Furthermore, the improvement in students' interest is reflected in the average increase in each cycle, with a classical percentage of 72.03% (good) in cycle I and 81.14% (very good) in cycle II, resulting in an improvement of 9.11%. This indicates that the use of the Marbel Wudu learning application can enhance students' interest in learning.

Keywords: Marbel Wudu, Learning Interest.

تجريد البحث

الإسم : رزق فاطملساري
 رقم التسجيل : ٣٦٨٠١٩٨٨٣٠٢٠٢١٢
 موضوع الرسالة : استخدام تطبيق ماربل عن الموضوع لوسائل الإعلام التعليمية في زيادة الأهتمام بتعلم التربية الدينية الإسلامية في مركز سديت الأنسان بينرانغ.

تناقش هذه الأطروحة استخدام وسائل الإعلام التعليمية في زيادة الأهتمام بتعلم طلاب الصف الرابع بمدرسة الأنسان الابتدائية المتكاملة الأنسان بينرانغ. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة ما إذا كان استخدام تطبيق وسائل التعلم ماربل عن الموضوع يمكن أن يزيد الأهتمام بتعلم طلاب من طلاب الصف الرابع بمدرسة الأنسان الابتدائية المتكاملة الأنسان بينرانغ.

الطريقة المستخدمة هي أبحاث العمل الصفية باستخدام النموذج الحزوني/الدورة من كممس و تغارت والذي يتكون من دورتان مع أربع مراحل في كل دورة، وهي مرحلة التخطيط، تنفيذ الإجراءات والملاحظات/الملاحظات والتأملات. وكانت مواضيع هذه الدراسة ٢٧ طالباً. تشمل تقنيات جمع البيانات المستخدمة الملاحظة والاستبيانات والتوثيق. تم الحصول على بيانات نشاط المعلم من خلال الملاحظة وتحليلها لمقارنة مستويات النشاط في كل دورة. يتم الحصول على البيانات حول أهتمامات تعلم الطلاب من خلال عمليات نشر الاستبيان التي يتم تحليلها بعد ذلك لرؤية التحسينات على كل دورة.

وأظهرت النتائج زيادة في أهتمام الطلاب بتعلم مواد التربية الدينية الإسلامية باستخدام وسيلة تطبيق التعلم ماربل ودو. ويتضح ذلك من خلال النشاط المتزايد لمعلمي التدريس الذي تم تنفيذه بشكل جيد. بناءً على نتائج الملاحظات على الدورة الأولى والدورة الثانية. في الدورة الأولى حصل استخدام تطبيق إعلام التعلم ماربل عن الموضوع في تعلم التربية الدينية الإسلامية على نسبة ٦١.١٥% (كفي) وفي الدورة الثانية حصل على نسبة ٨١.٩٢% (ممتاز). علاوة على ذلك، هناك زيادة في أهتمام الطلاب يُنظر إليها من متوسط الزيادة في كل دورة ١ ودورة ٢. بالنسبة لدورة الفائدة على تعلم الطلاب حصلت على نسبة من ٧٢.٠٣% (جيد) كلاسيكياً والدورة الثانية ٨١.١٤% (جيد جداً) بحيث تكون الزيادة ٩.١١%. وهذا يدل على أن استخدام تطبيق وسائل الإعلام التعلم ماربل وودو يمكن أن تزيد من أهتمام الطالب التعلم.

الكلمات الرانسية: ماربل ودو، الأهتمام بالتعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan Agama Islam adalah pemahaman dan praktik wudu sebagai salah satu kewajiban dalam Islam sebelum melakukan ibadah salat. Pemahaman yang baik tentang wudu menjadi landasan utama bagi peserta didik untuk menjalankan ibadah salat yang benar.

Era digital dan teknologi saat ini, peserta didik terutama generasi muda lebih terpapar dengan berbagai perangkat teknologi seperti *smartphone* dan tablet. Mereka cenderung lebih tertarik pada penggunaan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi guru dalam Pendidikan Agama Islam untuk mengadaptasi media pembelajaran yang relevan dan menarik guna mempertahankan minat peserta didik dalam memahami dan menjalankan praktik wudu serta aktivitas keagamaan lainnya.

Perkembangan teknologi di era digital sudah sangat berkembang. Di zaman modern seperti sekarang ini, manusia sudah sangat bergantung pada teknologi, hal ini membuat teknologi secara langsung juga mempengaruhi dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan hasil dari perkembangan teknologi yang sangat maju dalam bidang pendidikan ini telah terealisasi, yaitu berupa media pembelajaran interaktif.

Pemahaman yang baik terhadap wudu adalah bagian penting dari praktik agama dalam Islam. Namun, terkadang peserta didik mengalami kesulitan dalam

memahami dan menjalankan proses wudu dengan benar. Dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang wudu, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan aplikasi marbel wudu sebagai alat pembelajaran interaktif dan menarik di dalam kelas.

Sebelum mengerjakan salat terlebih dahulu harus memiliki wudu, karena wudu merupakan salah satu syarat sah salat. Salah satu cara untuk mengenalkan anak dalam mempelajari wudu adalah dengan menggunakan media pembelajaran, saat ini media pembelajaran mengenai wudu untuk anak banyak ditemui contoh media buku. Namun dari media buku masih memiliki kekurangan misalnya dalam hal segi penyampaiannya masih berupa teks dan gambar saja. Selain itu media pembelajaran cd interaktif, media tersebut sudah berbasis multimedia tetapi untuk penggunaannya membutuhkan komputer sebagai media interaksi yang terbatas ruang dan waktu. Maka dari itu dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* aplikasi media pembelajaran berbasis android dengan menampilkan teks, suara dan gambar bergerak yang dapat digunakan tanpa ruang dan waktu.

Media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya mempunyai arti yang sangat penting, karena pada dasarnya setiap materi pembelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pembelajaran yang tidak memerlukan media. Selanjutnya, media juga sebagai alat bantu yang sangat berguna dalam kegiatan pembelajaran, karena sebagai alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap peserta didik terhadap bahan pembelajaran yang sulit dan

rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Bahkan, alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel, guru dapat meningkatkan perhatian peserta didik.¹

Pemanfaatan media pembelajaran yang baik diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, guru juga tetap harus memperhatikan bahwa karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam belajar berbeda-beda. Maka dari itu guru harus menyiapkan media pembelajaran guna untuk menunjang pembelajaran yang dapat diterima oleh semua peserta didik sehingga tujuan dari sebuah proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi guru dan peserta didik sehingga peserta didik tidak akan mudah merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran karena terdapat media yang dapat mengoptimalkan minat peserta didik sehingga akan menghasilkan *output* yang baik.

Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat juga menentukan suatu sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaan. Dengan kata lain minat dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan.²

Minat dapat dikatakan sebagai sebuah kecenderungan yang terdapat dalam diri peserta didik seperti perasaan senang, keinginan, perhatian, kebutuhan, dan dorongan serta gairah untuk semangat dalam proses pembelajaran dalam hal guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didiknya. Minat juga dapat disebut

¹ Soendjojo Dirdjosoemarto, *Pengertian dan Fungsi Media Guruan untuk Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: P3G-Departemen Guruan dan Kebudayaan, 1980), h. 32.

² Depdikbud, *Pembinaan Minat Baca, Materi Sajian* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI, 1997), h.6.

dengan ketertarikan atau keinginan seseorang untuk belajar atau menggali pengetahuan dalam suatu bidang atau topik tertentu. Minat ini dapat mendorong seseorang untuk aktif mencari informasi, belajar, dan memahami hal-hal yang terkait dengan bidang atau topik yang diminatinya. Minat pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran peserta didik.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Fathurrahman, belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja.³

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti; gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang atau peserta didik terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar.

Ketertarikan peserta didik di dalam kelas sangat dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik itu sendiri. peserta didik yang memiliki minat terhadap pelajaran, tersebut akan memperhatikan pelajaran, lama kelamaan muncul

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.2.

ketertarikan dan perasaan senang sehingga dirinya lebih giat dan bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dunia anak adalah dunia bermain. Artinya adalah bahwa hampir sebagian besar waktu kehidupannya diisi dengan bermain, agak berbeda dengan menjadi orang dewasa. Bagi seseorang dewasa bermain merupakan penghilang kejenuhan, pengisi waktu kosong, atau penyela aktivitas. Orang dewasa bermain catur sambil meronda, bermain *facebook* setelah bekerja, dan bermain bulu tangkis saat libur kantor atau *weekend* bersama teman atau keluarganya. Sedangkan anak-anak bermain adalah kerja, artinya setiap kegiatan yang dilakukan anak meskipun tampaknya bermain-main namun hal itu sama dengan bekerja bagi mereka kegiatan ini serius.⁴

Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan senantiasa memberikan perhatian penuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Kenyataan yang terjadi bahwa masih rendahnya minat belajar yang dilaksanakan didalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran dimana peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran dan kurang kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Wudu menurut bahasa berarti baik dan bersih. Menurut istilah syara' wudu adalah membasuh muka, kedua tangan sampai siku, mengusap sebagian kepala, dan membasuh kaki yang sebelumnya didahului dengan niat serta dilakukan dengan

⁴ Takdirotun Musfiroh Sri Ningsih, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), h. 14.

tertib. Perintah wudu diwajibkan kepada orang yang akan melaksanakan salat dan menjadi salah satu syarat sahnya. Hal ini berdasarkan firman Allah swt, dalam surah Al-Maidah (5): 6.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى الْكَعْبَيْنِ وَإِنْ كُنْتُمْ جُنُبًا فَاطَّهَّرُوا وَإِنْ كُنْتُمْ مَرْضَىٰ أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِّنْكُمْ مِنَ الْغَائِطِ أَوْ لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا فَامْسَحُوا بِوُجُوهِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ مِنْهُ مَا يُرِيدُ اللَّهُ لِيَجْعَلَ عَلَيْكُمْ مِنْ حَرَجٍ وَلَكِنْ يُرِيدُ لِيُطَهِّرَكُمْ وَلِيُنِزِلَ عَلَيْكُمْ رِزْقًا غَيْرَ مَكْرُوهٍ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak melaksanakan salat, maka basuhlah wajahmu dan tanganmu sampai siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kedua kakimu sampai kedua mata kaki. Jika kamu junub maka mandilah. Dan jika kamu sakit atau dalam perjalanan atau kembali dari tempat buang air (kakus) atau menyentuh perempuan, maka jika kamu tidak memperoleh air, maka bertayamumlah dengan debu yang baik (suci); usaplah wajahmu dan tanganmu dengan (debu) itu. Allah tidak ingin menyulitkan kamu, tetapi Dia hendak membersihkan kamu dan menyempurnakan nikmat-Nya bagimu, agar kamu bersyukur”. (QS. Al-Maidah [5]: 6).⁵

Menurut M. Quraish Shihab ayat ini mengajak dan menuntun: Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu telah mengerjakan salat, yakni telah berniat dan membulatkan hati untuk melaksanakan salat sedang saat ini kamu dalam keadaan tidak suci/berhadas kecil, maka berwudulah, yakni basuhlah muka kamu seluruhnya dengan tangan kamu ke siku, yakni sampai siku, dan sapulah kedua kaki-kaki kamu sampai dengan kedua mata kaki, dan jika kamu junub, yakni keluar mani dengan sebab apa pun dan atau berhalangan salat bagi wanita maka mandilah, yakni basihilah seluruh bagian badanmu.⁶

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Pustaka Agung Harapan, 2006) h. 108.

⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005), h. 34.

Allah swt memerintahkan untuk mencuci muka, dan kedua tangan sampai siku. Adapun batas wajah yang harus dicuci adalah dari telinga kiri sampai telinga kanan dan dari batas rambut di dahi sampai dagu. Wajah dan kedua tangan wajib dicuci, sedangkan kepala harus dibasuh dengan air secara keseluruhan atau sebagian.

Materi yang terkandung di dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat banyak dan beragam, mulai dari ketauhidan, fiqh, hadits, tafsir Al-Qur'an dan lain sebagainya. Salah satu materi penting yang akan dilakukan peserta didik dalam hal muamalah adalah bersuci. Bersuci merupakan kewajiban karena syarat sah suatu ibadah. Bersuci ada dua yaitu bersuci dari hadas kecil dan bersuci dari hadas besar. Pada materi Pendidikan Agama Islam awal, khususnya kelas satu dan dua diajarkan bersuci dengan hadas kecil melalui wudu.

Materi wudu bagi kelas empat merupakan materi awal yang bertujuan mengajar peserta didik untuk bersuci sebelum melakukan ibadah salat. Materi wudu bagi kelas empat merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik karena peserta didik kelas empat cenderung ingin bermain. Materi wudu juga selalu berhubungan dengan air sehingga sifat peserta didik masih suka bermain-main dengan air membuat peserta didik sulit diajak fokus untuk berwudu dengan baik dan benar. Dibutuhkan kemampuan guru yang dapat membuat peserta didik fokus untuk berwudu dengan baik.

Materi wudu adalah merupakan tolok ukur pembinaan kepribadian seseorang muslim, yang dijadikan oleh Rasulullah sebagai awal sebelum melaksanakan salat. Bahkan wudu satu-satunya ibadah yang diwajibkan secara

berulang setiap hari bahkan di luar ketika akan melaksanakan salat fardhu. Oleh sebab itu peningkatan pembiasaan wudu itu merupakan hal yang sangat penting untuk diterapkan kepada peserta didik.

Penulis menggunakan teori konstruktivisme yaitu bahwa pembelajaran adalah sebuah proses dimana individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks penggunaan aplikasi marbel wudu, teori ini dapat diaplikasikan dengan cara pembelajaran aktif artinya mereka dapat menjalankan proses wudu secara virtual, mengamati langkah-langkahnya dan mempraktikkan sendiri. Dengan demikian peserta didik aktif membangun pemahaman materi tentang wudu, serta mendapatkan pengalaman interaktif dengan elemen-elemen visual, suara dan animasi. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan dan memahami setiap tahap wudu dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal, selama beberapa bulan terakhir, tertuju pada minat belajar rendah dari peserta didik terhadap pembelajaran wudu. Adapun masalah yang terjadi yakni, kurangnya minat, menunjukkan sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya semangat terhadap pembelajaran wudu, mereka tampak tidak termotivasi untuk memahami proses wudu dengan benar. Partisipasi yang terbatas seperti peserta didik hanya berpartisipasi secara pasif dalam pembelajaran wudu. Mereka lebih banyak mengikuti instruksi guru tanpa memahami dasar-dasar wudu. Kemungkinan ketidakpahaman yakni banyak peserta didik tampak bingung atau tidak yakin tentang langkah-langkah wudu yang benar. Mereka cenderung menghindari berbicara atau bertanya tentang wudu.

Menariknya penelitian ini dilihat pada masalah yang diangkat dalam penelitian yakni berkaitan dengan peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan aplikasi marbel wudu. Banyak penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran, namun penelitian yang dilakukan ini memiliki perbedaan, dimana menggali aplikasi media pembelajaran yang memuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai niat wudu, tata cara wudu, dan doa setelah wudu yang dikemas menjadi aplikasi yang menarik. Dengan harapan aplikasi ini dapat membantu mendorong minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung terutama pada materi wudu.

Penelitian ini adalah bentuk replikasi dari penelitian terdahulu yakni penelitian Kholishoh Nur Aini yang meneliti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, peserta didik lebih mudah paham, terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada variabel dan teori yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan sedangkan penulis meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perbedaan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian kembali terhadap aplikasi marbel wudu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, namun dalam penelitian ini penulis merubah variabelnya dari meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan ke meningkatkan minat belajar peserta didik.

Proses pembelajaran pasti diperlukan suatu media agar interaksi yang terjadi dapat disampaikan dengan baik. Bukan hanya itu, dengan penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan masih banyak manfaat yang kita dapatkan dari media pembelajaran untuk dunia pendidikan. Multimedia dapat menyajikan informasi bersifat *multisensorik* (dilihat, didengar, dan dilakukan) dengan merangsang banyak indra dalam waktu bersamaan, sehingga efektif dan efisien dalam menarik perhatian, minat belajar dan tingkat retensi yang baik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia, selain sebagai metode penyampaian materi pembelajaran *linear* (satu arah), juga dapat dirancang sebagai multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat diprogram dengan bantuan *software*, dengan tampilan yang memiliki fungsi interaktif antara perangkat pembelajaran dengan user sebagai *controlling* sehingga menciptakan komunikasi dua arah. Multimedia interaktif dapat memberikan pembelajaran melalui sistem tutorial, karena teknologi multimedia interaktif dapat mengulang (*playback*) informasi atau materi, jika peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran.

Kesenjangan yang terdapat dalam penelitian ini ada beberapa penulis temukan di lokasi penelitian yang terkait dengan guru, dan peserta didik. Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, bertolak belakang bahwa terjadi beberapa kesenjangan antara yang seharusnya dengan kenyataannya, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti apa yang menyebabkan hal tersebut terjadi dengan judul

“Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam pada SDIT Al-Insan Pinrang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran Marbel Wudu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di SDIT Al-Insan Pinrang, karena sebagai berikut:

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Guru kurang dalam pemanfaatan media dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran
4. Belum banyak media diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SDIT Al-Insan Pinrang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis mengambil inti permasalahan yaitu:

1. Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu pada SDIT Al-Insan Pinrang?
2. Bagaimana Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam pada SDIT Al-Insan Pinrang Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu?

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran maka peneliti memberikan batasan atau pengertian istilah-istilah yang terkait dengan konsep pokok permasalahan yang diteliti. Pemaparan ini dimaksudkan agar terdapat kesamaan persepsi antara peneliti dan pembaca terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Penggunaan media yang dimaksud adalah bagaimana guru dalam hal ini seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan ICT (*Information and Communication Technology*) dalam rangka mendukung pelaksanaan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran dalam penelitian tindakan ini menggunakan aplikasi marbel wudu sebagai alat presentasi guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Aplikasi marbel wudu adalah sebuah *software* yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang sebagai bahan presentasi materi ajar.

2. Ruang Lingkup Penelitian

- a. Mata pelajaran yang akan dirancang ke dalam media marbel wudu adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV kurikulum 2013 pada pelajaran 4 materi “Bersih itu Sehat”.
- b. Materi yang telah ditentukan sebelumnya kemudian dibatasi pada sub materi yaitu, “Aku Senang Berwudu”. mengingat lebih memfokuskan isi, tujuan, dan sasaran materi yang dicapai sesuai dengan yang tertera pada

rencana pelaksanaan pembelajaran Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP).

E. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu pada SDIT Al-Insan Pinrang.
2. Untuk Mengetahui Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam pada SDIT Al-Insan Pinrang Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu.

F. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi pemikiran tentang bagaimana perkembangan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran marbel wudu, khususnya sekolah SDIT Al-Insan Pinrang. Dengan menggunakan media ini guru dapat menggabungkan konsep belajar dan bermain sehingga pembelajaran akan berlangsung menyenangkan. Materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik dilengkapi dengan gambar, *sound* narasi, dan animasi untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Selanjutnya, mereka dapat mengasah kemampuan melalui permainan edukasi yang disediakan.

b. Secara Praktis

- a) Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini maka guru dapat mengetahui berapa banyak cara untuk menjadikan peserta didik bisa mempelajari wudu dengan menggunakan suatu media dan salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran marbel wudu. Selain itu, khususnya bagi guru SDIT Al-Insan Pinrang penelitian ini bisa dijadikan bahan perbaikan atau pengembangan yang lebih baik lagi untuk meningkatkan semangat mencetak generasi Islami.
- b) Bagi peserta didik, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah motivasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk menerapkan media pembelajaran marbel wudu dalam mempelajari wudu di manapun dan kapanpun.
- c) Bagi Penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam mengenai gambaran penggunaan media pembelajaran marbel wudu di SDIT Al-Insan Pinrang.
- d) Bagi Masyarakat Umum, dapat dijadikan sebagai acuan ketika akan melakukan pembelajaran wudu dengan menggunakan media pembelajaran marbel wudu.

G. Garis Besar Isi Tesis

Hasil penelitian ini akan dimuat dalam bentuk laporan yang terdiri dari lima bab yang terdiri dari beberapa subbab. Berikut ini adalah gambaran besar isi tesis ini:

Tesis ini dimulai dengan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah yang menjadi alasan utama peneliti angkat, fokus penelitian dan deskripsi fokus bertujuan untuk menjelaskan fokus peneliti dan deskripsi fokus, kemudian pada bab ini dijelaskan tujuan dari penelitian dan terakhir adalah garis besar isi tesis ini.

Pada bab kedua akan dijelaskan tentang tinjauan teoritis yaitu penjelasan tentang variabel yang diangkat dalam penelitian ini, mencakup teori tentang penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu, kemudian digambarkan pula tentang kerangka pikir penelitian.

Pada bab ketiga peneliti akan menguraikan tentang metode penelitian, *setting* penelitian, lokasi dan waktu penelitian. Selain itu peneliti juga menguraikan prosedur penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Pada bab keempat akan diuraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan. Peneliti memaparkan deskripsi hasil penelitian. Pada bab ini peneliti akan membahas secara menyeluruh hasil temuan di lapangan dalam bentuk laporan yang ditulis dalam pembahasan penelitian.

Pada bab kelima, atau bab terakhir peneliti akan menguraikan kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang ada, kesimpulan merupakan hasil yang didapat dari hasil penelitian, disertai rekomendasi serta implikasi dari penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kholis Nur Aini, dengan judul “Efektifitas *game marbel muslim kids* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan.”⁷ Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media pada Pembelajaran Interaktif dapat Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran, peserta didik lebih mudah paham, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik bagi peserta didik yang didukung dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara praktis serta teoritis. Penggunaan media *game* yang dalam hal ini *game marbel muslim kids* merupakan *game* edukasi, *game* yang mana di dalamnya mengandung materi-materi dasar pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media *game* edukasi yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar untuk pemahaman materi yang disampaikan oleh guru ke peserta didiknya.

Perbedaan penelitian sebelumnya di atas menunjukkan penelitian yang berfokus pada peningkatan minat belajar peserta didik sedangkan penelitian Kholishoh Nur Aini mengidentifikasi pembelajaran yang menyenangkan. Adapun jenis penelitian yang dilakukan oleh Kholishoh

⁷ Kholishoh Nur Aini, “Efektifitas *game marbel muslim kids* pada mata pelajaran Guruan Agama Islam untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan,” (UIN Sunan Ampel Surabaya: Jurnal Guruan Agama Islam, 2022), h.35

Nur Aini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*), sedangkan penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

2. Penelitian yang dilakukan Fahmi Pradana, Nunung Nurhayati, Puput Agisni Salimah, dan Ani Nuraeni, dengan judul “Pengembangan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Ketakwaan Peserta didik Kelas V SD. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi marbel tidak hanya mampu mendampingi peserta didik untuk belajar terkait materi yang telah disajikan. Namun, aplikasi ini secara tidak langsung membantu peserta didik untuk dapat lebih melek dan memanfaatkan teknologi dengan baik, serta mampu membangun karakteristik ketakwaan pada peserta didik. Selain itu, aplikasi marbel mampu menjadi alat sekaligus perantara yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Aplikasi marbel di desain khusus dengan tampilan menarik serta perpaduan warna yang kontras agar peserta didik tertarik untuk mendalami dan mempelajari aplikasi serta isi materi yang dimuat pada aplikasi marbel ini. Penulis menyesuaikan tampilan aplikasi Marbel dengan sifat mendasar peserta didik yang cenderung menyukai keunikan. Harapannya, mereka *enjoy* ketika mengoperasikan aplikasi ini.⁸

Perbedaan penelitian sebelumnya di atas dengan peneliti yang dilakukan dalam penelitian ini pada fokus penelitian yaitu berfokus pada

⁸ Fami Pradana, dkk., “Pengembangan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Ketakwaan Peserta didik Kelas V SD”, (Tri Hayu: Jurnal Guruan ke-SD-an, 2022).

peningkatan minat sedangkan penelitian Fahmi Pradana, dkk berfokus pada peningkatan ketakwaan peserta didik. Adapun jenis penelitian yang dilakukan oleh Fahmi Pradana, dkk menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, sedangkan penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Riono dan Fauzi, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Berbasis Aplikasi Canva”. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 78,75% yang termasuk kategori “valid”. Implementasi media canva dengan *link* yang dikirim melalui *whatsapp* grup kelas V. Hasil respon peserta didik terhadap produk, rata-rata 86,37%, hal tersebut menunjukan produk ayak digunakan. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan keefektifan media pengembangan berbasis aplikasi Canva dengan hasil 100 % nilai meningkat walaupun 13,6% belum tuntas. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁹

Perbedaan penelitian sebelumnya di atas dengan peneliti yang dilakukan dalam penelitian ini pada fokus penelitian yaitu berfokus pada peningkatan minat sedangkan penelitian Riono dan Fauzi, berfokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun

⁹ Riono dan Fauzi, *Pengembangan Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva*, (UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto: Jurnal Cakrawala Pendas, 2022), h. 121-122.

jenis penelitian yang dilakukan oleh Riono dan Fauzi menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tari Cantika Lubis dan Mavianti dengan judul “Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio, visual, dan audio visual efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman doa peserta didik. Penggunaan media audio visual seperti film menjadikan pembelajaran lebih menarik, memotivasi dan menghilangkan kebosanan dalam proses pembelajaran *online* maupun *offline*. Perkembangan ke depan memerlukan pengembangan inovasi media, seperti penggunaan film animasi, aplikasi *android* untuk materi salat, komik anak dan masih banyak media interaktif lainnya yang dibutuhkan dalam pembelajaran *online* maupun *offline*.¹⁰

Perbedaan penelitian sebelumnya di atas dengan penulis yang dilakukan dalam penelitian ini pada fokus penelitian yaitu berfokus pada peningkatan minat sedangkan penelitian Tari Cantika Lubis dan Mavianti, berfokus pada Peningkatan Motivasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun jenis penelitian yang dilakukan oleh Tari Cantika Lubis dan

¹⁰ Tari Cantika Lubis dan Mavianti, *Penerapan Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak*, (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: Jurnal Tarbiyah UINSU, 2022), h.49-50.

Mavianti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, sedangkan peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Keempat penelitian di atas memiliki perbedaan dengan penelitian ini baik dari segi variabel terikat, variabel bebas juga metode serta desain penelitian. Penelitian dalam tesis ini melakukan penelitian pada Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada SDIT Al-Insan Pinrang. Penulis menggunakan fokus penelitian peningkatan minat belajar peserta didik, menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dan menggunakan teori konstruktivisme.

Adapun beberapa referensi buku yang relevan dan dapat mendukung penelitian sebagai acuan atau sumber rujukan dalam penelitian tesis ini antara lain:

1. Slameto dengan judul buku "*Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*" buku ini membahas tentang belajar, mengajar, factor-faktor yang mempengaruhi belajar, belajar dan mengajar efektif, mempengaruhi karakteristik kognitif peserta didik, dan mempengaruhi karakteristik afektif peserta didik.
2. Agus N. Cahyo dengan judul buku "*Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*" buku ini membahas tentang teori-teori pembelajaran seperti teori pembelajaran klasik (behavioristik), teori pembelajaran kontemporer (konstruktivisme), hubungan teori konstruktivisme dengan teori belajar lain.

3. Trianto dengan judul buku “*Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Teori dan Praktik*” buku ini membahas tentang hakikat penelitian tindakan kelas, model tindakan kelas, dan pengembangan penelitian tindakan kelas.

B. Tinjauan Teori

1. Teori Belajar

a) Pengertian Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata *to construct*, artinya membangun, menyusun atau dalam konsep falsafah pendidikan, konstruksi berarti bersifat membangun tata susunan hidup berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan buatan kita sendiri. Pengetahuan bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan individu dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut.¹¹

Konstruktivisme mendorong pembelajaran aktif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi mereka juga berpartisipasi dalam mencari, mengeksplorasi, dan memahami konsep-konsep. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat belajar mereka. Peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, baik di dalam maupun di luar kelas.

¹¹ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), h. 33.

b) Tokoh Teori Konstruktivisme

Jean Piaget dikenal sebagai tokoh konstruktivisme yang pertama. Piaget menegaskan bahwa penekanan teori konstruktivisme adalah pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realita. Peran guru dalam pembelajaran menurut Piaget adalah sebagai fasilitator atau moderator. Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai skemata yang dimilikinya. Proses mengkonstruksi pengetahuan menurut Piaget, meliputi skemata, asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan. Skemata adalah sekumpulan konsep yang digunakan ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungan. Asimilasi merupakan proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Akomodasi terjadi untuk membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru atau memodifikasi skema yang telah ada, sehingga cocok dengan rangsangan tersebut. Sedangkan keseimbangan atau ekuilibrasi terjadi antara asimilasi dan akomodasi. Keseimbangan dapat membuat seseorang menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya.¹²

Pembelajaran konstruktivisme pada pemikirannya bahwa peserta didik tidak dapat menerima pengetahuan begitu saja dari guru, melainkan harus menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dalam teori konstruktivisme, peserta

¹² Nurlina, dkk, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Makassar: LPP Unismuh Makassar, 2021), h. 62-63.

didik berperan sebagai subjek pembelajaran dan terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang memungkinkan mereka membangun pengetahuannya sendiri.

c) Prinsip-Prinsip Konstruktivisme

Secara garis besar, prinsip-prinsip konstruktivisme yang diterapkan dalam belajar ialah sebagai berikut:¹³

- 1) Pengetahuan bersifat aktif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, melainkan juga aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Pengetahuan bersifat kontekstual. Pengetahuan yang dibangun oleh peserta didik harus sesuai dengan konteks kehidupannya.
- 3) Pengetahuan bersifat dinamis. Pengetahuan terus berkembang seiring bertambahnya pengalaman dan interaksi peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Pengetahuan bersifat social. Peserta didik belajar melalui interaksi sosial dengan orang lain, seperti guru, teman sebaya, dan anggota keluarga.

Menerapkan prinsip-prinsip konstruktivisme ini dalam proses pembelajaran guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna dan relevan bagi peserta didik. Hal ini akan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, memotivasi mereka untuk menjelajahi dunia pengetahuan dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

¹³ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), h. 48-49.

d) Pembelajaran Menurut Teori Konstruktivisme

Proses pembelajaran konstruktivisme memiliki pandangan utama yang membedakannya dengan teori-teori lain, yaitu bahwa pengetahuan tidak bisa ditransfer atau dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Pendangan tersebut menurut peserta didik aktif secara mental dalam membangun struktur pengetahuannya sendiri berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya.

Tasker mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme sehubungan pandangan tersebut. Yaitu, adanya peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan yang bermakna; pentingnya mengaitkan gagasan dan pengkonstruksian secara bermakna antara gagasan dan informasi baru yang diterima.¹⁴

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dipahami bahwa teori konstruktivisme merupakan pembelajaran yang melibatkan serangkaian prinsip dan pendekatan fokus pada peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri serta memandang peserta didik sebagai individu yang bertanggung jawab atas pembelajaran mereka, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Pendekatan ini menekankan pemahaman yang mendalam, pemecahan masalah, dan penerapan dalam situasi nyata. Dalam konteks penggunaan aplikasi pembelajaran, teori konstruktivisme dapat diterapkan dengan cara seperti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan pembelajaran secara

¹⁴ R. Tasker, "Effective Teaching What Can a Constructivist View Of Learning Offer". (The Australian Science Journal, 1992), h.30.

aktif. Mendorong peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannya dengan aplikasi pembelajaran. Menyediakan aplikasi pembelajaran yang menarik dan interaktif agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Hakikat Minat Belajar

a) Pengertian Minat Belajar

Minat adalah komponen internal dalam diri individu yang sangat berpengaruh terhadap tindakannya. Seorang individu akan merasa ingin bahkan perlu untuk melakukan sesuatu atau mendalami sesuatu jika muncul rasa tertarik dalam dirinya.

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu *“interest”* yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar peserta didik harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya, dan partisipasinya dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung.

Demikian pula yang dikemukakan Slameto mengungkapkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh.¹⁵

Berdasarkan beberapa pendapat di atas menyatakan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang

¹⁵ Asnawati Matondang, *“Pengaruh antara Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar,”* (Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, no. 2. 2018), h. 25-26. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v12i2>.

terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan dari siapapun. Maka dapat penulis simpulkan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Minat timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab partisipasi dalam kegiatan.

b) Pentingnya Minat dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran hendaknya diusahakan agar dapat menarik minat dan perhatian anak. Dengan adanya minat yang cukup besar akan mendorong seseorang untuk mencurahkan perhatiannya. Hal tersebut akan meningkatkan pula seluruh fungsi jiwanya untuk dipusatkan pada kegiatan yang sedang dilakukannya.

Demikian pula halnya dalam kegiatan belajar. Peserta didik akan merasa bahwa belajar itu merupakan hal yang sangat penting atau berarti bagi dirinya. Sehingga ia berusaha memusatkan seluruh perhatiannya kepada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar, dan dengan senang hati akan melakukannya.

c) Ciri-ciri Minat Belajar

Guru sebagai seorang guru, harus mampu membedakan peserta didik yang mempunyai minat untuk belajar dan mana yang tidak mempunyai minat untuk belajar dengan mengidentifikasi apakah ciri-ciri minat belajar ada pada diri peserta didik, adapun ciri-ciri minat menurut Slameto dalam bukunya Suyono dan Hariyanto tersebut adalah:

- 1) Memiliki kecenderungan untuk mengingat dan memperhatikan sesuatu yang diminati dengan terus-menerus
- 2) Mendapat kepuasan dan kebanggaan terhadap hal-hal yang diminati
- 3) Mempunyai rasa senang terhadap sesuatu yang diminati
- 4) Terdapat rasa ketertarikan pada suatu kegiatan yang diminati
- 5) Lebih suka dengan hal-hal yang diminatinya daripada hal lainnya
- 6) Diaktualisasikan lewat peran aktif pada suatu kegiatan. ¹⁶

Uraian di atas ciri-ciri minat tersebut yaitu bahwa seseorang dikatakan memiliki minat belajar Pendidikan Agama Islam apabila terdapat rasa suka atau senang terhadap Pendidikan Agama Islam, memiliki perhatian, ketertarikan, dan keaktifan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta mendapat kepuasan dan manfaat dari belajar Pendidikan Agama Islam.

d) Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut di atas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

- 1) Perasaan Senang. Apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

¹⁶ Suyono, Hariyanto. "Implementasi belajar dan pembelajaran." Bandung: PT Remaja Rosdakarya (2015). h. 176.

- 2) Keterlibatan Peserta didik. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- 3) Ketertarikan Peserta didik. Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- 4) Perhatian Peserta didik. Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.¹⁷

Berdasarkan indikator di atas terlihat bahwa minat belajar peserta didik itu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat secara terus menerus, karena minat berkaitan dengan perasaan senang. Orang yang berminat kepada sesuatu berarti dia senang kepada sesuatu tersebut.

e) Cara Menumbuhkan Minat Belajar

Pentingnya minat dalam diri peserta didik agar dapat mencapai hasil atau tujuan dalam pendidikan maka perlu dibangkitkannya minat dalam belajar peserta

¹⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 57.

didik. Guru hendaknya melakukan usaha-usaha untuk membangkitkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Usaha tersebut dimaksudkan supaya peserta didik bisa memahami dan menguasai konsep-konsep Pendidikan Agama Islam serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Suyono dan Hariyanto memberikan cara yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Berupaya menghubungkan bahan ajar dengan kehidupan sehari-hari
- 2) Memahami gaya belajar peserta didik secara umum sehingga guru dapat fokus dalam menyajikan pembelajaran
- 3) Sesekali menyelipkan guyonan atau hal lucu terutama yang berhubungan dengan bahan ajar dan kondisi pembelajaran sebagai upaya memecah kebekuan
- 4) Jeda sejenak dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kecil terhadap peserta didik
- 5) Berusaha agar kelas terbentuk oleh suasana dialogis, dan banyak diskusi
- 6) Memberikan tugas rumah yang menantang dengan pertimbangan tidak memberi banyak beban pada peserta didik
- 5) Melakukan penyegaran dengan para peserta didik dengan melakukan perjalanan yang bertujuan untuk mengkontekstualkan pembelajaran dan alam.¹⁸

¹⁸ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 178.

Beberapa paparan diatas, dapat dipahami bahwa terdapat cara-cara yang bisa dilakukan guru guna meningkatkan minat belajar peserta didik, diantaranya yaitu menyesuaikan materi belajar dengan pengalaman yang peserta didik punyai dan dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan strategi belajar yang dapat mengatasi perbedaan kemampuan peserta didik, memberikan kesempatan peserta didik untuk partisipatif dalam pembelajaran, dan sesekali menyelipkan kegiatan yang dapat memecah kebosanan peserta didik dan sebagainya.

f) Indikator Peningkatan Minat Belajar

Nur Faizah Dalam karya ilmiahnya menjelaskan bahwa Ada beberapa indikator minat yang dapat dikenali atau dilihat melalui proses belajar di kelas, diantaranya: Keinginan, perasaan senang, pengetahuan, kebiasaan, dan perhatian.¹⁹

- 1) Keinginan. Keinginan itu datangnya dari nafsu/ dorongan. Apabila yang dituju itu sesuatu yang nyata/konkrit, maka nafsu itu disebut keinginan. Dari nafsu aktif timbul keinginan untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan. Agus Suyanto menjelaskan bahwa “keinginan ialah dorongan nafsu, yang tertuju kepada sesuatu benda tertentu, atau yang kongkrit. Keinginan yang dipraktikkan bisa menjadi kebiasaan”.²⁰

Peserta didik yang berminat terhadap pelajaran pendidikan agama islam, maka ia akan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi untuk terus belajar pendidikan agama islam dan berusaha lebih giat untuk dapat

¹⁹ Nur Faizah, *Minat Belajar Guru Agama Islam Pada Peserta didik Kelas VII SMP Al-Mubarak Pondok Aren, Tangerang Selatan*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010), h. 18.

²⁰ Agus Suyanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), Cet.XII h. 86.

menguasai dan memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan kemudian, terjadi kontinuitas dalam proses belajar. Tidak hanya belajar dan momen tertentu seperti saat-saat ujian.

- 2) Perasaan senang. Perasaan termasuk gejala jiwa yang dimiliki oleh setiap orang, hanya corak dan tingkah lakunya saja yang berbeda. Menurut Akyas Azhari “Perasaan lebih erat hubungannya dengan pribadi seseorang, oleh sebab itu perasaan antara satu orang dengan orang lain terhadap hal yang sama pastilah berbeda-beda”.²¹

Perasaan merupakan faktor psikis non intelektual, yang khusus berpengaruh terhadap semangat belajar. Jika seorang peserta didik mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajar di sekolah, dan penilaian yang agak spontan melalui perasaan tentang pengalaman belajar di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang dihatinya, akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang.

Dapat dipahami bahwa seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus menerus mempelajari ilmu yang disenanginya tanpa perasaan terpaksa.

²¹ Akyas Azhari, *Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Teraju, 2004), Cet I h. 149.

- 3) Pengetahuan. Pengetahuan atau informasi tentang seseorang atau suatu objek pasti harus ada lebih dahulu dari pada minat terhadap orang atau objek tadi. Menurut Withering “pengetahuan yang dimaksud disini yaitu yang berkaitan dengan seberapa besar tingkat pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu”.²²

Semakin besar pengetahuan yang dimiliki peserta didik maka semakin besar pula minatnya untuk mempelajarinya. Untuk mengetahui minat peserta didik pada suatu pelajaran tertentu maka dapat dilihat dari pengetahuan yang dimilikinya. Peserta didik yang berminat terhadap pelajaran pendidikan agama islam, maka pengetahuan tentang pelajaran tersebut akan lebih luas dibanding dengan peserta didik yang kurang berminat atau tidak berminat terhadap pelajaran pendidikan agama islam, karena peserta didik tersebut mengetahui manfaat yang ia dapat dari belajar pendidikan agama islam itu sendiri serta ia dapat lebih memahami materi-materi yang disampaikan oleh gurunya.

- 4) Kebiasaan. Pada umumnya kebiasaan berlangsung dengan cara yang agak otomatis dan hanya membutuhkan sama sekali tentang aktivitas yang sedang terjadi. Setiap peserta didik yang mengalami proses belajar, kebiasaan-kebiasaannya akan tampak berubah. Menurut Burghardt “kebiasaan itu timbul karena proses penyusunan kecenderungan respons dengan menggunakan stimulasi yang berulang-ulang”.²³

²² Withering, *Psikologi Guruan, Terj. Dari Educational Psychology oleh M Buchori*, h. 124.

²³ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Guruan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 94

Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlakukan. Karena proses pengurangan inilah, muncul suatu pola bertingkah laku yang relatif menetap dan otomatis. Peserta didik yang mempunyai kebiasaan belajar pendidikan agama islam maka peserta didik tersebut akan selalu mengulangi pelajaran agamanya dirumah seperti membaca buku-buku agama yang ada kaitannya dengan materi agama dan juga kebiasaan mengerjakan tugas di rumah.

- 5) Perhatian. Menurut Alisuf Sabri “perhatian adalah suatu aktivitas jiwa yang bertugas selektif terhadap rangsangan-rangsangan yang sampai kepada kita”.²⁴

Slameto menyatakan bahwa “perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya”. Perhatian merupakan salah satu hal penting dalam belajar. Tanpa adanya perhatian dan fokus maka proses transfer informasi ataupun materi tidak akan dapat berjalan dengan maksimal.²⁵

Dari beberapa pendapat diatas dapat diketahui indikator adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain: adanya perasaan senang, pernyataan lebih menyukai dari pada yang lain, adanya rasa ketertarikan, adanya peningkatan perhatian, adanya pemusatan perhatian, serta keterlibatan secara aktif pada kegiatan tersebut. Indikator minat belajar

²⁴ M. Alisuf Sabri, *Ilmu Guruan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1999), Cet. I h.43

²⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor...*, h. 54.

pada peserta didik dapat berubah-ubah seiring dengan perkembangan kepribadian dan pengalamannya. Dengan memahami factor-faktor tersebut, guru dapat merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan peserta didik mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.²⁶

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yakni bagaimana seorang guru mampu memanfaatkan dan menetapkan media pembelajaran agar tercipta suasana yang efektif dalam pencapaian suatu tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²⁷

²⁶ Fatma Sukmawati, dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h.27.

²⁷ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), h.1.

Media juga dikenal dengan sebutan yakni segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim informasi ke penerima informasi. Sehingga dapat mempermudah seorang guru menyajikan materi pembelajaran dan peserta didik mudah mengerti.

Media sebagai perantara jika dikaitkan dalam bahasa arab akan memiliki makna wasilah. Agar pesan dapat tersampaikan maka dibutuhkan perantara yang menjadi narahubung. Jika dikaitkan kata wasilah dalam konteks Islam, maka terdapat dalam Q.S al-Maidah/5:35:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, carilah wasilah (jalan untuk mendekati diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung.²⁸

Menurut M. Quraish Shihab, kata wasilah maknanya dengan washilah, yakni sesuatu yang menyambung sesuatu yang lain. Wasilah adalah sesuatu yang menyambung dan mendekati sesuatu dengan yang lain, atas dasar keinginan yang kuat untuk mendekat. Tentu saja banyak cara yang dapat digunakan untuk mendekati diri kepada ridha Allah, namun kesemuanya haruslah yang dibenarkan oleh-Nya. Ini bermula dari rasa kebutuhan kepada-Nya.²⁹

Ayat ini mengandung kata wasilah diterjemahkan sebagai jalan atau dapat dipahami sebagai media yang dapat mengantarkan seseorang untuk dekat kepada Allah swt atau dengan kata lain hubungan vertikal kepada sang khaliq. Bila seorang

²⁸ Kementerian Agama R.I, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019),

²⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005), h.87.

hamba yang memahami kefakirannya maka akan mencari media untuk dapat lebih dekat dengan pencipta melalui saran-saran yang telah ditetapkan dalam islam yaitu dzikir, shalat, dan ibadah lainnya. Bila dihubungkan dalam konteks pembelajaran, guru, dan peserta didik sangat membutuhkan perantara sebagai penyalur pengetahuan untuk dapat diterima oleh peserta didik.

Pembelajaran (*Instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Arsyad, belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya.³⁰

Kamus besar bahasa Indonesia pembelajaran merupakan suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar. Dimana proses kegiatan belajar mengajar yang juga dapat berperan dalam menentukan keberhasilan belajar seorang peserta didik.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu: Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana orang

³⁰ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 11.

melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan demikian, makna pembelajaran merupakan kondisi *eksternal* kegiatan belajar, yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar.³¹

Pernyataan di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok yang pertama bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar, kedua bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain

³¹ Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Guruan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 110.

instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.³²

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran dan juga memperjelas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelajaran belajar dan juga mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi dengan memelihara suasana yang menyenangkan serta dapat membuat minat belajar peserta didik meningkat.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Syaiful Sagala adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara di sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan substansi khusus dari pendidikan.³³

Pembelajaran mengandung arti di 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 peserta didik meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan

³² Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 62.

³³ Undang-Undang, *Republik Indonesia. "no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Guruan Nasional."* Bandung: Citra Umbara (2003).

guru untuk mengenal karakteristik peserta didik dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan ajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan ini didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang *relatif* lama dan karena adanya usaha.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton menegaskan bahwa ada beberapa manfaat menggunakan media dalam proses pembelajaran, termasuk kemampuan untuk menyampaikan konsep pembelajaran secara lebih konsisten dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan aplikasi pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif memperoleh pengetahuan dan teori psikologis, Waktu belajar dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap peserta didik terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran peserta didik dapat berkembang secara positif berkat prinsip-prinsip peserta didik, partisipasi, umpan balik, dan penguatan.³⁴

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa manfaat media pembelajaran yakni memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan efektivitas dalam

³⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 72-73.

kegiatan pembelajaran, memberikan variasi dalam menyiapkan media pembelajaran dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan kebutuhan dan minat baru, menginspirasi, dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berdampak psikologis pada peserta didik, menurut Hamalik, yang menyebutkan keuntungannya. Penyampaian pesan pembelajaran dan isinya secara efektif selama tahap orientasi pembelajaran akan ditingkatkan secara substansial dengan penggunaan sumber daya pembelajaran pada saat itu. Materi pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan, menampilkan fakta dengan cara menarik dan dapat dipercaya, dan memfasilitasi penyimpanan informasi selain memotivasi dan menarik minat peserta didik.³⁵

Merujuk pembahasan di atas dapat dipahami bahwa keuntungan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat perhatian peserta didik sehingga mereka dapat lebih fokus serta termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung dari uraian yang diberikan di atas.

c) Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media

³⁵ Oemar Hamalik, *Media Guruan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1998), h. 23. (soft copy pdf adobe reader).

atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah membantu peserta didik dalam memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan. Seorang peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab berbagai macam, baik dalam pendidikan di keluarga dan dimasyarakat.³⁶

Menurut pendapat di atas diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran seperti taraf berpikir peserta didik. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks.

Pengelolaan kelas termasuk salah satu tugas guru yang tidak pernah ditinggalkan. Guru selalu mengelola kelas ketika dia melaksanakan tugasnya. Pengelolaan kelas dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.³⁷

Pengelolaan kelas adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuannya. Kondisi kelas yang

³⁶ Hafied Cangara *Buku pengantar ilmu komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 120.

³⁷ Usman dan Nuryani, *Pengaruh Pengelolaan Kelas terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX MTs YMPI Rappang Kab. Sidrap* (IAIN Parepare: Jurnal Studi Pendidikan).

kondusif adalah kondisi kelas yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan optimal.

4. Marbel Wudu

a) Pengertian Aplikasi Marbel Wudu

Aplikasi perangkat lunak (*software application*) adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Aplikasi dapat digunakan untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya erpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.³⁸

Aplikasi pembelajaran yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi yang melibatkan perangkat bergerak seperti *ponsel*, *laptop*, dan *tablet PC*. Mengingat begitu pentingnya materi wudu bagi kehidupan manusia maka sudah seharusnya bila anak-anak mempelajarinya sejak usia dini.

³⁸ Moch. Robiul Mucharrom, Ronny Makhfuddin Akbar, Dinarta Hanum, *Penerapan Augmented Reality Pada Media Gambar Panduan Wudu Untuk Anak Berbasis Android*, (Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Majapahit Mojokerto)

Banyak cara yang digunakan untuk belajar wudu salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran marbel wudu dalam proses pembelajaran.

Media aplikasi marbel wudu dapat menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau pembelajaran wudu yang merupakan bagian penting dalam praktik keagamaan. Aplikasi marbel wudu dapat memberikan panduan langkah demi langkah tentang cara melakukan wudu, dan tentu sangat bermanfaat bagi peserta didik. Mereka dapat mengikuti instruksi visual dan suara untuk memahami dengan baik langkah-langkahnya. Aplikasi ini dapat menyediakan simulasi interaktif tentang wudu, peserta dapat mengikuti simulasi dengan tindakan sesungguhnya, sehingga mereka dapat mempraktikkan dan memahami dengan baik dan benar.

Website resmi Educa Studio dari yang meluncurkan aplikasi game marbel wudu penulis mendapatkan informasi tentang game edukasi ini, diantaranya tentang deskripsi singkat dan poin-poin materi yang disajikan dalam aplikasi yang berupa pembelajaran wudu.³⁹

Aplikasi marbel wudu adalah aplikasi Pendidikan Islam yang dirancang khusus untuk membantu anak-anak belajar tentang tata cara wudu dalam Islam. Aplikasi ini umumnya menyediakan konten interaktif, gambar, animasi, dan panduan langkah demi langkah untuk membantu anak-anak memahami dan mempraktikkan proses wudu dengan benar sesuai dengan ajaran Agama Islam.

³⁹ Educa Studio, *a simple fun educational Platform*, (2020).

Aplikasi marbel wudu bertujuan untuk membuat pembelajaran Agama Islam lebih menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak.

Marbel Wudu merupakan aplikasi pendidikan untuk anak. Aplikasi ini membantu anak-anak belajar cara wudhu. Bersama marbel Belajar wudu, anak-anak bisa belajar urutan setiap gerakan wudu beserta dengan doa wudu dan doa sesudah wudu. Aplikasi ini dilengkapi dengan narasi pendukung yang sangat bermanfaat bagi anak-anak yang belum lancar membaca. Setiap materi dilengkapi dengan narasi, sehingga anak-anak dapat belajar hanya dengan mendengarkan suaranya saja. Setelah mereka selesai belajar, ada berbagai macam permainan seru menanti mereka. Lewat permainan ini, pengetahuan serta hasil belajar mereka bisa diuji.

Aplikasi marbel termasuk salah satu aplikasi belajar anak, aplikasi pendidikan, permainan edukasi, buku belajar, permainan *puzzle*, dan belajar interaktif. Hal yang paling menarik dalam aplikasi marbel adalah merupakan permainan edukasi yang menyenangkan. Tersedia berbagai macam permainan yang akan menguji kemampuan anak-anak.

b) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Marbel Wudu

Aplikasi marbel wudu digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan pembelajaran. Selain itu aplikasi Marbel Wudu pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai sebuah aplikasi yang dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran.

Adapun kelebihan yang dimiliki aplikasi marbel wudu yaitu:

1. Interaktif. Aplikasi ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan animasi, gambar, dan suara, sehingga lebih menarik perhatian anak-anak.
2. Visualisasi yang jelas. Marbel wudu sering kali menyediakan visualisasi yang jelas tentang marbel wudu, memudahkan anak-anak untuk memahami setiap langkahnya.
3. Pembelajaran mandiri. Anak-anak dapat belajar tentang wudu secara mandiri melalui aplikasi ini, yang memungkinkan mereka mengulangi dan mempraktikkan langkah-langkah wudu dengan baik
4. Kesalahan yang dapat dikoreksi. Aplikasi ini sering kali memiliki fitur untuk mengidentifikasi dan mengoreksi kesalahan dalam tata cara wudu, membantu anak-anak untuk melakukan wudu dengan benar
5. Kemudahan akses. Marbel wudu dapat diunduh dan diakses dengan mudah diberbagai perangkat, seperti smartphone dan tablet, sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.
6. Minat belajar. Beberapa versi aplikasi ini juga menyertakan permainan edukatif dan tantangan, yang dapat memberikan motivasi kepada anak-anak untuk terus semangat dalam belajar
7. Meningkatkan keterampilan teknologi. Penggunaan aplikasi ini juga dapat membantu anak-anak menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi yang merupakan keterampilan penting di era digital.

Kelebihan yang dimiliki aplikasi marbel wudu yaitu pentingnya mengimbangi penggunaan aplikasi ini dengan pemahaman yang lebih tentang

ajaran Agama Islam. Aplikasi ini sebaiknya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, dan anak-anak sebaiknya juga diajari tentang makna pentingnya wudu dalam Islam secara mendalam. Selain itu pengawasan orang tua atau guru tetap diperlukan dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan panduan yang sesuai.

c) Cara Penggunaan Aplikasi Marbel Wudu

Jika ingin menggunakan aplikasi marbel wudu harus terlebih dahulu *mendownload* di aplikasi *playstore* khusus android dan IOS untuk *i-phone*, cara menggunakan aplikasi marbel wudu sebagai berikut:

- 1) *Download* aplikasinya, setelah masuk seperti ini tampilan awalnya



Gambar 2.1 Tampilan Awal Marbel Wudu

- 2) Setelah masuk ke aplikasi marbel wudu ada beberapa pilihan tata cara wudu, tata cara tayamum, *puzzle* gerakan wudu, tebak gerakan wudu, pasang gerakan, dan ketangkasan, kemudian klik tata cara wudu untuk mempelajari tata cara wudu yang benar seperti dibawah ini;

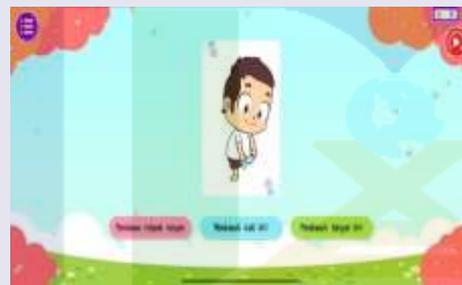


Gambar 2.2 Niat Wudu

- 3) Ketika guru ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, guru dapat membuka latihan-latihan yang dikemas dalam bentuk *game* edukasi.



Gambar 2.3 *Puzzle* Gerakan Wudu



Gambar 2.4 Tebak Gerakan Wudu



Gambar 2.5 Pasang Gerakan Wudu

- 4) Hasil akhir dari menyelesaikan *game* itulah yang muncul berupa *reward* (hadiah). Yang mana *reward* (hadiah) dapat menjadi faktor meningkatnya minat dalam proses pembelajaran. Ia dapat merangsang keinginan peserta didik untuk lebih keras dan mencapai pemahaman dalam pembelajaran.



Gambar 2.6 *Reward Game* Marbel Wudu

5. Pendidikan Agama Islam

a) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Mastuhu, pendidikan harus menekankan pada pelaksanaan metodologi pembelajaran serta pengajaran dengan paradigma holistik yakni memandang kehidupan sebagai suatu kesatuan, diawali dari suatu yang nyata serta dekat dengan kehidupan sehari-hari.⁴⁰

Pendidikan Agama Islam harus diintegrasikan dengan pendidikan *universal* serta pendidikan *universal* harus dihadirkan dalam format paradigma nilai dalam proses pendidikan. Orientasi utama pendidikan agama merupakan mempersiapkan manusia yang sempurna. Manusia yang sempurna merupakan manusia yang berkarakter positif serta jauh dari karakter negatif. Karakter positif ini nantinya akan menjadi inspirasi utama untuk berperilaku positif, seperti memiliki akhlak mulia, disiplin, tanggung jawab, kemandirian, kreativitas, serta inovasi.

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar yang terstruktur dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengetahui, menguasai, menghayati, serta

⁴⁰ Suparta, *Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), h. 267-269.

meyakini al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pedagogi, pelatihan, serta pengalaman.

Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membina kesehatan mental peserta didik adalah sebagai penerus yang nantinya akan memegang masa depan bangsa, dan sangat dibutuhkan bahwa generasi yang mempunyai kualitas intelektual yang tinggi, dengan kualitas intelektual yang tinggi, dengan kualitas mental yang sehat. Guru harus selalu harus memikirkan moral, tingkah laku dan sikap yang harus ditumbuhkan dan dibina pada peserta didik, maka dalam setiap pendidikan pengetahuan harus ada pendidikan moral dan pembinaan kepribadian yang sehat.⁴¹

Guru Pendidikan Agama Islam harus dapat mengembangkan pemahaman peserta didik tentang Agama Islam, termasuk nilai-nilai dan ajarannya. Hal ini penting karena pemahaman yang mendalam tentang Agama Islam akan membantu peserta didik untuk memiliki pandangan hidup yang positif dan seimbang.

b) Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Pendidikan adalah aktivitas terutama bagi kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan hewan. Hewan pula “belajar”, namun lebih banyak dipengaruhi oleh naluri. Sebaliknya untuk manusia, itu berarti rangkaian aktivitas mengarah “kedewasaan” untuk menjalani hidup yang lebih bermakna.⁴²

Dasar Pendidikan Agama Islam di SD merupakan bagian dari pendidikan Islam. Dengan demikian itulah yang menjadi landasan keberadaan Pendidikan

⁴¹ Indah dkk, *Pendekatan Guru dalam Pembinaan Mental Beragama Peserta didik di MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang* (Parepare: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2022) h. 178.

⁴² Teguh Triwiyanto, *Pengantar Guruan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021)

Agama Islam dibutuhkan pada setiap jenjang pendidikan yang memiliki posisi penting dalam sistem pendidikan nasional.

Pendidikan dalam penafsiran yang lebih kecil hanya mencakup kegiatan manusia untuk menjaga kelangsungan hidupnya sebagai individu dan sebagai masyarakat. Perawatan diri merupakan pewarisan bermacam pengetahuan, nilai, serta keahlian dari orang ke orang serta dari generasi ke generasi untuk mempertahankan jati dirinya dari kehidupan selanjutnya.⁴³

Perlu diketahui oleh para guru, bahwa karakteristik peserta didik dapat dilihat dari perkembangan fisik, motorik, kognitif, emosi, sosial dan religiusitasnya. Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motoriknya, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik yang bersifat informal dalam bentuk permainan.

Pengertian pendidikan dalam buku Pengantar Filsafat Pendidikan karya Ahmad D. Marimba, pendidikan adalah suatu pengajaran secara sadar oleh guru terhadap pertumbuhan jasmani serta rohani peserta didik mengarah pembentukan karakter utama.⁴⁴

Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan seseorang, segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai proses pertumbuhan dan perkembangan sepanjang hayat. Pendidikan seperti halnya memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai,

⁴³ FIP UPI Tim, *Ilmu dan Aplikasi Guruan: Bagian 1 Ilmu Guruan Teoritis* (Bandung: Grasindo, 2007)

⁴⁴ Afifuddin Harisah, *Filsafat Guruan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan* (Deepublish, 2018)

dan sikap melalui berbagai pengalaman, pengajaran, atau pelatihan, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dan masyarakat.

Pendidikan untuk bangsa Indonesia berarti pendidikan adalah kebutuhan yang wajib dipenuhi. UU Sisdiknas menegaskan kalau pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, warga, serta pemerintah.⁴⁵

Pendidikan adalah ruang pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter peserta didik, oleh karena itu pendidikan sebagai upaya guru untuk mempengaruhi peserta didik untuk melakukan apa yang diharapkan dalam dunia pendidikan.

Belajar adalah sesuatu perubahan yang terjalin pada diri seseorang sebab terdapatnya hubungan dengan menggunakan lingkungan sekitarnya. Sedangkan mengajar aktivitas yang dilakukan antara guru dan peserta didik yang memiliki tugas menyelenggarakan aktivitas belajar mengajar, pelatihan, dan penempatan jasa pendidikan. Sebagai guru kita harus memiliki jiwa profesional dalam proses pembelajaran.⁴⁶

Sebagai seseorang yang bergerak dalam dunia pendidikan (khususnya guru) perlu belajar dari hakikat belajar, agar kelak dapat memahami proses belajar/gaya belajar setiap peserta didik yang bermacam-macam dan kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

⁴⁵ Jogloabang, *UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guruan Nasional*

⁴⁶ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018)

Pendidikan Agama Islam mempunyai tiga berbagai dimensi dalam upaya meningkatkan kehidupan manusia, yaitu:

- 1) Dimensi kehidupan duniawi yang mendesak manusia selaku hamba Allah memiliki ilmu dan keterampilan untuk mengembangkan diri yang mendasari kehidupan.
- 2) Dimensi kehidupan surgawi dimana manusia didorong untuk menyeimbangkan kehidupan dunia dan akhirat.
- 3) Dimensi hubungan antara kehidupan duniawi serta kehidupan ukhrawi yang mendesak manusia untuk berupaya menjadikan dirinya sebagai hamba Allah yang lengkap dibidang ilmu serta keahlian, dan sebagai pendukung pelaksana ajaran Islam.⁴⁷

Pendidikan Agama Islam adalah merupakan usaha sadar dan terencana dalam rangka untuk mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan serta menjadikan ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.

c) Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Tiap-tiap lembaga pendidikan

⁴⁷Azyumardi Azra, *Guruan Islam: Tradisi dan Modernisasi diTengah Tantangan Milenium II* (Prenada Media, 2019)

memiliki fungsi pendidikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tetapi secara umum, Menurut Abdul Majid jika kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk sekolah maupun madrasah berperan sebagai berikut:

- 1) Perkembangan, yaitu menumbuhkan dan menanamkan keimanan serta ketaqwaan yang dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Tidak hanya itu, sekolah juga memiliki fungsi untuk lebih berkembang dan berkembang pada anak melalui bimbingan secara maksimal sesuai dengan tingkatan perkembangannya.
- 2) Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan di dunia ini dan diakhirat.
- 3) Penyesuaian mental, menyesuaikan dengan memanfaatkan baik lingkungan fisik maupun sosial serta dapat mengganti lingkungan tersebut sesuai dengan ajaran Islam. Penyesuaian mental, merupakan membiasakan diri dengan lingkungan fisik dan sosial serta bisa merubah lingkungan tersebut sesuai dengan ajaran Islam.
- 4) Perbaikan, merupakan meningkatkan kepercayaan, uraian serta pengalaman mengajar peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Penghindaran, ialah mencegah hal-hal negatif dari lingkungan ataupun dari budaya lain yang bisa mengganguya serta membatasi perkembangannya menuju seluruh umat manusia Indonesia.
- 6) Pengajaran, dalam perihal ini mengenai ilmu agama secara umum, dan mengetahui sistem serta fungsinya.

- 7) Penyaluran, adalah untuk menyalurkan kanak-kanak yang mempunyai bakat jasmani di bidang keislaman, hingga bakat tersebut bisa tumbuh secara maksimal sehingga bisa digunakan untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.⁴⁸

Tujuan pendidikan agama Islam dapat dipahami bahwa tujuan utama pendidikan agama Islam adalah menanamkan nilai-nilai keagamaan agar peserta didik mempunyai kecakapan dalam bersikap dan bertindak, menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah swt, berakhlak mulia, serta mengamalkan ajaran agama.

d) Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam terdiri dari:

- 1) Masing-masing proses mengalami pergantian mengarah pada peningkatan serta perkembangan ajaran Islam.
- 2) Kombinasi pendidikan fisik, kecerdasan, psikis, emosional, serta kerohanian.
- 3) Keseimbangan yang harus dibuat manusia antara tubuh-spiritual, iman-ketaatan, dzikir-pikiran, alam-ilmiah, material-spiritual, dan dunia-akhirat.
- 4) Terwujudnya dwi fungsi manusia yaitu fungsi hamba Allah dan fungsi khalifah Allah yang memiliki tugas menjaga, mengendalikan, membina, menggunakan, memelihara serta mensejahterakan dunia.⁴⁹

⁴⁸ Nino Indrianto, *Guruan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perguruan Tinggi* (Deepublish, 2020)

⁴⁹ Ahmad, J. and Manusia, A.P.K., *Paradigma guvan Islam: Upaya Mengefektifkan Guvan Agama Islam di Sekolah*. Pasca Sarjana UIN Syarif Hidayatullah, 3, p.320. 2018.

Pendidikan Islam serta ruang lingkup di atas terlihat jelas jika dengan menggunakan pendidikan Islam kita berupaya mempersiapkan manusia yang berkarakter kuat dan mulia berdasarkan ajaran Agama Islam. Dengan demikian, pendidikan Islam sangat penting karena dengan pendidikan Islam, guru mungkin bisa membimbing anak untuk menciptakan karakter yang sesuai dengan ajaran Islam.

e) Pendidikan Agama Islam Jenjang Sekolah Dasar

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang secara tidak langsung menyentuh seluruh ranah pendidikan. Pendidikan agama tidak hanya menyampaikan pengetahuan tentang agama terhadap peserta didik, akan tetapi juga mengasuh peserta didik untuk berkelakuan sesuai dengan norma yang diajarkan agama. Peserta didik harus memiliki akhlak mulia yang menjadi dasar pembentukan pribadi yang lebih baik. Waktu yang disediakan juga terbatas dan padat. Oleh karena itu, terbentuklah karakter yang jauh berbeda dengan ketentuan mata pelajaran lainnya.⁵⁰

Kedudukan Pendidikan Agama Islam di tingkat satuan pendidikan berfungsi sebagai pengajaran agama Islam, sosialisasi, dan internalisasi nilai-nilai Agama Islam. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam memiliki andil yang besar bagi proses pembangunan karakter peserta didik.

Tingkat sekolah dasar, mata pelajaran agama Islam diajarkan dari kelas satu hingga kelas enam. Pendidikan Agama Islam bersifat *komprehensif* dan dalam satu

⁵⁰ Shofiah, *Studi Analisis Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Guruan (KTSP) di SD 3 Gondosari Pada Mata Pelajaran PAI Tahun 2011/2012*, (STAIN KUDUS,2012), h. 12.

kesatuan (*integral*) yaitu sebagai unsur Islam yang terkandung didalamnya. Pelajaran tersebut meliputi Fiqh, Arab, Akidah, Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam, Al-Qur'an dan Hadits.⁵¹

Guru dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang guru juga harus menguasai pengetahuan yang akan disampaikan dan senantiasa juga memiliki sifat-sifat yang baik, dengan sifat-sifat yang dimiliki diharapkan menjadi panutan bagi peserta didiknya.

f) Kurikulum Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar

Kurikulum adalah sekumpulan konsep dan penyusunan hasil pendidikan yang harus didapat oleh peserta didik, aktivitas pembelajaran serta adanya komponen pendidikan dalam pengembangan kurikulum itu sendiri.⁵²

Berdasarkan pengertian di atas bahwa kurikulum adalah acuan serta konsep dalam pendidikan yang menjadi arah peserta didik dalam mengarahkan proses pembelajaran. Kurikulum ini memiliki peran yang sangat penting dalam strategi merumuskan tujuan pendidikan.

Kurikulum dan hasil pembelajaran sesuai dengan rencana pengembangan kompetensi peserta didik yang perlu dicapai serta utuh sejak lahir hingga 18 tahun. Hasil belajar, dan indikator mulai dari Taman Kanak-kanak, dan RA sampai kelas XII adalah kompetensi kurikulum dan hasil belajar. Berikut kompetensi standar Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar:

⁵¹ Anifah, *Pelaksanaan Model Pembelajaran Pengembangan Diri (Baca Tulis Al-Qur'an) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI peserta didik SD 2 Panjunan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012*, (STAIN KUDUS, 2012), h. 2.

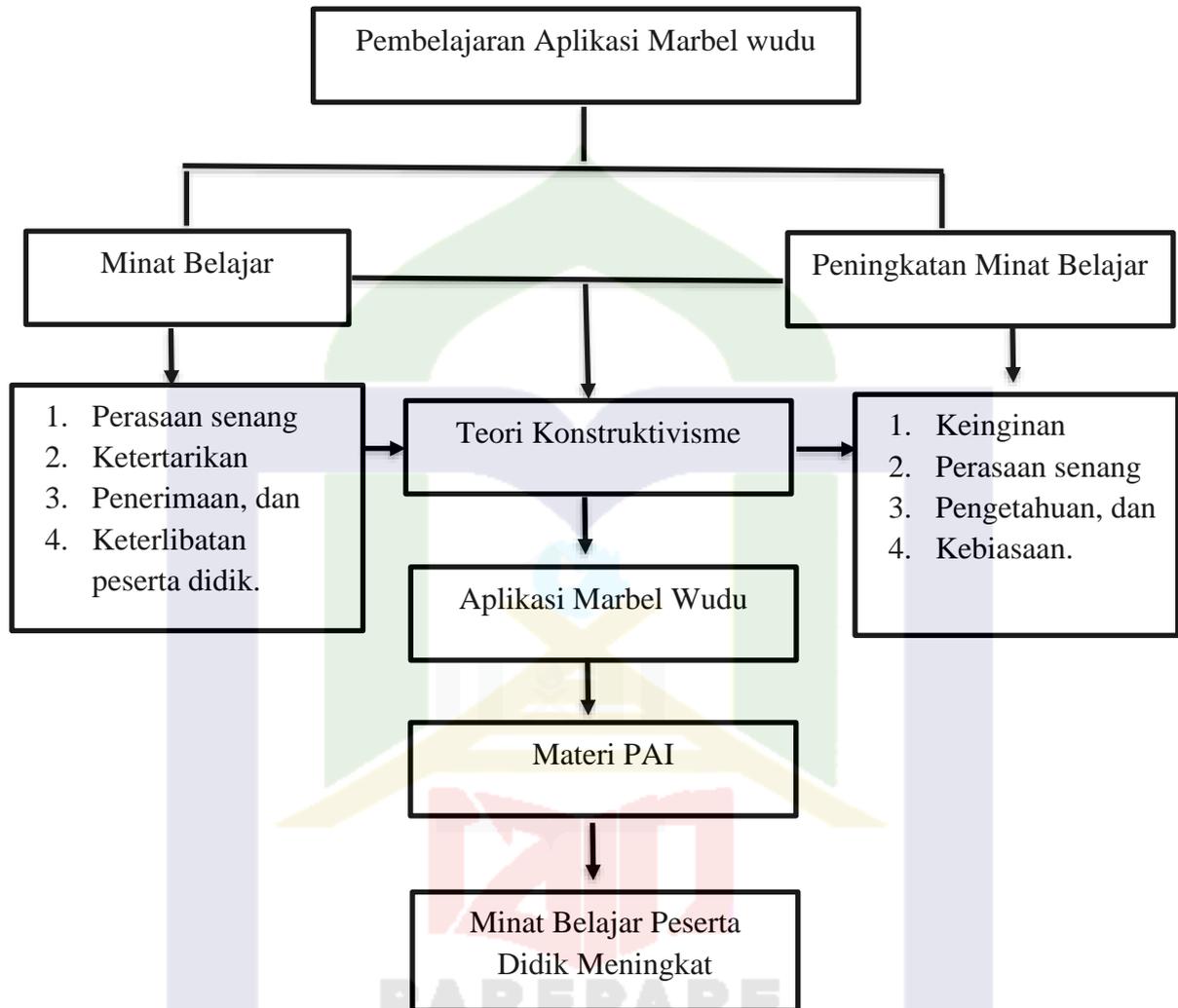
⁵²Hilda Karli, "File://C:/Users/Asus/Download/9. Batubara, Hamdan Husein Penggunaan Goggle Form.Pdf," *Jurnal Guruan Penabur* 5, no. 22 (2014): 24-30.

- 1) Mampu membaca Al-Qur'an dengan benar,
- 2) Percaya kepada Allah swt, para malaikat Allah, kitab-kitab Allah, para utusan Allah, Hari Kiamat,
- 3) Terbiasa bertingkah laku dengan sifat terpuji, menghindari sifat tercela, bertingkah laku baik dalam kehidupan sehari-hari,
- 4) Mengetahui rukun Islam dan mampu melaksanakan shalat, puasa, zakat fitrah, serta dzikir dan salat.⁵³

Dapat dipahami bahwa kompetensi dasar yaitu perbandingan yang melibatkan keterampilan atau pengetahuan mendasar dalam suatu bidang tertentu. Dasar Pendidikan Agama Islam di sekolah melibatkan pemahaman ajaran Islam, nilai-nilai moral, ibadah, sejarah keislaman, dan etika. Tujuan utamanya adalah membentuk karakter peserta didik dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip agama Islam dalam kehidupan sehari-hari serta memahami dan mengamalkan ajaran Islam dengan baik.

⁵³ Lismina, *Pengembangan Kurikulum* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017).

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Tampilan Awal Marbel Wudu

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi wudu dengan menggunakan aplikasi marbel wudu. Aplikasi marbel ini adalah merupakan aplikasi pendidikan yang membantu anak-anak belajar wudu, bersama marbel wudu anak-anak dapat belajar urutan setiap gerakan wudu beserta doa wudu. Marbel merekatkan konsep belajar dan bermain menjadi satu sehingga melahirkan cara

belajar yang lebih menyenangkan. Materi akan disajikan dalam bentuk yang menarik dilengkapi dengan Gambar dan Sound Narasi serta Animasi untuk menarik minat anak-anak dalam belajar. Selanjutnya, mereka bisa mengasah kemampuan melalui permainan edukasi yang disediakan. Kemudian dalam penelitian ini penulis menggunakan dua rumusan masalah yang pertama untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu yang kedua untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu. Indikator yang disebut dengan Minat Belajar, menurut Slameto yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik. Indikator peningkatan minat belajar menurut Nur Fauziah yaitu: Keinginan, perasaan senang, pengetahuan, dan perhatian. Untuk mengukur minat belajar dan peningkatan minat belajar dengan menggunakan teori ini maka kemudian kita menggunakan aplikasi marbel wudu. Aplikasi marbel ini digunakan untuk materi Pendidikan Agama Islam khususnya masalah wudu, penelitian ini khusus dilakukan pada SDIT Al-Insan Pinrang. Kemudian teori yang digunakan yaitu teori konstruktivisme secara garis besar teori konstruktivisme yaitu pembelajaran teknologi menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik, aktif, dan mendukung pengembangan pemahaman yang lebih dalam melalui penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran. Teknologi membantu peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dengan cara yang lebih interaktif dan relevan. Pemantauan kemajuan dan umpan balik seperti teknologi memungkinkan pemantauan kemajuan peserta didik dengan efisien. Guru dapat memberikan umpan

balik secara *real-time* dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara dari suatu penelitian sebagai suatu kebenaran adanya yang kebenarannya masih lemah sehingga perlu pembuktian secara empiris.⁵⁴

Hipotesis ini adalah bahwa penggunaan aplikasi marbel wudu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan menerapkan aplikasi ini secara teratur dalam proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Hipotesis ini berasumsi bahwa aplikasi marbel wudu dengan pendekatan berbasis teknologi dan interaktifnya akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik sehingga meningkatkan minat mereka dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, hipotesis tindakan penelitian ini adalah Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dapat Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang Tahun Ajaran 2023/2024.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan: “Jika guru menerapkan penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu, maka dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang, dapat ditingkatkan”.

⁵⁴ Muslich Ansori & Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: AUP, 2017).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek kelas tersebut.⁵⁵

Penelitian tindakan ini merupakan metode penelitian yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk memahami dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini melibatkan guru dalam proses penelitian untuk mengidentifikasi sebuah masalah, merencanakan tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan tersebut, dan mengevaluasi hasilnya.

Penelitian tindakan kelas sangat relevan dengan untuk penelitian ini, karena penelitian diterapkan didalam kelas dan lebih difokuskan pada masalah-masalah yang terjadi didalam kelas atau pada proses pembelajaran.

Menurut Ebbut dalam Kunandar menjelaskan penelitian tindakan kelas adalah suatu kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok pendidik dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.⁵⁶

⁵⁵ Suyadi, S. "Buku panduan guru profesional penelitian tindakan kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS), 2012.

⁵⁶ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2011), h. 43.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan peserta didik yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru, dan menumbuhkan budaya akademik dikalangan para guru. Namun pada kenyataannya kegiatan penelitian ini tidak saja bertujuan untuk memecahkan masalah, tetapi juga sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesionalnya.

Penelitian kelas dapat menjadi alat untuk mendorong kolaborasi antar guru dan pembelajaran tim di dalam kelas. Guru dapat belajar satu sama lain, berbagi pengalaman, dan bekerja bersama untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran.

Sebuah penelitian yang dilakukan pasti mempunyai tujuan termasuk penelitian tindakan kelas (PTK), diantaranya:

1. Memperbaiki dan meningkatkan kondisi belajar dan kualitas pembelajaran.
2. Meningkatkan layanan profesional dalam konteks pembelajaran, khususnya layanan kepada peserta didik sehingga tercipta layanan prima.
3. Memberikan kesempatan kepada guru berimprovisasi dalam melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan secara tepat waktu dan sasarnya.

4. Memberikan kesempatan pada guru mengadakan pengkajian secara bertahap terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga tercipta perbaikan yang berkesinambungan.⁵⁷

Kehadiran peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai pemberi tindakan yang bertindak sebagai pengajar, membuat perencanaan pembelajaran dan menyampaikan bahan ajar selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini bersifat kolaboratif, melalui kolaborasi penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat lebih obyektif serta memanfaatkan saran-saran orang lain/ahli. Penelitian ini memfokuskan pada masalah-masalah praktis, guna memperoleh pemecahan secepatnya, oleh karena itu peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran yang bertujuan untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran, sekaligus mencari solusi dalam pengembangan tindakan siklus yang dilakukan.

Penelitian Tindakan Kelas memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1. Ditinjau dari segi permasalahan, karakteristik Penelitian Tindakan Kelas adalah masalah yang diangkat berangkat dari persoalan praktek dan proses pembelajaran sehari-hari yang benar dirasakan oleh guru.
2. Penelitian Tindakan Kelas selalu berangkat dari kesadaran kritis guru terhadap persoalan yang terjadi ketika praktek pembelajaran berlangsung dan guru menyadari pentingnya untuk mencari pemecahan masalah melalui tindakan atau aksi yang direncanakan secermat mungkin dengan cara-cara ilmiah dan sistematis.

⁵⁷ Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 11.

3. Adanya rencana-rencana tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran di kelas.
4. Adanya kolaborasi antara guru dan teman sejawat (para guru atau peneliti) lainnya dalam rangka membantu untuk mengobservasi dan mengatasi persoalan mendasar yang perlu diatasi.⁵⁸

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan siklus dengan prosedur:

- (a) Perencanaan (*planning*),
- (b) Pelaksanaan (*action*),
- (c) Pengamatan (*observation*),
- (d) Refleksi (*reflection*) dalam tiap-tiap siklus.

Setiap siklusnya dilakukan dalam satu kali pertemuan dan disetiap akhir pertemuan akan diberikan kuesioner berupa angket minat untuk mendapatkan peningkatan minat peserta didik.

1. Perencanaan (*plan*)

Tahap ini, kegiatan yang harus dilakukan meliputi:

- (a) Menentukan rumusan masalah serta tujuan;
- (b) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP);
- (c) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas;
- (d) mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.

⁵⁸ Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Teori dan Praktik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), h. 28.

2. Melaksanakan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan peneliti di kelas. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan tindakan yang telah dirumuskan dalam RPP dalam situasi yang nyata, yang meliputi kegiatan awal, inti, dan akhir.

3. Melaksanakan Pengamatan (*observer*)

Tahap ini, yang dilakukan peneliti adalah:

- (a) Mengamati hasil perilaku peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran;
- (b) Memantau kegiatan diskusi; dan
- (c) Mengamati pemahaman tiap anak terhadap penguasaan materi yang dirancang sesuai dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas.

4. Mengadakan Refleksi (*reflection*)

Tahap ini yang harus dilakukan peneliti adalah:

- (a) Mencatat hasil observasi;
- (b) Mengevaluasi hasil observasi;
- (c) Mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya.

Sehingga penelitian ini merupakan siklus spiral, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan untuk memodifikasi perencanaan, dan refleksi. Sedangkan prosedur Penelitian Tindakan Kelas meliputi beberapa siklus, sesuai

dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan.

B. Subjek Penelitian

Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa yang dimaksud dengan subjek penelitian adalah suatu benda, hal, orang, tempat, atau data variabel penelitian yang melekat dan menjadi permasalahan.⁵⁹

Subjek Penelitian merujuk kepada individu, kelompok, atau objek yang menjadi fokus dari studi penelitian. Subjek penelitian adalah sumber data atau informasi yang peneliti akan gunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis. Subjek penelitian bisa sangat bervariasi tergantung pada jenis penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini dilakukan di SDIT Al-Insan Pinrang, Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Subjek penelitian yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDIT Al-Insan Pinrang dengan jumlah murid 27 peserta didik dengan karakteristik 18 laki-laki dan 9 perempuan. Serta penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SDIT Al-Insan Pinrang.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua tahap. Pertama tahap pra tindakan dan kedua tahap pelaksanaan. Penelitian ini juga dilaksanakan melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada umumnya kegiatan

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), h. 88.

penelitian dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pra tindakan dan tahap pelaksanaan tindakan.

1. Kegiatan Prasiklus

Prasiklus dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui dan mencari informasi. Dalam kegiatan ini dilakukan studi pendahuluan, yakni melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, begitu juga fenomena yang dialami peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan prasiklus yang dilakukan adalah:

- a) Meminta izin kepada kepala sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.
- b) Meminta surat izin penelitian kepada IAIN Parepare
- c) Melakukan diskusi lepas bersama Bapak Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terkait permasalahan-permasalahan yang ada di SDIT Al-Insan Pinrang
- d) Melakukan observasi awal di kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang
- e) Menetapkan materi ajar serta pencapaian kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan proses siklus.⁶⁰

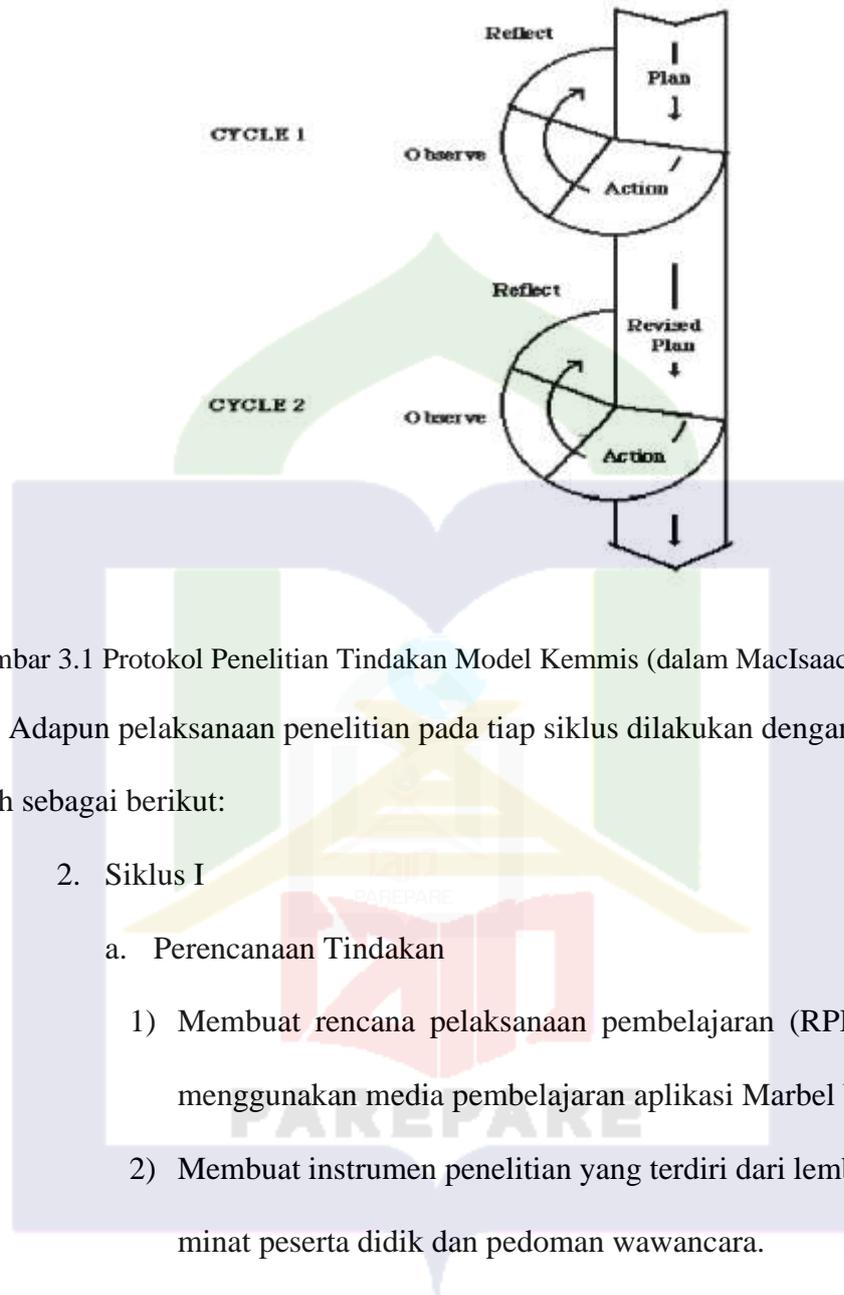
Setiap siklus putaran kegiatan terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemmis dan M.C Taggart yang

⁶⁰ Khairun Nisya, *PTK Jadikan Guru Profesional* (Guepedia, 2019).

menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah siklus refleksi diri yang berbentuk spiral dalam rangka menemukan cara-cara baru yang lebih baik, efektif untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media pembelajaran aplikasi Marble Wudu. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai dengan maksimal. Keputusan untuk melanjutkan dan menghentikan penelitian pada akhir siklus sepenuhnya tergantung pada hasil yang dicapai pada siklus akhir. Bila hasil yang dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian lanjutan ke siklus berikutnya. Dengan tahap-tahap pelaksanaan penelitian yaitu:

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan secara kolaboratif antara penulis dan guru berdasarkan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas dan dilaksanakan pada setiap siklus. Penulis sebagai pelaku tindakan sedangkan guru sebagai pengamat (*observer*). Penelitian tindakan ini dilaksanakan dengan menerapkan dua siklus dalam 4x pertemuan, masing-masing siklus 2x pertemuan dengan rincian pertemuan pertama untuk kegiatan pembelajaran dan pertemuan kedua untuk evaluasi siklus dan seterusnya. Satu kali pertemuan tersedia waktu 2x35 menit. Setiap siklus terdiri atas empat tahap dengan prosedur sebagai berikut: Stephen Kemmis telah mengembangkan suatu model sederhana hakikat siklus proses penelitian tindakan seperti terlihat seperti gambar dibawah ini. Setiap siklus mempunyai empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.⁶¹

⁶¹ Emzir, *Metodologi Penelitian Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) h. 239-240.



Gambar 3.1 Protokol Penelitian Tindakan Model Kemmis (dalam MacIsaac, 1996)

Adapun pelaksanaan penelitian pada tiap siklus dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Marbel Wudu.
- 2) Membuat instrumen penelitian yang terdiri dari lembar angket minat peserta didik dan pedoman wawancara.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran aplikasi Marbel Wudu.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan:

1) Pendahuluan

- a) Guru melakukan pembukaan dengan memberikan salam, dan menanyakan kabar
- b) Memeriksa kehadiran, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran
- c) Guru mengajak peserta didik berdoa dengan menggunakan *ice breaking*
- d) Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari materi Bersih itu Suci
- f) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
- g) Guru menjelaskan materi Aku Senang Berwudu secara klasikal menggunakan menggunakan aplikasi media pembelajaran marbel wudu
- h) Pengorganisasian peserta didik yaitu dengan membentuk 5 kelompok yang masing-masing terdiri 5-6 orang perkelompok.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru meminta peserta didik untuk mengamati fitur yang terdapat pada aplikasi marbel wudu yang sebelumnya telah didownload di *playstore*

- b) Guru menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi marbel wudu seperti: Tata cara wudu, *Puzzle* gerakan wudu, Tebak gerakan wudu, Psangan Gerakan wudu, dan Uji ketangkasan
- c) Setelah guru menjelaskan materi terkait tata cara wudu melalui media pembelajaran aplikasi marbel wudu, guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok dan berkumpul dengan kelompoknya
- d) Guru memberikan tugas yaitu menyelesaikan game edukasi yang terdapat di aplikasi tersebut, untuk membangkitkan keinginan dan minat peserta didik dan rangsangan kegiatan belajar yang aktif, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Minat belajar disini berwujud suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat partisipasi, dan pengalaman kebiasaan pada waktu belajar.
- e) Menyimpulkan hasil diskusi kelompok terkait game edukasi yang terdapat dalam aplikasi marbel wudu

3) Penutup

- a) Membuat kesimpulan dibimbing guru
- b) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan

- (1) Bagaimana perasaan ananda setelah belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu?
- (2) Apa yang telah ananda pelajari hari ini?
- (3) Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran

c. Pengamatan Terhadap Proses Tindakan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan proses pembelajaran atau tindakan, tujuan diadakannya pengamatan untuk mengenali, merekam, mendokumentasikan semua indikator baik proses maupun hasil perubahan yang terjadi sebagai akibat dari tindakan yang direncanakan dan sebagai efek samping. Dalam pelaksanaan observasi dibantu oleh teman sejawat dan seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk selanjutnya data hasil observasi tersebut dijadikan dasar untuk menyusun perencanaan tindakan berikutnya.

d. Refleksi

Tahap refleksi merupakan sarana pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Refleksi dilakukan pada akhir setiap tindakan, setiap tindakan dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria keberhasilan yaitu kriteria keberhasilan proses dan kriteria keberhasilan belajar. Kegiatan dalam tahap siklus I ini adalah:

- 1) Menganalisa tindakan siklus I
- 2) Mengevaluasi hasil dari tindakan siklus I
- 3) Melakukan penyimpulan data yang diperoleh

Hasil analisa tersebut, peneliti akan melakukan refleksi diri yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan apakah kriterianya sudah tercapai atau belum. Jika sudah tercapai maka penelitian dapat dihentikan. Jika belum berhasil maka siklus akan diulang dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

c. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dalam siklus II ini disusun berdasarkan hasil observasi pembelajaran siklus I. Perencanaan tindakan ini dipusatkan pada sesuatu yang belum dapat terlaksana dengan baik pada tindakan siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan perbaikan pelaksanaan tindakan yang dilakukan berdasarkan siklus I, mulai dari kegiatan menyampaikan tujuan, penyampaian materi, Tanya-jawab, hingga kegiatan evaluasi

c. Pengamatan/observasi

Kegiatan observasi meliputi pengamatan terhadap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan siklus II, mengamati proses pembelajaran guru dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi ini dilakukan pada akhir siklus II. Tujuan dan kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Menganalisa tindakan siklus II
- 2) Mengevaluasi hasil tindakan siklus II

3) Melakukan pengumpulan data yang diperoleh

Hasil dari refleksi siklus II ini dijadikan dasar dalam penyusunan laporan hasil penelitian. Selain itu juga digunakan sebagai bahan pertimbangan apakah kriteria yang ditetapkan sudah sesuai tercapai atau belum, jika sudah tercapai dan telah berhasil maka siklus tindakan berhenti. Tetapi sebaliknya jika belum berhasil pada tindakan tersebut, maka peneliti mengulang siklus tindakan dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Secara umum, tahap-tahap penelitian tindakan siklus II sama dengan siklus I, hanya yang membedakan adalah perbaikan-perbaikan rancangan pembelajaran berdasarkan tindakan pada siklus I yang dirasa kurang maksimal. Jika tahap penelitian ini tidak berhasil, pertimbangkan untuk merevisi strategi atau metodologi yang digunakan. Identifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan dan solusi alternatif. Diskusikan dengan teman sejawat untuk mendapatkan pandangan atas masalah yang terjadi sehingga belum tercapainya apa yang diinginkan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, angket minat belajar peserta didik, dan pedoman wawancara minat peserta didik.

1. Observasi

Menurut Mahmud observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk

menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.⁶²

Tujuannya adalah untuk memahami minat belajar peserta didik, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhinya, dan merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat tersebut. Observasi dapat dilakukan melalui observasi langsung, wawancara, atau penilaian lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana peserta didik merespon materi pembelajaran dan lingkungan belajar.

Adapun instrumen observasi pada penelitian tindakan kelas merupakan pedoman bagi observer untuk mengamati hal-hal yang akan diamati. Dalam penelitian ini digunakan instrumen observasi jenis *check list* (daftar cek). *Check list* adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi.

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Aktivitas Guru

No Soal	Indikator	Sifat Soal	
		Positif	Negatif
A	Membuka Pembelajaran		
	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	SL	SR
1.	Saat memulai pembelajaran, guru berjalan dari depan kelas berkeliling ke tengah dan ke belakang kelas		
2.	Saat memulai pembelajaran, guru hanya berdiri di depan kelas.		
3.	Suara guru sangat jelas sehingga saya memperhatikan pembelajaran yang akan dimulai		
4.	Suara guru sangat pelan dan kurang jelas, sehingga peserta didik tidak mendengarkan apa yang		

⁶² Mahmud, *Metode Penelitian Guru*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h. 168

No Soal	Indikator	Sifat Soal	
		Positif	Negatif
	disampaikan guru.		
5.	Guru menyiapkan alat bantu yang akan digunakan saat memulai pembelajaran.		
6.	Guru menggunakan media dengan menggunakan laptop dan LCD saat memulai pembelajaran sehingga saya tertarik untuk memperhatikan.		
7.	Guru hanya berbicara tanpa menggunakan alat bantu/alat peraga saat memulai pembelajaran		
8.	Saat memulai pembelajaran, guru memperhatikan semua keadaan peserta didik.		
9.	Guru hanya memperhatikan peserta didik yang duduk di bangku depan saja.		
10.	Guru memberi kesempatan ke peserta didik untuk menjawab/menanggapi, saat guru menanyakan sesuatu.		
11.	Guru menegur peserta didik yang ribut/ mengobrol saat guru menjelaskan pelajaran.		
	Menimbulkan motivasi peserta didik	SL	SR
12.	Sebelum memulai pembelajaran, guru absen peserta didik satu-satu dan menanyakan kabarnya hari ini.		
13.	Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan kata-kata motivasi yang membangkitkan semangat belajar peserta didik.		
14.	Guru mengajak peserta didik merapikan kelas bersama-sama, jika kelas kotor/tidak rapi		
15.	Guru memberikan contoh salah satu tokoh /orang yang sukses dari belajar karena semangat yang tinggi dalam menggapai cita-citanya.		
16.	Guru memberi pujian jika peserta didik tertib dan siap belajar.		
17.	Guru tidak memberi tanggapan apa-apa jika peserta didik bertanya atau menjawab.		
18.	Guru menanyakan sesuatu yang buat peserta didik penasaran, dalam ajaran islam “Mengapa kita harus berwudu sebelum shalat”?		
B	Memberi acuan atau struktur	SL	SR
19.	Guru menyampaikan tujuan mempelajari materi yang akan dibahas.		
20.	Saat memulai pembelajaran, guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari.		
21.	Guru memberi petunjuk/ cara mengerjakan tugas		
22.	Guru membiarkan peserta didik mengerjakan tugas		

No Soal	Indikator	Sifat Soal	
		Positif	Negatif
	tanpa memberi petunjuk mengerjakan tugas		
23.	Ketika memulai pembelajaran, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan		
24.	Guru memberi tugas dengan bebas tanpa ada batasan tugas.		
25.	Guru menanyakan kejelasan peserta didik terhadap tugas yang diberikan.		
C	Membuat Kaitan	SL	SR
26.	Guru menceritakan sekilas tentang peristiwa yang pernah terjadi kemudian mengaitkan dengan materi pembelajaran.		
27.	Guru menanyakan pengalaman peserta didik, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari		
28.	Guru langsung menjelaskan materi pembelajaran tanpa menghubungkan pengalaman peserta didik		
29.	Guru mengulang sedikit pembelajaran yang telah lalu kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari secara berurutan		
30.	Guru membandingkan materi yang telah lalu dengan materi yang akan dipelajari.		
D	Menutup Pembelajaran		
	Meninjau Kembali	SL	SR
31.	Guru membimbing peserta didik merangkum inti pembelajaran.		
32.	Guru mengajak peserta didik mengulas kembali pembelajaran yang baru saja selesai dengan menyebutkan inti pembelajaran.		
33.	Guru menuliskan di papan tulis hal-hal yang penting dari pembelajaran yang baru selesai.		
34.	Guru melewati pembelajaran begitu saja, tanpa menyebutkan hal-hal penting dari pembelajaran yang baru selesai		
	Mengadakan Evaluasi	SL	SR
35.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk menunjukkan cara melakukan sesuatu yang telah dipelajari.		
36.	Guru mengajak peserta didik menerapkan hal-hal baru yang di dapat dari pembelajaran.		
37.	Guru mengajak peserta didik untuk menerapkan ide baru, misalnya mengerjakan tugas dengan mencari beberapa sumber misalnya di <i>google</i> atau di buku paket peserta didik.		

No Soal	Indikator	Sifat Soal	
		Positif	Negatif
38.	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat tentang materi yang telah dipelajari.		
39.	Guru tidak menanggapi jika peserta didik berkomentar tentang materi yang baru selesai.		
40.	Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan materi pembelajaran kepada peserta didik.		
41.	Guru memberikan kuis setelah menjelaskan pembelajaran.		
	Memberi dorongan psikologi atau sosial	SL	SR
42.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberi pujian kepada semua peserta didik. Misalnya, peserta didik di kelas ini semuanya “hebat” , “pintar” dan kata pujian lainnya		
43.	Guru hanya memuji peserta didik yang pintar saja		
44.	Guru memberi pujian kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran.		
45.	Guru memarahi peserta didik yang tadinya tidak mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh		
46.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih giat belajar.		
47.	Guru menasehati peserta didik supaya tidak bermalas-malasan.		
48.	Guru meyakinkan peserta didik, bahwa kita pasti bisa mencapai cita-cita kalau kita giat belajar		
	Memberi Tindak Lanjut	SL	SR
49.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada peserta didik		
50.	Guru memberi pengarahannya kepada peserta didik agar menyiapkan alat/ bahan untuk pembelajaran selanjutnya.		
51.	Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk pertemuan selanjutnya kelas sudah bersih dan pesertadidik sudah duduk ditempat masing-masing secara tertib.		
52.	Guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya.		

2. Angket

Angket berupa pengumpulan alat informasi dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar yang mengukur minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu. Angket minat belajar adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengetahui minat belajar peserta didik. Berikut kisi-kisi angket minat belajar peserta didik:

Tabel. 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket

No.	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1.	Perasaan Senang	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Perhatian	6, 7, 8, 9, 10	5
3.	Aktivitas Belajar	11, 12, 13, 14, 15	5
4.	Kesadaran Belajar	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah			20

Menurut Sugiyono angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial yang disebut sebagai variabel penelitian.⁶³

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Guru*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 199.

Angket terdiri dari 20 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator untuk mengetahui minat belajar peserta didik yaitu perhatian, perasaan senang, aktivitas belajar, dan kesadaran belajar.

E. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data

1. Teknik Pengelolaan Data

Teknik pengelolaan data untuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu.⁶⁴

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti dapat mengumpulkan dua jenis data:

- a) Data Kuantitatif (nilai hasil belajar peserta didik) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya: mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar dan lain-lain.
- b) Data Kualitatif, yaitu data yang berupa informasi yang berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi peserta didik mengenai tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap peserta didik (afektif), aktifitas peserta didik mengikuti pelajaran, perhatian, antusias belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya dapat dianalisis secara kualitatif.⁶⁵

Perbedaan antara data kuantitatif dan kualitatif terletak pada sifat informasi yang disampaikan. Data kuantitatif mengukur jumlah atau besaran, sedangkan data

⁶⁴ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 86.

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas.....*, h.131.

kualitatif menggambarkan karakteristik atau sifat non-angka. Contohnya data kuantitatif dapat berupa angka seperti suhu atau jumlah responden, sementara data kualitatif dapat berupa deskripsi seperti warna atau pendapat.

1. Teknik Analisis Data

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari hasil observasi dan angket yang kemudian diolah berdasarkan hasil analisis data dan pengelompokannya.

a) Analisis Data Observasi

Berkaitan dengan hal di atas, lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Persentase penggunaan yang dilakukan peneliti

f= Jumlah hasil skor pengamatan guru/peserta didik

n= Jumlah indikator pengamatan guru/peserta didik

100 = Bilangan tetap⁶⁶

Tabel 3.3 Tingkat Presentase Keberhasilan⁶⁷

No	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
1.	80% - 100%	Sangat Baik
2.	66% - 79%	Baik
3.	56% - 65%	Cukup
4.	40% - 55%	Kurang Baik

⁶⁶ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 43.

⁶⁷ Riduan dan Sunarto, *Pengantar Statistik* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 23.

No	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
5.	0% - 39%	Sangat Kurang Baik

Kriteria merupakan patokan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan atau program, dikatakan berhasil apabila mampu mencapai kriteria yang telah ditentukan dan gagal apabila tidak mampu melampaui kriteria yang telah ditentukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) keberhasilannya dapat ditandai dengan pembahasan kearah perbaikan, baik terkait dengan guru maupun peserta didik. Keberhasilan suatu penelitian tindakan yaitu dengan membandingkan hasil sebelum diberi tindakan dengan hasil setelah tindakan.

Taraf atau tingkatan indikator keberhasilan proses belajar mengajar yang baru dilaksanakan secara keseluruhan seperti diungkapkan oleh Djamarah dan Zain adalah:

1. Apabila 75% dari jumlah peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru.
2. Apabila 75% atau lebih dari jumlah peserta didik mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang (dibawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (remedial).⁶⁸

Indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil jika apa yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan sesuai terlaksana 75% - 100% di setiap siklus. Jika dalam penelitian ini siklus I belum berhasil mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan

⁶⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 108.

maka dilanjutkan ke siklus II dan jika siklus II masih belum berhasil maka dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Jika sudah sampai siklus III penelitian ini belum berhasil maka peneliti akan menghentikan penelitian yang dilakukan.

b) Analisis Data Angket

Angket minat belajar peserta didik menghasilkan data kualitatif yang berupa kategori untuk setiap butir angket. Terdapat dua pernyataan positif dan negatif, dan setiap pernyataan terdiri dari lima kategori yang dipilih oleh penilai (peserta didik). Untuk menilai angket tersebut maka digunakan model skala penilaian dengan menggunakan skala bertingkat (*rating scale*) atau yang biasa disebut juga dengan skala *Likert*. Adapun kriteria tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.4 Penilaian Skala Likers⁶⁹

Pilihan Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju/Selalu	5	1
Setuju/Sering	4	2
Ragu-Ragu/Kadang-Kadang	3	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah	2	4
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah	1	5

Data minat peserta didik juga merupakan data kuantitatif, yang menunjukkan minat dari peserta didik berdasarkan atas indikator-indikator ketercapaian. Untuk mengetahui persentase skor minat belajar peserta didik dapat diketahui dengan membagi jumlah skor dari setiap pernyataan dengan jumlah skor maksimal dari seluruh pernyataan, kemudian untuk memperoleh persentasenya

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 93.

dikalikan dengan 100%. Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan penjelasan lebih rincinya.

- 1) Menentukan persentase individu dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{n_1, \dots}{n \times \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase minat/motivasi

n_1 = Jumlah skor peserta didik ke -1, ... dst.

n = Jumlah skor maksimal angket

- 2) Menentukan persentase klasikal dengan menggunakan rumus berikut:

$$P \text{ rata-rata} = \frac{\sum A}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P rata-rata = Presentase responden

$\sum A$ = Jumlah total persentase minat/motivasi belajar

n = Banyaknya responden

- 3) Menentukan kategori pada tabel berikut:

Setelah hasil respon peserta didik diketahui, maka hasil respon dapat dicocokkan dengan interval tingkat hasil nilai minat yang ada pada tabel berikut:

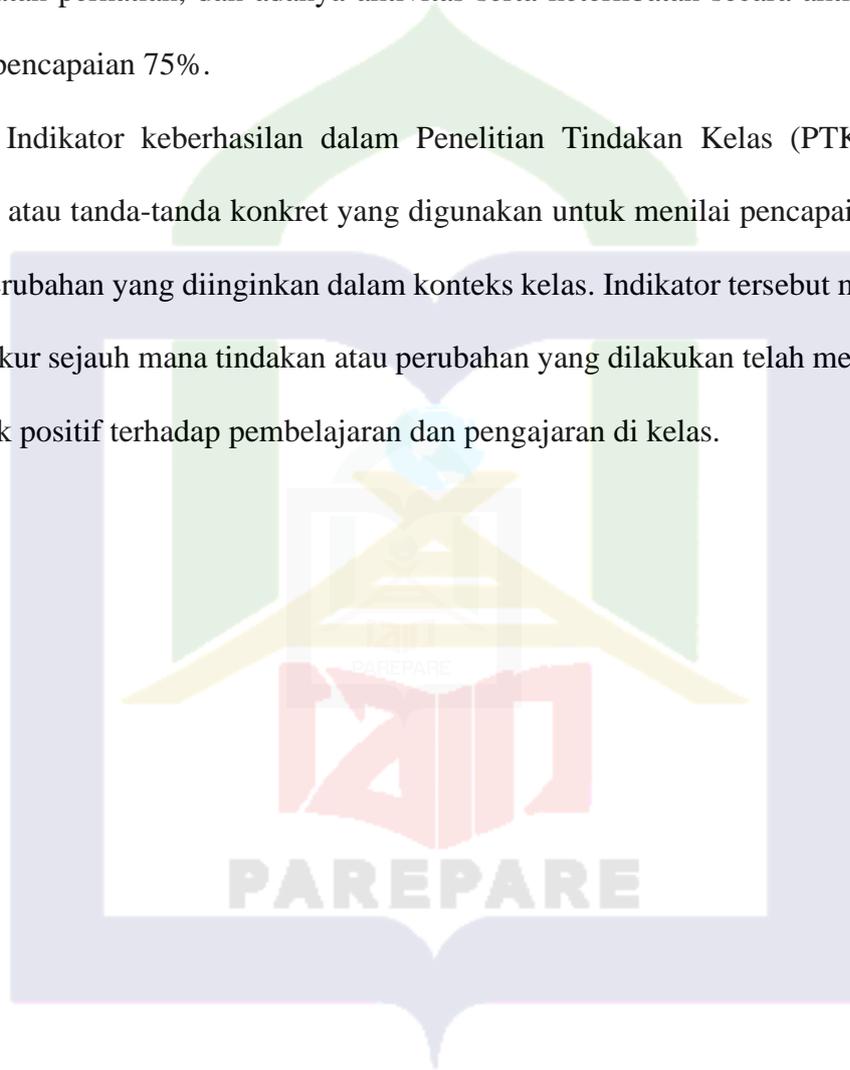
Tabel 3.5 Pedoman Konversi Minat Belajar

No	Rentang Skor	Kategori
1.	80% - 100%	Sangat Baik (SB)
2.	70% - 79%	Baik (B)
3.	60% - 69%	Cukup (C)
4.	50% - 59%	Kurang (K)
5.	0% - 49%	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Arikunto, 2016

Indikator pencapaian atau keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah Meningkatnya minat belajar peserta didik, yang meliputi adanya perasaan senang, adanya rasa ketertarikan, adanya peningkatan perhatian, adanya pemusatan perhatian, dan adanya aktivitas serta keterlibatan secara aktif, dengan target pencapaian 75%.

Indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah ukuran atau tanda-tanda konkret yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan atau perubahan yang diinginkan dalam konteks kelas. Indikator tersebut membantu mengukur sejauh mana tindakan atau perubahan yang dilakukan telah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran dan pengajaran di kelas.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu terlebih dahulu peneliti melakukan tahapan Pra Siklus. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi yang ada di SDIT Al-Insan Pinrang. Ketika proposal tesis telah diseminarkan, maka peneliti menemui Kepala SDIT Al-Insan Pinrang Bapak Muh. Nasir, S.Pd.I, sambil berdiskusi terkait keadaan kondisi yang ada di sekolah tersebut. Saat itu kepala sekolah menanyakan perkembangan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Ketika itu peneliti menyampaikan bahwa penulis sedang mempersiapkan rencana jadwal pelaksanaan penelitian dan mekanisme prosedur penelitian. Kemudian, penulis menjelaskan sedikit gambaran isi tesis penulis yang berkaitan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan yang menjadi subjek peneliti dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang. Beliau menyambut baik maksud peneliti dan meminta peneliti untuk melakukan konsultasi dengan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Juli 2023 adalah bertemu kembali dengan Kepala SDIT Al-Insan Pinrang, guna menyampaikan maksud peneliti dengan memberikan surat pengantar penelitian yang dikeluarkan oleh Pascasarjana IAIN Pare-pare sebagai lanjutan rencana semula.

Setelah peneliti bertemu dengan guru Pendidikan Agama Islam di SDIT Al-Insan Pinrang Bapak Hendra Noer, S.Pd.I., kemudian peneliti menjelaskan terkait Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilaksanakan peneliti, dimana peneliti

akan menggunakan media berbasis ICT (*Information and Communication*) dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan media presentasi tersebut peneliti akan menjelaskan materi pembelajaran dengan bantuan aplikasi marbel wudu. Kemudian guru Pendidikan Agama Islam akan bertindak sebagai observer yang nantinya akan menilai peneliti dalam proses pembelajaran di kelas.

Bersama guru Pendidikan Agama Islam, peneliti melakukan musyawarah yang sebelumnya telah dijelaskan maksud peneliti, guru Pendidikan Agama Islam juga memberikan dukungan penuh dan bersedia untuk mendampingi peneliti di lapangan yang nantinya akan menjadi kolaborator, lalu peneliti bersama guru Pendidikan Agama Islam menyepakati menyusun materi ajar serta indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik dan menentukan jadwal penelitian, kemudian diaplikasikan sesuai dengan rencana penelitian.

Cara untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung harus dicari faktor penyebab secara mendalam, lalu mengupayakan mengatasi permasalahan secara terprogram. Salah satu diantara solusi itu adalah sebagaimana pada penelitian ini menggunakan penelitian berbasis ICT (*Information and Communication*) berupa aplikasi presentase marbel wudu dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran mencakup penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

1. Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu di SDIT Al-Insan Pinrang

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023.

Adapun tindakan yang dilakukan pada siklus I ini adalah:

a. Siklus I

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan pada siklus I bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap perencanaan di siklus I ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menentukan waktu penelitian; waktu yang dipilih berdasarkan kesepakatan peneliti, dan kolaborator.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan.
- c) Peneliti mempersiapkan keperluan penelitian siklus I lembar observasi guru.
- d) Mempersiapkan lembar observasi minat belajar peserta didik.
- e) Mempersiapkan angket minat belajar peserta didik.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan ini merupakan realisasi dari pelaksanaan rencana tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), meliputi penyajian materi, diskusi, *game* edukasi (skor) dan menggunakan media dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal:

- (1) Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin salah seorang peserta didik dengan penuh khushyu'
- (2) Melakukan absensi peserta didik
- (3) Mengajukan pertanyaan sebagai apersepsi tentang materi sebelumnya
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Karakter: religius, hormat, dan perhatian, tanggung jawab (responsibility) dan Integritasi (Integrity).

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru meminta peserta didik untuk mengamati fitur yang terdapat pada aplikasi marbel wudu yang sebelumnya telah *download* di *playstore*
- (2) Guru menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi marbel wudu seperti: Tata cara wudu, *Puzzle* gerakan wudu, Tebak gerakan wudu, Psangan Gerakan wudu, dan Uji ketangkasan
- (3) Setelah guru menjelaskan materi terkait tata cara wudu melalui media pembelajaran aplikasi marbel wudu, guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok dan berkumpul dengan kelompoknya
- (4) Guru memberikan tugas yaitu menyelesaikan game edukasi yang terdapat di aplikasi tersebut, untuk membangkitkan keinginan dan minat peserta didik dan rangsangan kegiatan belajar yang aktif,

bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Minat belajar disini berwujud suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat partisipasi, dan pengalaman kebiasaann pada waktu belajar.

- (5) Menyimpulkan hasil diskusi kelompok terkait *game* edukasi yang terdapat dalam aplikasi marbel wudu

c) Kegiatan Penutup

- (1) Membuat kesimpulan dibimbing guru
- (2) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- (3) Bagaimana perasaan ananda setelah belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu?
- (4) Apa yang telah ananda pelajari hari ini?
- (5) Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran
- (6) Guru dan peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran dengan ucapan salam.

3) Tahap Observasi

Pada tindakan siklus I dilaksanakan pengamatan proses pembelajaran oleh guru (peneliti) selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media aplikasi marbel wudu. Lembar observasi guru yang telah disusun berdasarkan aspek penilaiannya akan dinilai pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun yang bertindak memberikan penilaian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam yang

bertindak sebagai mitra (kolaborator).

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I diperoleh data-data berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru pada Siklus I

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Membuka Pembelajaran	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	39
		Menimbulkan motivasi peserta didik	23
		Memberi acuan atau struktur	19
		Membuat kaitan	13
2.	Menutup Pembelajaran	Meninjau kembali	15
		Mengadakan evaluasi	21
		Memberi dorongan psikologi atau sosial	19
		Memberi tindak lanjut	10
Jumlah			159
Presentase			61,15%

Sumber: Data Primer, 2023

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Banyaknya indikator} \times \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{159}{(52 \times 5)} \times 100\%$$

$$P = \frac{159}{260} \times 100\%$$

$$= 61,15\% \text{ (cukup)}$$

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) menggunakan aplikasi media pembelajaran marbel wudu.

Hasil observasi yang diperoleh dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan masukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas pada siklus I, maka dari itu diperlukan revisi sebagai bentuk masukan yang perlu diperhatikan. Untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II dapat meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan.

Adapun kekurangan dan kelebihan guru selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi marbel wudu adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan pembelajaran pada siklus I

(1) Sebagian peserta didik merasa tertarik dengan penggunaan media aplikasi marbel wudu yang ditampilkan oleh guru (peneliti) yakni dengan penyampaian materi tersebut peserta didik merasa senang dan mudah memahaminya melalui penjelasan guru. Disamping itu penggunaan pembelajaran ini dianggap jarang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

(2) Pembelajaran menggunakan aplikasi marbel wudu adalah

memberikan pengalaman interaktif dan visual yang memudahkan peserta didik memahami tata cara wudu secara lebih menarik dan efektif.

b) Kekurangan pembelajaran pada siklus I

- (1) Peserta didik sering menggunakan kesempatan diskusi untuk bercanda bersama teman, dan menggunakan *handphone* sehingga beberapa kali terjadi suasana yang kurang kondusif di dalam kelas
- (2) Pengelolaan waktu yang kurang dalam proses pembelajaran
- (3) Guru tidak menetapkan aturan yang jelas dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif
- (4) Motivasi, memotivasi anak jarang atau kadang dilakukan oleh guru saat mengakhiri proses pembelajaran, padahal motivasi ini adalah suatu dorongan positif untuk memberikan kekuatan terhadap seseorang.

Adapun upaya guru dalam mengatasi kekurangan pada siklus I di atas adalah sebagai berikut:

- (1) Dalam proses pembelajaran guru di harap lebih menekankan kedisiplinan dalam pembelajaran
- (2) Dalam proses pembelajaran memerlukan pengarahan yang maksimal dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan peserta didik. Merencanakan waktu dengan sebaik dan seefisien mungkin termasuk juga tugas-tugas, penyampaian materi, dsb. Dan jangan sampai larut pada sesuatu yang ternyata buang-buang waktu.

(3) Segera tentukan rules dalam proses pembelajaran sehingga akan dapat mengarahkan peserta didik, sehingga peserta didik ikut belajar disiplin, komitmen dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran di kelas.

(4) Dengan memberikan motivasi semangat belajar kepada peserta didik, salah satu cara untuk menuju kesuksesan terus belajar dari sekolah, pengalaman maupun kehidupan, dengan belajar dapat mengembangkan kemampuan dirinya lebih baik, serta menguasai dalam satu bidang.

b) Siklus II

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Berdasarkan temuan masalah pada studi pendahuluan atau kegiatan prasiklus. Dari berbagai masukan dan kesepakatan oleh kolaborator maka disusunlah rencana tindakan perbaikan atas masalah yang ditemui. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Media pembelajaran aplikasi marbel wudu dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I pada materi Aku senang berwudu. Selain itu guru juga menyusun lembar observasi guru dan peserta didik.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan Awal:

- (1) Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin salah seorang peserta didik dengan penuh khushyuh
- (2) Melakukan absensi peserta didik

- (3) Mengajukan pertanyaan sebagai apersepsi tentang materi sebelumnya
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Karakter: religius, hormat, dan perhatian, tanggung jawab (responsibility) dan Integritasi (Integrity).

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru meminta peserta didik untuk mengamati fitur yang terdapat pada aplikasi marbel wudu yang sebelumnya telah *download* di *playstore*
- (2) Guru menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi marbel wudu seperti: Tata cara wudu, *Puzzle* gerakan wudu, Tebak gerakan wudu, Pasang Gerakan wudu, dan Uji ketangkasan.
- (3) Setelah guru menjelaskan materi terkait tata cara wudu melalui media pembelajaran aplikasi marbel wudu, guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok dan berkumpul dengan kelompoknya
- (4) Guru memberikan tugas yaitu menyelesaikan game edukasi yang terdapat di aplikasi tersebut, untuk membangkitkan keinginan dan minat peserta didik dan rangsangan kegiatan belajar yang aktif, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Minat belajar disini berwujud suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul

akibat partisipasi, dan pengalaman kebiasaann pada waktu belajar.

- (5) Menyimpulkan hasil diskusi kelompok terkait game edukasi yang terdapat dalam aplikasi marbel wudu

c) Kegiatan Penutup

- (1) Membuat kesimpulan dibimbing guru
- (2) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- (3) Bagaimana perasaan ananda setelah belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu?
- (4) Apa yang telah ananda pelajari hari ini?
- (5) Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran
- (6) Guru dan peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran dengan ucapan salam.

3) Tahap Observasi

Pada tindakan siklus II dilaksanakan pengamatan proses pembelajaran dilakukan oleh guru (peneliti) selama pembelajaran berlangsung dengan mmenggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu. Lembar observasi guru yang telah disusun berdasarkan aspek penilaiannya akan dinilai pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun yang bertindak memberikan penilaian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam yang bertindak sebagai mitra (kolaborator).

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II di peroleh data-data berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru pada Siklus II

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Membuka Pembelajaran	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	48
		Menimbulkan motivasi peserta didik	32
		Memberi acuan atau struktur	28
		Membuat kaitan	18
2.	Menutup Pembelajaran	Meninjau kembali	18
		Mengadakan evaluasi	29
		Memberi dorongan psikologi atau sosial	27
		Memberi tindak lanjut	13
Jumlah			213
Presentase			81,92%

Sumber: Data Primer, 2023

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Banyaknya indikator x skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{213}{(52 \times 5)} \times 100\%$$

$$P = \frac{213}{260} \times 100\%$$

= 81,92% (**sangat baik**)

4) Tahap Refleksi

Analisis data di atas, adapun hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dengan guru (peneliti) sebagai bahan masukan sudah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu oleh guru telah memenuhi aspek indikator penilaian dengan hasil kategori baik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran sehingga guru dalam penyampaian pesan serta isi pembelajaran dapat tercapai sesuai sasaran apa yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan, memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran ini efektif dengan lebih menekankan penggunaan media aplikasi dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil refleksi observasi guru telah mencapai keberhasilan yang diharapkan, maka penilaian tindakan berhasil.

2. Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik kelas IV dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu di SDIT Al-Insan Pinrang

Minat belajar merupakan suatu rasa tertarik, senang, serta lebih suka untuk mempelajari dalam rangka memperoleh informasi atau pengetahuan yang disajikan

secara verbal oleh penulis kepada pembelajar untuk dapat diterapkan dalam berpikir, menganalisis, bertindak, dan dalam mengambil keputusan.

Upaya untuk mengetahui presentase minat belajar dari peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam , maka digunakanlah lembar angket sebagai alat untuk mengukur persentase minat belajar dari peserta didik. Peserta didik secara mandiri mengisi lembar angket yang telah tertera pada lembar.

Adapun proses pemberian angket ini dilakukan setelah berakhirnya pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023.

Adapun tindakan yang dilakukan pada siklus I ini adalah:

a) Hasil Analisis Data Siklus I

Distribusi minat belajar siklus I dapat dinilai pada (lampiran). Adapun hasil minat belajar peserta didik tiap masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 3 Minat Belajar Peserta didik pada Tiap Aspek Siklus I

No	Aspek	Indikator	Σ Skor
1.	Perasaan Senang	a. Perasaan peserta didik terhadap materi b. Kesan peserta didik terhadap mata pelajaran c. Pendapat peserta didik terhadap pelajaran yang telah diajarkan	521
2.	Ketertarikan Peserta didik	a. Rasa ingin tahu peserta didik b. Penerimaan peserta didik saat pemberian tugas c. Antusias peserta didik dalam kegiatan belajar	468

No	Aspek	Indikator	Σ Skor
3.	Perhatian Peserta didik	a. Konsentrasi belajar peserta didik b. Perhatian peserta didik terhadap guru c. Berusaha memahami penjelasan guru dan mencatat pelajaran	451
4.	Keterlibatan Peserta didik	a. Kesadaran tentang belajar b. Keaktifan peserta didik c. Memiliki keinginan bersaing	496

Sumber : Data Primer, 2023

1) Aspek Perasaan Senang

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{521}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{521}{675} \times 100\%$$

$$= 77,18 \text{ (baik)}$$

2) Aspek Ketertarikan Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{468}{5 \times 5 \times 27}$$

$$P = \frac{468}{675} \times 100\%$$

$$= 69,33 \text{ (cukup)}$$

3) Aspek Perhatian Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{451}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{451}{675} \times 100\%$$

$$= 66,81 \text{ (cukup)}$$

4) Aspek Keterlibatan Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{496}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{496}{675} \times 100\%$$

$$= 73,48 \text{ (baik)}$$

Adapun data hasil minat belajar peserta didik tiap masing-masing peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

Tabel 4. 4 Hasil Minat Belajar Peserta didik pada Siklus I

No	Nama Peserta didik	L/P	Persentase	Kategori Minat Belajar
1.	A. Zalfa Naqiyyah	P	80	Baik
2.	Alisha Az Zahra	P	85	Sangat Baik
3.	Almayra Atifah Arini	P	73	Baik
4.	Asma Reski Putri	P	65	Cukup

No	Nama Peserta didik	L/P	Persentase	Kategori Minat Belajar
5.	Dzakira Aprilia Azzahra	P	65	Cukup
6.	Khaerunnisa Azzahra	P	70	Baik
7.	Nurul Ainayah	P	50	Cukup
8.	Sitti Raehanun Erwin	P	63	Cukup
9.	Zikra Aulia	P	85	Sangat Baik
10.	A. Ibra Khayrullah Z	L	60	Cukup
11.	A. Muhammad Ghaisan IP	L	85	Sangat Baik
12.	Ahmad Gibran Alvaro	L	80	Baik
13.	Ahmad Rival Fauzi Aswat	L	76	Baik
14.	Ahsan Khalil Malik Ibrahim	L	75	Baik
15.	Ambho Azhar Antarun	L	71	Baik
16.	Andi Abid Aqil Rajendra	L	53	Kurang
17.	M. Gibran Al-Gazaly	L	70	Baik
18.	Muh. Arshal Ramli	L	65	Cukup
19.	Muh. Fudhail Arzaq Idris	L	50	Kurang
20.	Muh. Idham Khalid Z	L	80	Baik
21.	Muhammad Abidzar	L	75	Baik
22.	Muhammad Aimar Radinka	L	71	Baik
23.	Muhammad Al Fatih	L	71	Baik
24.	Muhammad Arlan Chairil	L	80	Baik
25.	Muhammad Daffa Ibnu A	L	80	Baik
26.	Muhammad Dzaky Akbar	L	75	Baik
27.	Muhammad Muthahhari	L	80	Baik
Jumlah			1945	
Skor Tertinggi			85	
Skor Terendah			50	
Persentase Skor Rata-Rata			72,03	Baik

$$\text{Prata-rata} = \frac{\sum A}{n} \times 100\%$$

$$\text{Prata-rata} = \frac{1945}{27} \times 100\%$$

$$\text{Prata-rata} = 72,03\% \text{ (baik)}$$

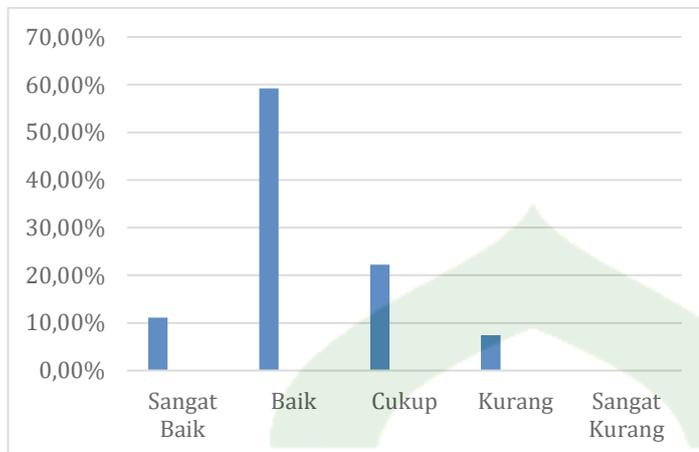
Dilihat dari tabel 4. 4 di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I secara keseluruhan belum mencapai minat belajar secara klasikal. Berdasarkan indikator keberhasilan dikatakan berhasil, apabila persentase minat belajar mencapai nilai 75%. Dari hasil siklus I yang diperoleh sebesar 72,03% dengan kategori (baik), tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan maka akan dilanjutkan ke siklus II.

Tabel 4. 5 Rentang Skor Minat Belajar Peserta didik Siklus I

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85% - 100%	Sangat Baik (SB)	3	11,11%
2.	70% - 84%	Baik (B)	16	59,25%
3.	55% - 69%	Cukup (C)	6	22,22%
4.	40% - 54%	Kurang (K)	2	7,40%
5.	0% - 39%	Sangat Kurang (SK)	0	0%

Dari tabel 4. 5 di atas dapat diketahui frekuensi yang pada kategori “sangat kurang” minat sebanyak: 0 peserta didik dengan persentase 0%, kategori “kurang” minat sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 7,40% dan kategori “cukup” minat frekuensinya 6 peserta didik dengan persentase 22,22%. Kategori “baik” sebanyak 16 peserta didik dengan persentase 59,25. Kategori “sangat baik” yaitu 3 peserta didik dengan persentase 11,11%.

Berdasarkan tabel 4. 5 dapat digambarkan dalam diagram 4. 1 sebagai berikut:



Gambar 4. 1: Diagram Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siklus I

b) Hasil Analisis Data Siklus II

Distribusi minat belajar siklus I dapat dinilai pada (lampiran). Adapun hasil minat belajar peserta didik tiap masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 6 Minat Belajar Peserta didik pada Tiap Aspek Siklus II

No	Aspek	Indikator	Σ Skor
1.	Perasaan Senang	a. Perasaan peserta didik terhadap materi b. Kesan peserta didik terhadap mata pelajaran c. Pendapat peserta didik terhadap pelajaran yang telah diajarkan	578
2.	Ketertarikan Peserta didik	a. Rasa ingin tahu peserta didik b. Penerimaan peserta didik saat pemberian tugas c. Antusias peserta didik dalam kegiatan belajar	549

No	Aspek	Indikator	Σ Skor
3.	Perhatian Peserta didik	a. Konsentrasi belajar peserta didik b. Perhatian peserta didik terhadap guru c. Berusaha memahami penjelasan guru dan mencatat pelajaran	528
4.	Keterlibatan Peserta didik	a. Kesadaran tentang belajar b. Keaktifan peserta didik c. Memiliki keinginan bersaing	563

Sumber : Data Primer, 2023

1) Aspek Perasaan Senang

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{578}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{578}{675} \times 100\%$$

$$= 85,62 \text{ (sangat baik)}$$

2) Aspek Ketertarikan Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{549}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{549}{675} \times 100\%$$

$$= 81,33 \text{ (sangat baik)}$$

3) Aspek Perhatian Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{528}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{528}{675} \times 100\%$$

$$= 78,22 \text{ (baik)}$$

4) Aspek Keterlibatan Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{563}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{563}{675} \times 100\%$$

$$= 83,40 \text{ (sangat baik)}$$

Adapun hasil minat belajar peserta didik tiap masing-masing peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 4. 7 Minat Belajar Peserta didik pada Siklus II

No	Nama Peserta didik	L/P	Persentase	Kategori Minat Belajar
1.	A. Zalfa Naqiyyah	P	90	Sangat Baik
2.	Alisha Az Zahra	P	95	Sangat Baik
3.	Almayra Atifah Arini	P	85	Sangat Baik
4.	Asma Reski Putri	P	70	Baik

No	Nama Peserta didik	L/P	Persentase	Kategori Minat Belajar
5.	Dzakira Aprilia Azzahra	P	70	Baik
6.	Khaerunnisa Azzahra	P	78	Baik
7.	Nurul Ainayah	P	69	Cukup
8.	Sitti Raehanun Erwin	P	70	Baik
9.	Zikra Aulia	P	85	Sangat Baik
10.	A. Ibra Khayrullah Z	L	75	Baik
11.	A. Muhammad Ghaisan IP	L	95	Sangat Baik
12.	Ahmad Gibran Alvaro	L	90	Sangat Baik
13.	Ahmad Rival Fauzi Aswat	L	87	Sangat Baik
14.	Ahsan Khalil Malik Ibrahim	L	85	Sangat Baik
15.	Ambho Azhar Antarun	L	87	Sangat Baik
16.	Andi Abid Aqil Rajendra	L	65	Cukup
17.	M. Gibran Al-Gazaly	L	85	Sangat Baik
18.	Muh. Arshal Ramli	L	76	Baik
19.	Muh. Fudhail Arzaq Idris	L	65	Cukup
20.	Muh. Idham Khalid Z	L	90	Sangat Baik
21.	Muhammad Abidzar	L	85	Sangat Baik
22.	Muhammad Aimar Radinka	L	82	Baik
23.	Muhammad Al Fatih	L	82	Baik
24.	Muhammad Arlan Chairil	L	90	Sangat Baik
25.	Muhammad Daffa Ibnu A	L	90	Sangat Baik
26.	Muhammad Dzaky Akbar	L	85	Sangat Baik
27.	Muhammad Muthahhari	L	90	Sangat Baik
Jumlah			2191	
Skor Tertinggi			95	
Skor Terendah			65	
Persentase Skor Rata-Rata			81,14%	Sangat Baik

Sumber Data Primer, 2021

$$P \text{ rata-rata} = \frac{\sum A}{n} \times 100\%$$

$$P \text{ rata-rata} = \frac{2191}{27} \times 100\%$$

$$P \text{ rata-rata} = 81,14\% \text{ (sangat baik)}$$

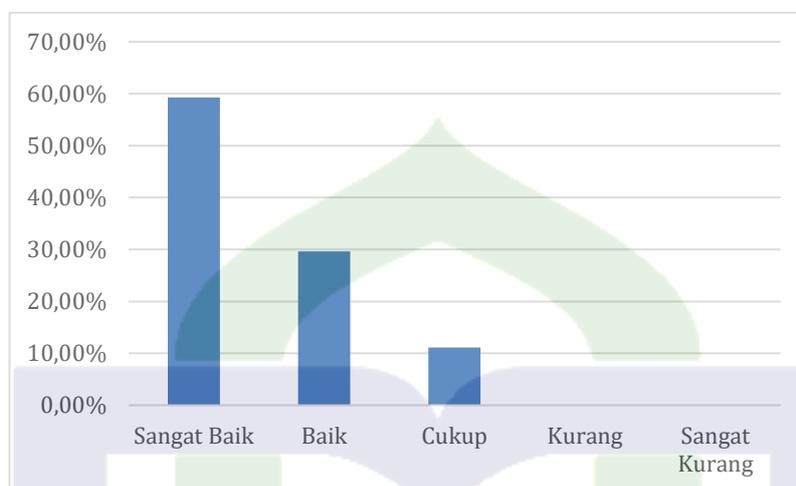
Dilihat dari tabel 4. 7 di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II telah mencapai minat belajar secara klasikal. Berdasarkan indikator keberhasilan dikatakan berhasil, apabila persentase minat belajar mencapai nilai 75%. Dari hasil siklus II yang diperoleh sebesar 81,14% artinya telah mencapai apa yang diharapkan maka ditetapkan siklus tersebut berakhir.

Tabel 4. 8 Rentang Skor Minat Belajar Peserta didik Siklus II

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85% - 100%	Sangat Baik (SB)	16	59,25%
2.	70% - 84%	Baik (B)	8	29,62%
3.	55% - 69%	Cukup (C)	3	11,11%
4.	40% - 54%	Kurang (K)	0	0%
5.	0% - 39%	Sangat Kurang (SK)	0	0%

Dari tabel 4. 8 di atas dapat diketahui frekuensi yang pada kategori “sangat kurang” minat sebanyak 0 peserta didik dengan persentase 0%, kategori “kurang” minat sebanyak 0 peserta didik dengan persentase 0% dan kategori “cukup” minat frekuensi 3 peserta didik dengan persentase 11,11%. Kategori “baik” minat sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 29,62%. Kategori “sangat baik” minat

sebanyak 16 peserta didik dengan persentase 59,25%. Berdasarkan tabel 4. 8 dapat digambarkan dalam diagram 4. 2 sebagai berikut:



Gambar 4. 2: Diagram Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siklus II

B. Pengujian Hipotesis Tindakan

Pengujian hipotesis tindakan merupakan suatu jawaban tindakan atas masalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Merbel Wudu dapat Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang”.

Hasil dari penelitian penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu yang dilakukan peneliti di SDIT Al-Insan Pinrang pada akhir siklus diperoleh nilai persentase sebesar 81,92% yang menunjukkan kategori penilaian (sangat baik), kemudian pada minat belajar peserta didik diperoleh 81,14% (sangat baik).

Salah satu tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan

keinginan yang baru, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

C. Pembahasan

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan upaya guru, untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dikelolanya, dengan tujuan meningkatkan minat peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan melalui dua siklus ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam apakah penerapan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang.

1. Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Merbel Wudu Pada Siklus I dan Siklus II

Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting karena guru sangat berperan dalam proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu seorang guru dituntut untuk dapat mengolah kemampuannya untuk membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Seorang guru haruslah mampu mengolah kelas dalam upaya meningkatkan minat peserta didik, yang meliputi adanya perasaan senang, adanya rasa

ketertarikan, adanya peningkatan perhatian, adanya pemusatan perhatian, dan adanya aktivitas serta keterlibatan secara aktif.

Keprofesionalan guru dapat dilihat dari sejauh mana ia dapat mengeksplor kemampuannya dalam menggunakan media dalam pembelajaran. Jika dalam proses pembelajaran tersebut mengalami peningkatan, baik dari peserta didik dan guru itu sendiri artinya penggunaan media dapat dikatakan efektif dan efisien.

Adapun hasil peningkatan penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dilihat pada tabel 4. 9 di bawah ini:

Tabel 4. 9: Peningkatan Penggunaan Media Aplikasi Marbel Wudu pada Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Indikator	Skor Siklus I	Skor Siklus II
1.	Membuka Pembelajaran	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	39	48
		Menimbulkan motivasi peserta didik	23	32
		Memberi acuan atau struktur	19	28
		Membuat Kaitan	13	18
2.	Menutup Pembelajaran	Meninjau Kembali	15	18
		Mengadakan evaluasi	21	29
		Memberi dorongan psikologi atau social	19	27
		Memberi tindak lanjut	10	13
Jumlah			159	213
Persentase			61,15%	81,92%
Kategori			Cukup	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4. 9 di atas hasil penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu yang dilakukan guru di SDIT Al-Insan Pinrang pada siklus I diperoleh jumlah skor 159 dengan persentase sebesar 61,15% yang merupakan kategori penilaian (cukup). Selanjutnya hasil observasi penggunaan media yang dilakukan oleh guru pada siklus II diperoleh jumlah skor 213 dengan persentase sebesar 81,92% yang menunjukkan kategori penilaian (sangat baik).

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan mutu Pendidikan diantaranya dengan cara mengadakan penelitian terhadap action yang dilaksanakannya di dalam kelas. Indikator untuk mengukur action guru diantaranya dengan melihat pada kesesuaian instrument observasi guru, keberhasilan indikator dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II. Aktivitas kegiatan ini terbukti sudah sesuai dengan teori tentang pengembangan profesi guru (Udin, 2010:57) yaitu:

- a) Membuka Pelajaran. Peneliti dalam hal ini membantu peserta didik mempersiapkan diri agar sejak semula sudah dapat membayangkan pelajaran yang akan dipelajarinya. Memberikan kesiapan fisik dan mental peserta didik untuk melakukan kegiatan dan pengalaman belajar serta penguasaan-penguasaan permasalahan yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.
- b) Menumbuhkan perhatian minat peserta didik dengan cara:
 - (1) Meyakinkan peserta didik tentang manfaat materi atau pengalaman belajar yang akan diberikan untuk dirinya dimasa kini dan masa yang akan datang.

- (2) Menggunakan media dan alat bantu, serta berbagai sumber belajar.
 - (3) Melakukan interaksi pembelajaran antara guru dan peserta didik secara bervariasi.
- c) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan cara:
- (1) Menciptakan suasana keakraban dan kehangatan sehingga peserta didik merasa dekat dengan guru baik sebagai pendidik, pengajar, maupun orang tua kedua di sekolah, misalnya menyapa dan berkomunikasi secara kekeluargaan dengan menanyakan kabar peserta didik atau keluarga peserta didik.
 - (2) Menumbuhkan keingintahuan peserta didik, misalnya mengajak peserta didik membahas peristiwa atau topik aktual dan hangat yang sedang terjadi di masyarakat.
 - (3) Membuat pernyataan atau mengemukakan ide yang berbeda secara bertentangan.
 - (4) Memperhatikan, menumbuhkan dan mendorong minat peserta didik.
 - (5) Mengadakan korelasi materi pembelajaran atau pemberian pengalaman belajar yang akan dilakukan dengan kebutuhan peserta didik.
- d) Memberi acuan atau struktur, dilakukan dengan cara:
- (1) Menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik serta pemaparan tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik untuk mencapai standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator yang telah ditetapkan.
 - (2) Menjelaskan urutan Langkah-langkah pembelajaran, sehingga peserta

didik memahami kegiatan dan pengalaman belajar apa yang harus dilakukan secara sendiri-sendiri atau bersama-sama.

- (3) Menjelaskan tujuan ranah atau tujuan pembelajaran yang dicapai.
- e) Membuat kaitan, dilakukan dengan cara: membantu peserta didik agar mengetahui hubungan antara pengalaman-pengalaman yang telah dikuasainya dengan hal-hal baru yang akan dipelajari atau yang belum dikenalnya. Mengaitkan atau menghubungkan antara pengetahuan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada peserta didik.
 - f) Menutup Pembelajaran, peneliti dalam hal ini mengakhiri pembelajaran dengan cara menyimpulkan secara menyeluruh tentang kompetensi apa yang telah dikuasai serta keterkaitannya dengan kompetensi-kompetensi yang dikuasai dan dipersyaratkan pada proses pembelajaran sebelumnya.
 - g) Meninjau Kembali, kegiatan ini dilakukan dengan cara: guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik, dan guru memberikan kesimpulan serta tambahan jawaban dari peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari.
 - h) Mengadakan evaluasi, kegiatan ini dilakukan dengan cara: guru bertanya kepada peserta didik mengenai materi yang telah dipelajarinya, dan juga memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik dan juga memberikan nasihat kepada peserta didik. Hal ini telah menunjukkan bahwa guru telah mengevaluasi peserta didik di akhir pelajaran.
 - i) Memberikan dorongan psikologi atau sosial, kegiatan ini dilakukan dengan cara: guru memberikan kata-kata pujian atas hasil yang dicapai, mendorong

peserta didik untuk lebih semangat lagi belajar, memberikan harapan-harapan positif terhadap kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan dan meyakinkan akan kemampuan peserta didik terhadap keberhasilan pencapaian kompetensi belajar dalam menumbuhkan rasa percaya diri.

- j) Memberi tindak lanjut, kegiatan ini dilakukan dengan cara: guru dalam dalam mengakhiri pembelajaran menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya.

2. Hasil Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu pada Siklus I dan Siklus II.

Adapun peningkatan minat belajar peserta didik pada setiap aspek siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10: Peningkatan Minat Belajar Peserta didik pada Tahap Aspek Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Siklus I		Siklus II		Peningkatan
		Persentase %	Kategori	Persentase %	Kategori	
1.	Perasaan Senang	77,18%	Baik	85,62%	Sangat Baik	8,44%
2.	Ketertarikan Peserta didik	70,85%	Baik	81,33%	Sangat Baik	10,48%
3.	Perhatian Peserta didik	66,81%	Cukup	78,02%	Baik	11,21%

4.	Keterlibatan Peserta didik	73,48%	Baik	83,40%	Sangat Baik	9,92%
----	-------------------------------	--------	------	--------	----------------	-------

Berdasarkan tabel 4. 10 di atas dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik untuk aspek perasaan senang pada siklus I umumnya responden diperoleh 77,18% dengan kategori baik kemudian pada siklus II diperoleh 85,62% dengan kategori sangat baik dengan peningkatan sebesar 8,44%. Berdasarkan hasil perolehan hasil perolehan di atas jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

Adapun upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran yang menanamkan perasaan senang kepada peserta didik pentingnya mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Islam agar tidak ada perasaan bosan sehingga peserta didik selalu hadir saat pembelajaran.

Untuk aspek ketertarikan peserta didik pada siklus I umumnya responden diperoleh 70,85% dengan kategori baik kemudian siklus II diperoleh 81,33% dengan kategori sangat baik dengan peningkatan sebesar 10,48%. Berdasarkan hasil perolehan di atas jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa ketertarikan berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Adapun upaya dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar selama

proses pembelajaran yaitu menanamkan ketertarikan peserta didik dalam hal ini guru melihat bagaimana antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan bagaimana kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pelajaran Pendidikan Agama Islam di akhir pertemuan guru memberikan tugas rumah dengan waktu pengumpulan yang telah ditentukan.

Untuk aspek perhatian peserta didik pada siklus I umumnya responden diperoleh 66,81% dengan kategori cukup kemudian pada siklus II diperoleh 78,02% dengan kategori baik dengan peningkatan sebesar 11,21%. Berdasarkan hasil perolehan di atas jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan perhatian peserta didik dalam hal ini guru melakukan pengajaran dengan melihat konsentrasi belajar peserta didik terhadap guru dan memastikan apakah peserta didik aktif mencatat materi yang guru sampaikan.

Aspek keterlibatan peserta didik pada siklus I umumnya responden diperoleh 73,48% dengan kategori baik kemudian pada siklus II diperoleh 85,18% dengan kategori sangat baik dengan peningkatan sebesar 83,40% dengan kategori baik dengan peningkatan sebesar 9,92%. Berdasarkan hasil perolehan di atas jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang

mengemukakan bahwa keterlibatan peserta didik akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran yaitu dengan melibatkan peserta didik dalam hal diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan kutipan dalam tinjauan teoritis yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan relevan bagi peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, memotivasi mereka untuk menjelajahi dunia pengetahuan dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Adapun prinsip dalam konteks penggunaan aplikasi pembelajaran, teori konstruktivisme dapat diterapkan dengan cara seperti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan pembelajaran secara aktif. Mendorong peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannya dengan aplikasi pembelajaran. Menyediakan aplikasi pembelajaran yang menarik dan interaktif agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi wudu dalam Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu pada proses pembelajaran lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik sebagai sumber belajar yang aktif sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri. Teori ini

berpendapat bahwa peserta didik tidak hanya menerima informasi pasif dari guru tetapi juga aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksinya dengan lingkungannya. Aplikasi marbel wudu dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme memungkinkan peserta didik untuk belajar wudu secara mandiri dan aktif, peserta didik dapat mempelajari tat cara wudu melalui animasi, video, dan permainan. Peserta didik juga dapat berlatih wudu secara virtual.

Teori konstruktivisme dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan cara membuat pembelajaran lebih bermakna, memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, maka peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka merasa bahwa materi pembelajaran tersebut bermakna bagi mereka.

Hal ini sependapat dengan teori Jean Peaget bahwa secara garis besar prinsip-prinsip teori konstruktivisme yaitu pengetahuan bersifat aktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru melainkan juga aktif dalam proses pembelajaran.

Berikut beberapa contoh penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran menggunakan aplikasi marbel wudu:

- a. Animasi dan video; Animasi dan video dapat membantu peserta didik memahami tata cara wudu secara virtual. Peserta didik dapat melihat bagaimana gerakan wudu dilakukan secara tepat.

- b. Permainan; dapat membantu peserta didik mempraktikkan tata cara wudu secara aktif. Peserta didik dapat mencoba wudu sendiri dan melihat apakah gerakannya sudah tepat.

Teori konstruktivisme merupakan landasan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka terhadap informasi dan pengetahuan. Dalam penggunaan aplikasi seperti "Marbel Wudu", yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran mengenai tata cara wudu (ablusi) dalam Islam, teori konstruktivisme dapat memberikan sejumlah fungsi penting. Berikut beberapa fungsi teori konstruktivisme dalam konteks penggunaan aplikasi Marbel Wudu:

1. Pembelajaran Berpusat pada Siswa: Teori konstruktivisme menekankan pentingnya siswa aktif dalam pembelajaran mereka. Aplikasi Marbel Wudu dapat didesain untuk memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi, interaksi, dan refleksi mandiri.
2. Pembelajaran Berbasis Pengalaman: Konsep konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman pribadi dalam membangun pengetahuan. Aplikasi ini dapat menyajikan materi wudu melalui simulasi visual dan interaktif, memungkinkan siswa untuk mengalami proses wudu secara langsung melalui perangkat mereka.
3. Pembangunan Pemahaman melalui Diskusi: Aplikasi dapat merancang fitur-fitur diskusi atau pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis siswa. Diskusi atau refleksi dapat membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri tentang pentingnya wudu dan prosesnya dalam kehidupan

sehari-hari.

4. Kolaborasi dan Interaksi: Aplikasi dapat menyediakan fitur-fitur yang mendorong kolaborasi antara siswa, seperti diskusi kelompok atau tugas berbasis kelompok. Interaksi ini memungkinkan siswa belajar satu sama lain dan membangun pemahaman bersama.
5. Pembelajaran Kontekstual: Teori konstruktivisme menyarankan pembelajaran yang kontekstual dan relevan. Aplikasi Marbel Wudu dapat memadukan informasi tentang wudu dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa untuk membuat pembelajaran lebih bermakna.
6. Refleksi dan Evaluasi Diri: Aplikasi dapat memasukkan fitur-fitur yang memungkinkan siswa merefleksikan pemahaman mereka sendiri tentang wudu. Selain itu, adanya aspek evaluasi diri dapat membantu siswa mengukur sejauh mana mereka telah memahami dan menguasai tata cara wudu.
7. Kemandirian Belajar: Teori konstruktivisme mendukung pengembangan kemandirian belajar. Aplikasi ini dapat memberikan tantangan dan tugas mandiri kepada siswa, memungkinkan mereka untuk mempelajari materi wudu dengan ritme mereka sendiri.

Dengan merancang aplikasi Marbel Wudu berdasarkan prinsip-prinsip konstruktivisme, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, bermakna, dan mendukung siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri tentang tata cara wudu dalam Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDIT Al-Insan Pinrang dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu oleh guru sudah berjalan dengan baik melalui perbaikan pada tahap refleksi di setiap siklus. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi tindakan yang dilakukan guru dari siklus I dan II. Pada siklus I diperoleh jumlah skor 159 dengan persentase sebesar 61,15% yang menunjukkan kategori penilaian (cukup). Selanjutnya hasil observasi penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu yang dilakukan guru pada siklus II diperoleh jumlah skor 213 dengan persentase sebesar 81,92% yang menunjukkan penilaian (sangat baik).
2. Peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu pada proses pembelajaran sudah telah mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hal tersebut dibuktikan dengan tahapan siklus I diperoleh persentase secara klasikal sebesar 72,03% dengan kategori (baik). Selanjutnya pada siklus II diperoleh sebesar 81,14% dengan kategori (sangat baik) artinya telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

B. Implikasi

Berdasarkan Implikasi praktis dapat memberikan masukan bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun peserta didik. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas, kemampuan guru dalam mengelola kelas, sedangkan faktor dari peserta didik yaitu minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Hasil dari penelitian penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu memberikan sumbangsih positif, dimana pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini akan memberikan sumbangsih secara praktis yaitu kemudahan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang berdampak pada efektivitas hasil belajar peserta didik.
3. Salah satu upaya meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian peserta didik dalam setiap

kegiatan pembelajaran. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pembelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki peserta didik, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan.

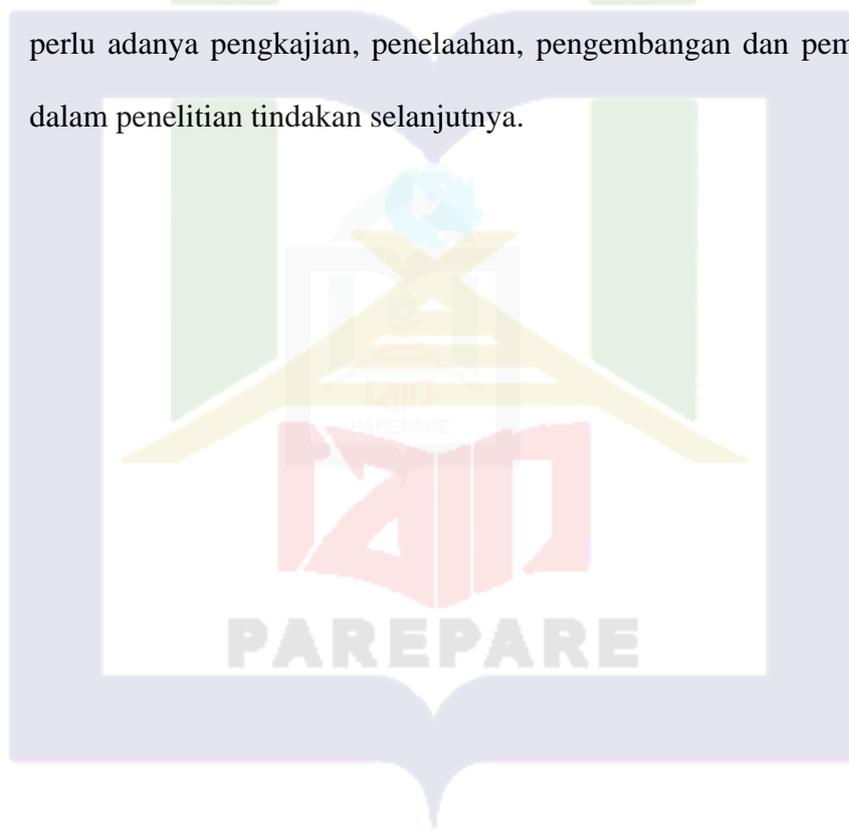
4. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi merbel wudu dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan bidang ilmu lain dengan pertimbangan dimana peserta didik memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran akan meningkatkan minat belajar yang memberikan dampak pada hasil belajarnya pula. Selain itu penggunaan media pembelajaran memerlukan kesiapan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

C. Rekomendasi

Setelah menganalisis hasil penelitian, peneliti memiliki beberapa saran yang berkaitan dengan hasil penelitian tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran peserta didik hendaknya lebih termotivasi dalam pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Bagi Guru, diharapkan kepada guru untuk dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi sekolah, hendaknya mengadakan pelatihan terhadap guru-guru mengenai media dan inovasi yang digunakan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian dan sebagai bahan pertimbangan untuk memperdalam penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, perlu adanya pengkajian, penelaahan, pengembangan dan pembaharuan dalam penelitian tindakan selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

- Ahmad, J. and Manusia, A.P.K. *Paradigma pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.* Pascasarjana UIN Syarif Hidayatullah, 3, p.320, 2018.
- Anifah. *Pelaksanaan Model Pembelajaran Pengembangan Diri (Baca Tulis Al-Qur'an) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI peserta didik SD 2 Panjunan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012.* STAIN Kudus, 2012.
- Arikunto Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002.
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Arikunto Suharsimi dan Cipi Safruddin Abdul Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan,* Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Azhari Akyas. *Psikologi Umum dan Perkembangan,* Jakarta: Teraju, Cet I, 2004.
- Azra Azyumardi. *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium II.* Prenada Media, 2019.
- Cahyo Agus N. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler,* Yogyakarta: DIVA Press, 2013.
- Cangara Hafied. *Buku pengantar ilmu komunikasi,* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Depdikbud. *Pembinaan Minat Baca, Materi Sajian.* Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI, 1997.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya.* Jakarta: Pustaka Agung Harapan, 2006.
- Dirjo Soemarto Soendjojo. *Pengertian dan Fungsi Media Pendidikan untuk Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta: P3G-Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1980.
- Djamarah Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar Edisi II,* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Djamarah Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar,* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Educa Studio. *a Simple Fun Educational Platform,* 2020.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan,* Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Fatma Sukmawati, dkk. *Media Pembelajaran.* Klaten: Tahta Media Group, 2021.

- Faizah Nur. *Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta didik Kelas VII SMP Al-Mubarak Pondok Aren, Tangerang Selatan*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010.
- FIP UPI Tim. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoritis*. Bandung: Grasindo, 2007.
- Hafsah. *Fiqh*. Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis, 2011.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti. softcopy pdf adobe reader, 1998.
- Harisah Afifuddin. *Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan*. Deepublish, 2018.
- Huberman Miles, M. B. *Analisis Data Kualitatif*, Terjemahan: Tjetjep Rohendi Rohidi, Jakarta: UI Press, 1992.
- Indah dkk, *Pendekatan Guru dalam Pembinaan Mental Beragama Peserta didik di MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang*. Parepare: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2022.
- Indrianto Nino. *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perpendidikan Tinggi*. Deepublish, 2020.
- Jogloabang. UU Nomor 20 Tahun Tentang Sistem Pendidikan Nasional, diaksestgl7Maret2023. Dalam <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-2-2003-sistem-pendidikan-nasional>, 2003.
- Karli Hilda. "File://C:/Users/Asus/Download/9. Batubara, Hamdan Husein Penggunaan Goggle Form.Pdf," Jurnal Pendidikan Penabur 5, 2014.
- Khairun Nisya. *PTK Jadikan Pendidik Profesional*. Guepedia, 2019.
- Kementerian Agama R.I. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Lismina. *Pengembangan Kurikulum*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Lubis Tari Cantika., dan Mavianti. *Penerapan Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak*, (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: Jurnal Tarbiyah UINSU, 2022.
- Majid Abdul. *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Matondang Asnawati. "Pengaruh antara Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar," (Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, no. 2. 2018), h. 25-26. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v12i2>, 2018.
- Mucharrom Moch. Robiul, dkk. *Penerapan Augmented Reality Pada Media Gambar Panduan Wudu Untuk Anak Berbasis Android*, (Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Majapahit Mojokerto), 2019.

- Muslich Ansori & Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: AUP, 2017.
- Nur Aini Kholishoh. "Efektifitas game marbel muslim kids pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan," UIN Sunan Ampel Surabaya: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2022.
- Nurlina, dkk. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Makassar: LPP Unismuh Makassar, 2021).
- Pradana Fahmi, dkk "Pengembangan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Ketakwaan Peserta didik Kelas V SD", Tri Hayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an, 2022.
- Purwanto Ngalim Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Pengajaran* Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.
- Ramli Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012).
- Riono dan Fauzi. *Pengembangan Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva*, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto: Jurnal Cakrawala Pendas, 2022.
- Suyanto Agus. *Psikologi Umum*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet.XII, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suyono dan Hariyanto. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015).
- Sabri M. Alisuf. *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, Cet. I, 1999.
- Sagala Syaiful. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sanjaya Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Sanjaya Wina. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Fajar Interpretama Mandiri, 2015.
- Siregar Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Shihab, M.Q., *Tafsir al-Misbah*. Jakarta: lentera hati, 2002.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sri Ningsih Tadkiroatun Musfiroh. *Bermain dan Permainan Anak*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015.

- Shofiah. *Studi Analisis Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di SD 3 Gondosari Pada Mata Pelajaran PAI Tahun 2011/2012*, STAIN Kudus, 2012.
- Suardi Moh. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sudijono Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sunarto dan Riduan. *Pengantar Statistik*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suparta. *Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Suyono, Hariyanto. *"Implementasi belajar dan pembelajaran."* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Tasker R. *"Effective Teaching What Can a Constructivist View Of Learning Offer"*. The Australian Science Journal, 1992.
- Trianto. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Teori dan Praktik*, Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011.
- Triwiyanto Teguh. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Undang-Undang, Republik Indonesia. *"no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional."* Bandung: Citra Umbara.
- Usman dan Nuryani, *Pengaruh Pengelolaan Kelas terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX MTs YMPI Rappang Kab. Sidrap (IAIN Parepare: Jurnal Studi Pendidikan)*, 2018.
- Withering, *Psikologi Pendidikan, Terj. Dari Educational Psycology* oleh M Buchori, 2022.
- Yusuf Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2014.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1

Surat Izin Penelitian IAIN Parepare

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PASCASARJANA
Jalan Amal Bakti No. 8 Sorsang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-469/In.39/PP.00.9/PPS.05/07/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

(4) Juli 2023

Yth. **Bapak Bupati Pinrang**
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu**

Di
Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

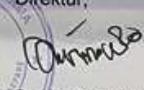
Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : RISQI FATIMALASARI
NIM : 2120203886108036
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Pada SDIT Al-Insan Pinrang.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **Juli sampai September Tahun 2023.**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Dr. Hj. Darmawati S. Ag., M.Pd.
NIP. 19720703 199803 2 001



Surat Izin Penelitian Pemerintah Kabupaten Pinrang

	PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212
KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG Nomor : 503/0504/PENELITIAN/DPMPSTP/07/2023	
Tentang REKOMENDASI PENELITIAN	
Menimbang	: bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 18-07-2023 atas nama RIZQI FATIMALASARI, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.
Meingat	: <ol style="list-style-type: none">1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.
Memperhatikan	: <ol style="list-style-type: none">1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0862/R/T.Teknis/DPMPSTP/07/2023, Tanggal : 20-07-20232. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0506/BAP/PENELITIAN/DPMPSTP/07/2023, Tanggal : 20-07-2023
MEMUTUSKAN	
Menetapkan	: KESATU : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada : <ol style="list-style-type: none">1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG PAREPARE3. Nama Peneliti : RIZQI FATIMALASARI4. Judul Penelitian : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MARBEL WUDU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SDIT AL-INSAN PINRANG5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan6. Sasaran/target Penelitian : SISWA SDIT AL-INSAN PINRANG7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Watang Sawitto
KEDUA	: Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 20-01-2024.
KETIGA	: Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
KEEMPAT	: Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 20 Juli 2023	
	 Ditandatangani Secara Elektronik Oleh : ANDI MIRANI, AP., M.Si NIP. 197406031993112001 Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang
Biaya : Rp 0,-	
	 Balai Sertifikasi Elektronik
  	
Dipindai dengan CamScanner	
Dokumen ini telah diterbitkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRF	
	

Surat Keterangan Izin Penelitian SDIT Al-Insan Pinrang



YAYASAN LENTERA MUTHIA INDONESIA
SDIT AL-INSAN PINRANG
KECAMATAN WATANG SAWITTO

Jl. Badak Lalle Lama Kel. Macorawalie Kec. Watang Sawitto-Pinrang 91212



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 421.2/ /SDIT/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Nasir, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Katteong, Desa Samaenre Kec. Mattiro Sompe Kab. Pinrang

Menerangkan bahwa:

Nama : RIZQI FATIMALASARI
Tempat/ Tgl. Lahir : Pinrang, 05 November 1995
Alamat : Graha Lasinrang Pinrang

Dengan ini kepadanya diberikan izin untuk melakukan kegiatan penelitian berdasarkan Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Pinrang Nomor: 503/0504/PENELITIAN/DPMPSTP/07/2023 dari tanggal **21 Juli s/d 31 Agustus 2023** dengan Judul Penelitian: **Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Pada SDIT Al-Insan Pinrang.**

Demikian Surat Izin ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 21 Juli 2023
Kepala Sekolah,



MUH. NASIR, S.Pd.I

Tembusan Disampaikan Kepada Yth:

1. Kepala Dinas Dikbud Kab. Pinrang di Pinrang;
2. Ketua Yayasan Lentera Muthia Indonesia di Pinrang;
3. Pertinggal.

Dipindai dengan CamScanner

Surat Keterangan telah Selasai Meneliti SDIT Al-Insan Pinrang



YAYASAN LENTERA MUTHIA INDONESIA
SDIT AL-INSAN PINRANG
KECAMATAN WATANG SAWITTO



Jl. Badak Lalle Lama Kel. Macorawalie Kec. Watang Sawitto-Pinrang 91212

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI PENELITIAN

Nomor: 421.2/078/SDIT/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Nasir, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Katteong, Desa Samaenre Kec. Mattiro Sompe Kab. Pinrang

Menerangkan bahwa:

Nama : RIZQI FATIMALASARI
Tempat/ Tgl. Lahir : Pinrang, 05 November 1995
Alamat : Graha Lasinrang Pinrang

Telah melakukan penyelesaian tugas penelitian di SDIT Al-Insan Pinrang dari tanggal 21 Juli s/d 31 Agustus 2023 dengan Judul Penelitian: **Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Pada SDIT Al-Insan Pinrang.**

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 01 September 2023
Kepala Sekolah,



MUH. NASIR, S.Pd.I

Tembusan Disampaikan Kepada Yth:

1. Kepala Dinas Dikbud Kab. Pinrang di Pinrang;
2. Ketua Yayasan Lentera Muthia Indonesia di Pinrang;
3. Peringgal.

Surat Keterangan Terjemahan Abstrak Bahasa Inggris dan Bahasa Arab



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA**



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-122/In.39/UPB.10/PP.00.9/12/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Rizqi Fatimalasari
Nim : 2120203886108036
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 11 Desember 2023 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 11 Desember 2023

Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP 19731116 199803 2 007

Surat Keterangan Validasi Jurnal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: lp2m.iainpare.ac.id, email: lp2m@iainpare.ac.id

SURAT PERNYATAAN

No. B.027/In.39/LP2M.07/01/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP : 19880701 201903 1 007
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare
Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada SDIT Al-Insan Pinrang
Penulis : Rizqi Fatimalasari
Afiliasi : IAIN Parepare
Email : rizqifatimalasari25@gmail.com

Benar telah diterima pada Jurnal **International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)** Volume 6 Issu 2 April Tahun 2024 yang telah terakreditasi **SINTA 5**.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih

An. Ketua LP2M
Pusat Penerbitan & Publikasi

Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP.19880701 201903 1 007

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SDIT Al-Insan Pinrang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester	: IV/I
Materi Pelajaran	: Tata Cara Bersuci dari hadas kecil
Sub Tema	: Ayo Berwudu
Alokasi Waktu	: 1x 4 jam pertemuan

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar

- 1.14 Menerapkan C3 ketentuan syariat Islam dalam bersuci dari hadas kecil.
- 2.14 Menunjukkan C1 perilaku bersih sebagai implementasi dari pemahaman tata cara bersuci dari hadas kecil.
- 3.14 Memahami C2 tata cara bersuci dari hadas kecil sesuai ketentuan syari'at Islam.

4.14 Mempraktikkan C3 tata cara bersuci dari hadas kecil sesuai ketentuan syari'at Islam.

C. INDIKATOR

- 1.14. Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam bersuci dari hadas kecil dengan benar . (C3)
- 2.14. Merencanakan perilaku bersih sebagai implementasi dari pemahaman tata cara bersuci dari hadas kecil serta paham artinya (c6)
- 3.14. Meyimpulkan tata cara bersuci dari hadas kecil sesuai ketentuan syari'at Islam. (C5)
- 4.14.2. Mempraktekan tata cara bersuci dari hadas kecil dengan benar (c4)

D. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik Dapat menerapkan tata cara bersuci sesuai rukun wudu dengan benar
- 2) Peserta didik Mampu menyebutkan tata cara bersuci dari hadas kecil dan besar dengan baik dan benar.
- 3) Peserta didik Mampu menyimpulkan pengertian hadas kecil dan besar dengan benar
- 4) Peserta didik Dapat mempraktekkan tata cara bersuci dari hadas kecil sesuai ketentuan syariat Islam dengan benar

E. Metode dan Model

Melalui pendekatan saintifik dengan model pembelajaran :

Problem Based Learning (berkaitan dengan permasalahan dunia nyata),

TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge/ mengedepankan teknologi dan aplikasi (konten) tertentu. Dan Vidio dan Aplikasi Marbel Wudu

HOTS (Kemampuan befikir kritis logis, reflektif, metakognitif, kreatif, peserta didik diharapkan :

Metode Pembelajaran : Pendekatan Contextual Teaching and Learning/CTL

Model Pembelajaran : Discovery Learning, Diskusi dan Tanya Jawab

F. Materi Pembelajaran

Tatacara bersuci dari hadas kecil

Hadas kecil (buang air seni, buang air besar, buang angin) menyebabkan batal wudu. Menghilangkannya dengan cara dicuci dengan air bersih, kemudian melakukan wudu . Hadas kecil :

Buang air (air seni, tinja) dan buang angin, menyebabkan batal wudu. Cara menghilangkannya dicuci dengan air bersih, lalu melakukan wudu.

B Aku Senang Berwudu

“Kalau kalian anak muslim yang baik, pasti senang berwudu,” kata Pak Guru. “Aku senang berwudu, Pak,” kata Umi. “Aku juga senang, Pak,” timpal Fahmi. “Oya, kalian semua pasti senang,” puji Pak Guru.

Kalian pasti masih ingat, sewaktu duduk di kelas 2 SD dua tahun yang lalu, ada pelajaran tentang berwudu. Sekarang, pelajaran itu kita periksa kembali. Sudah benarkah wudu kita selama ini? Wudu adalah ibadah yang sangat penting. Kalau melakukan wudu kita tidak benar, maka salat-nya tidak sah. Mari kita pelajari kembali tentang membasuh anggota wudu yang benar !

Wudu

Hukum Wudu

Wajib apabila hendak:

1. Salat
2. Tawaf di seputar kakbah

Sunah apabila hendak:

1. mengulangi wudu untuk tiap salat
2. menyentuh kitab-kitab syar'iyah (Seperti kitab tafsir hadis, akidah, fikih dan lainnya)
3. Ketika akan tidur
4. Sebelum mandi dan janabah
5. Ketika marah
6. Ketika membaca Al-Qur'an
7. Ketika melantunkan azan dan ikamah
8. Zikir
9. Khotbah
10. Ziarah ke makam

Rukun Wudu

- Niat
- Membasuh muka
- Membasuh kedua tangan sampai siku
- Mengusap sebagian kepala
- Membasuh kedua belah kaki sampai mata kaki
- Tertib

Syarat Sah Wudu

- ❖ Islam
- ❖ Mumayyiz/tamyiz (dapat membedakan baik dan buruk)
- ❖ Tidak berhadas besar
- ❖ Dengan air yang suci dan menyucikan
- ❖ Tidak ada penghalang air sampai ke kulit
- ❖ Mengetahui mana yang wajib dan mana yang sunah

NIAT WUDHU

تَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِزَفْعِ الْحَدَثِ الْأَصْغَرِ فَرَضًا بِاللَّهِ تَعَالَى

Nawaitul whudu-a liraf'il hadatsii ashghori fardhon lillaahi ta'oolaa

Artinya : "Saya niat berwudhu untuk menghilangkan hadast kecil fardhu (wajib) karena Allah ta'ala"



1. Dianjurkan membasuh dua tangan hingga pergelangan tangan.



2. Dianjurkan berkumur-kumur dengan sempurna.



3. Dianjurkan membasuh rongga hidung dengan cara menghirup air.



4. Diwajibkan membasuh muka dengan sempurna. Batas muka/wajah adalah ujung dagu sebelah bawah dan tempat tumbuh rambut di atas kening sebelah atas. Batas sebelah kiri-kanan yaitu pangkal telinga.



5. Diwajibkan membasuh dua tangan, dari ujung jari tangan hingga siku. Lebihkan basuhan dari batasnya agar sempurna.



6. Diwajibkan menyapu/mengusap kepala (sebagian/semuruh).



7. Dianjurkan mengusap dua daun telinga bagian luar dan dalam.



8. Diwajibkan membasuh dua kaki, dari ujung/tepat kaki hingga mata kaki. Lebihkan basuhan dari batasnya agar sempurna.

G. Materi Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none">a) Guru melakukan pembukaan dengan memberikan salam, dan menanyakan kabarb) Memeriksa kehadiran, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaranc) Guru mengajak peserta didik berdoa dengan menggunakan ice breaking (Religius)d) Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (Apersepsi)e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari materi (Bersih itu Suci)f) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik (Motivasi)g) Guru menjelaskan materi Aku Senang Berwudu secara klasikal menggunakan menggunakan aplikasi media pembelajaran marbel wuduh) Pengorganisasian peserta didik yaitu dengan membentuk 5 kelompok yang masing-masing terdiri 5-6 orang berkelompok.	15 Menit

2.	<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p> <p>a) Guru meminta peserta didik untuk mengamati fitur yang terdapat pada aplikasi marbel wudu yang sebelumnya telah <i>download</i> di <i>playstore</i></p> <p>b) Guru menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi marbel wudu seperti: Tata cara wudu, <i>Puzzle</i> gerakan wudu, Tebak gerakan wudu, Psangan Gerakan wudu, dan Uji ketangkasan</p> <p>c) Setelah guru menjelaskan materi terkait tata cara wudu melalui media pembelajaran aplikasi marbel wudu, guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok dan berkumpul dengan kelompoknya</p> <p>d) Guru memberikan tugas yaitu menyelesaikan <i>game</i> edukasi yang terdapat di aplikasi tersebut, untuk membangkitkan keinginan dan minat peserta didik dan rangsangan kegiatan belajar yang aktif, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Minat belajar disini berwujud suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat partisipasi, dan pengalaman kebiasaan pada waktu belajar.</p> <p>e) Menyimpulkan hasil diskusi kelompok terkait <i>game</i> edukasi yang terdapat dalam aplikasi marbel wudu</p>	60 Menit
3.	<p style="text-align: center;">Penutup</p> <p>a) Membuat kesimpulan dibimbing guru</p> <p>b) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>(1) Bagaimana perasaan ananda setelah belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu?</p> <p>(2) Apa yang telah ananda pelajari hari ini?</p> <p>(3) Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p>	10 Menit

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS I

Hari/Tanggal : Senin, 24 Juli 2023

Nama Peneliti : Rizqi Fatimalasari

Petunjuk!

Berilah penilaian terhadap aspek pengamatan yang diamati dengan memberi tanda (√) dengan memberikan skor penilaian sesuai dengan indikatornya.

Keterangan:

SL : Selalu HT : Hampir tidak pernah

SR : Sering TP : Tidak Pernah

KD : Kadang-kadang

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	HT	TP
A	Membuka Pembelajaran					
	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik					
1.	Saat memulai pembelajaran, guru berjalan dari depan kelas berkeliling ke Tengah dan ke belakang kelas			√		
2.	Saat memulai pembelajaran, guru hanya berdiri di depan kelas.			√		
3.	Suara guru sangat jelas sehingga saya memperhatikan pembelajaran yang akan dimulai			√		
4.	Suara guru sangat pelan dan kurang jelas, sehingga peserta didik tidak mendengarkan apa yang disampaikan guru.			√		
5.	Guru menyiapkan alat bantu yang akan digunakan saat memulai pembelajaran	√				
6.	Guru menggunakan alat bantu saat memulai pembelajaran.	√				
7.	Guru hanya berbicara tanpa menggunakan alat bantu/ alat peraga saat memulai pembelajaran					√
8.	Saat memulai pembelajaran, guru memperhatikan semua keadaan peserta didik.			√		

9.	Guru hanya memperhatikan peserta didik di sebelah kiri atau kanan saja	√				
10.	Guru memberi kesempatan ke peserta didik untuk menjawab/menanggapi, saat guru menanyakan sesuatu.			√		
11.	Guru segera menegur saya jika saya ribut/mengobrol saat guru menjelaskan pelajaran.		√			
	Menimbulkan motivasi peserta didik	SL	SR	KD	HT	TP
12.	Sebelum memulai pembelajaran, guru absen peserta didik satu-satu dan menanyakan kabarnya hari ini.	√				
13.	Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan kata-kata motivasi yang membangkitkan semangat belajar peserta didik.				√	
14.	Guru mengajak peserta didik merapikan kelas bersama-sama, jika kelas kotor/tidak rapi		√			
15.	Guru memberikan contoh salah satu tokoh/orang yang sukses dari belajar karena semangat yang tinggi dalam menggapai cita-citanya.					√
16.	Guru memberi pujian jika peserta didik tertib dan siap belajar.			√		
17.	Guru tidak memberi tanggapan apa-apa jika peserta didik bertanya atau menjawab.				√	
18.	Guru menanyakan sesuatu yang buat peserta didik penasaran, dalam ajaran islam "Mengapa kita harus berwudu sebelum salat?"		√			
	Memberikan Acuan atau struktur	SL	SR	KD	HT	TP
19.	Guru menyampaikan tujuan mempelajari materi yang akan dibahas.			√		
20.	Saat memulai pembelajaran, guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari.			√		
21.	Guru memberi petunjuk/ cara-cara mengerjakan tugas			√		
22.	Guru membiarkan peserta didik mengerjakan tugas tanpa memberi petunjuk mengerjakan tugas			√		

23.	Ketika memulai pembelajaran, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan			√		
24.	Guru memberi tugas dengan bebas tanpa ada batasan tugas		√			
25.	Guru menanyakan kejelasan peserta didik terhadap tugas yang diberikan			√		
	Membuat kaitan	SL	SR	KD	HT	TP
26.	Guru menceritakan sekilas tentang peristiwa yang pernah terjadi kemudian mengaitkan dengan materi pembelajaran			√		
27.	Guru menanyakan pengalaman peserta didik, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari			√		
28.	Guru langsung menjelaskan materi pembelajaran tanpa menghubungkan pengalaman peserta didik		√			
29.	Guru mengulang sedikit pembelajaran yang telah lalu kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari secara berurutan				√	
30.	Guru membandingkan materi yang telah lalu dengan materi yang akan dipelajari.			√		
B	Menutup Pelajaran	SL	SR	KD	HT	TP
31.	Guru membimbing peserta didik merangkum inti pembelajaran.		√			
32.	Guru mengajak peserta didik mengulas kembali pembelajaran yang baru saja selesai dengan menyebutkan inti pembelajaran.		√			
33.	Guru menuliskan di papan tulis hal-hal yang penting dari pembelajaran yang baru selesai.			√		
34.	Guru melewati pembelajaran begitu saja, tanpa menyebutkan hal-hal penting dari pembelajaran yang baru selesai				√	
	Mengadakan Evaluasi	SL	SR	KD	HT	TP
35.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk menunjukkan cara melakukan sesuatu yang telah dipelajari.			√		
36.	Guru mengajak peserta didik menerapkan hal-hal baru yang di dapat dari pembelajaran.				√	

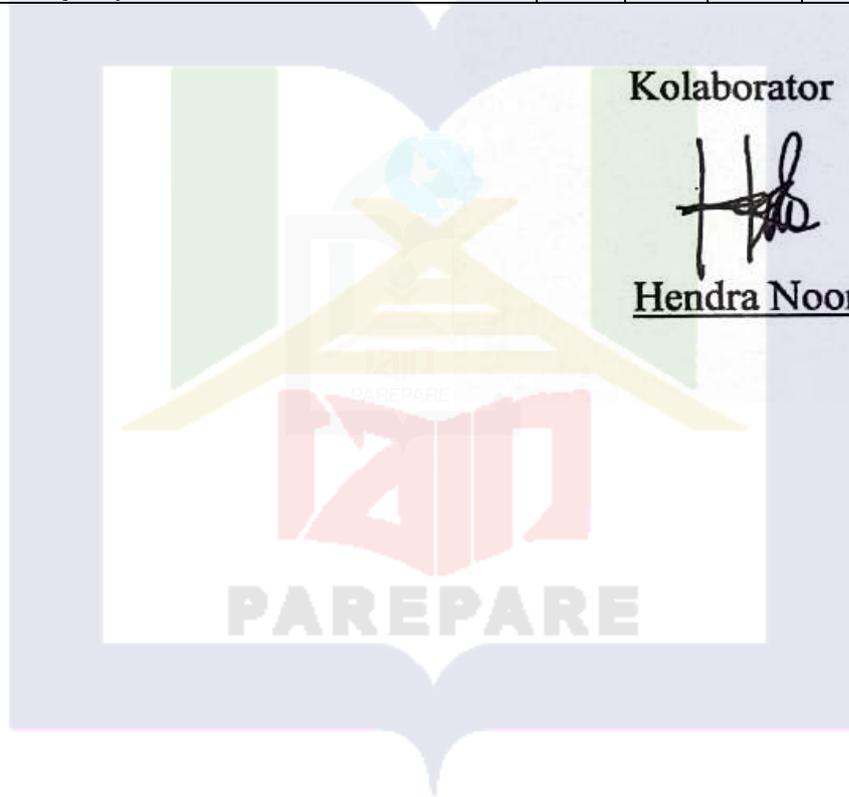
37.	Guru mengajak peserta didik untuk menerapkan ide baru, misalnya mengerjakan tugas dengan mencari beberapa sumber misalnya di google atau di buku paket peserta didik.			√		
38.	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat tentang materi yang telah dipelajari.			√		
39.	Guru tidak menanggapi jika peserta didik berkomentar tentang materi yang baru selesai.		√			
40.	Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan materi pembelajaran kepada peserta didik.		√			
41.	Guru memberikan kuis setelah menjelaskan pembelajaran.		√			
	Memberi dorongan psikologi atau sosial	SL	SR	KD	HT	TP
42.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberi pujian kepada semua peserta didik. Misalnya, peserta didik di kelas ini semuanya “hebat”, “ pintar” dan kata pujian lainnya			√		
43.	Guru hanya memuji peserta didik yang pintar saja			√		
44.	Guru memberi pujian kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran.				√	
45.	Guru memarahi peserta didik yang tadinya tidak mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.			√		
46.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih giat belajar.			√		
47.	Guru menasehati peserta didik supaya tidak bermalas-malasan.			√		
48.	Guru meyakinkan peserta didik, bahwa kita pasti bisa mencapai cita-cita kalau kita giat belajar				√	
	Memberi Tindak Lanjut	SL	SR	KD	HT	TP

49.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada peserta didik			√		
50.	Guru memberi pengarahannya kepada peserta didik agar menyiapkan alat/bahan untuk pembelajaran selanjutnya.			√		
51.	Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk pertemuan selanjutnya kelas sudah bersih dan peserta didik sudah duduk ditempat masing-masing secara tertib.				√	
52.	Guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya.				√	

Kolaborator



Hendra Noor, S.Pd.I.



Lampiran 4**LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS II**

Hari/Tanggal : Senin, 31 Juli 2023

Nama Peneliti : Rizqi Fatimalasari

Petunjuk!

Berilah penilaian terhadap aspek pengamatan yang diamati dengan memberi tanda (√) dengan memberikan skor penilaian sesuai dengan indikatornya.

Keterangan:

SL : Selalu HT : Hampir tidak pernah

SR : Sering TP : Tidak Pernah

KD : Kadang-kadang

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	HT	TP
A	Membuka Pembelajaran					
	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik					
1.	Saat memulai pembelajaran, guru berjalan dari depan kelas berkeliling ke Tengah dan ke belakang kelas	√				
2.	Saat memulai pembelajaran, guru hanya berdiri di depan kelas.				√	
3.	Suara guru sangat jelas sehingga saya memperhatikan pembelajaran yang akan dimulai		√			
4.	Suara guru sangat pelan dan kurang jelas, sehingga peserta didik tidak mendengarkan apa yang disampaikan guru.			√		
5.	Guru menyiapkan alat bantu yang akan digunakan saat memulai pembelajaran	√				
6.	Guru menggunakan alat bantu saat memulai pembelajaran.	√				
7.	Guru hanya berbicara tanpa menggunakan alat bantu/ alat peraga saat memulai pembelajaran					√
8.	Saat memulai pembelajaran, guru memperhatikan semua keadaan peserta didik.		√			

9.	Guru hanya memperhatikan peserta didik di sebelah kiri atau kanan saja				√	
10.	Guru memberi kesempatan ke peserta didik untuk menjawab/menanggapi, saat guru menanyakan sesuatu.		√			
11.	Guru segera menegur saya jika saya ribut/mengobrol saat guru menjelaskan pelajaran.	√				
	Menimbulkan motivasi peserta didik	SL	SR	KD	HT	TP
12.	Sebelum memulai pembelajaran, guru absen peserta didik satu-satu dan menanyakan kabarnya hari ini.	√				
13.	Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan kata-kata motivasi yang membangkitkan semangat belajar peserta didik.		√			
14.	Guru mengajak peserta didik merapikan kelas bersama-sama, jika kelas kotor/tidak rapi		√			
15.	Guru memberikan contoh salah satu tokoh/orang yang sukses dari belajar karena semangat yang tinggi dalam menggapai cita-citanya.		√			
16.	Guru memberi pujian jika peserta didik tertib dan siap belajar.	√				
17.	Guru tidak memberi tanggapan apa-apa jika peserta didik bertanya atau menjawab.	√				
18.	Guru menanyakan sesuatu yang buat peserta didik penasaran, dalam ajaran islam "Mengapa kita harus berwudu sebelum salat?"	√				
	Memberikan Acuan atau struktur	SL	SR	KD	HT	TP
19.	Guru menyampaikan tujuan mempelajari materi yang akan dibahas.		√			
20.	Saat memulai pembelajaran, guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari.		√			
21.	Guru memberi petunjuk/ cara-cara mengerjakan tugas		√			
22.	Guru membiarkan peserta didik mengerjakan tugas tanpa memberi petunjuk mengerjakan tugas		√			

23.	Ketika memulai pembelajaran, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan		√			
24.	Guru memberi tugas dengan bebas tanpa ada batasan tugas		√			
25.	Guru menanyakan kejelasan peserta didik terhadap tugas yang diberikan		√			
	Membuat kaitan	SL	SR	KD	HT	TP
26.	Guru menceritakan sekilas tentang peristiwa yang pernah terjadi kemudian mengaitkan dengan materi pembelajaran			√		
27.	Guru menanyakan pengalaman peserta didik, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari			√		
28.	Guru langsung menjelaskan materi pembelajaran tanpa menghubungkan pengalaman peserta didik				√	
29.	Guru mengulang sedikit pembelajaran yang telah lalu kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari secara berurutan		√			
30.	Guru membandingkan materi yang telah lalu dengan materi yang akan dipelajari.		√			
B	Menutup Pelajaran	SL	SR	KD	HT	TP
31.	Guru membimbing peserta didik merangkum inti pembelajaran.		√			
32.	Guru mengajak peserta didik mengulas kembali pembelajaran yang baru saja selesai dengan menyebutkan inti pembelajaran.	√				
33.	Guru menuliskan di papan tulis hal-hal yang penting dari pembelajaran yang baru selesai.		√			
34.	Guru melewati pembelajaran begitu saja, tanpa menyebutkan hal-hal penting dari pembelajaran yang baru selesai					√
	Mengadakan Evaluasi	SL	SR	KD	HT	TP
35.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk menunjukkan cara melakukan sesuatu yang telah dipelajari.		√			
36.	Guru mengajak peserta didik menerapkan hal-hal baru yang di dapat dari pembelajaran.		√			

37.	Guru mengajak peserta didik untuk menerapkan ide baru, misalnya mengerjakan tugas dengan mencari beberapa sumber misalnya di google atau di buku paket peserta didik.		√			
38.	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat tentang materi yang telah dipelajari.		√			
39.	Guru tidak menanggapi jika peserta didik berkomentar tentang materi yang baru selesai.				√	
40.	Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan materi pembelajaran kepada peserta didik.		√			
41.	Guru memberikan kuis setelah menjelaskan pembelajaran.	√				
	Memberi dorongan psikologi atau sosial	SL	SR	KD	HT	TP
42.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberi pujian kepada semua peserta didik. Misalnya, peserta didik di kelas ini semuanya “hebat”, “ pintar” dan kata pujian lainnya		√			
43.	Guru hanya memuji peserta didik yang pintar saja				√	
44.	Guru memberi pujian kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran.		√			
45.	Guru memarahi peserta didik yang tadinya tidak mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.			√		
46.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih giat belajar.		√			
47.	Guru menasehati peserta didik supaya tidak bermalas-malasan.		√			
48.	Guru meyakinkan peserta didik, bahwa kita pasti bisa mencapai cita-cita kalau kita giat belajar		√			
	Memberi Tindak Lanjut	SL	SR	KD	HT	TP

49.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada peserta didik			√		
50.	Guru memberi pengarahannya kepada peserta didik agar menyiapkan alat/bahan untuk pembelajaran selanjutnya.			√		
51.	Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk pertemuan selanjutnya kelas sudah bersih dan peserta didik sudah duduk ditempat masing-masing secara tertib.		√			
52.	Guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya.			√		

Kolaborator



Hendra Noor, S.Pd.I.

PAREPARE

Lampiran 5

DISTRIBUSI NILAI OBSERVASI GURU SIKLUS I

No	Pertanyaan	Skor
A	Membuka Pembelajaran	
	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	
1.	Saat memulai pembelajaran, guru berjalan dari depan kelas berkeliling ke tengah dan ke belakang kelas	3
2.	Saat memulai pembelajaran, guru hanya berdiri di depan kelas.	3
3.	Suara guru sangat jelas sehingga saya memperhatikan pembelajaran yang akan dimulai	3
4.	Suara guru sangat pelan dan kurang jelas, sehingga peserta didik tidak mendengarkan apa yang disampaikan guru.	3
5.	Guru menyiapkan alat bantu yang akan digunakan saat memulai pembelajaran.	5
6.	Guru menggunakan media dengan menggunakan laptop dan LCD saat memulai pembelajaran.	5
7.	Guru hanya berbicara tanpa menggunakan alat bantu/ alat peraga saat memulai pembelajaran	5
8.	Saat memulai pembelajaran, guru memperhatikan semua keadaan peserta didik.	3
9.	Guru hanya memperhatikan peserta didik yang duduk di bangku depan saja.	2
10.	Guru memberi kesempatan ke peserta didik untuk menjawab/menanggapi, saat guru menanyakan sesuatu.	3
11.	Guru segera menegur saya jika saya ribut/ mengobrol saat guru menjelaskan pelajaran.	4
	Menimbulkan Motivasi Peserta didik	
12.	Sebelum memulai pembelajaran, guru absen peserta didik satu-satu dan menanyakan kabarnya hari ini.	5
13.	Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan kata-kata motivasi yang membangkitkan semangat belajar peserta didik.	2
14.	Guru mengajak peserta didik merapikan kelas bersama-sama, jika kelas kotor/tidak rapi	4
15.	Guru memberikan contoh salah satu tokoh /orang yang sukses dari belajar karena semangat yang tinggi dalam menggapai cita-citanya.	1
16.	Guru memberi pujian jika peserta didik tertib dan siap belajar.	3
17.	Guru tidak memberi tanggapan apa-apa jika peserta didik bertanya atau menjawab.	4

18.	Guru menanyakan sesuatu yang buat peserta didik penasaran, dalam ajaran islam “Mengapa kita diwajibkan berwudu sebelum salat?	4
	Memberi Acuan atau Struktur	
19.	Guru menyampaikan tujuan mempelajari materi yang akan dibahas.	3
20.	Saat memulai pembelajaran, guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari.	3
21.	Guru memberi petunjuk/ cara-cara mengerjakan tugas	3
22.	Guru membiarkan peserta didik mengerjakan tugas tanpa memberi petunjuk mengerjakan tugas	2
23.	Ketika memulai pembelajaran, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan	3
24.	Guru memberi tugas dengan bebas tanpa ada batasan tugas.	2
25.	Guru menanyakan kejelasan peserta didik terhadap tugas yang diberikan.	3
	Membuat Kaitan	
26.	Guru menceritakan sekilas tentang peristiwa yang pernah terjadi kemudian mengaitkan dengan materi pembelajaran.	3
27.	Guru menanyakan pengalaman peserta didik, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari	3
28.	Guru langsung menjelaskan materi pembelajaran tanpa menghubungkan pengalaman peserta didik	2
29.	Guru mengulang sedikit pembelajaran yang telah lalu kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari secara berurutan	2
30.	Guru membandingkan materi yang telah lalu dengan materi yang akan dipelajari.	3
B	Menuutup Pembelajaran	
	Meninjau Kembali	
31.	Guru membimbing peserta didik merangkum inti pembelajaran.	4
32.	Guru mengajak peserta didik mengulas kembali pembelajaran yang baru saja selesai dengan menyebutkan inti pembelajaran.	4
33.	Guru menuliskan di papan tulis hal-hal yang penting dari pembelajaran yang baru selesai.	3
34.	Guru melewati pembelajaran begitu saja, tanpa menyebutkan hal-hal penting dari pembelajaran yang baru selesai	4
	Mengadakan Evaluasi	

35.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk menunjukkan cara melakukan sesuatu yang telah dipelajari.	3
36.	Guru mengajak peserta didik menerapkan hal-hal baru yang di dapat dari pembelajaran.	2
37.	Guru mengajak peserta didik untuk menerapkan ide baru, misalnya mengerjakan tugas dengan mencari beberapa sumber misalnya di <i>google</i> atau di buku paket peserta didik.	3
38.	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat tentang materi yang telah dipelajari.	3
39.	Guru tidak menanggapi jika peserta didik berkomentar tentang materi yang baru selesai.	2
40.	Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan materi pembelajaran kepada peserta didik.	4
41.	Guru memberikan kuis setelah menjelaskan pembelajaran.	4
	Memberi Dorongan Psikologi atau Sosial	
42.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberi pujian kepada semua peserta didik. Misalnya, peserta didik di kelas ini semuanya “hebat”, “pintar” dan kata pujian lainnya	3
43.	Guru hanya memuji peserta didik yang pintar saja	3
44.	Guru memberi pujian kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran.	2
45.	Guru memarahi peserta didik yang tadinya tidak mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.	3
46.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih giat belajar.	3
47.	Guru menasehati peserta didik supaya tidak bermalasan.	3
48.	Guru meyakinkan peserta didik, bahwa kita pasti bisa mencapai cita-cita kalau kita giat belajar	2
	Memberi Tindak Lanjut	
49.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada peserta didik	3
50.	Guru memberi pengarahan kepada peserta didik agar menyiapkan alat/ bahan untuk pembelajaran selanjutnya.	3
51.	Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk pertemuan selanjutnya kelas sudah bersih dan peserta didik sudah duduk ditempat masing-masing secara tertib.	2
52.	Guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya.	2
	Jumlah	159
	Persentase	61,15%
	Kategori	Cukup

Lampiran 6

DISTRIBUSI NILAI OBSERVASI GURU SIKLUS II

No	Pertanyaan	Skor
A	Membuka Pembelajaran	
	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	
1.	Saat memulai pembelajaran, guru berjalan dari depan kelas berkeliling ke tengah dan ke belakang kelas	5
2.	Saat memulai pembelajaran, guru hanya berdiri di depan kelas.	4
3.	Suara guru sangat jelas sehingga saya memperhatikan pembelajaran yang akan dimulai	4
4.	Suara guru sangat pelan dan kurang jelas, sehingga peserta didik tidak mendengarkan apa yang disampaikan guru.	3
5.	Guru menyiapkan alat bantu yang akan digunakan saat memulai pembelajaran.	5
6.	Guru menggunakan media dengan menggunakan laptop dan LCD saat memulai pembelajaran.	5
7.	Guru hanya berbicara tanpa menggunakan alat bantu/ alat peraga saat memulai pembelajaran	5
8.	Saat memulai pembelajaran, guru memperhatikan semua keadaan peserta didik.	4
9.	Guru hanya memperhatikan peserta didik yang duduk di bangku depan saja.	4
10.	Guru memberi kesempatan ke peserta didik untuk menjawab/menanggapi, saat guru menanyakan sesuatu.	4
11.	Guru segera menegur saya jika saya ribut/ mengobrol saat guru menjelaskan pelajaran.	5
	Menimbulkan Motivasi Peserta didik	
12.	Sebelum memulai pembelajaran, guru absen peserta didik satu-satu dan menanyakan kabarnya hari ini.	5
13.	Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan kata-kata motivasi yang membangkitkan semangat belajar peserta didik.	4
14.	Guru mengajak peserta didik merapikan kelas bersama-sama, jika kelas kotor/tidak rapi	4
15.	Guru memberikan contoh salah satu tokoh /orang yang sukses dari belajar karena semangat yang tinggi dalam menggapai cita-citanya.	4
16.	Guru memberi pujian jika peserta didik tertib dan siap belajar.	5
17.	Guru tidak memberi tanggapan apa-apa jika peserta didik bertanya atau menjawab.	5

18.	Guru menanyakan sesuatu yang buat peserta didik penasaran, dalam ajaran islam “Mengapa kita diwajibkan berwudu sebelum salat?	5
	Memberi Acuan atau Struktur	
19.	Guru menyampaikan tujuan mempelajari materi yang akan dibahas.	4
20.	Saat memulai pembelajaran, guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari.	4
21.	Guru memberi petunjuk/ cara-cara mengerjakan tugas	4
22.	Guru membiarkan peserta didik mengerjakan tugas tanpa memberi petunjuk mengerjakan tugas	4
23.	Ketika memulai pembelajaran, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan	4
24.	Guru memberi tugas dengan bebas tanpa ada batasan tugas.	4
25.	Guru menanyakan kejelasan peserta didik terhadap tugas yang diberikan.	4
	Membuat Kaitan	
26.	Guru menceritakan sekilas tentang peristiwa yang pernah terjadi kemudian mengaitkan dengan materi pembelajaran.	3
27.	Guru menanyakan pengalaman peserta didik, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari	3
28.	Guru langsung menjelaskan materi pembelajaran tanpa menghubungkan pengalaman peserta didik	4
29.	Guru mengulang sedikit pembelajaran yang telah lalu kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari secara berurutan	4
30.	Guru membandingkan materi yang telah lalu dengan materi yang akan dipelajari.	4
B	Menuutup Pembelajaran	
	Meninjau Kembali	
31.	Guru membimbing peserta didik merangkum inti pembelajaran.	4
32.	Guru mengajak peserta didik mengulas kembali pembelajaran yang baru saja selesai dengan menyebutkan inti pembelajaran.	5
33.	Guru menuliskan di papan tulis hal-hal yang penting dari pembelajaran yang baru selesai.	4
34.	Guru melewati pembelajaran begitu saja, tanpa menyebutkan hal-hal penting dari pembelajaran yang baru selesai	5
	Mengadakan Evaluasi	

35.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk menunjukkan cara melakukan sesuatu yang telah dipelajari.	4
36.	Guru mengajak peserta didik menerapkan hal-hal baru yang di dapat dari pembelajaran.	4
37.	Guru mengajak peserta didik untuk menerapkan ide baru, misalnya mengerjakan tugas dengan mencari beberapa sumber misalnya di <i>google</i> atau di buku paket peserta didik.	4
38.	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat tentang materi yang telah dipelajari.	4
39.	Guru tidak menanggapi jika peserta didik berkomentar tentang materi yang baru selesai.	4
40.	Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan materi pembelajaran kepada peserta didik.	4
41.	Guru memberikan kuis setelah menjelaskan pembelajaran.	5
	Memberi Dorongan Psikologi atau Sosial	
42.	Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberi pujian kepada semua peserta didik. Misalnya, peserta didik di kelas ini semuanya “hebat”, “pintar” dan kata pujian lainnya	4
43.	Guru hanya memuji peserta didik yang pintar saja	4
44.	Guru memberi pujian kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran.	4
45.	Guru memarahi peserta didik yang tadinya tidak mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.	3
46.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih giat belajar.	4
47.	Guru menasehati peserta didik supaya tidak bermalasan.	4
48.	Guru meyakinkan peserta didik, bahwa kita pasti bisa mencapai cita-cita kalau kita giat belajar	4
	Memberi Tindak Lanjut	
49.	Di akhir pembelajaran, guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada peserta didik	3
50.	Guru memberi pengarahan kepada peserta didik agar menyiapkan alat/ bahan untuk pembelajaran selanjutnya.	3
51.	Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk pertemuan selanjutnya kelas sudah bersih dan peserta didik sudah duduk ditempat masing-masing secara tertib.	4
52.	Guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya.	3
	Jumlah	213
	Persentase	81,92%

	Kategori	Sangat baik
--	-----------------	--------------------



Lampiran 7

ANGKET MINAT BELAJAR

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (x) sesuai dengan pendapat kalian!
3. Jangan memberikan coretan pada soal!
4. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

RR: Ragu-ragu

TS: Tidak Setuju

S : Setuju

KS: Kurang Setuju

Berilah tanda (x) pada jawaban yang menurut kalian sesuai dengan apa yang dilakukan.

1. Saya merasa senang pada materi pelajaran yang diberikan oleh guru.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
2. Saya diam saja jika tidak memahami pelajaran.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
3. Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
4. Saya selalu mengerjakan PR di rumah.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
5. Saya tidak senang dengan materi yang diberikan oleh guru.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju

6. Apabila ada materi yang belum paham, saya akan bertanya.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
7. Saya ramai sendiri ketika guru mengajar.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
8. Lebih menyenangkan bermain daripada belajar di rumah.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
9. Saya bersemangat untuk belajar karena guru mengajar dengan menyenangkan.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
10. Saya selalu mengerjakan tugas dengan penuh semangat.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
11. Kegiatan belajar yang diberikan oleh guru membuat saya tidak bersemangat.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
12. Saya berdiskusi dengan teman kelompok tentang pelajaran.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
13. Ketika di rumah saya sering menanyakan tentang pelajaran yang ada di sekolah
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
14. Saya kurang bersemangat untuk belajar karena guru membosankan.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju

15. Lebih baik saya menyuruh teman untuk mengerjakan tugas.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
16. Ketika diskusi kelompok saya berbicara selain pelajaran dengan teman.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
17. Saya tidak pernah belajar ketika dirumah.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
18. Pelajaran yang diberikan oleh guru sangat menyenangkan.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
19. Saya sangat senang untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
20. Menurut saya, pelajaran di sekolah membosankan.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju

PAREPARE

ANGKET MINAT BELAJAR SIKLUS I

Nama : Nural A. Noya 50
 Kelas : 4

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (x) sesuai dengan pendapat kalian!
3. Jangan memberikan coretan pada soal!

Berilah tanda (x) pada jawaban yang menurut kalian sesuai dengan apa yang dilakukan.

1. Saya merasa senang pada materi pelajaran yang diberikan oleh guru. +

a. Sangat setuju	d. Kurang setuju	
b. Setuju	e. Tidak setuju	3
<input checked="" type="checkbox"/> c. Ragu-ragu		
2. Saya diam saja jika tidak memahami pelajaran. -

a. Sangat setuju	d. Kurang setuju	
<input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju	e. Tidak setuju	2
c. Ragu-ragu		
3. Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi. +

a. Sangat setuju	d. Kurang setuju	
b. Setuju	e. Tidak setuju	3
<input checked="" type="checkbox"/> c. Ragu-ragu		
4. Saya selalu mengerjakan PR di rumah. +

a. Sangat setuju	d. Kurang setuju	
<input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju	e. Tidak setuju	4
c. Ragu-ragu		
5. Saya tidak senang dengan materi yang diberikan oleh guru. -

a. Sangat setuju	d. Kurang setuju	
b. Setuju	e. Tidak setuju	3
<input checked="" type="checkbox"/> c. Ragu-ragu		
6. Apabila ada materi yang belum paham, saya akan bertanya. +

a. Sangat setuju	d. Kurang setuju	
b. Setuju	e. Tidak setuju	3
<input checked="" type="checkbox"/> c. Ragu-ragu		

7. Saya ramai sendiri ketika guru mengajar.
- | | | |
|--|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
8. Lebih menyenangkan bermain daripada belajar di rumah.
- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Kurang setuju | 4 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
9. Saya bersemangat untuk belajar karena guru mengajar dengan menyenangkan.
- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Kurang setuju | 2 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
10. Saya selalu mengerjakan tugas dengan penuh semangat.
- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Kurang setuju | 2 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
11. Kegiatan belajar yang diberikan oleh guru membuat saya tidak bersemangat.
- | | | |
|--|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
12. Saya berdiskusi dengan teman kelompok tentang pelajaran.
- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Kurang setuju | 2 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
13. Ketika di rumah saya sering menanyakan tentang pelajaran yang ada di sekolah
- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Kurang setuju | 2 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
14. Saya kurang bersemangat untuk belajar karena guru membosankan.
- | | | |
|--|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
15. Lebih baik saya menyuruh teman untuk mengerjakan tugas.
- | | | |
|--|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

16. Ketika diskusi kelompok saya berbicara selain pelajaran dengan teman.

- | | | |
|---|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

17. Saya tidak pernah belajar ketika dirumah.

- | | | |
|--|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 3 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| <input checked="" type="checkbox"/> c. Ragu-ragu | | |

18. Pelajaran yang diberikan oleh guru sangat menyenangkan.

- | | | |
|------------------|--|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> d. Kurang setuju | 2 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

19. Saya sangat senang untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah.

- | | | |
|--|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 3 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| <input checked="" type="checkbox"/> c. Ragu-ragu | | |

20. Menurut saya, pelajaran di sekolah membosankan.

- | | | |
|---|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

PAREPARE

ANGKET MINAT BELAJAR SIKLUS II

Nama : Nurul Ainaya

69

Kelas : 4

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (x) sesuai dengan pendapat kalian!
3. Jangan memberikan coretan pada soal!

Berilah tanda (x) pada jawaban yang menurut kalian sesuai dengan apa yang dilakukan.

1. Saya merasa senang pada materi pelajaran yang diberikan oleh guru.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju3
2. Saya diam saja jika tidak memahami pelajaran.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju2
3. Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju3
4. Saya selalu mengerjakan PR di rumah.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju4
5. Saya tidak senang dengan materi yang diberikan oleh guru.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju4
6. Apabila ada materi yang belum paham, saya akan bertanya.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju4

7. Saya ramai sendiri ketika guru mengajar.
- a. Sangat setuju Kurang setuju 4
 b. Setuju e. Tidak setuju
 c. Ragu-ragu
8. Lebih menyenangkan bermain daripada belajar di rumah.
- a. Sangat setuju Kurang setuju 4
 b. Setuju e. Tidak setuju
 c. Ragu-ragu
9. Saya bersemangat untuk belajar karena guru mengajar dengan menyenangkan.
- a. Sangat setuju d. Kurang setuju 4
~~X~~ Setuju e. Tidak setuju
 c. Ragu-ragu
10. Saya selalu mengerjakan tugas dengan penuh semangat.
- a. Sangat setuju Kurang setuju 4
 b. Setuju e. Tidak setuju
 c. Ragu-ragu
11. Kegiatan belajar yang diberikan oleh guru membuat saya tidak bersemangat.
- a. Sangat setuju d. Kurang setuju 3
 b. Setuju e. Tidak setuju
~~X~~ Ragu-ragu
12. Saya berdiskusi dengan teman kelompok tentang pelajaran.
- a. Sangat setuju d. Kurang setuju 3
 b. Setuju e. Tidak setuju
~~X~~ Ragu-ragu
13. Ketika di rumah saya sering menanyakan tentang pelajaran yang ada di sekolah
- a. Sangat setuju d. Kurang setuju 4
~~X~~ Setuju e. Tidak setuju
 c. Ragu-ragu
14. Saya kurang bersemangat untuk belajar karena guru membosankan.
- a. Sangat setuju ~~X~~ Kurang setuju 4
 b. Setuju e. Tidak setuju
 c. Ragu-ragu
15. Lebih baik saya menyuruh teman untuk mengerjakan tugas.
- ~~X~~ Sangat setuju d. Kurang setuju
 b. Setuju e. Tidak setuju
 c. Ragu-ragu

16. Ketika diskusi kelompok saya berbicara selain pelajaran dengan teman.

- a. Sangat setuju Kurang setuju
b. Setuju e. Tidak setuju 4
c. Ragu-ragu

17. Saya tidak pernah belajar ketika dirumah.

- a. Sangat setuju d. Kurang setuju 3
b. Setuju e. Tidak setuju
 Ragu-ragu

18. Pelajaran yang diberikan oleh guru sangat menyenangkan.

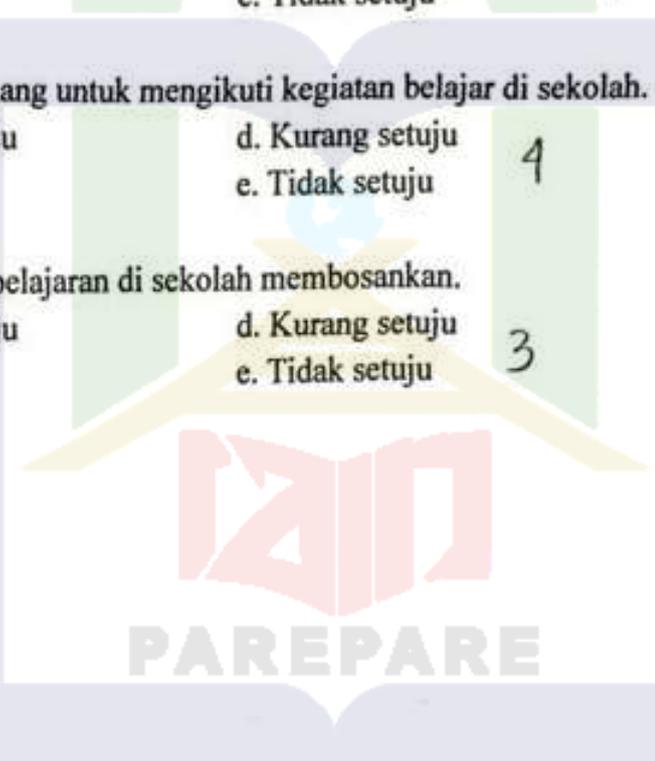
- a. Sangat setuju d. Kurang setuju 4
 Setuju e. Tidak setuju
c. Ragu-ragu

19. Saya sangat senang untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah.

- a. Sangat setuju d. Kurang setuju 4
 Setuju e. Tidak setuju
c. Ragu-ragu

20. Menurut saya, pelajaran di sekolah membosankan.

- a. Sangat setuju d. Kurang setuju 3
b. Setuju e. Tidak setuju
 Ragu-ragu


PAREPARE

ANGKET MINAT BELAJAR SIKLUS I

Nama : A. Muhammad Hafiqan

Kelas : 4

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (x) sesuai dengan pendapat kalian!
3. Jangan memberikan coretan pada soal!

Berilah tanda (x) pada jawaban yang menurut kalian sesuai dengan apa yang dilakukan.

1. Saya merasa senang pada materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Sangat setuju
b. Setuju
c. Ragu-ragu
d. Kurang setuju
e. Tidak setuju

5

2. Saya diam saja jika tidak memahami pelajaran.

a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Ragu-ragu
d. Kurang setuju
e. Tidak setuju

5

3. Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.

Sangat setuju
b. Setuju
c. Ragu-ragu
d. Kurang setuju
e. Tidak setuju

5

4. Saya selalu mengerjakan PR di rumah.

Sangat setuju
b. Setuju
c. Ragu-ragu
d. Kurang setuju
e. Tidak setuju

5

5. Saya tidak senang dengan materi yang diberikan oleh guru.

Sangat setuju
b. Setuju
c. Ragu-ragu
d. Kurang setuju
e. Tidak setuju

5

6. Apabila ada materi yang belum paham, saya akan bertanya.

a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Ragu-ragu
d. Kurang setuju
e. Tidak setuju

4

16. Ketika diskusi kelompok saya berbicara selain pelajaran dengan teman.
- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Kurang setuju | 4 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
17. Saya tidak pernah belajar ketika dirumah.
- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Kurang setuju | 4 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
18. Pelajaran yang diberikan oleh guru sangat menyenangkan.
- | | | |
|--|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 4 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
19. Saya sangat senang untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah.
- | | | |
|--|------------------|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 4 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |
20. Menurut saya, pelajaran di sekolah membosankan.
- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Sangat setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Kurang setuju | 4 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

ANGKET MINAT BELAJAR SIKLUS II

Nama : Amuhammad Ghaisan

95

Kelas : Yibnu Baijah

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (x) sesuai dengan pendapat kalian!
3. Jangan memberikan coretan pada soal!

Berilah tanda (x) pada jawaban yang menurut kalian sesuai dengan apa yang dilakukan.

1. Saya merasa senang pada materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Ragu-ragu
 d. Kurang setuju
 e. Tidak setuju

5

2. Saya diam saja jika tidak memahami pelajaran.

a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Ragu-ragu
 d. Kurang setuju
 e. Tidak setuju

5

3. Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.

a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Ragu-ragu
 d. Kurang setuju
 e. Tidak setuju

5

4. Saya selalu mengerjakan PR di rumah.

a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Ragu-ragu
 d. Kurang setuju
 e. Tidak setuju

5

5. Saya tidak senang dengan materi yang diberikan oleh guru.

a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Ragu-ragu
 d. Kurang setuju
 e. Tidak setuju

5

6. Apabila ada materi yang belum paham, saya akan bertanya.

a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Ragu-ragu
 d. Kurang setuju
 e. Tidak setuju

4

16. Ketika diskusi kelompok saya berbicara selain pelajaran dengan teman.

- | | | |
|------------------|--|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | |
| b. Setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Tidak setuju | 5 |
| c. Ragu-ragu | | |

17. Saya tidak pernah belajar ketika dirumah.

- | | | |
|------------------|--|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 5 |
| b. Setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

18. Pelajaran yang diberikan oleh guru sangat menyenangkan.

- | | | |
|---|------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat setuju | d. Kurang setuju | 5 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

19. Saya sangat senang untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah.

- | | | |
|---|------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat setuju | d. Kurang setuju | 5 |
| b. Setuju | e. Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

20. Menurut saya, pelajaran di sekolah membosankan.

- | | | |
|------------------|--|---|
| a. Sangat setuju | d. Kurang setuju | 5 |
| b. Setuju | <input checked="" type="checkbox"/> Tidak setuju | |
| c. Ragu-ragu | | |

PAREPARE

Lampiran 8

DISTRIBUSI MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SIKLUS I

No	Nama	Nomor Soal																				Individu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	Persentase
1	A.Zalfa Naqiyyah	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	80	80
2	Alisha Az Zahra	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	85	85
3	Almayra Atifah Arini	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	73	73
4	Asma Reski Putri	4	4	4	3	2	4	5	1	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	3	2	65	65
5	Dzakira Aprilia Azzahra	4	4	4	3	2	4	5	1	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	3	2	65	65
6	Khaerunnisa Azzahra	3	4	4	4	3	3	4	1	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	70	70
7	Nurul Ainayah	3	2	3	4	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	50	50
8	Sitti Raehanun Erwin	3	4	2	3	4	4	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	63	63
9	Zikra Aulia	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85	85
10	A.Ibra Khayrullah Z	5	3	4	4	5	3	2	1	2	2	2	3	3	4	2	4	3	2	4	2	60	60
11	A.Muhammad Ghaisan IP	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85	85
12	Ahmad Gibran Alvaro	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	80	80
13	Ahmad Rival Fauzi Aswat	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	2	4	4	4	4	3	76	76
14	Ahsan Khalil Malik Ibrahim	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	2	4	4	4	4	3	75	75
15	Ambho Azhar Antarun	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	71	71
16	Andi Abid Aqil Rajendra	4	3	3	4	5	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	53	53

17	M.Gibran Al-Gazaly	3	4	4	4	3	3	4	1	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	70	70	
18	Muh. Arshal Ramli	4	4	4	3	2	4	5	1	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	3	2	65	65
19	Muh. Fudhail Arzaq Idris	3	2	3	4	5	3	2	4	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	3	2	50	50
20	Muh. Idham Khalid Z	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	80	80
21	Muhammad Abidzar	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3	4	2	4	4	4	3	75	75
22	Muhammad Aimar Radinka	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	72	71
23	Muhammad Al Fatih	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	71	71
24	Muhammad Arlan Chairil	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	80	80
25	Muhammad Daffa Ibnu A	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	80	80
26	Muhammad Dzaky Akbar	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	2	4	4	4	3	75	75	
27	Muhammad Muthahhari	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	80	80
Jumlah		521					468					451					496					1936	1936

Keterangan Aspek:

- √ Perasaan Senang : (Nomor 1, 2, 3, 4, dan 5)
- √ Ketertarikan Peserta didik : (Nomor 6, 7, 8, 9, dan 10)
- √ Perhatian Peserta didik : (Nomor, 11, 12, 13, 14, dan 15)
- √ Keterlibatan Peserta didik : (Nomor, 16, 17, 18, 19, dan 20)

1) Aspek Perasaan Senang

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{521}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{521}{675} \times 100\% \\ = 77,18 \text{ (baik)}$$

2) Aspek Ketertarikan Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{468}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{468}{675} \times 100\% \\ = 7,85 \text{ (baik)}$$

3) Aspek Perhatian Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{451}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{451}{675} \times 100\%$$
$$= 66,81 \text{ (cukup)}$$

4) Aspek Keterlibatan Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{496}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{496}{675} \times 100\%$$
$$= 73,48 \text{ (baik)}$$

Lampiran 9

DISTRIBUSI MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SIKLUS II

No	Nama	Nomor Soal																				Individu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	Persentase
1	A.Zalfa Naqiyyah	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	90	90	
2	Alisha Az Zahra	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	95	95
3	Almayra Atifah Arini	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	85	85
4	Asma Reski Putri	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	4	2	70	70
5	Dzakira Aprilia Azzahra	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	3	2	70	70
6	Khaerunnisa Azzahra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	78	78
7	Nurul Ainayah	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	3	4	4	3	69	69
8	Sitti Raehanun Erwin	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	70	70
9	Zikra Aulia	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85	85
10	A.Ibra Khayrullah Z	5	4	4	4	5	4	4	4	4	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	75	75
11	A.Muhammad Ghaisan IP	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	95	95
12	Ahmad Gibran Alvaro	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	90	90
13	Ahmad Rival Fauzi Aswat	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	87	87
14	Ahsan Khalil Malik Ibrahim	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	85	85
15	Ambho Azhar Antarun	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	87	87

16	Andi Abid Aqil Rajendra	4	4	4	4	4	3	4	1	2	2	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	65	65
17	M.Gibran Al-Gazaly	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	85	85
18	Muh. Arshal Ramli	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	76	76
19	Muh. Fudhail Arzaq Idris	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	2	2	2	2	4	3	4	3	2	65	65
20	Muh. Idham Khalid Z	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	90	90
21	Muhammad Abidzar	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	85	85
22	Muhammad Aimar Radinka	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	82	82
23	Muhammad Al Fatih	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	82	82
24	Muhammad Arlan Chairil	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	90	90
25	Muhammad Daffa Ibnu A	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	90	90
26	Muhammad Dzaky Akbar	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	85	85
27	Muhammad Muthahhari	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	90	90
Jumlah		578					549					528					563					2216	2216

Keterangan Aspek:

- √ Perasaan Senang : (Nomor 1, 2, 3, 4, dan 5)
- √ Ketertarikan Peserta didik : (Nomor 6, 7, 8, 9, dan 10)
- √ Perhatian Peserta didik : (Nomor, 11, 12, 13, 14, dan 15)
- √ Keterlibatan Peserta didik : (Nomor, 16, 17, 18, 19, dan 20)

1) Aspek Perasaan Senang

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{578}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{578}{675} \times 100\% \\ = 85,62 \text{ (sangat baik)}$$

2) Aspek Ketertarikan Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{549}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{549}{675} \times 100\% \\ = 81,33 \text{ (sangat baik)}$$

3) Aspek Perhatian Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{528}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{528}{675} \times 100\% \\ = 78,02 \text{ (baik)}$$

4) Aspek Keterlibatan Peserta didik

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{(banyaknya soal x skor maksimal x responden)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{563}{5 \times 5 \times 27} \times 100\%$$

$$P = \frac{563}{675} \times 100\% \\ = 83,40 \text{ (sangat baik)}$$

Lampiran 10

Dokumentasi Penelitian



Guru mengajak dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran



Kolaborator melakukan observasi guru dalam pembelajaran



Guru memberikan penjelasan terkait penggunaan aplikasi marbel wudu



Guru memberikan penjelasan terkait cara *download* aplikasi marbel wudu
di *play store*



Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok



Guru menjelaskan tata cara pengisian angket minat belajar peserta didik



Guru membagikan angket minat belajar peserta didik



Guru mengumpulkan angket minat belajar peserta didik



Bermain *game* edukasi yang terdapat dalam aplikasi marbel wudu

Alamat: Jl. Rusdi Toana No.1 Kota Palu – Sulawesi Tengah, Indonesia

E-mail: pptij@jurnal.unismuhpalu.ac.id

Website: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IJHESS>

Letter of Acceptance

Date 18 December 2023

International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)

Dear Author(s)

Rizqi Fatimalasari, Sitti Jamilah Amin, Firman, Marhani, Kaharuddin

It's my pleasure to inform you that, after the peer review, your paper **Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada SDIT Al-Insan Pinrang** has been **ACCEPTED** with content unaltered to publish with **International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)** in **Volume 6 Issue 2 (April 2024)**.

Thank you for making the journal a vehicle for your research interests

With regards
Yours sincerely



Dr. Ahmad Yuni
Editor in Chief



Letter of Acceptance Kotak Masuk x



pptij@jurnal.unismuhpalu.ac.id

kepada saya ▾



Terjemahkan ke Indonesia



Dear Author(s)

Rizqi Fatimalasari, Sitti Jamilah Amin, Firman, Marhani, Kaharuddin

It's my pleasure to inform you that, after the peer review, your paper Use of the Marbel Wudu Application Learning Media to Increase Interest in Learning Islamic Religious Education at Al-Insan Pinrang Elementary School has been ACCEPTED with content unaltered to publish with International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHES) in Volume 6 Issue 2 (April 2024).

Thank you for making the journal a vehicle for your research interests

Satu lampiran • Dipindai dengan Gmail ⓘ





Letter of Acceptance

Kotak Masuk



pptij 18 Des 2023

kepada saya ▾



Terjemahkan ke Indonesia



Dear Author(s)

Rizqi Fatimalasari, Sitti Jamilah Amin, Firman, Marhani, Kaharuddin

It's my pleasure to inform you that, after the peer review, your paper **Use of the Marbel Wudu Application Learning Media to Increase Interest in Learning Islamic Religious Education at Al-Insan Pinrang Elementary School** has been **ACCEPTED** with content unaltered to publish with **International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)** in Volume 6 Issue 2 (April 2024).

Thank you for making the journal a vehicle for your research interests

LoA_IJHESS_Rizqi
Fatimalasari, Sitti J...



PDF



Balas



Teruskan



Submissions

Submission Library View Metadata

Use of the Marbel Wudu Application Learning Media to Increase Interest in Learning Islamic Religious Education at Al-Insan Pinrang Elementary School

Rizqi Fatimalasari, Sitti Jamilah Amin, Firman, M...

Submission

Review

Copyediting

Production

Submission Files

16312-1

rizqi, RIZQI FATIMALASARI TESIS

BISMILLAH.docx

December

18, 2023

Q Search

Download All Files

Pre-Review Discussions

Name

From

Last Reply

Replies

Closed

Add discussion



Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada SDIT Al-Insan Pinrang

Rizqi Fatimalasari^{1*}, Sitti Jamilah Amin², Firman³, Marhani⁴, Kaharuddin⁵

rizqifatimalasari25@gmail.com¹, stjamilahamin@iainpare.ac.id², firmam@iainpare.ac.id³, bj.marhani123@gmail.com⁴, kaharuddin@iainpare.ac.id⁵

Article Info

Article history:

Accepted December 2023

Received April 2024

Keywords:

Marbel Wudu
Minat Belajar

ABSTRACT

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam didik kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang.

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model spiral/siklus dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 2 siklus dengan empat tahapan pada setiap siklusnya yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Data aktivitas guru diperoleh melalui observasi dan dianalisis untuk membandingkan tingkat aktivitas tersebut pada setiap siklus. Data tentang minat belajar peserta didik diperoleh melalui penyebaran angket yang kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan pada setiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas cara mengajar guru yang sudah terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh persentase 61,15% (cukup) dan pada siklus II diperoleh persentase 81,92% (sangat baik). Selanjutnya, adanya peningkatan minat peserta didik terlihat dari peningkatan rata-rata setiap siklus I dan siklus II. Untuk minat belajar peserta didik siklus I diperoleh persentase secara klasikal sebesar 72,03% (baik) dan siklus II sebesar 81,14% (sangat baik) sehingga peningkatannya adalah 9,11%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Corresponding Author:

Rizqi Fatimalasari
Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, IAIN Parepare, Indonesia
Email: rizqifatimalasari25@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan Agama Islam adalah pemahaman dan praktik wudu sebagai salah satu kewajiban dalam Islam sebelum melakukan ibadah salat. Pemahaman yang baik tentang wudu menjadi landasan utama bagi peserta didik untuk menjalankan ibadah salat yang benar.

Era digital dan teknologi saat ini, peserta didik terutama generasi muda lebih terpapar dengan berbagai perangkat teknologi seperti *smartphone* dan tablet. Mereka cenderung lebih tertarik pada penggunaan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi guru dalam Pendidikan Agama Islam untuk mengadaptasi media pembelajaran yang relevan dan menarik guna mempertahankan minat peserta didik dalam memahami dan menjalankan praktik wudu serta aktivitas keagamaan lainnya.

Perkembangan teknologi di era digital sudah sangat berkembang. Di zaman modern seperti sekarang ini, manusia sudah sangat bergantung pada teknologi, hal ini membuat teknologi secara langsung juga mempengaruhi dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan hasil dari perkembangan teknologi yang sangat maju dalam bidang pendidikan ini telah terealisasi, yaitu berupa media pembelajaran interaktif.

Pemahaman yang baik terhadap wudu adalah bagian penting dari praktik agama dalam Islam. Namun, terkadang peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menjalankan proses wudu dengan benar. Dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang wudu, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan aplikasi marbel wudu sebagai alat pembelajaran interaktif dan menarik di dalam kelas.

Sebelum mengerjakan salat terlebih dahulu harus memiliki wudu, karena wudu merupakan salah satu syarat sah salat. Salah satu cara untuk mengenalkan anak dalam mempelajari wudu adalah dengan menggunakan media pembelajaran, saat ini media pembelajaran mengenai wudu untuk anak banyak ditemui contoh media buku. Namun dari media buku masih memiliki kekurangan misalnya dalam hal segi penyampaiannya masih berupa teks dan gambar saja. Selain itu media pembelajaran cd interaktif, media tersebut sudah berbasis multimedia tetapi untuk penggunaannya membutuhkan komputer sebagai media interaksi yang terbatas ruang dan waktu. Maka dari itu dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* aplikasi media pembelajaran berbasis android dengan menampilkan teks, suara dan gambar bergerak yang dapat digunakan tanpa ruang dan waktu.

Media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya mempunyai arti yang sangat penting, karena pada dasarnya setiap materi pembelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pembelajaran yang tidak memerlukan media. Selanjutnya, media juga sebagai alat bantu yang sangat berguna dalam kegiatan pembelajaran, karena sebagai alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap peserta didik terhadap bahan pembelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Bahkan, alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel, guru dapat meningkatkan perhatian peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang baik diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, guru juga tetap harus memperhatikan bahwa karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam belajar berbeda-beda. Maka dari itu guru harus menyiapkan media pembelajaran guna untuk menunjang pembelajaran yang dapat diterima oleh semua peserta didik sehingga tujuan dari sebuah proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi guru dan peserta didik sehingga peserta didik tidak akan mudah merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran karena terdapat media yang dapat mengoptimalkan minat peserta didik sehingga akan menghasilkan output yang baik.

Minat dapat dikatakan sebagai sebuah kecenderungan yang terdapat dalam diri peserta didik seperti perasaan senang, keinginan, perhatian, kebutuhan, dan dorongan serta gairah untuk semangat dalam proses pembelajaran dalam hal guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didiknya. Minat juga dapat disebut dengan ketertarikan atau keinginan seseorang untuk belajar atau menggali pengetahuan dalam suatu bidang atau topik tertentu. Minat ini dapat mendorong seseorang untuk aktif mencari informasi, belajar, dan memahami hal-hal yang terkait dengan bidang atau topik yang diminatinya. Minat pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran peserta didik.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Fathurrahman, belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat

kegiatan, atau usaha yang disengaja.

Ketertarikan peserta didik di dalam kelas sangat dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang memiliki minat terhadap pelajaran, tersebut akan memperhatikan pelajaran, lama kelamaan muncul ketertarikan dan perasaan senang sehingga dirinya lebih giat dan bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dunia anak adalah dunia bermain. Artinya adalah bahwa hampir sebagian besar waktu kehidupannya diisi dengan bermain, agak berbeda dengan menjadi orang dewasa. Bagi seseorang dewasa bermain merupakan penghilang kejenuhan, pengisi waktu kosong, atau penyela aktivitas. Orang dewasa bermain catur sambil meronda, bermain *facebook* setelah bekerja, dan bermain bulu tangkis saat libur kantor atau *weekend* bersama teman atau keluarganya. Sedangkan anak-anak bermain adalah kerja, artinya setiap kegiatan yang dilakukan anak meskipun tampaknya bermain-main namun hal itu sama dengan bekerja bagi mereka kegiatan ini serius.

Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan senantiasa memberikan perhatian penuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Kenyataan yang terjadi bahwa masih rendahnya minat belajar yang dilaksanakan didalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran dimana peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran dan kurang kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Materi yang terkandung di dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat banyak dan beragam, mulai dari ketauhidan, fiqh, hadits, tafsir Al-Qur'an dan lain sebagainya. Salah satu materi penting yang akan dilakukan peserta didik dalam hal muamalah adalah bersuci. Bersuci merupakan kewajiban karena syarat sah suatu ibadah. Bersuci ada dua yaitu bersuci dari hadas kecil dan bersuci dari hadas besar. Pada materi Pendidikan Agama Islam awal, khususnya kelas satu dan dua diajarkan bersuci dengan hadas kecil melalui wudu.

Materi wudu bagi kelas empat merupakan materi awal yang bertujuan mengajar peserta didik untuk bersuci sebelum melakukan ibadah salat. Materi wudu bagi kelas empat merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik karena peserta didik kelas empat cenderung ingin bermain. Materi wudu juga selalu berhubungan dengan air sehingga sifat peserta didik masih suka bermain-main dengan air membuat peserta didik sulit diajak fokus untuk berwudu dengan baik dan benar. Dibutuhkan kemampuan guru yang dapat membuat peserta didik fokus untuk berwudu dengan baik.

Materi wudu adalah merupakan tolok ukur pembinaan kepribadian seseorang muslim, yang dijadikan oleh Rasulullah sebagai awal sebelum melaksanakan salat. Bahkan wudu satu-satunya ibadah yang diwajibkan secara berulang setiap hari bahkan di luar ketika akan melaksanakan salat fardhu. Oleh sebab itu peningkatan pembiasaan wudu itu merupakan hal yang sangat penting untuk diterapkan kepada peserta didik.

Penulis menggunakan teori konstruktivisme yaitu bahwa pembelajaran adalah sebuah proses dimana individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks penggunaan aplikasi marbel wudu, teori ini dapat diaplikasikan dengan cara pembelajaran aktif artinya mereka dapat menjalankan proses wudu secara virtual, mengamati langkah-langkahnya dan mempraktikkan sendiri. Dengan demikian peserta didik aktif membangun pemahaman materi tentang wudu, serta mendapatkan pengalaman interaktif dengan elemen-elemen visual, suara dan animasi. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan dan memahami setiap tahap wudu dengan baik.

Menariknya penelitian ini dilihat pada masalah yang diangkat dalam penelitian yakni berkaitan dengan peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan aplikasi marbel wudu. Banyak penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran, namun penelitian yang dilakukan ini memiliki perbedaan, dimana menggali aplikasi media pembelajaran yang memuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai niat wudu, tata cara wudu, dan doa setelah wudu yang dikemas menjadi aplikasi yang menarik. Dengan harapan aplikasi ini dapat membantu mendorong minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung terutama pada materi wudu.

Penelitian ini adalah bentuk replikasi dari penelitian terdahulu yakni penelitian Kholishoh Nur Aini yang meneliti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, peserta didik lebih mudah paham, terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada variabel dan teori yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan sedangkan penulis meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perbedaan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian kembali terhadap aplikasi marbel wudu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, namun dalam penelitian ini penulis merubah variabelnya dari meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan ke meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. METODE

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model spiral/siklus dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 2 siklus dengan empat tahapan pada setiap siklusnya yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Data aktivitas guru diperoleh melalui observasi dan dianalisis untuk membandingkan tingkat aktivitas tersebut pada setiap siklus. Data tentang minat belajar peserta didik diperoleh melalui penyebaran angket yang kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan pada setiap siklus.

3. HASIL

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu terlebih dahulu peneliti melakukan tahapan Pra Siklus. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi yang ada di SDIT Al-Insan Pinrang. Ketika proposal tesis telah diseminarkan, maka peneliti menemui Kepala SDIT Al-Insan Pinrang Bapak Muh. Nasir, S.Pd.I, sambil berdiskusi terkait keadaan kondisi yang ada di sekolah tersebut. Saat itu kepala sekolah menanyakan perkembangan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Ketika itu peneliti menyampaikan bahwa penulis sedang mempersiapkan rencana jadwal pelaksanaan penelitian dan mekanisme prosedur penelitian. Kemudian, penulis menjelaskan sedikit gambaran isi tesis penulis yang berkaitan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan yang menjadi subjek peneliti dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang. Beliau menyambut baik maksud peneliti dan meminta peneliti untuk melakukan konsultasi dengan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Juli 2023 adalah bertemu kembali dengan Kepala SDIT Al-Insan Pinrang, guna menyampaikan maksud peneliti dengan memberikan surat pengantar penelitian yang dikeluarkan oleh Pascasarjana IAIN Pare-pare sebagai lanjutan rencana semula.

Setelah peneliti bertemu dengan guru Pendidikan Agama Islam di SDIT Al-Insan Pinrang Bapak Hendra Noer, S.Pd.I., kemudian peneliti menjelaskan terkait Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilaksanakan peneliti, dimana peneliti akan menggunakan media berbasis ICT (*Information and Communication*) dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan media presentasi tersebut peneliti akan menjelaskan materi pembelajaran dengan bantuan aplikasi marbel wudu. Kemudian guru Pendidikan Agama Islam akan bertindak sebagai observer yang nantinya akan menilai peneliti dalam proses pembelajaran di kelas.

Bersama guru Pendidikan Agama Islam, peneliti melakukan musyawarah yang sebelumnya telah dijelaskan maksud peneliti, guru Pendidikan Agama Islam juga memberikan dukungan penuh dan bersedia untuk mendampingi peneliti di lapangan yang nantinya akan menjadi kolaborator, lalu peneliti bersama guru Pendidikan Agama Islam menyepakati menyusun materi ajar serta indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik dan menentukan jadwal penelitian, kemudian diaplikasikan sesuai dengan rencana penelitian.

Cara untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung harus dicari faktor penyebab secara mendalam, lalu mengupayakan mengatasi permasalahan secara terprogram. Salah satu diantara solusi itu adalah sebagaimana pada penelitian ini menggunakan penelitian berbasis ICT (*Information and Communication*) berupa aplikasi presentase marbel wudu dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I diperoleh data-data berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Guru pada Siklus I

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Membuka Pembelajaran	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	39
		Menimbulkan motivasi peserta didik	23
		Memberi acuan atau struktur	19
		Membuat kaitan	13
2.	Menutup Pembelajaran	Meninjau kembali	15
		Mengadakan evaluasi	21
		Memberi dorongan psikologi atau sosial	19
		Memberi tindak lanjut	10
Jumlah			159
Persentase			61,15%

Sumber: Data Primer, 2023

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Banyaknya indikator} \times \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{159}{(52 \times 5)} \times 100\%$$

$$P = \frac{159}{260} \times 100\%$$

$$= 61,15\% \text{ (cukup)}$$

Pada tindakan siklus II dilaksanakan pengamatan proses pembelajaran dilakukan oleh guru (peneliti) selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu. Lembar observasi guru yang telah disusun berdasarkan aspek penilaiannya akan dinilai pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun yang bertindak memberikan penilaian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam yang bertindak sebagai mitra (kolaborator). Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II di peroleh data-data berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Guru pada Siklus II

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Membuka Pembelajaran	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	48
		Menimbulkan motivasi peserta didik	32
		Memberi acuan atau struktur	28
		Membuat kaitan	18
2.	Menutup Pembelajaran	Meninjau kembali	18
		Mengadakan evaluasi	29
		Memberi dorongan psikologi atau sosial	27
		Memberi tindak lanjut	13
Jumlah			213
Persentase			81,92%

Sumber: Data Primer, 2023

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Banyaknya indikator} \times \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{213}{(52 \times 5)} \times 100\%$$

$$P = \frac{213 \times 100\%}{260} \\ = 81,92\% \text{ (sangat baik)}$$

Analisis data di atas, adapun hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dengan guru (peneliti) sebagai bahan masukan sudah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu oleh guru telah memenuhi aspek indikator penilaian dengan hasil kategori baik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran sehingga guru dalam penyampaian pesan serta isi pembelajaran dapat tercapai sesuai sasaran apa yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan, memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran ini efektif dengan lebih menekankan penggunaan media aplikasi dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil refleksi observasi guru telah mencapai keberhasilan yang diharapkan, maka penilaian tindakan berhasil.

4. PEMBAHASAN

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan upaya guru, untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dikelolanya, dengan tujuan meningkatkan minat peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan melalui dua siklus ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam apakah penerapan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik kelas IV SDIT Al-Insan Pinrang.

Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu Pada Siklus I dan Siklus II

Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting karena guru sangat berperan dalam proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu seorang guru dituntut untuk dapat mengolah kemampuannya untuk membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Seorang guru haruslah mampu mengolah kelas dalam upaya meningkatkan minat peserta didik, yang meliputi adanya perasaan senang, adanya rasa ketertarikan, adanya peningkatan perhatian, adanya pemusatan perhatian, dan adanya aktivitas serta keterlibatan secara aktif.

Keprofesional guru dapat dilihat dari sejauh mana ia dapat mengeksplor kemampuannya dalam menggunakan media dalam pembelajaran. Jika dalam proses pembelajaran tersebut mengalami peningkatan, baik dari peserta didik dan guru itu sendiri artinya penggunaan media dapat dikatakan efektif dan efisien.

Adapun hasil peningkatan penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Peningkatan Penggunaan Media Aplikasi Marbel Wudu pada Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Indikator	Skor Siklus I	Skor Siklus II
1.	Membuka Pembelajaran	Membangkitkan perhatian/minat peserta didik	39	48
		Menimbulkan motivasi peserta didik	23	32
		Memberi acuan atau struktur	19	28
		Membuat Kaitan	13	18
2.	Menutup Pembelajaran	Meninjau Kembali	15	18
		Mengadakan evaluasi	21	29
		Memberi dorongan psikologi atau social	19	27
		Memberi tindak lanjut	10	13
Jumlah			159	213
Persentase			61,15%	81,92%
Kategori			Cukup	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 di atas hasil penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu yang dilakukan guru di SDIT Al-Insan Pinrang pada siklus I diperoleh jumlah skor 159 dengan persentase sebesar 61,15% yang merupakan kategori penilaian (cukup). Selanjutnya hasil observasi penggunaan media yang dilakukan oleh guru pada siklus II diperoleh jumlah skor 213 dengan persentase sebesar 81,92% yang menunjukkan kategori penilaian (sangat baik).

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan mutu Pendidikan diantaranya dengan cara mengadakan penelitian terhadap action yang dilaksanakannya di dalam kelas. Indikator untuk mengukur action guru diantaranya dengan melihat pada kesesuaian instrument observasi guru, keberhasilan indikator dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II.

Hasil Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu pada Siklus I dan Siklus II.

Adapun peningkatan minat belajar peserta didik pada setiap aspek siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Tahap Aspek Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I		Siklus II		Peningkatan
	Persentase%	Kategori	Persentase%	Kategori	
Perasaan Senang	77,18%	Baik	85,62%	Sangat Baik	8,44%
Ketertarikan Peserta Didik	70,85%	Baik	81,33%	Sangat Baik	10,48%
Perhatian Peserta Didik	66,81%	Cukup	78,02%	Baik	11,21%
Keterlibatan Peserta Didik	73,48%	Baik	83,40%	Sangat Baik	9,92%

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik untuk aspek perasaan senang pada siklus I umumnya responden diperoleh 77,18% dengan kategori baik kemudian pada siklus II diperoleh 85,62% dengan kategori sangat baik dengan peningkatan sebesar 8,44%.

Berdasarkan hasil perolehan hasil perolehan di atas jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk

belajar.

Adapun upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran yang menanamkan perasaan senang kepada peserta didik pentingnya mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Islam agar tidak ada perasaan bosan sehingga peserta didik selalu hadir saat pembelajaran.

Untuk aspek ketertarikan peserta didik pada siklus I umumnya responden diperoleh 70,85% dengan kategori baik kemudian siklus II diperoleh 81,33% dengan kategori sangat baik dengan peningkatan sebesar 10,48%. Berdasarkan hasil perolehan di atas jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa ketertarikan berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Adapun upaya dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran yaitu menanamkan ketertarikan peserta didik dalam hal ini guru melihat bagaimana antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan bagaimana kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pelajaran Pendidikan Agama Islam di akhir pertemuan guru memberikan tugas rumah dengan waktu pengumpulan yang telah ditentukan.

Untuk aspek perhatian peserta didik pada siklus I umumnya responden diperoleh 66,81% dengan kategori cukup kemudian pada siklus II diperoleh 78,02% dengan kategori baik dengan peningkatan sebesar 11,21%. Berdasarkan hasil perolehan di atas jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan perhatian peserta didik dalam hal ini guru melakukan pengajaran dengan melihat konsentrasi belajar peserta didik terhadap guru dan memastikan apakah peserta didik aktif mencatat materi yang guru sampaikan.

Aspek keterlibatan peserta didik pada siklus I umumnya responden diperoleh 73,48% dengan kategori baik kemudian pada siklus II diperoleh 85,18% dengan kategori sangat baik dengan peningkatan sebesar 83,40% dengan kategori baik dengan peningkatan sebesar 9,92%. Berdasarkan hasil perolehan di atas jika dihubungkan secara teori hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa keterlibatan peserta didik akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran yaitu dengan melibatkan peserta didik dalam hal diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

5. KESIMPULAN

Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu oleh guru sudah berjalan dengan baik melalui perbaikan pada tahap refleksi di setiap siklus. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi tindakan yang dilakukan guru dari siklus I dan II. Pada siklus I diperoleh jumlah skor 159 dengan persentase sebesar 61,15% yang menunjukkan kategori penilaian (cukup). Selanjutnya hasil observasi penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu yang dilakukan guru pada siklus II diperoleh jumlah skor 213 dengan persentase sebesar 81,92% yang menunjukkan penilaian (sangat baik).

Peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi marbel wudu pada proses pembelajaran sudah telah mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hal tersebut dibuktikan dengan tahapan siklus I diperoleh persentase secara klasikal sebesar 72,03% dengan kategori (baik). Selanjutnya pada siklus II diperoleh sebesar 81,14% dengan kategori (sangat baik) artinya telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

6. IMPLIKASI

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun peserta didik. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas, kemampuan guru dalam mengelola kelas, sedangkan faktor dari peserta didik yaitu minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu memberikan sumbangsih positif, dimana pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini akan memberikan sumbangsih secara praktis yaitu kemudahan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang berdampak pada efektivitas hasil belajar peserta didik.

Salah satu upaya meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pembelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki peserta didik, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi marbel wudu dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan bidang ilmu lain dengan pertimbangan dimana peserta didik memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran akan meningkatkan minat belajar yang memberikan dampak pada hasil belajarnya pula. Selain itu penggunaan media pembelajaran memerlukan kesiapan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

7. REKOMENDASI

Bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran peserta didik hendaknya lebih termotivasi dalam pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi marbel wudu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Bagi Guru, diharapkan kepada guru untuk dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bagi sekolah, hendaknya mengadakan pelatihan terhadap guru-guru mengenai media dan inovasi yang digunakan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian dan sebagai bahan pertimbangan untuk memperdalam penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, perlu adanya pengkajian, penelaahan, pengembangan dan pembaharuan dalam penelitian tindakan selanjutnya.

8. REFERENSI

- Ahmad, J. and Manusia, A.P.K. *Paradigma pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Pascasarjana UIN Syarif Hidayatullah, 3, p.320, 2018.
- Anifah. *Pelaksanaan Model Pembelajaran Pengembangan Diri (Baca Tulis Al-Qur'an) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI siswa SD 2 Panjunan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012*. STAIN KUDUS, 2012.
- Arikunto Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002.
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Arikunto Suharsimi dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Azhari Akyas. *Psikologi Umum dan Perkembangan*, Jakarta: Teraju, Cet 1, 2004.
- Azra Azyumardi. *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium II*. Prenada Media, 2019.
- Cahyo Agus N. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, Yogyakarta:

DIVA Press, 2013.

- Cangara Hafied. *Buku pengantar ilmu komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Depdikbud. *Pembinaan Minat Baca, Materi Sajian*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI, 1997.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Pustaka Agung Harapan, 2006.
- Dirjo Soemarto Soendjojo. *Pengertian dan Fungsi Media Pendidikan untuk Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: P3G-Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1980.
- Djamarah Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar Edisi II*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Djamarah Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Educa Studio. *a simple fun educational Platform*, 2020.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Fatma Sukmawati, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Faizah Nur. *Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII SMP Al-Mubarak Pondok Aren, Tangerang Selatan*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010.
- FIP UPI Tim. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoritis*. Bandung: Grasindo, 2007.
- Hafsah. *Fiqh*. Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis, 2011.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti. softcopy pdf adobe reader, 1998.
- Harisah Afifuddin. *Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan*. Deepublish, 2018.
- Huberman Miles, M. B. *Analisis Data Kualitatif*, Terjemahan: Tjetjep Rohendi Rohidi, Jakarta: UI Press, 1992.
- Indrianto Nino. *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perpendidikan Tinggi*. Deepublish, 2020.
- Jogloabang. UU Nomor 20 Tahun Tentang Sistem Pendidikan Nasional, diakses 17 Maret 2023. Dalam <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-2-2003-sistem-pendidikan-nasional>, 2003.
- Karli Hilda. "File://C:/Users/Asusi/Download/9. Batubara, Hamdan Husein Penggunaan Goggle Form.Pdf," *Jurnal Pendidikan Penabur* 5, 2014.
- Khairun Nisya. *PTK Jadikan Pendidik Profesional*. Guepedia, 2019.
- Kementerian Agama R.I. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Lismina. *Pengembangan Kurikulum*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Lubis Tari Cantika., dan Mavianti. *Penerapan Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak*, (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: Jurnal Tarbiyah UINSU, 2022.
- Majid Abdul. *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Matondang Asnawati. "Pengaruh antara Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar." (*Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, no. 2. 2018), h. 25-26. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v12i2>, 2018.
- Mucharrom Moch. Robiul, dkk. *Penerapan Augmented Reality Pada Media Gambar Panduan Wudu Untuk Anak Berbasis Android*, (Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Majapahit Mojokerto), 2019.
- Muslich Ansori & Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: AUP, 2017.
- Nur Aini Kholishoh. "Efektifitas game marbel muslim kids pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan." *UIN Sunan Ampel Surabaya: Jurnal IJHESS*, Vol. 6, No. 1, April 2024: 347-357

Pendidikan Agama Islam, 2022.

- Nurlina, dkk. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Makassar: LPP Unismuh Makassar, 2021)
- Pradana Fahmi, dkk. "Pengembangan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Ketakwaan Siswa Kelas V SD", Tri Hayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an, 2022.
- Purwanto Ngalim Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Pengajaran* Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.
- Ramli Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Banjarasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Riono dan Fauzi. *Pengembangan Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva*, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto: Jurnal Cakrawala Pendas, 2022.
- Suyanto Agus. *Psikologi Umum*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet.XII, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suyono dan Hariyanto. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Sabri M. Alisuf. *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, Cet. I, 1999.
- Sagala Syaiful. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sanjaya Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Sanjaya Wina. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2015.
- Siregar Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Shihab, M.Q., *Tafsir al-misbah*. Jakarta: lentera hati, 2002.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sri Ningsih Tadkiroatun Musfiroh. *Bermain dan Permainan Anak*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015.
- Shofiah. *Studi Analisis Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di SD 3 Gondosari Pada Mata Pelajaran PAI Tahun 2011/2012*, STAIN KUDUS, 2012
- Suardi Moh. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sudijono Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sudjono Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Sunarto dan Riduan. *Pengantar Statistik*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suparta. *Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Suyono, Hariyanto. "Implementasi belajar dan pembelajaran." Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Tasker R. "Effective Teaching What Can a Constructivist View Of Learning Offer". The Australian Science Journal, 1992.
- Trianto. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Teori dan Praktik*, Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011.

BIODATA PENULIS

DATA PRIBADI:



Nama : Rizqi Fatimalasari
Tempat & Tanggal Lahir : Pinrang, 05 November 1995
NIM : 2120203886108036
Alamat : BTN Graha Lasinrang C.33
Nomor HP : 085394048787

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL:

1. SDN 5 Pinrang Tahun 2008
2. SMPN Pinrang Tahun 2010
3. SMKN 5 Pinrang Tahun 2013
4. STAI DDI Pinrang Tahun 2020

RIWAYAT PEKERJAAN:

1. STAI DDI P
 - a. Staff Bagian Kemahasiswaan
 - b. Staff Subbag Akademik
2. Kepala Tata Usaha di MTs Tassbeh Baitul Qur'an
3. Tenaga Pendidik di UPT SDN 16 Pinrang
4. Tenaga Pendidik di SDIT Al-Insan Pinrang

RIWAYAT ORGANISASI:

1. Ketua Cabang IMDI Pinrang
2. Sekretaris Kopri PC PMII Pinrang
3. Bendahara Umum PMII Cab. Pinrang
4. Wakil Sekretaris PP IMDI

KARYA PENELITIAN ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN:

1. Penerapan Metode Pembelajaran *Card Sort* terhadap Peningkatan Pemahaman Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik di Kelas VIII.4 UPT SMPN 5 Pinrang
2. Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Marbel Wudu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada SDIT Al-Insan Pinrang.