

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS *ADOBE FLASH* DALAM MENINGKATKAN
EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS XI
SMAN 1 MUKO-MUKO BATHIN VII
KABUPETEN BUNGO**

TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Magister (S2) Dalam Ilmu Teknologi Pendidikan Islam



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN**

OLEH

**J A M B I
ABDURAHMAN
MTP.152774**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
2018**



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**

Jln. Arif Rahman Hakim Telanaipura ☎ (0741) 60731 Fax (0741) 60548

PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Tesis dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash* dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo" yang dimunaqasyahkan oleh Sidang Pascasarjana UIN STS Jambi pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 21 November 2018
Jam : 07.30 WIB s/d Selesai
Tempat : Ruang Sidang Pascasarjana UIN STS Jambi
Nama : Abdurahman
NIM : MTP.152774
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash* dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo.

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang di atas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Magister (S.2) dalam Konsentrasi Teknologi Pendidikan Islam pada Pascasarjana UIN STS Jambi.

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Abd. Malik, M.Si (Ketua Sidang)		23/11/2018
2	Prof. Dr. H. Martinis Yamin, M.Pd (Pembimbing I)		23/11/2018
3	Dr. Musa, M.Pd (Pembimbing II)		23/11/2018
4	Dr. Risnita, M.Pd (Penguji I)		23/11/2018
5	Prof. Dr. H. Adrianus Chatib, S.S, M.Hum (Penguji II)		23/11/2018

Jambi, 23 November 2018

Direktur Pascasarjana UIN STS Jambi



Prof. Dr. H. A. Husein Ritonga, M.A
NIP. 195807021986031003



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**

Jln. Arif Rahman Hakim Telanaipura ☎ (0741) 60731 Fax (0741) 60548

Jambi, September 2018

Pembimbing I Prof. Dr. H. Martinis Yamin, M.Pd
Pembimbing II Dr. Musa, M.Pd

Alamat PPs UIN STS Jambi Kepada Yth,
Jl. Arif Rahman Hakim Bapak Direktur
Telanaipura Jambi Pascasarjana UIN STS Jambi

Di
Jambi

NOTA DINAS

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan mengadakan perbaikan sesuai dengan persyaratan yang berlaku di Pascasarjana UIN STS Jambi, maka kami berpendapat bahwa Tesis saudara **Abdurahman**, dengan judul **"Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo"** telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister (S2) Program Studi Pendidikan Islam dalam Konsentrasi Teknologi Pendidikan Islam pada Pascasarjana UIN STS Jambi

Demikianlah yang dapat kami sampaikan kepada Bapak, semoga bermanfaat bagi kepentingan agama, nusa dan bangsa.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Martinis Yamin, M.Pd

Dr. Musa, M.Pd



PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI

JL. Anif Rahman Hakim Telanaipura Jambi, Telp. (0741) 60731
Fax. (0741) 60548 e-mail ppslainsts@yahoo.com

PERNYATAAN ORISINALITAS TESIS

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Abdurahman
NIM : MTP. 152774
Tempat/Tanggal Lahir : Muara Bungo/26 Agustus 1983
Konsentrasi : Teknologi Pendidikan Islam (TPI)
Alamat : Desa Suka Jaya Kec. Muko-Muko Bathin VII
Kab. Bungo Prov. Jambi.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul: **"Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo "** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang telah saya cantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sepenuhnya bertanggungjawab sesuai dengan hukum yang berlaku di Indonesia dan ketentuan PPs UIN STS Jambi, termasuk pencabutan gelar yang saya peroleh melalui tesis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jambi, September 2018

Penulis



Abdurahman
NIM. MTP. 152774

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al Alaq 1-5)¹⁴³



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

¹⁴³ Anonim, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta:Depag RI, 2008), hal. 560

PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada:

Yang Mulia Ayahanda (Tarmizi)

Yang Mulia Ibunda (Nuraini)

Yang Mulia Ibunda Mertua (Hafifah)

Istri Tercinta (Marlina, S.Pd.I)

Kedua Putra/i (Fathan Maulana Rahman dan Rahma Najwa Salsabila)

Teman-teman Konsentrasi Teknologi Pendidikan Islam

di Pascasarjana UIN STS Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

ABSTRAK

Abdurahman: Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash* dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar PAI berbasis *adobe flash* dalam peningkatan efektivitas belajar siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli desai, ahli media dan siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan prosedur pengembangan *Borg & Gall* dengan langkah-langkah terdiri dari analisis kebutuhan, desain pembelajaran, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk dan pembuatan produk massal. Teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data yang dihasilkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi melalui informen, dan angket melibatkan responden dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Temuan hasil penelitian pengembangan bahan ajar PAI berbasis *adobe flash* dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa pada level sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan mengetahui hasil belajar awal siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI sebelum pengembangan produk bahan ajar PAI berbasis multimedia dengan skor nilai 58,8 % berada pada level cukup. Setelah bahan ajar PAI dikembangkan berbasis *adobe flash* maka efektivitas belajar siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI mengalami peningkatan dengan skor nilai 83,4 % berada pada level sangat baik.

Bahan ajar PAI berbasis *adobe flash* akan memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar, sehingga berdampak pada efektifitas pembelajaran. Dengan demikian bahan ajar PAI berbasis *adobe flash* dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci : Pengembangan, Bahan ajar dan efektivitas belajar.

ABSTRACT

Abdurahman: Development of Teaching Materials for Islamic Education Based on Adobe Flash in Improving Student Effectivity of Grade XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo.

This study aims to generate the development of teaching materials PAI based adobe flash in improving the effectiveness of studying students of SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo class XI seen from the validation results of expert materials, desai experts, media experts and students.

This research uses research approach and development procedure of Borg & Gall with steps consist of requirement analysis, instructional design, product development, product validation, product revision and mass product making. The data collection and analysis technique used in this research and development is data generated through interviews, observations, documentation through informants, and questionnaires involving respondents analyzed descriptively qualitative.

Findings of research results development of teaching materials PAI based adobe flash can improve student learning effectiveness at very good level. This is evidenced by knowing the initial learning outcomes of students of SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo class XI before the development of teaching materials products PAI-based multimedia with a score of 58.8% is in enough level. After teaching materials PAI developed adobe flash based on the effectiveness of students studying SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo class XI increased with the score of 83.4% is at very good level.

Teaching materials PAI based adobe flash will provide convenience in teaching and learning process, thus impacting the effectiveness of learning. Thus teaching materials PAI based adobe flash can be considered for teachers in delivering the subject matter to make it more interesting and fun.

Keywords: Development, learning materials and learning effectiveness.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh”

Puji dan syukur Peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan berkah dan limpahan rahmat serta hidayahNya, sehingga tesis yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo”** ini dapat peneliti selesaikan.

Karya tulis dalam bentuk tesis ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Islam pada Pascasarjana UIN STS Jambi. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini tidaklah mudah, oleh karena itu tidak tertutup kemungkinan dalam penyusunan tesis ini terdapat kekurangan, sehingga peneliti sangat mengharapkan masukan, saran, dan kritikan yang bersifat membangun guna kesempurnaan tesis ini.

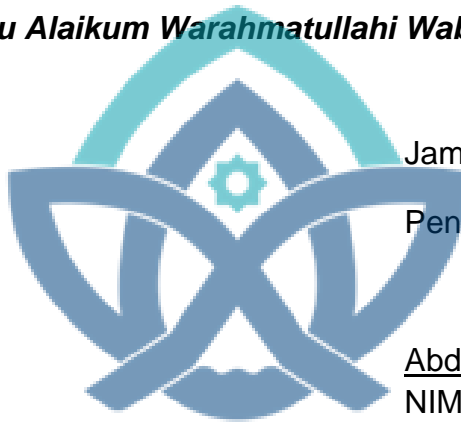
Proses penyusunan tesis ini, banyak pihak yang telah memberikan kontribusi baik langsung maupun tidak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini izinkanlah peneliti mengucapkan *Jazakumullahu Khairan katsira* kepada:

1. Bapak Dr. H. Hadri Hasan, M.A., sebagai Rektor UIN STS Jambi.
2. Bapak Prof. Dr. H. A. Husein Ritonga, M.A., sebagai Direktur Pasca Sarjana UIN STS Jambi.
3. Bapak Prof. Dr. H. Martinis Yamin, M.Pd dan Bapak Dr. Musa, M.Pd selaku pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu dan pemikiran untuk membimbing peneliti dalam penyusunan tesis ini.

4. Bapak/Ibu Dosen beserta karyawan/ti di lingkungan Pascasarjana UIN STS Jambi.
5. Bapak Kepala SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo Provinsi Jambi beserta guru dan staf yang telah memberikan sejumlah data, informasi dan partisipasi dalam peneliti ini.

Akhirnya, Peneliti berharap bahwa apa yang disajikan dalam tesis ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga kesemuanya ini dapat bernilai ibadah di sisi-Nya, Amin! Akhirnya penulis ucapkan terimakasih.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Jambi, September 2018

Penulis

Abdurahman
NIM. MTP. 152774

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS TESIS	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah Produk dan Kondisi Awal Siswa.....	11
C. Rumusan Masalah	12
D. Batasan Pengembangan Produk dan Fokus Penelitian	12
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN YANG RELEVAN	
A. Landasan Teori.....	15
B. Model Produk yang dikembangkan	45
C. Desain Spesifikasi Pengembangan Produk, Karakter dan Kondisi yang diharapkan	48
D. Penelitian yang Relevan	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian Pengembangan	54
B. Subject Penelitian Pengembangan Model (Produk)	55

C. Jenis dan Sumber Data	56
D. Teknik Pengumpulan Data	57
E. Teknik Analisa Data	62
F. Prosedur Pengembangan Produk	65
G. Rencana dan Waktu Penelitian	72

BAB IV DESKRIPSI LOKASI, HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS HASIL PENGEMBANGAN PRODUK

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	73
B. Hasil Studi Pendahuluan	89
C. Hasil Pengembangan Produk	91
D. Hasil Validasi (Ahli dan Kelompok), Evaluasi dan Revisi Produk	105
E. Hasil Akhir Pengembangan dan Kondisi Akhir Siswa	126
F. Analisis Hasil Pengembangan Produk	130

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	134
B. Implikasi	134
C. Rekomendasi	137
D. Kata Penutup	140

DAFTAR PUSTAKA

CURICULUM VITAE

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 3.1	Kriteria Kualifikasi Penilaian dan Skor Nilai	63
Tabel 3.2	Jadwal Penelitian	72
Tabel 4.1	Letak Geografis	74
Tabel 4.2	Data Guru	81
Tabel 4.3	Keadaan Tenaga Kependidikan	83
Tabel 4.4	Keadaan Siswa	84
Tabel 4.5	Daftar Sarana dan Prasarana	86
Tabel 4.6	Skala Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi	105
Tabel 4.7	Skala Penilaian Validasi Oleh Ahli Desain	109
Tabel 4.8	Skala Penilaian Validasi Oleh Ahli Media	114
Tabel 4.9	Hasil Validasi menurut ahli	118
Tabel 4.10	Hasil Uji Coba Produk One to One Tryout	119
Tabel 4.11	Hasil uji Coba Produk pada Small Group Tryout	120
Tabel 4.12	Hasil Uji Coba Produk Field Tryout / Lapangan	121
Tabel 4.13	Hasil Revisi Produk Oleh Para Ahli	123
Tabel 4.14	Tabulasi Hasil Uji Coba Produk pada Siswa	126
Tabel 4.15	Tabulasi Efektifitas Belajar Siswa	128
Tabel 4.16	Hasil Efektifitas Belajar Awal Siswa	128

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Awal Adobe Flash	27
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja Adobe Flash	27
Gambar 2.3 Model Pengembangan Lee & Owen	45
Gambar 3.1 Skema Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	66
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	77
Gambar 4.2 Halaman Pembuka, Tampilan halaman judul	92
Gambar 4.3 Menu awal tampilan produk	92
Gambar 4.4 Profil Pengembang	93
Gambar 4.5 Menu Petunjuk Penggunaan Produk	93
Gambar 4.6 Menu Standar Kompetensi	94
Gambar 4.7 Tampilan Peta konsep Pengurusan Jenazah	94
Gambar 4.8 Materi Pembelajaran	95
Gambar 4.9 Materi Pembelajaran	95
Gambar 4.10 Tata cara memandikan Jenazah	96
Gambar 4.11 Sambungan Tata cara memandikan Jenazah	97
Gambar 4.12 Materi Tata cara Mengkafani Jenazah	99
Gambar 4.13 Materi Tata cara menyolatkan Jenazah	100
Gambar 4.14 Materi Tata cara penguburan Jenazah	101
Gambar 4.15 Menu tentang Rangkuman	102
Gambar 4.16 Menu Uji Kompetensi	102
Gambar 4.17 Uji Kompetensi	103
Gambar 4.18 Menu Exit	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam merupakan agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW sebagai pedoman dalam hidup umat manusia. Dengan adanya agama Islam di muka bumi ini, maka Allah telah menetapkan berbagai hukum, serta dasar-dasar akidah dan perintah serta larangan yang harus ditaati oleh umat manusia.

Pendidikan agama Islam merupakan modal dasar bagi manusia untuk mengetahui jati dirinya dan untuk dapat hidup ditengah-tengah masyarakat, sebagai makhluk sosial yang membutuhkan hubungan sesama, untuk mendapatkan pendidikan harus dimulai dari keluarga karena keluarga merupakan bagian dari pendidikan luar sekolah sebagai wahana pendidikan agama yang paling ampuh. Keluarga merupakan tempat pendidikan yang pertama dan utama bagi seseorang dengan orang tua sebagai kuncinya. Dalam hal ini Al-Qur'an secara tegas mengungkapkan tentang peranan orang tua untuk mendidik anak-anaknya sebagai mana dalam surah At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

(التحريم: ٦)

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan". (Q.S At Tahrim :6)¹⁴⁴

¹⁴⁴ Anonim. *Al Quran dan terjemahnya*. Jakarta : Departemen Agama Republik Indonesia, 2008, hlm. 560

Berdasarkan dalil tersebut dapat dipahami bahwa Allah telah menegaskan kepada umat manusia untuk memelihara keluarga dan dirinya sendiri dari api neraka. Untuk melindungi tersebut tentunya dibutuhkan ilmu pengetahuan, untuk mencari ilmu pengetahuan maka dibutuhkan pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Islam yaitu bimbingan jasmani, rohani, berdasarkan hukum-hukum Agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Dengan pengertian yang lain, beliau sering menyatakan kepribadian utama tersebut dengan istilah kepribadian muslim, yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Islam, memilih dan menentukan serta berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam, serta bertanggungjawab dengan nilai-nilai Islam.”¹⁴⁵

Kemudian dalam pendidikan Islam ada tuntutan agar manusia berpikir, membaca, menganalisa dan mengeksplorasi alam serta mengambil hikmah dari ciptaan Allah yang berisi khazanah ilmu pengetahuan, relevan dengan ayat Al-Qur'an yang pertama kali turun, yaitu Q.S. Al-Alaq : 1 :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ¹⁴⁶(١) أَفْرَأُ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I
Artinya: “ Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan.”

Maksud dari tujuan pendidikan itu sendiri mengarah pada upaya memajukan umat manusia melalui hasil pemikiran, penelitian dan pengembangan yang berbuah ilmu pengetahuan dan teknologi modern, dengan tidak meninggalkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan. Tujuan pendidikan yang tercapai dengan maksimal tentunya akan meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Hal ini jelas membutuhkan upaya-upaya perbaikan yang serius dalam segala aspek pembelajaran dan dilakukan secara berkesinambungan.

¹⁴⁵ Sudiyono. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Rineka Cipta, 2009, hlm. 7

¹⁴⁶ Al-Qur'an dan Terjemahannya, *Ibid*, hal. 1079.

Diantara upaya perbaikan kualitas pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komputer (*software*). Karena pada dasarnya para remaja generasi saat ini sebenarnya merupakan generasi IT, dimana keseharian mereka dekat dengan perangkat-perangkat berbasis IT seperti komputer, laptop, tablet, *smartphone* dan layanan internet yang saat ini mudah untuk diakses. Melihat perkembangan zaman, bukan saatnya lagi pembelajaran monoton dilakukan dengan cara-cara konvensional, tetapi harus lebih inovatif untuk mengarahkan peserta didik berpikir secara kreatif. Karena jika dilihat dari kemajuan idealitas masyarakat yang terus berkembang, maka pendidikan Islam yang sesuai dengan waktu dan tempat mendasari tujuan pendidikannya dengan kepentingan hidup masa depan anak didik agar mampu hidup pada zamannya.

Kemudian mata pelajaran pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran yang bertujuan mewujudkan *insan kamil*, seperti pendapat Zakiah Daradjat yang menjelaskan, pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat.¹⁴⁷ Selanjutnya tujuan pendidikan agama Islam pada tingkat mata pelajaran yaitu tujuan pendidikan yang didasarkan pada tercapainya pemahaman, penghayatan, dan pengalaman ajaran agama Islam yang terdapat pada bidang studi atau mata pelajaran tertentu. Misalnya, tujuan mata pelajaran tafsir yaitu agar peserta didik dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ayat-ayat al-Quran secara benar, mendalam dan komprehensif.¹⁴⁸

¹⁴⁷ Zakiah darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta : Bumi aksara, 2009), hal. 86

¹⁴⁸ Abuddin nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta : Kencana, 2012), hal. 65

Sehubungan dengan itu, untuk mencapai suatu keberhasilan dalam lembaga pendidikan umum maupun pada lembaga pendidikan agama, maka akan dapat ditentukan oleh guru yang profesional, dimana guru sebagai pendidik, pengajar sekaligus sebagai pembimbing.

Sebagai contoh, dalam penggunaan media pembelajaran, selama ini masih menggunakan media yang relatif sederhana, berupa buku teks, papan tulis, dan spidol masih menjadi media andalan para guru. Buku teks yang ada juga masih sulit untuk dipahami langsung oleh siswa. Kaidah-kaidah pembelajaran dan teori-teori desain suatu buku teks terkadang tidak teraplikasikan dengan baik. Akibatnya, kendati belajar PAI selama bertahun-tahun namun siswa kesulitan dalam belajar dan pengamalan ilmunya dengan baik. Sebenarnya permasalahan ini bukan hanya terjadi pada mata pelajaran PAI saja, melainkan juga mata pelajaran lain.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, ada beberapa permasalahan dalam proses penyampaian materi PAI, diantaranya: *pertama*, siswa kesulitan dalam memahami buku teks PAI; *kedua*, penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan konvensional, dan *ketiga* metode pembelajaran yang kurang menarik. Permasalahan-permasalahan tersebut memunculkan persepsi bahwa PAI merupakan salah satu pelajaran yang susah dimengerti dan cenderung dihindari siswa karena kurang menarik. Padahal sebagai pelajaran wajib di SMAN 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, PAI seharusnya memiliki daya tarik agar siswa fokus mempelajarinya.

Kesulitan dan kejenuhan siswa dalam memahami buku teks adalah karena buku yang ada masih terbatas. Buku yang digunakan adalah buku "*Pendidikan Agama Islam Lentera Kehidupan 2*" (Buku Ajar Siswa kelas XI) terbitan Yudhistira tahun 2007. Kemudian siswa belum memiliki buku ini secara pribadi dan masih harus meminjam dari sekolah, sehingga siswa tidak bisa intensif mempelajarinya di rumah. Hal ini menjadi salah satu penyebab siswa cenderung pasif dalam belajar PAI.

Permasalahan lainnya adalah penggunaan media/metode yang terbatas dan konvensional yaitu penggunaan papan tulis, spidol dan penghapus, yang dalam penggunaannya, guru hanya menulis dan membuat gambar dan ilustrasi tanpa permainan warna dan gerak yang berguna sebagai stimulus agar siswa fokus dan tertarik di dalam pembelajaran.

Kemudian masalah jumlah siswa yang lumayan besar per kelas juga menjadikan papan tulis tidak mampu mengakomodir seluruh siswa secara baik. Penulisan kata-kata dan penggunaan gambar sederhana sebagai visualisasi materi pelajaran kurang diterima siswa dengan baik dan jelas. Akibatnya dalam proses pembelajaran akan memunculkan kesulitan-kesulitan lain, diantaranya adalah penyampaian komunikasi pembelajaran yang tidak maksimal, siswa kehilangan fokus dan konsentrasi dalam belajar, dan adanya kesenjangan hasil belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran di sekolah, guru sendiri dihadapkan dengan sejumlah karakteristik siswa yang beraneka ragam. Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa seperti bakat, motivasi dan hasil belajar yang dimilikinya.¹⁴⁹ Dalam mengembangkan sebuah materi pembelajaran guru harus mengenali karakteristik siswa yang berhubungan dengan keperluan pengembangan pembelajaran mencakup pengenalan terhadap minat, bakat dan bahasa siswa. Sebuah pengembangan yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa akan menciptakan pembelajaran yang diikuti siswa dengan senang hati, penuh antusias dan tanggung jawab, serta sepenuhnya mencurahkan pikiran dan perasaannya untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Teknik yang dapat digunakan dalam mengidentifikasi karakteristik siswa dalam pembelajaran adalah dengan menentukan perilaku awal siswa melalui kuesioner, interviu, observasi dan tes.¹⁵⁰ Penelitian biasanya dilakukan dengan menggunakan tes. Namun bila tes tidak dapat dilakukan

¹⁴⁹ Hamzah B.Uno, *Perencanaan pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 20.

¹⁵⁰ Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Ciputat: Referensi, 2013), hal. 32.

karena persoalan biaya, waktu, maupun alasan lainnya, maka pengembangan program sedikitnya harus dapat membuat asumsi-asumsi mengenai pengetahuan dan keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa serta pengetahuan awal yang diduga telah dimiliki siswa.¹⁵¹

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari kajian terhadap karakteristik siswa adalah memperoleh: 1) gambaran yang lengkap dan terperinci tentang kompetensi/kemampuan awal siswa, 2) luas dan jenis pengalaman yang telah dimiliki siswa, 3) latar belakang sosial dan kultur siswa, 4) tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa, 5) aspirasi dan kebutuhan siswa, 6) tingkat penguasaan dan pengetahuan siswa, 7) tingkat penguasaan bahasa siswa dan 8) sikap dan nilai yang menjiwai siswa.¹⁵²

Menurut Piaget sebagaimana dikutip oleh Asri Budiningsih, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak, yaitu: Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun), tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun), tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun) dan tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun).¹⁵³ Kemampuan kognitif siswa terbagi menjadi enam tingkatan, yaitu Pengetahuan, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.¹⁵⁴ Siswa SMA kelas XI yang usianya sekitar 15-18 tahun sudah memasuki tahap operasional formal. Pada periode ini anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir “kemungkinan”. Model berpikir ilmiah dengan tipe *hipothetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.¹⁵⁵

Meskipun demikian, karena siswa masih dalam taraf usia 18 tahun, maka kemampuan untuk berpikir abstrak belum maksimal sehingga

¹⁵¹ Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 104.

¹⁵² Martinis Yamin, *Op.Cit.*, hal. 32-36.

¹⁵³ Asri Budiningsih, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 37-39.

¹⁵⁴ Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom*, (USA, 2009), hal. 169.

¹⁵⁵ Asri Budiningsih, *Loc.Cit* hal. 39.

membutuhkan alat bantu atau media agar anak dapat menangkap visualisasi dari pesan yang disampaikan guru. Karena pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa tidak akan ada maknanya bagi siswa.

Menurut Dick & Carey, bahan ajar adalah seperangkat materi/substansi pembelajaran (*teaching materials*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan.¹⁵⁶ Kendala yang dihadapi guru dalam melakukan komunikasi dan penyampaian informasi dalam pembelajaran tentunya membutuhkan solusi. Untuk itulah dibutuhkan suatu gagasan baru dalam penggunaan metode dan media yang modern dan interaktif dalam proses pembelajaran PAI yang akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya tersebut adalah dengan memberdayakan penggunaan komputer sebagai teknologi dalam pembelajaran.

Teknologi pembelajaran menurut Januszewski dan Molenda adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai.¹⁵⁷ Sedangkan menurut Margaret dan Aaron, teknologi pembelajaran merujuk pada tiga pengertian, yaitu kombinasi proses dan alat, proses penentuan peralatan elektronik dan metode yang digunakan, dan bagian dari teknologi pendidikan yang membagi pelaksanaan belajar mengajar secara langsung.¹⁵⁸

Teknologi pembelajaran merupakan seni dan keterampilan yang diperlukan dalam proses belajar mengajar. Maka dalam proses belajar mengajar diperlukan berbagai upaya mulai dari menemukan cara yang tepat, merumuskan langkah-langkah pelaksanaan, mengembangkan, pengelolaan dan mengevaluasi, dengan tujuan untuk mempermudah

¹⁵⁶ Walter Dick, Lou Carey, James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New York : Harper Collins Publisher, 2005), hal. 229

¹⁵⁷ Alan Januszewski & Mishael Molenda, *Educational Technology, A definition With Commentary*, (USA: Taylor&Francis Group, 2008), hal. 1.

¹⁵⁸ Margaret D. Roblyer & Aaron H. Doering, *Integrating Educational Technology into Teaching*, (USA: Pearson, 2010), hal. 8.

kegiatan praktik pembelajaran di lapangan. Mencermati permasalahan yang dikemukakan di atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash (software)* sebagai bagian dari solusi perbaikan kualitas pembelajaran PAI dan pengembangan aspek media ajar.

Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas.¹⁵⁹

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas pembelajaran berbasis ICT lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional atau konvensional. Hasil penelitian Wilfrid Laurier University pada tahun 1998, menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan web dalam pembelajaran terbukti dua kali lebih cepat waktu belajarnya dibandingkan mahasiswa klasikal, 80% mahasiswa tersebut berprestasi baik dan amat baik, serta 66% dari mereka tidak memerlukan bahan cetak. Sementara Simamora mengungkapkan hasil penelitian proses belajar yang menggunakan internet sebagai berikut : kualitas siswa jauh melebihi dibandingkan kelas konvensional, siswa memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti dan menyelesaikan keseluruhan proses pembelajaran dan adanya tingkat kepuasan yang substansial pada siswa melalui pendekatan *constructive pedagogical*. Hasil penelitian disertasi Rusman (2006) menunjukkan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dan *drill and practice* jauh lebih baik daripada pembelajaran konvensional.¹⁶⁰

Berdasarkan hasil kajian di atas menjadikan alasan kuat bagi penulis untuk mengembangkan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash (software)*

¹⁵⁹ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 138.

¹⁶⁰ Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 2-3.

dengan bantuan komputer sebagai media. Dengan cara mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk mengombinasikan unsur penyampaian informasi dan pesan dengan menampilkan dan merekayasa teks, grafik, gambar dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Perangkat-perangkat dalam komputer sangat relevan dengan proses pembelajaran PAI.

Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan rancangan pembelajaran komputer yang bersifat interaktif, akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.¹⁶¹

Pemanfaatan penggunaan komputer dapat berperan sebagai alat, mengandung arti bahwa komputer merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, sedangkan komputer sebagai tutor mengandung arti bahwa komputer mengganti peranan guru dalam mengajar, mempresentasikan informasi, menguji melalui pertanyaan dan memberikan umpan balik seperti dalam pembelajaran berprogram atau melibatkan siswa dalam simulasi atau permainan.¹⁶²

Komponen-komponen yang dimiliki menjadikan komputer sebagai jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata, tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan bagi guru membuat desain atau rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan.

¹⁶¹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 203.

¹⁶² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 186.

Pengembangan bahan ajar berbasis *Adobe Flash (software)* ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran PAI sehingga mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa. Selain itu, penggunaan bahan ajar berbasis *Adobe Flash (software)* diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, hanya 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya (pernyataan Bough yang dikutip Achsin). Sementara itu menurut Dale (1969) sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad, memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%.¹⁶³

Pendapat-pendapat tersebut di atas juga didukung oleh pendapat Hamalik sebagaimana dikutip Arsyad bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.¹⁶⁴

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar yang menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, ilustrasi, animasi, suara merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa karena dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif. Selain itu, fungsi alternatif yang tersedia di dalam bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash (software)* sangat diperlukan untuk mengangkat citra PAI yang terkesan berada di kelas

¹⁶³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 13.

¹⁶⁴ *Ibid.*, hal. 19-20.

bawah dan dianggap sepele, sekaligus untuk memperkaya produk teknologi atau *software* edukatif PAI.

Melalui observasi di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI pada tanggal 11-12 Juli 2017. Sistem pembelajaran masih bersifat monoton, kurang bervariasi sehingga kurang menarik dan siswa menjadi malas, bosan, tidak tertarik untuk belajar akibatnya penguasaan belajar siswa menjadi rendah¹⁶⁵, dari hasil pre test yang peneliti lakukan siswa hanya memperoleh nilai persentase sebesar 58, 8% dengan level “kurang”, siswa seringkali hanya diberi teori-teori, kaidah-kaidah dan hukum-hukum, bukannya aplikasi kaidah-kaidah dan hukum-hukum itu dalam penggunaan praktisnya sehingga siswa kurang merasakan manfaatnya belajar PAI. Berdasarkan pengalaman lapangan ini, muncul ke permukaan suatu pemikiran dan sebuah gagasan bahwa pentingnya melakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui efektivitas belajar dengan pengembangan bahan ajar berbasis *Adobe Flash*(*software*).

Berdasarkan potensi yang dimiliki dan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa SMAN I Bungo serta literatur tentang media pembelajaran, maka penulis akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul sebagai berikut **“Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash* dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo”**.

B. Identifikasi Masalah Produk dan Kondisi Awal Siswa

1. Metode pembelajaran PAI yang diterapkan di sekolah-sekolah cenderung bersifat klasikal sehingga pemahaman siswa belum tercapai dengan maksimal.
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa media konvensional, tidak sesuai dengan kebutuhan zaman sehingga penyampaian pesan berupa

¹⁶⁵ Observasi, 11-12 Juli 2017

kata-kata maupun tulisan dari guru sebagai visualisasi materi pelajaran menjadi kurang jelas ditangkap siswa.

3. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash (software)* untuk memvisualisasikan konsep-konsep materi PAI belum banyak dikembangkan oleh guru.
4. Perkembangan IPTEK saat ini menuntut adanya media pembelajaran PAI yang berbasis *Adobe Flash (software)* sesuai dengan kebutuhan.
5. Kurangnya produk-produk pembelajaran PAI untuk tingkat SMA baik di Madrasah maupun di pasaran yang relevan dengan pembelajaran dan jika ada, sulit untuk diakses para siswa dan guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash*?
2. Bagaimana mengembangkan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash (software)* pada siswa kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo ?
3. Apakah hasil pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash (software)* dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo?

D. Batasan Pengembangan Produk dan Fokus Penelitian

1. Keterbatasan pengembangan

Peneliti berasumsi bahwa dengan dibuat dan dikembangkannya bahan ajar mata pembelajaran PAI pada materi Pengurusan Jenazah berbasis multimedia di kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo, dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan harapan sekolah dan kurikulum yang berlangsung.

Pengembangan bahan ajar pada penelitian ini hanya terbatas pada mata pelajaran PAI kelas XI dengan materi Pengurusan Jenazah. Responden yang dijadikan sampel penelitian dalam mengetahui efektivitas belajar siswa adalah siswa kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo.

2. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak terlalu luas pembahasannya, maka penulis menjabarkan setiap bahan ajar memiliki spesifikasi dengan bahan ajar lainnya, bahan ajar yang dikembangkan berbentuk multimedia dengan bantuan *Adobe Flash (software)* yang berisi tentang mata pelajaran PAI yang kekhususan dalam penggunaannya bahkan bahan ajar tersebut dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dan guru karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran PAI dapat menggunakan berbagai macam bahan ajar, dan media yang relevan namun media yang diharapkan dalam penelitian ini adalah berupa pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash (software)* dalam peningkatan efektivitas belajar siswa di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin Bungo. Adapun fokus penelitian yang dikembangkan adalah:

- a. Bahan ajar yang menarik karena menggunakan *Adobe Flash (software)* yang bisa dijadikan multimedia.
- b. Bahan ajar yang dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- c. Bahan ajar yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Bahan ajar yang mudah dan disukai siswa.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengembangan bahan ajar ini adalah :

- a. Ingin mengetahui pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash*

- b. Ingin mengetahui bagaimana bentuk pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash (software)* di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo.
- c. Ingin mengetahui apakah dengan pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Adobe Flash (software)* dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoritis maupun secara praktis

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan bahan ajar mata pelajaran PAI dalam peningkatan kemampuan siswa memahami pembelajaran dan peningkatan efektivitas belajar siswa.
- 2) Sebagai salah satu acuan atau panduan bahan ajar pembelajaran PAI.
- 3) Sebagai sumbangsih dalam dunia pendidikan pada pembelajaran PAI.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Diharapkan dapat mengatasi persoalan mengenai menurunnya hasil dan minat siswa dalam pembelajaran PAI.
- 2) Menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa bahan ajar berbasis *Adobe Flash (software)* dalam pembelajaran PAI.
- 3) Siswa sebagai bahan belajar yang dapat meningkatkan efektivitas serta dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri
- 4) Jurusan Teknologi Pendidikan Islam (TPI), perwujudan eksistensi insan Teknologi Pendidikan Islam dalam merancang memproduksi mengembangkan, memanfaatkan, serta mengevaluasi media pembelajaran guna meningkatkan mutu hasil belajar.
- 5) Pengembang, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, diharapkan membuka wawasan dan mendorong untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran berbasis

Adobe Flash (software) untuk meningkat sarana dan prasarana sumber belajar yang dapat mempermudah pemahaman dan motivasi serta keterampilan peserta didik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Landasan Teori

1. Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Adobe Flash*.

a. Bahan Ajar

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses mengembangkan bahan ajar PAI (buku paket) yang sudah ada dibuat dalam bentuk multimedia dengan menggunakan komputer pada materi pengurusan jenazah. Bahan ajar memiliki posisi penting dalam pembelajaran yaitu sebagai representasi dari penjelasan guru di kelas. Keterangan-keterangan guru, uraian-uraian yang akan disampaikan dan informasi yang harus disajikan terhimpun dalam bahan ajar. Dengan demikian guru akan dapat mengurangi kegiatannya dalam menjelaskan, melainkan lebih fokus dalam membimbing siswa dalam belajar.

Bahan ajar memiliki istilah berbeda-beda yang diberikan para ahli. Istilah yang banyak digunakan dalam kajian desain pembelajaran adalah *instructional materials* (bahan pembelajaran), yang mencakup seluruh bentuk pembelajaran seperti petunjuk bagi instruktur, modul peserta didik, presentasi powerpoint, studi kasus, video, *podcast*, format multimedia berbasis komputer, dan *web pages* untuk pendidikan jarak jauh.¹⁶⁶

Sedangkan dalam hubungannya dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran, bahan pembelajaran juga disebut *materials* yang biasa dibedakan dengan *tools* (peralatan), dan *devices* (perangkat, alat). Peralatan adalah *hardware* dan *software* yang digunakan bersama untuk menciptakan *video training* yang disimpan atau diekspor melalui bahan. Bahan adalah *webstrem* (digital), *video cassette* (analog), dan DVD (digital) yang digunakan untuk menyimpan *video training* yang ditonton melalui perangkat. Sedangkan perangkat adalah komputer dengan *web*

¹⁶⁶ Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Sistematic Design of Instruction*, (New Jersey: Pearson, 2009), hal. 7

browser dan *quicktime player* (digital), VCR (analog), DVD *player* (digital), dan komputer DVD ROM (digital) yang digunakan untuk mengakses materi.¹⁶⁷

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Atas dasar definisi ini, bahan ajar dapat pula diartikan sebagai seperangkat fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan atau generalisasi yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengajaran. Secara lebih sempit bahan ajar juga biasanya disebut sebagai materi pembelajaran, yaitu program yang disusun guru untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif terhadap pembelajaran yang diturunkan dari kurikulum yang berlaku.¹⁶⁸

Menurut Yaumi yang dimaksud dengan bahan ajar adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, dan animasi, serta komputer dan jaringan.¹⁶⁹ Pengertian bahan ajar tersebut senada dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Al Baqarah ayat 2 yaitu :

ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ (سورة البقرة: ٢)

Artinya: Kitab (al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertakwa. (Q.S. Al Baqarah: 2)¹⁷⁰

¹⁶⁷ Alan Januszewski & Michael Molenda, *Op.Cit.*, hal. 225.

¹⁶⁸ Yunus Abidin, *Desain Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hal. 263.

¹⁶⁹ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 244.

¹⁷⁰Departemen Agama, *Op. Cit.*, hal. 2

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan, informasi, alat, perangkat dan teks yang berisi muatan kurikulum untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sengaja dirancang secara sistematis dari berbagai sumber dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Secara garis besar bahan ajar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, sebagaimana dikutip Yunus, disebutkan bahwa fungsi bahan ajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- 3) Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.¹⁷¹

Dalam mengembangkan bahan ajar yang harmonis, bermutu dan bermartabat ada beberapa aspek utama bahan ajar yang harus diperhatikan oleh guru, ketiga aspek tersebut meliputi:

- 1) Aspek materi
 - a) Kesesuaian kurikulum;
 - Bahan pelajaran dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator kurikulum
 - Materi disajikan secara terpadu dengan konteks pendidikan dan konteks masyarakat
 - Kesesuaian pengayaan materi dengan kurikulum
 - b) Kesesuaian materi dengan tujuan pendidikan
 - Kesesuaian muatan materi dengan tujuan pendidikan

¹⁷¹ Yunus Abidin, *Op.Cit.*, hal. 263-264.

- Kesesuaian penggunaan materi dengan tujuan pendidikan
- c) Kebenaran materi menurut ilmu yang diajarkan
 - Kebenaran menerapkan prinsip kemampuan berdasarkan teori keilmuan yang diajarkan
 - Kebenaran menerapkan prinsip-prinsip keilmuan tertentu
 - Ketepatan penggunaan bahan bacaan dengan prinsip keilmuan tertentu
 - Ketepatan materi berdasarkan perkembangan terbaru dari keilmuan tertentu
- d) Kesesuaian materi dengan perkembangan kognisi siswa
 - Struktur bahan ajar sesuai perkembangan kognitif anak
 - Materi mengandung unsur edukatif
 - Materi mengandung muatan karakter
- 2) Aspek penyajian
 - a) Tujuan pembelajaran harus dinyatakan secara eksplisit
 - b) Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan kerumitan materi
 - c) Penahapan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan tahapan model tertentu yang dipilih dan digunakan guru dalam pembelajaran
 - d) Penyajian materi harus membangkitkan minat dan perhatian siswa
 - e) Penyajian materi harus mudah dipahami oleh siswa
 - f) Penyajian materi harus mendorong keaktifan siswa untuk berpikir dan belajar
 - g) Bahan kajian yang berkaitan harus dihubungkan dengan materi yang disusun
 - h) Penyajian materi harus mendorong kreatifitas dan keaktifan siswa untuk berpikir dan bernalar
 - i) Materi hendaknya disajikan berbasis penilaian formatif otentik
 - j) Soal disusun setiap akhir pelajaran
- 3) Aspek kebahasaan
 - a) Penyajian penggunaan bahasa yang baik dan benar
 - b) Penggunaan bahasa yang dapat meningkatkan daya nalar dan daya cipta anak melalui penggunaan bahasa laras keilmuan

- c) Penggunaan bahasa (struktur dan isi) sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa
- d) Paragraf dikembangkan secara efektif dan baku
- e) Kesesuaian ilustrasi visual dengan wacana, materi keilmuan, dan kebenaran factual
- f) Kejelasan dan kemenarikan grafik dan ilustrasi visual yang terdapat dalam bahan ajar
- g) Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan membaca siswa.¹⁷²

Selaras dengan pengembangan silabus maka materi pembelajaran yang akan dikembangkan sudah seharusnya memperhatikan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian materi pokok yang diajarkan, mendukung pengalaman belajar, ketepatan metode dan media pembelajaran, dan sesuai dengan indikator untuk mengembangkan asesmen.

Menurut jenisnya, bahan ajar dapat dibagi ke dalam beberapa jenis. Menurut Mutiara, Zuhairi, dan Sri sebagaimana dikutip oleh Yaumi, bahan ajar dibagi ke dalam dua jenis, yaitu bentuk bahan cetak (*Printed materials*) dan bukan bahan cetak (*non-printed material*). Bahan cetak biasanya dalam bentuk buku kerja modular, sedangkan bentuk bukan cetak dapat berupa audio, video dan komputer. Bahan audio mencakup kaset-kaset audio dan program radio. Kemudian video dapat berupa kaset-kaset video, CD-ROM, dan program televisi. Sedangkan bahan dalam bentuk komputer mencakup bahan yang disajikan secara sinkronus seperti bahan pembelajaran berbasis komputer interaktif dan tidak sinkronus seperti materi berbasis jaringan dan sistem penunjang belajar berbasis internet.¹⁷³

Menurut Suparman seperti dikutip oleh Yaumi, pembagian bahan ajar dilihat dari segi sistem pelaksanaan dan pengembangannya dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bentuk, yakni:

¹⁷² *Ibid.*, hal. 268-269.

¹⁷³ Muhammad Yaumi, *Op.Cit.*, hal. 250.

- 1) Sistem pembelajaran mandiri, yaitu bentuk pembelajaran terprogram yang menggunakan bahan pembelajaran cetak seperti modul dan noncetak yang bersumber dari media film, program radio, televisi, program video, CD, komputer dan jaringan.
- 2) Sistem pembelajaran tatap muka, yaitu berupa bahan untuk sistem pembelajaran tatap muka mencakup hasil kompilasi guru, dosen atau instruktur yang diperoleh dari berbagai sumber, bahan penilaian hasil belajar, pedoman atau petunjuk belajar seperti silabus, RPP, atau kontrak perkuliahan. Atau bisa juga berupa *handout*, bahan hasil *print out* powerpoint, dan berbagai sumber lain seperti panduan belajar.
- 3) Sistem pembelajaran kombinasi, yaitu gabungan antara sistem belajar mandiri dan tatap muka (*blended learning*).¹⁷⁴

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh juga terhadap dunia pendidikan khususnya dalam penyajian pembelajaran dan bahan ajar. Salah satunya adalah penyajian bahan ajar yang memanfaatkan media komputer dimana materi pembelajaran dapat dimuat ke dalam sebuah software multimedia. Penyajian bahan ajar berbasis multimedia sebagai salah satu bentuk bahan ajar berbentuk non cetak, tetap memperhatikan sistematika yang baku sebagaimana materi yang disajikan secara cetak. Bahan ajar berbasis multimedia menjadi sebuah bentuk pilihan pengembangan bahan ajar yang dapat diambil oleh guru maupun instruktur dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemilihan bentuk bahan ajar yang lebih inovatif.

Kemajuan teknologi merupakan hasil ciptaan ilmuwan dan pakar berdasarkan keahliannya didalam menafsirkan kebutuhan umat manusia di muka bumi. Kemajuan teknologi telah menstimuli pendidikan untuk dapat beradaptasi sesuai dengan tuntutan zaman dan menumbuhkan kesempatan belajar bagi peserta didik (*grown learning*).¹⁷⁵

¹⁷⁴ *Ibid.*, hal. 251-253.

¹⁷⁵ Martinis Yamin, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2013), hal. 12.

Pembelajaran tidak diartikan sebagai sesuatu yang statis, melainkan suatu konsep yang berkembang seiring dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan yang berkaitan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang melekat pada pengembangan kualitas sumber daya manusia.¹⁷⁶

b. Pembelajaran

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang vital. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan hanya suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan¹⁷⁷.

Slameto juga berpendapat bahwa belajar adalah “Sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya¹⁷⁸ Belajar adalah perubahan prilaku atau potensi prilaku yang relative permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak bisa dinisbahkan ke keadaan tubuh temporer seperti keadaan yang disebabkan oleh sakit, keletihan atau obat-obatan.¹⁷⁹

Brunner mengemukakan bahwa teori pembelajaran adalah perspektif dan teori belajar adalah deskriptif.¹⁸⁰ Teori belajar ini menaruh perhatian pada hubungan antara variabel-variabel yang menentukan hasil belajar. Belajar bukanlah sekedar latihan akademik: ia adalah aspek penting baik bagi individu maupun masyarakat. *Pertama*, bagi individu

¹⁷⁶ *Ibid*, hal. 70.

¹⁷⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hal 27

¹⁷⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipto, 2010) hal 13

¹⁷⁹ Hergenhahn dan Marththew H. Olson, *Theories of Learning*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal 8

¹⁸⁰ C.Asri Budiningsih, *Op. Cit*, hal.11

belajar dapat menjelaskan tentang pemerolehan berbagai kemampuan dan keterampilan, tentang strategi untuk menjalankan peran di dunia, serta tentang sikap dan nilai yang memandu tindakan seseorang. *Kedua*, belajar adalah penting bagi masyarakat, yakni mempelajari nilai, bahasa, dan perkembangan kultur pengalaman yang diwariskan.¹⁸¹ Belajar adalah sesuatu yang kita semua memiliki pemahaman dan dimana kita memiliki semua partisipasi.¹⁸²

Belajar merupakan kegiatan yang membawa manusia pada perkembangan pribadi yang seutuhnya, meliputi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Para ahli pembelajaran menekankan proses belajar bertumpu pada struktur kognitif dengan alasan struktur kognitif dapat mempengaruhi perkembangan afektif ataupun penampilan seseorang.¹⁸³

Teori Behaviorisme belajar adalah suatu studi tentang kelakuan manusia. Dapat dijelaskan bahwa kelakuan manusia secara seksama dan memberikan program pendidikan yang memuaskan. Belajar ditafsirkan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Dengan memberikan rangsangan maka siswa akan merespon. Hubungan antara stimulus respons ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar. Jadi, pada dasarnya kelakuan anak adalah terdiri atas respons-respons tertentu terhadap stimulus tertentu. Dengan latihan-latihan maka hubungan itu akan menjadi semakin kuat.¹⁸⁴

Tujuan pembelajaran menurut teori *behavioristik* ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas "*metik*", yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes. Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada keterampilan yang terisolasi atau

¹⁸¹ Margaret E. Gredler, *Learning and Instruction*, (Jakarta: kencana, 2011), hal. 3

¹⁸² Aland Pritchard, *Ways of Learnig; Learning Theories and Learning styles in the Classroom*, (New York: First Publisher, 2009), hal. 1

¹⁸³ Martinis Yamin, *Op.Cit*, hal 7

¹⁸⁴ Oemar Hamalik, *Op. Cit.*, hal. 38-39

akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, hingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/buku wajib dengan menekankan pada keterampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut.¹⁸⁵

Teori kognitif menurut Gagne adalah kemampuan internal seseorang untuk berfikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Kemampuan kognitif menyebabkan proses berfikir unik di dalam menganalisa, memecahkan masalah, dan di dalam mengambil keputusan. Kemampuan dan keunikan berfikir tersebut sebagai *executive control*, atau disebut dengan *control* tingkat tinggi, yaitu analisa yang tajam, tepat dan akurat.¹⁸⁶

Menurut teori konstruktivisme, suatu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri.¹⁸⁷ Teori konstruktivis pengetahuan menunjukkan bahwa pengetahuan yang sebenarnya tidak menular dari satu orang (guru) yang lain (siswa); melainkan dibangun dalam pikiran siswa. Hal ini dicapai dengan menempatkan pembelajaran dalam konteks dunia nyata dan konsep landasan dalam pengalaman belajar. Dalam pendidikan penelitian, ini melibatkan berlatih keterampilan penelitian tentang masalah penelitian nyata atau realistik dengan segala kompleksitasnya, untuk memberikan konteks untuk proses, sehingga meningkatkan pembelajaran. Siswa kemudian lebih mungkin untuk dapat

¹⁸⁵ Asri Budiningsih, *Op. Cit*, hal. 28

¹⁸⁶ Martinis Yamin, *Op.Cit*. hal. 15

¹⁸⁷ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hal. 13

mengartikulasikan dan memperjelas konsep, dan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.¹⁸⁸

Menurut Sawyer, lima fakta-fakta dasar tentang belajar adalah sebagai berikut:¹⁸⁹

a. Pemahaman konseptual mendalam diperlukan untuk menerapkan pengetahuan. Pengetahuan tentang fakta-fakta dan prosedur bukan ditransfer ke pengetahuan yang baru dan karena itu akan relatif tidak berguna kecuali siswa juga tahu situasi ketika fakta-fakta dan prosedur ini dapat diterapkan.

b. Belajar, bukan hanya mengajar, harus menjadi fokus. Ilmu belajar manusia menekankan bahwa individu mengembangkan pemahaman konseptual yang mendalam dengan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menciptakan makna belajar dan tidak hanya dengan mendengarkan instruksi guru. Individu dipandang sebagai penerima aktif dan interaktif pengetahuan dan keterampilan baru sepanjang mereka memiliki peran penting dalam membentuk lingkungan belajar mereka.

c. Lingkungan belajar harus diciptakan. Individu belajar dalam lingkungan yang baik dapat mengaktifkan atau menonaktifkan pengetahuan dan keterampilan. Ilmuwan belajar mengidentifikasi variabel dalam lingkungan (misalnya, penggunaan umpan balik, model pemikiran strategi, pengajaran timbal balik, kognitif, dll).

d. Pengetahuan dibangun di atas dirinya sendiri. Siswa datang ke sekolah dengan ide-ide tentang cara dunia bekerja. Beberapa pengetahuan dan keterampilan ini mungkin akurat, dan beberapa mungkin mencerminkan kesalahpahaman atau konsepsi alternatif tentang mekanisme lingkungan eksternal.

¹⁸⁸ Eli Cohen, *Challenges of Information Technology Education in the 21st Century*, (USA: Idea Group Publishing, 2002), hal. 30

¹⁸⁹Jacqueline p. Leighton and Mark j. Gierl, *The Learning Sciences in Educational Assessment: the Role of Cognitive Models*,(New York: Cambridge University Press, 2011) Hal. 10-11

e. Refleksi. Siswa belajar lebih dalam ketika mereka mampu untuk merenungkan dan menjelaskan pengetahuan dan keterampilan yang baru diperoleh mereka. Refleksi memungkinkan siswa untuk berpikir tentang inter-koneksi antara baru dan yang sudah ada pengetahuan dan keterampilan dan implikasinya terhadap pemecahan masalah.

Berdasarkan teori – teori yang telah dikemukakan yang dimaksud dengan belajar adalah perubahan tingkah laku siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, demi terbentuknya kepribadian seutuhnya. Dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

c. Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* (Software komputer)

Program *Adobe Flash Professional Cs6* merupakan salah satu program animasi 3D vektor yang sangat handal. Madcoms menyatakan banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *flash* dalam membuat dan mengolah animasi diantaranya yaitu :¹⁹⁰

- 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain
- 2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dan *movie*
- 3) Membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain
- 4) Membuat animasi transformasi 3D dan animasi dekorasi yang merupakan salah satu fitur terbaru
- 5) Mampu membuat *bone* yang mengadopsi dari sistem pertulangan sehingga menghasilkan animasi yang semakin atraktif
- 6) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- 7) Dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) kedalam beberapa tipe diantaranya adalah : *.swf, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*.
- 8) Dapat mengolah dan membuat animasi dari obyek *Bitmap*.

¹⁹⁰ Madcom, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Professional*, (Madium: Andi Offset. 2010), hal 77

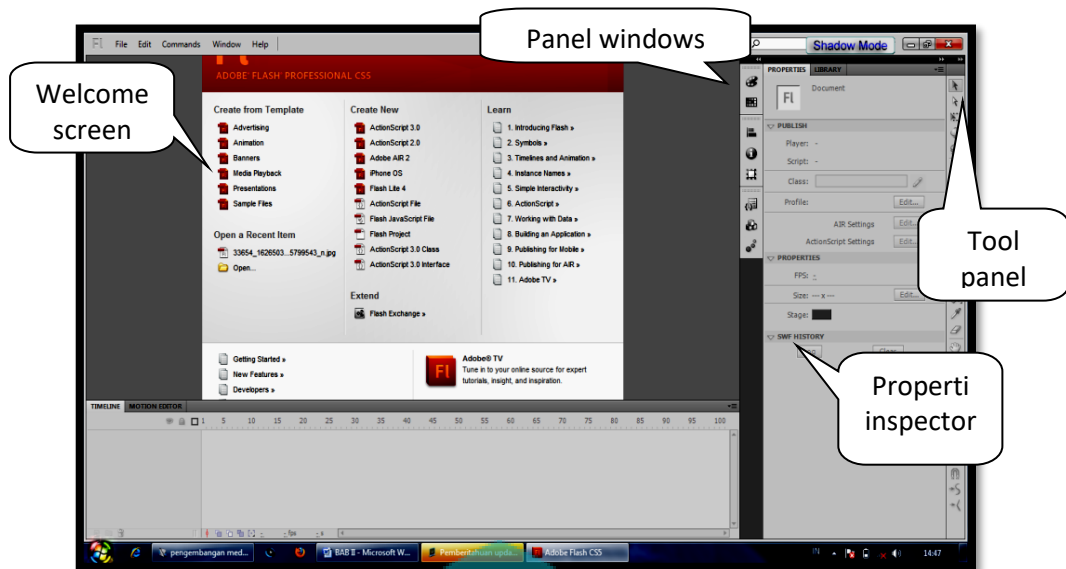
- 9) *Flash* program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.
- 10) Terintegrasi dengan *Adobe Photoshop* dan *illustrator*.
- 11) Mempunyai fasilitas tema warna *online* yang terhimpun dalam komunitas *kurel*.

Teknologi *flash* menjadi solusi bagi penyebar informasi atau pembangun aplikasi untuk disebar ke khalayak ramai sehingga menjadi teknologi yang populer dan berkembang dengan pesat. *Flash* dapat dilihat dari dua aspek yaitu:

- 1) *Flash* sebagai *software* pembuat atau pembangun aplikasi, sistem informasi, dan pembuat animasi
- 2) *Flash* sebagai teknologi. Sekarang hampir semua *browser* serta sebagian peralatan elektronik telah terinstal *flash player* untuk dapat menjalankan animasi.

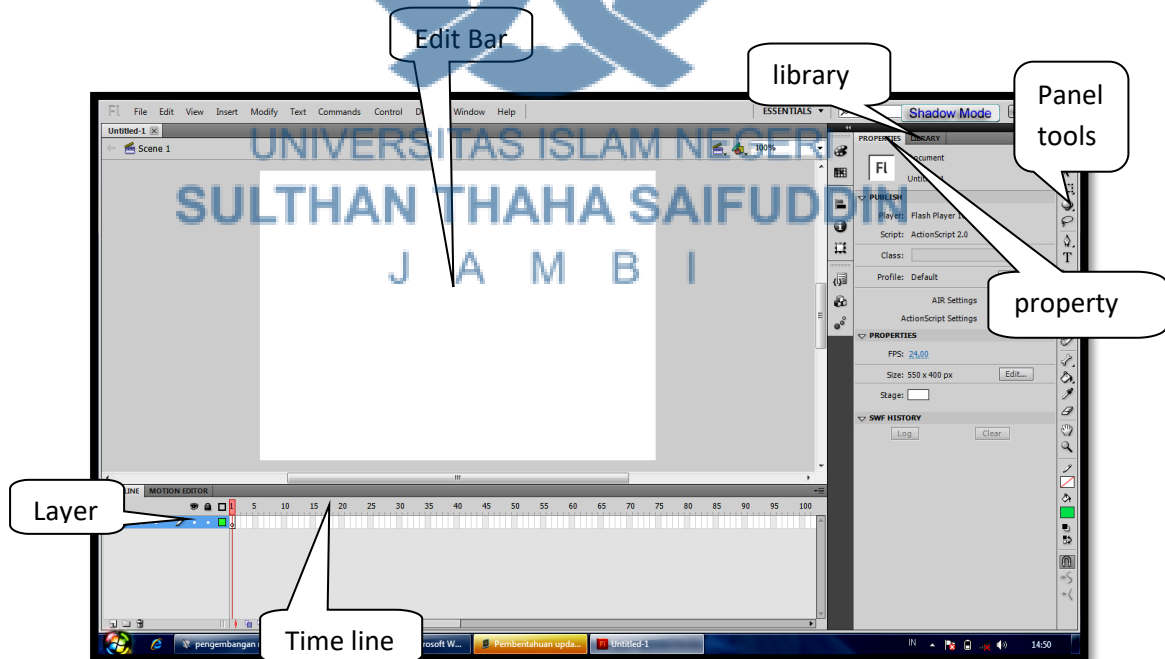
Flash merupakan program animasi yang berbasis vektor yang dapat menghasilkan vektor dan file yang berukuran kecil sehingga mudah untuk diakses. *Adobe Flash Cs6 professional* baru-baru ini di rilis pada tahun 2012 oleh perusahaan *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash professional Cs6* yang banyak diminati karena kehandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berhubungan dengan multimedia.

Hal pertama yang harus dilakukan untuk membuka *Adobe Flash professional Cs6* adalah dengan cara klik **star > All Program > Adobe Flash professional Cs6**. Kemudian akan tampil halaman awal atau halaman pembuka dari *Adobe Flash professional Cs6* untuk menghantarkan kita pada fasilitas-fasilitas yang disediakan *Adobe Flash professional Cs6*.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Adobe Flash Professional Cs6

Pada tampilan awal terdapat berbagai pilihan untuk memulai lembar kerja baru, pilih pada menu *Create New* lalu pilih *Flash File (Action Scrip 3.0)* kemudian akan muncul lembar kerja baru dari *Adobe Flash professional CS6* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.2 Tampilan area kerja Adobe Flash Professional Cs6

Untuk lingkungan kerja *Adobe Flash Professional Cs6* sebagai berikut :

- 1) Menu Bar adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah *New, Open, Save, Import, Export*, dan lain-lain.
- 2) *Timeline* adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan layer, dan lain-lain.
- 3) *Stage* adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi *frame-frame* secara individual dalam sebuah movie.
- 4) *Toolbox* adalah kumpulan tools yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.
- 5) *Properties* adalah informasi objek-objek yang ada di *stage*. Tampilan panel *properties* secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut *properties* dari objek yang terpilih.
- 6) *Panels* adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.

Era baru dalam dunia pendidikan, yaitu diperkenalkannya reformasi pendidikan yang berkaitan erat dengan sistem informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan dunia pendidikan. Konsep ini memiliki nuansa bagaimana dunia pendidikan berusaha menggunakan perangkat komputer, yang dapat diaplikasikan sebagai sarana komunikasi untuk meningkatkan kinerja dunia pendidikan secara signifikan.¹⁹¹

¹⁹¹Eti Rochaety, Pontjorini Rahayuningsih dan Prima Gusti Yanti, *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 1.

Komputer saat ini bukan lagi merupakan konsumsi di bidang bisnis maupun dunia kerja semata, melainkan berkembang dengan pemanfaatannya secara luas dalam dunia pendidikan. Menurut Hannafin dan Peck sebagaimana dikutip oleh Hamzah dan Nina, potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain :

- 1) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran.
- 2) Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
- 3) Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia).
- 4) Dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik dengan segera.
- 5) Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.¹⁹²

Beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi 1) Penggunaan multimedia presentasi, digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis dan digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar, 2) CD Multimedia interaktif, bersifat interaktif dan multimedia yang menyediakan unsur-unsur media secara lengkap meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis, dan 3) Pemanfaatan internet.¹⁹³ Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan bentuk penggunaan komputer berupa CD Interaktif pembelajaran.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi :

¹⁹²Hamzah B.Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 136-137.

¹⁹³ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 219-222.

judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.¹⁹⁴ Pembelajaran berbasis komputer memiliki manfaat yang signifikan pada proses pembelajaran. Edward dan rekan-rekannya mengatakan “ *In nine of studies, komputer based teaching led to greater student achievement, and in the remaining studies, there were few or no differences or mixed results for the two teaching methods. In all studies investigating time required for learning, however, it took less time for students to learn with komputer based teaching.*¹⁹⁵ Artinya bahwa pembelajaran berbasis komputer menyebabkan prestasi siswa lebih besar dan membutuhkan waktu yang lebih sedikit dari pada pembelajaran tradisional.

Menurut Susilana dan Riyana sebagaimana dikutip oleh Rusman, ada beberapa ciri atau karakteristik pembelajaran berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Representasi isi, (*Content Representation*), pembelajaran berbasis komputer tidak sekedar memindahkan teks dalam buku atau modul menjadi pembelajaran berbasis komputer, tetapi materi diseleksi betul-betul representative untuk dibuat pembelajaran berbasis komputer.
- 2) Visualisasi dengan video dua dimensi, tiga dimensi dan animasi (multimedia 3D), materi dikemas secara multimedia yang terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai dengan tuntutan materi.
- 3) Menggunakan warna yang penuh/menarik dan Grafik dengan resolusi yang tinggi (*full colour*), tampilan berupa *template* dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speech* sistem komputer.
- 4) Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, variasi tipe pembelajaran sesuai dengan kajian teori dalam *Komputer Based Instruction (CBI)* yakni empat tipe pembelajaran : (1) Tutorial, (2) Simulasi, (3) Games dan (4) Latihan/*drill*.

¹⁹⁴ Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Op.Cit.*, hal. 97.

¹⁹⁵ Penelope L. Peterson and Herbert J. Walberg, ed., *Op.Cit.*, hal. 75.

- 5) Respon pembelajaran dan penguatan, pembelajaran berbasis komputer memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa pada saat mengoperasikan program.
- 6) Mengembangkan prinsip *Self Evaluation*.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal ataupun individual.¹⁹⁶

Secara konsep pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan muatan pembelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer.

Pada beberapa situasi, masing-masing individu mengubah perilaku mereka berdasarkan respon balik yang mereka terima dari lingkungan. Mereka mengatur perubahan perilaku mereka berdasarkan umpan balik ini. Oleh karena itulah kemampuan motorik mereka membentuk dasar sistem umpan balik mereka. Kemampuan untuk menerima umpanbalik ini merupakan mekanisme sistem manusia dalam menerima dan mengirim informasi. Saat manusia bisa mengembangkan kemampuan linguistik yang lebih baik, mereka juga bisa menggunakan umpan balik ini secara tidak langsung, dengan cara mengembangkan kontrol mereka terhadap lingkungan fisik dan sosial.¹⁹⁷

Pembelajaran berbasis komputer mempunyai prinsip-prinsip sebagai berikut : (1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran, (2) Berorientasi pada pembelajaran individual, (3) Berorientasi pada pembelajaran mandiri, dan (4) Berorientasi pada pembelajaran tuntas.¹⁹⁸ Menurut Kenneth D. Moore, penggunaan pembelajaran berbasis komputer bisa sebagai tutor dalam

¹⁹⁶ Rusman, *Op.Cit.*, hal. 186-187.

¹⁹⁷ Joyce Bruce, Weil Marsha, Calhoun Emily, *Models of Teaching.Terj.*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar: 2009), hal. 437.

¹⁹⁸ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Op.Cit.*, hal . 99.

menyajikan informasi, praktik bagi siswa dan sebagai penilaian kemampuan siswa.¹⁹⁹

Bagaimana sesuatu dipelajari sangat mempengaruhi seberapa mudah kita mengingat dan seberapa tepat-guna kita menerapkan pengetahuan kita kelak. *Pertama*, siswa harus *cognitively engaged* (terlibat secara kognitif) agar bisa belajar – mereka harus memfokuskan perhatiannya pada aspek-aspek yang relevan atau penting dalam materi pembelajarannya. *Kedua*, mereka harus *invest efforts* (menginvestasikan usaha), menghubungkan, mengelaborasi, menerjemahkan, mengorganisasikan dan mereorganisasikan agar dapat berpikir dan memproses secara mendalam – semakin tinggi latihan dan pemrosesannya, semakin kuat pula pembelajarannya. *Ketiga*, siswa harus *religate and monitor* (merelugasi dan memantau) pembelajarannya secara mandiri – memantau apa yang masuk akal dan melihat kapan pendekatan baru dibutuhkan.²⁰⁰

Program pembelajaran berbantuan komputer ini memanfaatkan seluruh kemampuan komputer, terdiri dari gabungan hampir seluruh media, yaitu: teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Seluruh media ini secara konvergen akan saling mendukung dan melebur menjadi satu media dengan kemampuan memfasilitasi interaktifitas peserta didik dengan sumber belajar (*content*) yang ada pada komputer (*man and machine interactivity*).²⁰¹ Dalam pembelajaran berbasis komputer, komputer digunakan sebagai perangkat sistem pembelajaran. Pembelajaran bisa dilakukan tanpa kehadiran seorang guru bahkan pembelajaran dilaksanakan secara individual dan menerapkan sistem pembelajaran tuntas (*mastery learning*).

¹⁹⁹ Kenneth D. Moore, *Effective Instructional Strategies, from Theory to Practice*, (USA: Sage, 2005), hal. 64.

²⁰⁰ Anita Woolfolk, *Educational Psychology, Terj.*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar: 2009), hal. 99-100.

²⁰¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 137-138.

Pembelajaran berbasis komputer ini tidak sekedar memindahkan teks dalam buku atau modul menjadi pembelajaran interaktif, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representative untuk dibuat pembelajaran interaktif.²⁰² Menurut Kenneth D. Moore, penggunaan pembelajaran berbasis komputer bisa sebagai tutor dalam menyajikan informasi, praktik bagi siswa dan sebagai penilaian kemampuan siswa.²⁰³ Program Pembelajaran berbasis komputer secara umum memiliki karakteristik : (1) *Using a structured curriculum*, (2) *Letting students work at their own pace*, (3) *giving students controlled, frequent feedback and reinforcement*, and (4) *measuring performance quickly and giving students information on their performance*.²⁰⁴

Menurut Azhar, pemanfaatan komputer untuk pendidikan dapat dikembangkan dalam beberapa format antara lain *drill and practice*, *tutorial*, simulasi, permainan dan *discovery*.²⁰⁵ Bentuk format sajian program media pembelajaran berbasis komputer menurut Bambang adalah Tutorial, Praktik dan latihan, simulasi, percobaan atau eksperimen dan permainan.²⁰⁶

Sedangkan menurut James A. Kulik and Chen-Lin C. Kulik mengatakan "*The most recent hope for an instructional revolution, which came in the 1970s was based on komputer. It has been used for drill and practice, problem solving, simulation, and tutoring, and in other ways for the direct instruction of students*".²⁰⁷ Dalam tutorial, seorang tutor – dalam hal ini adalah peranti lunak komputer, menyajikan content, mengajukan pertanyaan, atau persoalan, meminta respon para pembelajar, menganalisis respon tersebut, memberikan umpan balik yang tepat, dan

²⁰² Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 36.

²⁰³ Kenneth D. Moore, *Effective Instructional Strategies, from Theory to Practice*, (USA: Sage, 2005), hal. 64.

²⁰⁴ *Ibid*, hal 69

²⁰⁵ Azhar Arsad. *Op.Cit.*, hal. 55

²⁰⁶ Bambang Warsita, *Op.Cit.*, hal. 140-142.

²⁰⁷ Penelope L. Peterson and Herbert J. Walberg, ed., *Loc.Cit.*, hal. 75.

menyediakan praktik hingga para pembelajar menunjukkan level dasar kompetensi.²⁰⁸

Model simulasi adalah model pembelajaran berbasis komputer yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak dan paduan warna yang serasi dan harmonis.²⁰⁹

Dengan simulasi, tugas pembelajaran dapat dirancang agar tidak terasa rumit dibandingkan dengan yang tampak di dunia nyata, sehingga siswa bisa dengan mudah dan cepat menguasai skill yang tentu saja akan terasa sulit ketika mereka mencoba di dunia nyata. Praktiknya juga dapat memudahkan siswa mempelajari umpan balik yang dikembangkan siswa sendiri.²¹⁰ Penggunaan model-model pembelajaran berbasis komputer ini dapat dirancang secara terpisah atau kolaboratif diantara ketiganya, disesuaikan dengan tuntutan materi dan permintaan pembuatan.²¹¹

d. Model Pengembangan Pembelajaran Berbasis Adobe Flash (software multimedia)

Multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Selain itu multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik. Program multimedia secara umum dapat digolongkan dalam empat kategori sebagai berikut: 1) hiburan (*entertainment*), yaitu seperti *game* dan film interaktif, 2) pendidikan, untuk keperluan pendidikan formal, nonformal, pengayaan dan penyegaran; 3) referensi, seperti ensiklopedia; dan 4) bisnis, antara lain *company profile*, program finansial dan lain-lain. Menurut William dan Diana Langkah-

²⁰⁸ Sharon E.Smaldino, Deborah L.Lowther dan James D.Russel, *Instructional Technology & Media For Learning, terj.* (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 34.

²⁰⁹ *Ibid.*, hal 231.

²¹⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 139.

²¹¹ Deni darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung : Rosdakarya, 2013), hal. 36.

langkah dalam menciptakan presentasi multimedia sebagai berikut: memilih sebuah topik, menulis sebuah cerita, menyiapkan storyboard, implementasi, finishing.²¹²

Menurut Rosch yang dikutip dalam Deni Darmawan, multimedia diapandang sebagai suatu kombinasi anatar komputer dan video, Mc. Comik juga menyatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Sedangkan Robin dan Linda, menyebutkan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis yang mengombinasikan teks, grafiks, animasi, audio dan video. Dalam konteks pembelajaran multimedia telah mampu memberikan berbagai ciri dan prinsip sehingga sebuah pembelajaran dapat dikatakan menggunakan multimedia, jika di dalamnya memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) *content representation*, 2) *full color and high resolution*, 3) melalui media elektronik, 4) tipe-tipe pembelajaran bervariasi, 5) respon pembelajaran dan penguatan, 6) mengembangkan prinsip *self evaluation*, dan 7) dapat digunakan secara klasikal atau individual.²¹³

Menurut Murni dalam Warsita, menyatakan multimedia pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali. Dan dikatakan pula, karakteristik multimedia ada empat hal, yaitu: 1) mengoptimalkan seluruh media yang ada, 2) interaktif, 3) kontrol pada pengguna (*user*), dan 4) terprogram.²¹⁴

Multimedia terdiri dari dua kata "multi" artinya banyak, dan "media" sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawakan sesuatu. Media yaitu alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan

²¹² William W. Lee dan Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design* (San, Fransisco: Pfeiffer, 2004), hlm.15-17.

²¹³ Deni darmawan, *Op. Cit*, hal. 23

²¹⁴ Bambang warsita, *Op. Cit*, hal. 154

menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game.²¹⁵ Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.²¹⁶

Menurut Karen Barron *multimedia is the use of several media to present information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound.*²¹⁷ (multimedia adalah penggunaan dari beberapa media untuk menyajikan keterangan. Yang meliputi teks, grafis, penggiatan, gambar, video, dan bunyi.)

Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.²¹⁸ pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi informasi.

Model-model *Computer Based Instruction* (CBI) atau lebih dikenal dengan pembelajaran multimedia:²¹⁹

a) Model Drill

²¹⁵<http://t-multimedia-risqidiah.blogspot.com/> diakses tanggal 24 Mei 2016

²¹⁶<http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia/> diakses tanggal 24 Mei 2016

²¹⁷ Karen S. Ivers & Ann E. Barron, *Multimedia Projects in Education Designing, Producing, and Assessing* (United States of America: LIBRARIES UNLIMITED Teacher Ideas Press A Division of Greenwood Publishing Group, Inc. Westport, Connecticut, 2002), hal. 2

²¹⁸ Rayandra Ashar, *Kreatif Mengembangkan Media Belajar* (Jakarta :Referensi, 2012), hal. 45

²¹⁹ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung, Remaja Rosdakarya: 2012), hal. 61-66.

Model Drill dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

b) Model Tutuorial

Program CBI tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses dan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pembelajaran.

c) Model simulasi

Model simulasi terbagi dalam empat kategori yaitu: fisik, situasi, prosedur, dan proses yang masing –masing kategori tersebut digunakan sesuai dengan kepentingan tertentu. Sebagaimana yang dikutip oleh Ishak Abdullah Dan Deni Darmawan.²²⁰ Alessi Trolip mengemukakan bahwa: *Divide simulation into four kategori: physical, prosedural, situational, and proses. A phsyscal simulation models some aspect of physical reality, such as an aeroplane cockpit, with wich the leaner must be interact.*

d) Model games

Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan dihadapkan pada beberapa bentuk dab aturan permainan.

e. Efektivitas Belajar

Menurut Miarso Yusuf Hadi dalam Bambang Warsita menjelaskan tentang ektivitas pembelajaran “Pembelajaran yang efektif adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat”. Pengertian ini mengandung dua indikator, yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan guru.²²¹

Menurut Dick dan Reiser seperti yang dikutip dalam Bambang Warsita “Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu

²²⁰ Ishak Abdullah & Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 239

²²¹ Bambang Warsita. *OP. Cit*, hal. 287

pengetahuan, dan sikap serta yang membuat peserta didik senang”.²²² Dapat dipahami bahwa ketika siswa senang dalam belajar, mereka akan mudah menerima ilmu yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar dengan baik dan memperoleh ilmu pengetahuan dan juga keterampilan melalui suatu prosedur yang tepat.

Ciri-ciri pembelajaran yang efektif menurut Eggen dan Kauchak menyebutkan ciri pembelajaran yang efektif sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- 3) Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- 6) Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.²²³

Dengan memperhatikan ciri dari pembelajaran yang efektif, maka guru harus membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman dalam belajar. Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan intern dan antar

²²² *Ibid*, hal. 288

²²³ *Ibid*, hal. 289

umat beragama. Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.²²⁴ Materi pelajaran ini memiliki fungsi dan tujuan yang amat mulia, mencakup keyakinan, tradisi peribadatan, budaya sosial, dan bahkan pengembangan pola hubungan berbangsa dan bernegara bagi Indonesia yang majemuk.

Pembelajaran PAI di sekolah, dan juga madrasah, menuntut sebuah model pembelajaran yang harus menyentuh aspek-aspek potensi berpikir, kejiwaan, tindakan, dan bahkan pola hubungan sosial kemasyarakatan dalam sebuah komunitas besar sebagai sebuah bangsa. Ia menuntut keseriusan para guru untuk merancang pembelajaran yang dapat secara komprehensif membina dan mengembangkan seluruh aspek kemanusiaan murid-muridnya. Dengan begitu, para murid bisa menjadi *insan kamil* yang dapat melaksanakan agama dalam seluruh aspek kehidupan manusia, sehingga benar-benar mewujudkan dalam seluruh aspek kehidupan manusia, dan masyarakat muslim akan menjadi komunitas umat manusia yang paling ideal di muka bumi ini.

Sejarah panjang perubahan dan reformasi pembelajaran dalam PAI di sekolah telah menghasilkan model yang paling terkini di Indonesia, yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sebuah model pembelajaran untuk ilmu-ilmu sosial, yang juga diterapkan pada pembelajaran sains, ilmu-ilmu humaniora, dan ilmu-ilmu keagamaan. Akan tetapi, kritik terus bermunculan terkait implementasi pembelajaran aktif untuk mata pelajaran PAI, yang sebahagian ilmunya adalah *Ilahiyah*, tidak berubah dan tidak bisa dikritik. Kehati-hatian guru terhadap muatan pelajarannya, menyebabkan mereka harus membatasi kesempatan dan peluang para siswa untuk melakukan *discovery* atau penemuan sendiri. Oleh sebab itu, peran guru di kelas menjadi besar, karena harus menjadi sumber bahan ajar para siswa sekaligus mengawasi mereka belajar dari

²²⁴ Peraturan Pemerintah No. 55 tahun 2007, Pasal 2 ayat 1 dan 2.

sumber-sumber tertulis agar tidak keliru dan mampu membangun pemahaman yang baik dengan konstruksi konten yang koheren antara satu materi dengan lainnya.

Efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusahakan melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai.

Strategi yang paling efisien tidak selalu merupakan strategi yang efektif. Efisiensi akan menjadi pemborosan apabila tujuan akhir tidak tercapai. Anadapun tujuan tercapai, masih harus dipertanyakan seberapa jauh efektivitasnya. Cara untuk mengukur efektivitas adalah dengan menentukan transferabilitas (kemampuan memindahkan) prinsip-prinsip yang dipelajari. Kalau tujuan dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat dengan strategi tertentu daripada strategi yang lain, strategi itu efisien. Kalau kemampuan mentransfer informasi atau skill yang dipelajari lebih besar dicapai melalui suatu strategi tertentu dibandingkan strategi lain, strategi tersebut lebih efektif untuk pencapaian tujuan.²²⁵

Efektivitas dalam pembelajaran harus selalu ditingkatkan demi meningkatkan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan

²²⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal 55

efektivitas belajar dalam rangka mencapai ketuntasan belajar, seorang guru harus pandai dalam memilih metode yang harus digunakan.²²⁶

Suatu kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan itu dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Efektifitas menekan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapai. Oleh karena itu, efektifitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi.

Sedangkan pembelajaran yang efektif merupakan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Pengertian ini mengandung dua indikator, yaitu terjadinya belajar pada peserta didik dan apa yang dilakukan guru. Oleh karena itu, prosedur pembelajaran yang dipakai oleh guru dan terbukti peserta didik belajar akan dijadikan fokus dalam usaha untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta yang membuat peserta didik senang (dick & Reiser, 1989). Pembelajaran yang efektif memudahkan peserta didik untuk belajar suatu yang bermanfaat, seperti : fakta, keterampilan, nilai, konsep, cara hidup serasi dengan sesama, atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapai tujuan pembelajar sesuai dengan harapan.²²⁷

Ciri-ciri pembelajaran yang efektif, yaitu: a) peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, memabndingkan, menemukan kesamaan–kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan

²²⁶ *Ibid*, hal 61

²²⁷ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 228

kesamaan-kesamaan yang ditemukan; b) guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pembelajaran; c) aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian; d) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi, e) orientasi pembelajaran, penguasaan isi pembelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir, serta f) guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru (Eggen & Kauchak, 1998).

Sedangkan menurut Wottuba and Wright (1975) menyimpulkan ada tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran efektif, yaitu: a) pengorganisasian pembelajaran dengan baik; b) komunikasi secara efektif; c) penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran; d) sikap positif terhadap peserta didik; e) pemberian ujian dan nilai yang adil; dan g) hasil belajar peserta didik yang baik (Miarso, 2004: 536).²²⁸

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni : 1) faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; 2) faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa; 3) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.²²⁹

Berkenaan dengan faktor yang mempengaruhi belajar di atas diantaranya merupakan pendekatan belajar dan strategi atau kiat melaksanakan pendekatan serta metode belajar yang efisien dan efektif termasuk faktor-faktor yang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

Pada umumnya orang melakukan usaha atau bekerja dengan harapan memperoleh hasil yang banyak tanpa mengeluarkan biaya, tenaga, dan waktu yang banyak pula, atau dengan kata lain efisien.

²²⁸ *Ibid*, hal. 290

²²⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : Rosda Karya, 2010), hal. 129

Efisiensi adalah sebuah konsep yang mencerminkan perbandingan terbaik antara usaha dengan hasilnya (Gie, 1985).²³⁰

Prinsip umum dalam menilai efektivitas sebagai berikut: 1) menilai efektivitas adalah berkaitan dengan problem tujuan dan alat memproses input untuk menjadi output. Tujuan atau output harus tepat dengan kriteria, 2) mempertimbangkan semua output utama. Dalam pendidikan, yang dikatakan output utama adalah jumlah siswa yang lulus. Kualitas lulusan, yang dinilai ketika meluluskan mencakup afeksi, kognisi, dan keterampilan, serta penilaian bersifat kontinu.

Efektivitas pekerjaan mendidik terhadap beberapa kelompok siswa yang homogen, bergantung kepada alat dan cara memprosesnya atau pekerjaan mendikinya. Bila tujuan yang dicapai lebih tepat dengan kelompok lainnya, maka pekerjaan mendidik yang paling tepat mencapai tujuan adalah yang paling efektif, maka alat dan cara memproses inilah yang dipilih.²³¹

Sampai saat ini masih ada kerancuan pengertian efektivitas, hal ini muncul karena adanya pakar yang memandang efektivitas sebagai produk, dan ada pula yang memandang efektivitas sebagai proses. Namun demikian adapula sementara pakar yang mengintegrasikan keduanya, salah satunya Mullins, L.J. (1989:424) mengemukakan sebagai berikut: Efektif itu terkait dengan produk atau output, efektif fokusnya pada mengerjakan sesuatu hal yang benar, sedangkan efisien terkait dengan input dan bagaimana kita mengerjakannya dengan baik dan benar. Oleh karena itu Mullins berpendapat bahwa efektif itu harus terkait dengan pencapaian tujuan dan sasaran suatu tugas atau pekerjaan, dan terkait juga dengan kinerja dari proses pelaksanaan suatu pekerjaan. Pengertian lain dikemukakan oleh Joseph, yang menyatakan bahwa efektivitas adalah suatu tingkatan terhadap mana tujuan dicapai.²³²

²³⁰ *Ibid*, hal. 123

²³¹ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 271

²³² Nana Rukmana, *Strategi Partnering*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal 15

Pembelajaran yang efektif adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para siswa, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran yang efektif:

1. Pengorganisasian belajar dengan baik
2. Komunikasi secara efektif
3. Penguasaan dan antusiasme dalam belajar
4. Sikap positif terhadap siswa
5. Pemberian ujian dan nilai yang adil
6. Keluesan dalam pendekatan pengajaran
7. Hasil belajar siswa yang baik.²³³

Efektivitas pembelajaran dapat diketahui dengan baik bilamana dapat diperoleh masukan dari diri sendiri, siswa, observasi kelas, rekan sejawat, pimpinan, pengkajian rencana perkuliahan dan hasil belajar mahasiswa.²³⁴

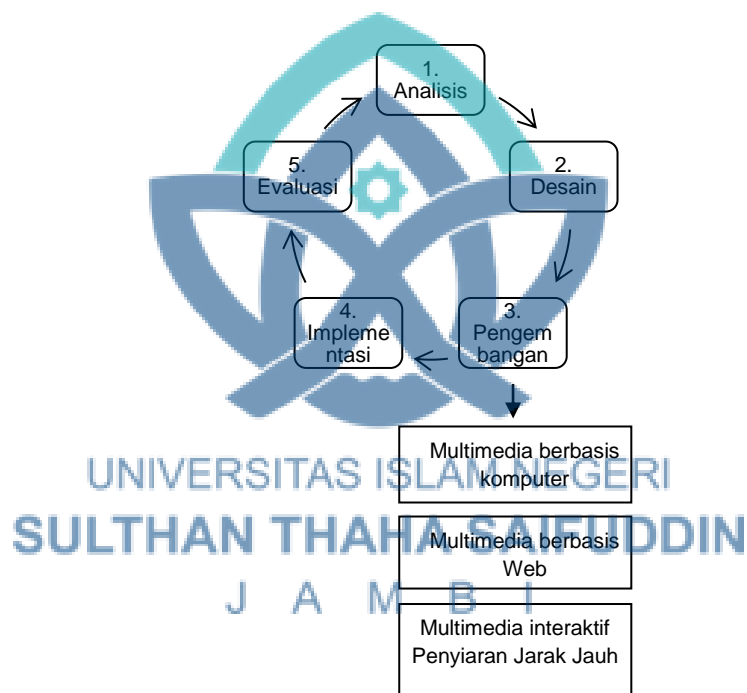
Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang digambarkan diatas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerjasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan padapenggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

²³³ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal 536

²³⁴ *Ibid*, hal 541

B. Model Produk yang Dikembangkan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan produk berupa bahan ajar berbasis komputer. Model pembelajaran berbasis multimedia dengan menekankan pada pengembangan multimedia berbasis komputer, multimedia berbasis web dan multimedia interaktif penyiaran jarak jauh lebih dikenal dengan model Lee and Owens, dimana strategi pembelajaran secara implisit tergambar dalam lima langkah yang terdapat dalam gambar berikut :²³⁵



Gambar. 2.3
Model Pengembangan Lee&Owen

Dalam model ini proses pengembangan multimedia instruksional terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan tahap-tahapan pengembangan

²³⁵ Martinis Yamin, *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2013), hal. 27.

menurut model Lee and Owens, maka pengembangan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis

Tahap analisis yaitu mengidentifikasi berbagai hal yang dibutuhkan untuk proses pengembangan yang terdiri dari penilaian kebutuhan dan analisis awal dan akhir.

- a. Penilaian Kebutuhan, yaitu proses sistematis untuk mencapai tujuan dengan mengidentifikasi kesenjangan antara kenyataan dengan kondisi yang diharapkan. Menurut Lee and Owen ada enam kegiatan yang dilakukan dalam proses penilaian kebutuhan yaitu : *Determine the present condition, define the job, rank the goals in order of importance, identify discrepancies, determine positive areas and set priorities for action.*²³⁶
- b. Analisis Awal-Akhir yaitu kumpulan teknik yang dapat digunakan diberbagai kombinasi yang membantu menjembatani celah dengan menentukan solusi yang diperlukan. Analisis ini meliputi : *Audience analysis, Technology analysis, task analysis, critical-incident analysis, situational analysis, objective analysis, media analysis, extant-data analysis and cost-benefit analysis.*²³⁷

2. Desain

Tahap desain yaitu sebuah perencanaan pengembangan multimedia yang meliputi jadwal, spesifikasi media, struktur materi, control dan konfigurasi dan pengulangan atau evaluasi. “ *In completing the course design specification you will schedule project activities. identify project team members, develop a project plan, write detailed instructional outlines, create an interface design, review the design for the technical content accuracy with subject- matter experts, review the design for instructional or*

²³⁶ William W.Lee and Diana L.Owens, *Op. Cit*, hal. 7-8.

²³⁷ *Ibid.*, hal. 15.

*performance support soundness, establish the standarts for the development phase and establish the validity methodology of any test.*²³⁸

3. Pengembangan dan penerapan

Setelah mempersiapkan desain-desain tampilan, materi yang dibutuhkan, konsep dan bahan-bahan telah lengkap maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan atau pembuatan produk. Pada tahap ini dimasukkan bahan-bahan ke dalam program pembelajaran. Selanjutnya dibuat efek, transisi, animasi, pembuatan struktur navigasi dan sebagainya. “ *At this point in multimedia projects, more team members become involved. Storyboards are written; video is shot, edited, and logged; audio is recorded, edited and logged; graphics are created, edited, and logged; and initial version of web pages are developed, tested, and reviewed.* ”²³⁹

4. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan terjamin dengan baik mutunya. Oleh karena itu untuk memastikan kualitas media dan bahan belajar itu baik, perlu dilakukan evaluasi untuk mencari kekurangan kemudian melakukan revisi untuk meningkatkan kualitasnya. Evaluasi dapat berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. “ *If you have completed all of the activities during assessment, analysis, design, and development, then formative evaluation which is all about quality is completed. Now you are ready for summative evaluation, to judge the effectiveness of the solution.* ”²⁴⁰

²³⁸ *Ibid.*, hal. 94.

²³⁹ *Ibid.*, hal. 161-162.

²⁴⁰ *Ibid.*, hal. 224.

C. Desain Spesifikasi Pengembangan Produk, Karakter, dan Kondisi yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah software bahan ajar PAI untuk siswa SMA kelas X semester ganjil yang dikemas dalam bentuk CD, dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. CD pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. CD pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan siswa sebagai sarana pembelajaran individual, namun media ini juga dapat berfungsi sebagai media berbantuan komputer (CAI) yang dapat digunakan guru sebagai sarana pembelajaran klasikal dengan memanfaatkan media lain sebagai pendukung seperti LCD.
2. CD interaktif pembelajaran ini memuat tentang :
 - a. Profil Penyusun, petunjuk penggunaan, pendahuluan, materi, uji kompetensi, kesimpulan dan penutup.
 - b. Adapun fasilitas konten yang dikembangkan dalam media ini antara lain:
 - 1) Halaman selamat datang merupakan tampilan pengantar untuk masuk ke halaman login. Tautan yang ada pada layar berupa teks “Selamat Datang” untuk ke halaman login secara otomatis
 - 2) Media mempunyai halaman antar muka diantaranya halaman login. Halaman ini berfungsi untuk login bagi pengguna media. Untuk itu pengguna diminta untuk mengisi nama pengguna media.
 - 3) Halaman utama memiliki fasilitas-fasilitas antara lain :
 - a) Profil, berisi tentang data diri penyusun media.
 - b) Petunjuk merupakan fasilitas yang berisi berbagai informasi tentang penggunaan media pembelajaran berisi pengenalan berbagai tombol-tombol navigasi dan scenario pembelajaran.
 - c) Pendahuluan, fasilitas ini berisi video pengayaan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian materi.

- d) Materi, fasilitas ini berisi uraian materi pembelajaran. Semua materi berdasarkan kurikulum yang berlaku untuk siswa kelas XI.
 - e) Evaluasi, fasilitas ini berfungsi untuk mengukur tingkat pencapaian materi pembelajaran dari peserta didik yang bersangkutan.
 - f) Penutup, berisi halaman sumber, profil sekolah dan halaman exit.
3. Pengoperasian CD interaktif ini membutuhkan komputer yang memiliki spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) sebagai berikut :
- a. Software yang digunakan dalam produk ini adalah :
 - 1) Adobe Flash CS6 untuk pembuatan CD interaktif
 - 2) Adobe audition digunakan untuk proses rekaman dan editing suara.
 - b. Hardware yang diperlukan yaitu :
 - 1) Monitor dengan resolusi 1360 x 768 pixel
 - 2) Prosesor intel Pentium IV
 - 3) Speaker
 - 4) Mouse
 - 5) Keyboard

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul penelitian penulis diantaranya adalah:

- 1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurnas (UNJA) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Stoikiometri untuk Kelas X di MAN Model Jambi”, menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada materi stoikiometri kelas X memberikan dampak positif terhadap proses dan ketuntasan belajar siswa di MAN Model Jambi. Dampak positif itu berupa adanya kesan belajar siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Hal ini merupakan bukti bahwa media

pembelajaran interaktif meningkatkan kemampuan kognitif dan konstruksi siswa dalam belajar. Artinya siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sehingga ketuntasan belajar tercapai. Hasil lain dari penggunaan media ini adalah respon sikap siswa yang menyatakan belajar menjadi menyenangkan. Terjadi kenaikan nilai sikap siswa pada kelompok kecil (64,17%) menjadi 84,41% pada kelompok besar. Hasil belajar setelah menggunakan multimedia ini adalah peningkatan nilai posttest sebesar 72,42% dari nilai pretest yaitu 48,55%. Nilai sikap siswa terhadap media menunjukkan bahwa hasilnya menunjukkan aspek kemudahan, kemenarikan, efisiensi dan efektifitas produk yang telah tercapai.²⁴¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Minda Mora (Pascasarjana IAIN STS Jambi) tentang Pengembangan Multimedia Intraktif Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Model Kota Jambi²⁴². Multimedia yang dihasilkan berupa software dalam bentuk *Compak Disk(CD)*. Pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Pendekatan penelitian pengembangan ini berpedoman pada langkah-langkah Borg and Gall yang meliputi 10 tahapan yakni analisis kebutuhan, mengumpulkan data, desain produk, validasi produk, revisi produk 1, uji coba produk kelompok terbatas, revisi produk ke 2, uji coba produk pemakaian, revisi produk kembali, pembuatan produk massal.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Wisnu Mulyani (UPI Bandung) tentang pengembangan multimedia pembelajaran intraktif CAI model

²⁴¹ Nurnas, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Stoikiometri Untuk Kelas X di MAN Model Jambi", Tesis Magister, Universitas Jambi, hal. 149-150.

²⁴² Mindamora, *Pengembangan Multimedia Intraktif Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Kota Jambi*, Tahun 2014

instructional games untuk meningkatkan motivasi siswa²⁴³. Produk ini menggunakan metode R & D yang meliputi lima tahap yakni tahap analisis, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran *instruksional games* dan penggunaan *instructional games* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sucipto (UPI Bandung) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Saraf dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prosedur media pembelajaran sistem saraf dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas, mengetahui tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran sistem saraf dengan menggunakan *adobeflash CS3* pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa uji ahli media pembelajaran (89%), uji ahli materi pelajaran biologi (83%), uji coba perorangan (83%), uji coba kelompok kecil (91%), uji coba lapangan terbatas (94%). Skor tersebut menunjukkan bahwa tanggapan ahli media, ahli materi, dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran biologi yang menggunakan *adobeflash CS3* pada materi system saraf untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas dalam kriteria sangat baik.²⁴⁴
5. Penelitian yang dilakukan oleh I Kadek Suartama Universitas Pendidikan Ganesha, judul :”*Pengembangan Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*”. Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1)

²⁴³Ahmad Wisnu Mulyani, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Intraktif CAI Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*, Pendidikan Ilmu Komputer UPI Bandung, tahun 2010

²⁴⁴Sucipto (UPI Bandung) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Saraf dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas*”

menghasilkan multimedia mata kuliah Media Pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran, (2) mendeskripsikan kelayakan multimedia yang telah dihasilkan, dan (3) menjelaskan kualitas pembelajaran setelah menggunakan multimedia. 36 Mahasiswa dilibatkan dalam evaluasi formatif yang terbagi dalam uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Evaluasi sumatif melibatkan 37 mahasiswa yang dibagi menjadi 2 kelompok. Data yang dikumpulkan berasal dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian ini adalah: (1) multimedia telah dihasilkan melalui lima tahap pengembangan; (2) kelayakan aspek pembelajaran, isi, tampilan, dan teknis dari produk multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kategori baik dengan skor berturut-turut 4,05; 4,22; 4,00; dan 4,05; dan (3) produk multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran.²⁴⁵

6. Penelitian yang dilakukan oleh Hasan Bahrin IAI Nurul Jadid Paiton Probolinggo dengan judul: "Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan". Yang dilakukan melalui Model ASSURE secara tepat akan memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik dalam mengefektifkan pembelajaran. Melalui media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan, guru dapat memberikan wawasan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi berdasarkan pengalaman langsung, peserta didik mudah mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan, peserta didik mengenal dan mencintai lingkungan yang pada akhirnya mengagumi dan mengagungkan penciptanya, membuat pelajaran lebih konkrit, biaya relatif murah, penerapan ilmu menjadi lebih mudah, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harinya,

²⁴⁵ Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 43, Nomor 3, Oktober 2010, hlm.253-262

sehingga peserta didik akan merasakan bahwa belajar itu bermakna dan menarik.²⁴⁶

7. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Wahyuliani (UPI), dengan judul: “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung”. Terkadang dalam beberapa kesempatan, siswa mengidentikkan pembelajaran PAI dengan mengantuk dan monoton, sehingga beberapa siswa kurang menguasai materi pembelajaran PAI. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam materi-materi PAI, menjadi salah satu permasalahan yang diindikasikan membuat siswa kurang menangkap materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran PAI adalah flip book. Media ini bisa digunakan perindividu atau kelompok. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran flip book terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan quasi experimental design. Adapun jenis desain eksperimen semu dari penelitian ini yaitu desain nonequivalent control group design, dimana kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Untuk instrumen yang digunakan berupa tes objektif ranah kognitif dengan bentuk soal pilihan ganda. Sedangkan, untuk analisis data meliputi analisis uji normalitas, uji homogenitas, perhitungan gain ternormalisasi, uji t-test yang terdiri dari uji paired sample test dan uji independent sample test. Hasil pengolahan data dengan uji independent sample test, data post-test kelas eksperimen dan kontrol, menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,617 > 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan, jika nilai sig.(2- tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau dengan kata lain tidak

²⁴⁶ Jurnal Cendekia Vol. 14 No. 2, Juli - Desember 2016

terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran flip book yang digunakan oleh kelas eksperimen, tidak lebih efektif dari kelas kontrol dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung.²⁴⁷



²⁴⁷ Jurnal TARBAWY, Vol. 3, Nomor 1, (2016)

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian Pengembangan

Dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.²⁴⁸

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg dan Gall.²⁴⁹

Menurut Borg and Gall (2007), penelitian pengembangan adalah penelitian yang sangat efektif bagi seorang peneliti yang ingin melahirkan atau menemukan sesuatu yang baru. Dia tidak saja dapat dilakukan pada disiplin tertentu tapi dapat juga menjangkau disiplin ilmu lain yang sifatnya lebih kepada inovasi sebuah pemikiran, konsep atau produk. Hal ini sejalan dengan sejarah R&D yang justru muncul dari dunia industri, kemudian berkembang dalam bidang manajemen hingga terakhir lebih banyak diadopsi di bidang teknologi pendidikan.²⁵⁰

Penelitian ini menggunakan empat tahapan, (1) tahapan studi pendahuluan, yakni studi literature dan studi lapangan, (2) tahap studi

²⁴⁸ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013). Hal 263

²⁴⁹ Borg, Walter & Gall, Meredith. *Educational Research an Introduction*, (New York: Longman, 2003) Hal 569-571.

²⁵⁰ Mukhtar, *Metode Penelitian Pengembangan Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013) Hal 41.

pengembangan, dimulai dari analisis bahan ajar, desain produk awal (*prototype*) pengembangan materi ajar hingga menjadi bahan ajar berbasis *Multimedia*, dan (3) tahap evaluasi untuk menguji keefektifan implementasi bahan ajar lama (yang digunakan guru saat ini) yang dibandingkan dengan bahan ajar baru (produk peneliti) dan mengadakan evaluasi untuk menguji kelayakan bahan ajar baru, serta (4) difusi produk (penyebaran produk masal).

B. Sampel Penelitian Pengembangan Model (produk)

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.²⁵¹ Dalam penelitian, populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian.²⁵²

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jika seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau sensus.²⁵³

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu populasi yang diambil harus betul-betul representatif.²⁵⁴

²⁵¹ *Ibid*, Hal 117.

²⁵² Juliansah Noor. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. (Jakarta: Kencana, 2012) Hal 36.

²⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006). Hal 130.

²⁵⁴ Sugiyono *Look, Cit..* Hal 118.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Yang dimaksudkan dengan menggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi.²⁵⁵

Apabila peneliti melakukan penelitian terhadap populasi yang besar, sementara peneliti ingin meneliti tentang populasi tersebut dan peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel, sehingga generalisasi kepada populasi yang diteliti. Maknanya sampel yang diambil dapat mewakili atau representatif bagi populasi tersebut.²⁵⁶

Pengambilan sampel (sampling) adalah proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan membuat elemen populasi.²⁵⁷

Populasi dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa-siswi kelas XI semester I SMA N I Bungo
2. Ujicoba perorangan (*one to one try out*) sebanyak 3 orang siswa
3. Uji coba kelompok kecil (*small group try out*) sebanyak 10 orang siswa
4. Ujicoba kelompok lapangan (*field out*) sebanyak 30 orang siswa
5. Para ahli materi, media dan desain

C. Jenis dan Sumber Data

Jenis data merupakan paparan data yang dikaitkan dengan desain penelitian dan subjek uji coba tertentu. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap sebuah fakta empiris secara objektif ilmiah dengan berlandaskan pada logika keilmuan,

²⁵⁵Suharsimi *Op, Cit.*. Hal 131-132.

²⁵⁶Iskandar, *Metodologi Penelitian pendidikan dan sosial (kuantitatif dan kualitatif)*, (Jakarta: GP Press, 2008) Hal 69.

²⁵⁷Juliansah Noor *Look, Cit.*, 2012. Hal 37.

prosedur dan didukung oleh metodologi dan teoritis yang kuat sesuai disiplin keilmuan yang ditekuni.²⁵⁸

Secara rinci data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tanggapan tentang kualitas produk dari aspek materi yakni aspek materi ajar dan kebenaran isi oleh ahli materi.
2. Tanggapan tentang desain bahan ajar oleh ahli desain.
3. Tanggapan tentang kualitas tampilan slide.
4. Tanggapan siswa tentang aspek kualitas tampilan produk, kualitas penyajian produk beserta aspek penguasaan materi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian deskriptif kualitatif ini adalah melalui:

1. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisa dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.²⁵⁹ Cara atau metode tersebut pada umumnya ditandai oleh pengamatan tentang apa yang benar-benar dilakukan oleh individu, dan membuat pencatatan-pencatatan secara objektif mengenai apa yang diamati.²⁶⁰

Observasi adalah suatu proses pengamatan atau pencatatan sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Alat yang digunakan dalam melakukan observasi disebut pedoman observasi.²⁶¹

²⁵⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010) Hal 173.

²⁵⁹M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), Hal 149.

²⁶⁰*Ibid*, Hal 149.

²⁶¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012) Hal 153.

Teknik observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti, baik dalam situasi buatan yang secara khusus diadakan (laboratorium) maupun dalam situasi alamiah atau sebenarnya (lapangan).²⁶²

Observasi dapat mengukur atau menilai hasil proses dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alat peraga pada waktu mengajar. Melalui pengamatan dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku siswa, kegiatan yang dilakukannya, tingkat partisipasi dalam suatu kegiatan, proses kegiatan yang dilakukannya, kemampuan, bahkan hasil yang diperoleh dari kegiatannya.²⁶³

Pengamatan (*observation*) adalah teknik evaluasi program pendidikan luar sekolah yang digunakan dengan mengkaji suatu gejala dan/atau peristiwa melalui upaya mengamati dan mencatat data secara sistematis. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak menggunakan perkataan atau tidak disertai dengan komunikasi lisan.²⁶⁴

Melalui observasi tersebut maka penulis mengadakan pengamatan langsung di kelas XI semester I SMA N I Bungo. Adapun mengenai data yang diamati adalah lingkungan, suasana dan kondisi dalam proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui komunikasi langsung (tatap muka) antara pihak penanya (*interviewer*) dengan pihak yang ditanya atau penjawab (*interviewee*), wawancara dilakukan oleh penanya dengan menggunakan pedoman wawancara (*interview guide*).²⁶⁵

²⁶²Maman Abdurrahman dan Sambas Ali Muhidin, *Panduan Praktis Memahami Penelitian (Bidang Sosial-Administrasi-Pendidikan)*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011) Hal 85.

²⁶³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) Hal 84.

²⁶⁴Djuju Sudjana, *Evaluasi Program Luar Sekolah*, 2008. Hal 199.

²⁶⁵*Ibid.* Hal 194.

Pengumpulan data melalui teknik wawancara digunakan untuk mengungkapkan masalah sikap dan persepsi seseorang secara langsung dengan sumber data.²⁶⁶

Wawancara adalah teknik memperoleh informasi secara langsung melalui permintaan keterangan-keterangan kepada pihak pertama yang dipandang dapat memberikan keterangan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Mereka yang memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan melalui wawancara ini disebut responden. Datanya berupa jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Untuk memperoleh informasi itu biasanya diajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang tersusun dalam suatu daftar.²⁶⁷

Wawancara adalah proses Tanya jawab antar peneliti dengan subjek penelitian atau informan dalam satu situasi sosial. Wawancara menggunakan seperangkat daftar pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti sesuai dengan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang akan dijawab melalui wawancara.²⁶⁸ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.²⁶⁹

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan cara mengalir atau mengambil data-data dari catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti.²⁷⁰

²⁶⁶Look, *Cit.* Maman Abdurrahman dan Sambas Ali Muhidin, Hal 89.

²⁶⁷Look, *Cit.* Mukhtar, 2013. Hal 101.

²⁶⁸*Ibid*, Hal 118.

²⁶⁹Look, *Cit.* Sugiyono, 2013. Hal 137.

²⁷⁰Look, *Cit.* Nasution, *Metodologi Research Penelitian Ilmiah*. 2003. Hal 143.

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa catatan-catatan, surat, photo atau video maupun cetakan yang dapat dijadikan sebagai bukti dan sumber data.

4. Tes

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan cepat dan tepat.²⁷¹

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut, yang dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan.²⁷² Apabila guru sudah bekerja keras sebelum melaksanakan tes, maka pekerjaan sesudahnya akan menjadi lancar, mudah, dan hasilnya pun lebih baik.

Komponen atau kelengkapan sebuah tes terdiri atas:

- a. *Buku tes*, yakni lembaran atau buku yang memuat butir-butir soal yang harus dikerjakan oleh siswa.
- b. *Lembaran jawaban tes*, yaitu lembaran yang disediakan oleh penilaian bagi testee untuk mengerjakan tes. Untuk soal bentuk pilihan ganda biasanya dibuatkan lembaran nomor dan huruf a,b,c,d, menurut banyaknya alternatif yang disediakan.
- c. *Kunci jawaban tes*, berisi jawaban-jawaban yang dikehendaki. Kunci jawaban ini dapat berupa huruf-huruf yang dituliskan adalah kata-kata kunci ataupun kalimat singkat untuk memberikan ancar-ancar jawaban.

Ide daripada adanya kunci jawaban ini adalah agar :

- a. Pemeriksaan tes dapat dilakukan oleh orang lain,
- b. Pemeriksaannya betul,
- c. Dilakukan dengan mudah,

²⁷¹ *Ibid*, Hal 179.

²⁷² *Ibid*. Hal 180.

d. Sedikit mungkin masuknya unsur subjektif,

Pedoman Penilaian

Pedoman penilaian atau pedoman skoring berisi keterangan perincian tentang skor atau angka yang diberikan kepada siswa bagi soal-soal yang telah dikerjakan.²⁷³ Tentu saja setiap guru akan dengan mudah mengatakan bagian pelajaran mana yang akan dicakup dalam sebuah tes jika sudah diketahui tujuannya.

Urutan langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan tes.
- b. Mengadakan pembatasan terhadap materi yang akan dijadikan tes.
- c. Merumuskan tujuan instruksional khusus dari tiap bagian materi.
- d. Menderetkan semua indikator dalam tabel persiapan yang memuat pula aspek tingkah laku terkandung dalam indikator itu.²⁷⁴

Tidak ada usaha guru yang lebih baik selain usaha untuk selalu meningkatkan mutu tes yang disusunnya. Namun, hal ini tidak dilaksanakan karena kecenderungan seseorang untuk beranggapan bahwa hasil karyanya adalah yang terbaik atau setidaknya sudah cukup baik.²⁷⁵

Komponen atau kelengkapan sebuah tes terdiri dari:

- a. Buku tes, yakni lembaran atau buku yang memuat butir-butir soal yang harus dikerjakan oleh siswa.
- b. Lembar jawaban tes, yaitu lembaran yang disediakan oleh penilaian bagi testee untuk mengerjakan tes.
- c. Kunci jawaban tes, berisi jawaban-jawaban yang dikehendaki. Kunci jawaban ini dapat berupa huruf-huruf yang dikehendaki atau kata/kalimat. Untuk tes bentuk uraian yang dituliskan adalah kata-kata kunci ataupun kalimat singkat untuk memberikan ancar-ancar jawaban.

²⁷³Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) Hal 173.

²⁷⁴*Ibid*, Hal 167.

²⁷⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), Hal 204.

Pedoman penilaian, pedoman penilaian atau pedoman skoring berisi keterangan perincian tentang skor atau angka yang diberikan kepada siswa bagi soal-soal yang telah dikerjakan.²⁷⁶ Tes ini ditujukan kepada siswa kelas XI semester I SMA N I Bungo.

Kegunaan tes buatan guru:

- a. Untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang diberikan dalam waktu tertentu.
- b. Untuk menentukan apakah sesuatu tujuan telah tercapai.
- c. Untuk memperoleh suatu nilai.

Selanjutnya baik tes standar dan tes buatan guru dianjurkan dipakai jika hasilnya akan digunakan untuk:

- a. Mengadakan diagnosa terhadap ketidakmampuan siswa.
- b. Menentukan tempat siswa dalam suatu kelas atau kelompok.
- c. Memberikan bimbingan kepada siswa dalam pendidikan dan pemilihan jurusan.
- d. Memilih siswa untuk program-program khusus.²⁷⁷

E. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data yang dihasilkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes dan data yang diperoleh di analisis secara deskriptif kualitatif. Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

²⁷⁶*Ibid.* Hal 159.

²⁷⁷Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) Hal 162.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

Untuk menilai hasil tes peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh dari siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes dapat dirumuskan:

$$\text{Persentase jawaban} = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum f$ = Frekuensi subjek yang memilih alternative jawaban

N = Nilai maksimal diperoleh dari jumlah skor tertinggi, yaitu jumlah jawaban maksimal dikalikan jumlah reponden.

Untuk menentukan layak atau tidaknya suatu bahan ajar berdasarkan nilai kelayakan yang dikualifikasikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1: Kriteria Kualifikasi Penilaian dan Skor Nilai

Kualifikasi penilaian	Skor nilai
Sangat Baik	81-100%
Baik	61-80%
Cukup	41-60%
Kurang	21-40%
Sangat Kurang	0-20%

Teknik pemeriksaan keterpercayaan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik triangulasi data, karena penelitian bersifat kualitatif. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian.

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang ada. Tujuan triangulasi bukan untuk kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi merupakan pendekatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.²⁷⁸

Penelitian yang menggunakan teknik triangulasi dalam pemeriksaan melalui sumbernya artinya membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Untuk itu perlu diadakan pengecekan ulang terhadap sumber-sumberdata dengan cara:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan masyarakat dari berbagai kelas.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.²⁷⁹

Triangulasi dengan jalan yang menggunakan *peneliti* yang berbeda merupakan salah satu upaya untuk mengecek kembali derajat keterpercayaan data. Sedangkan triangulasi dengan teori didasarkan asumsi bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa keterpercayaannya hanya dengan satu teori. Artinya, fakta yang diperoleh dalam penelitian ini harus dapat dikonfirmasi dengan dua teori atau lebih.²⁸⁰

²⁷⁸Look, *Cit.* Maman Abdurrahman dan Sambas Ali Muhidin. Hal 100.

²⁷⁹*Ibid*, Hal 84.

²⁸⁰Mukhtar, *Bimbingan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah.* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007) Hal 165.

F. Prosedur Pengembangan Produk

Research and Development (R&D) didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menemukannya, merumuskan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.²⁸¹

Research and Development (R&D) adalah kegiatan sistematis menggabungkan kedua penelitian dasar dan terapan, dan ditujukan untuk menemukan solusi bagi masalah atau menciptakan pengetahuan atau barang baru.²⁸² Research and Development (R&D) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁸³

Dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan system-sistem manajemen.²⁸⁴

Paling tidak ada tiga hal yang harus kita pahami dalam penelitian R&D. Pertama, tujuan akhir R&D adalah dihasilkannya suatu produk tertentu yang dianggap andal karena telah melawati pengkajian terus menerus; kedua, produk yang dihasilkan adalah produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Oleh sebab itu, sebelum dihasilkan produk awal terlebih dahulu dilakukan survey pendahuluan, baik survey lapangan maupun survey kepustakaan; ketiga, proses pengembangan produk dari mulai pengembangan produk awal sampai produk jadi yang sudah

²⁸¹Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012) Hal 67.

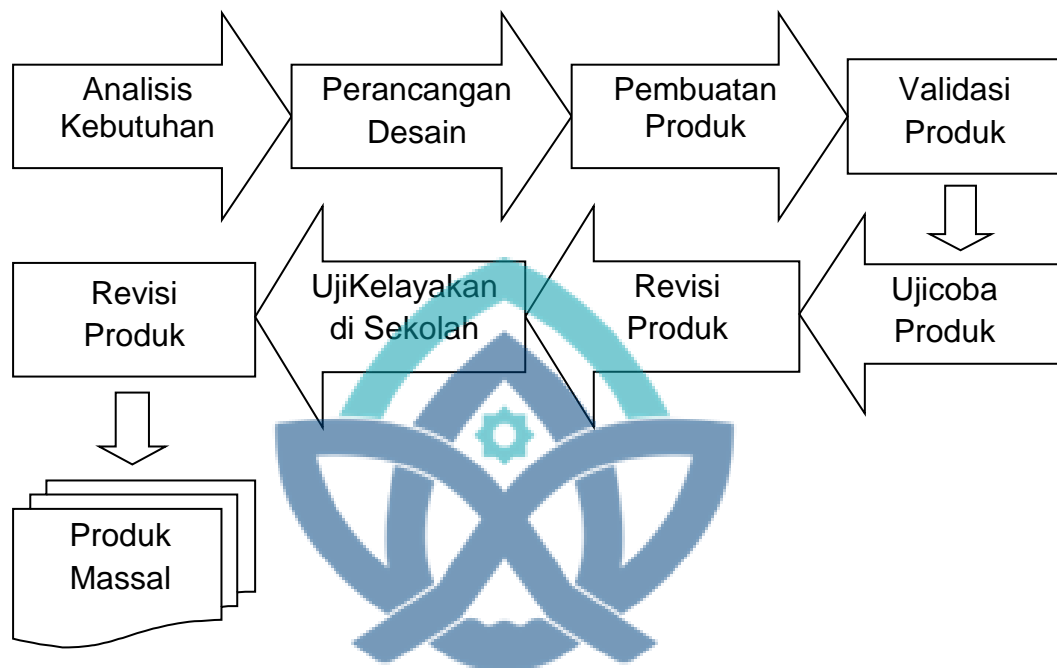
²⁸²*Ibid.* Hal 76.

²⁸³Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011). Hal 407.

²⁸⁴*Ibid.*, Hal 236.

divalidasi, dilakukan secara ilmiah dengan menganalisis data secara empiris.²⁸⁵

Gambar 3.1 :Skema langkah-langkah dalam penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall.²⁸⁶



Sementara langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model Borg dan Gall secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap studi pendahuluan, dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari calon pengguna dan kajian terhadap materi ajar yang meliputi: (a) studi literature dan studi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan materi ajar menurut guru dan siswa, (b) analisis materi ajar yang pernah digunakan guru, (c) deskripsi temuan kebutuhan materi ajar bagi siswa dan guru.

Dalam tahap analisis ini digunakan:

a) Analisis masalah

²⁸⁵Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). Hal 130.

²⁸⁶Lok, *Cit.* Sugiyono. Hal 409.

Analisis masalah digunakan untuk investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

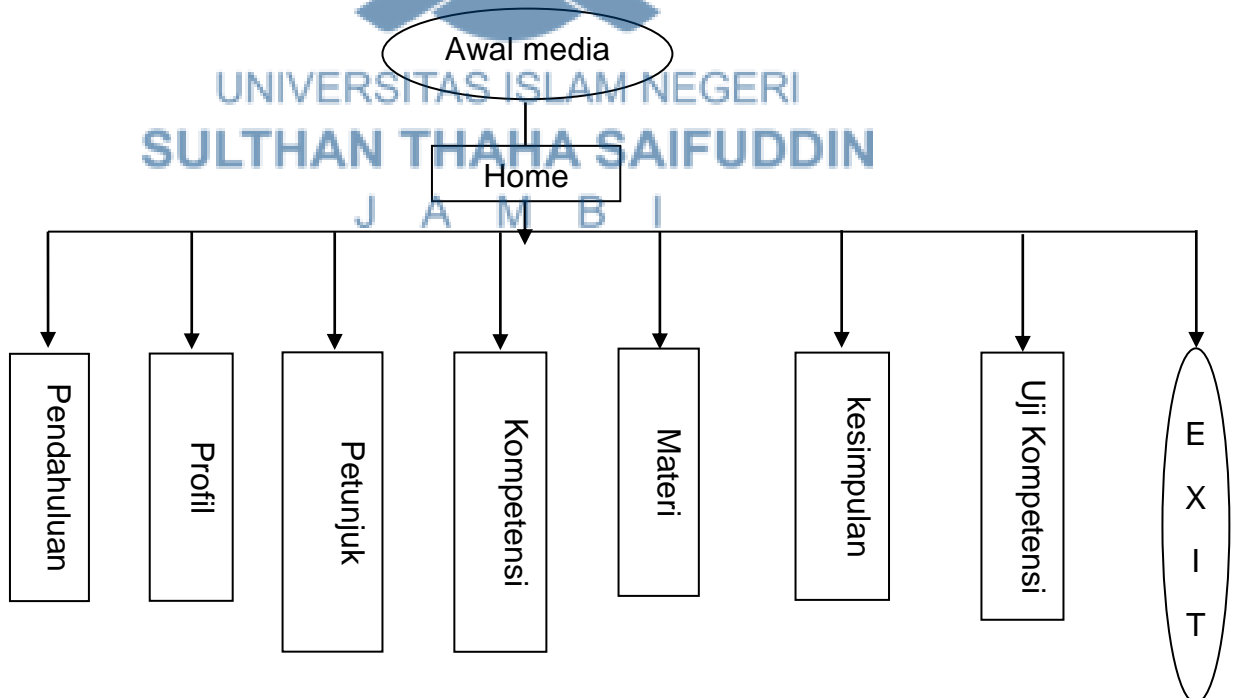
b) Analisis isi bahan ajar

Analisis isi bahan ajar adalah analisis terhadap komponen pembelajaran yang meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan isi bahan ajar yang akan disajikan sehingga penyusunan bahan ajar mempunyai tujuan yang pasti dan isi materi sesuai dengan silabus yang disusun.

2. Perancangan Desain

Setelah analisis kebutuhan dilaksanakan, selanjutnya pengembangan media pembelajaran dilanjutkan dengan merancang produk. Perancangan produk dilakukan dengan dua tahap yaitu penyusunan naskah dan membuat *Flow Chart dan story board*.

Flowchart media pembelajaran dapat dilihat pada gambar



Naskah media pembelajaran berupa pedoman tertulis berisi informasi dalam bentuk visual, grafis, dan audio yang dijadikan acuan dalam pembuatan (produksi) bahan ajar berbasis multimedia. Naskah mengandung isi materi dan kompetensi harus tercapai. Storyboard merupakan petunjuk operasional dalam kegiatan produksi, pembuatan program dan pengambilan gambar. Di dalam *story board* ini tergambar secara lengkap dan sistematis setiap slide bahkan shoot(gambar) yang diambil termasuk didalamnya fungsi tombol navigasi yang ada didalamnya.

Storyboard adalah deskripsi visual (sketsa) dan tekstual yang menggambarkan bagaimana suatu multimedia disusun, dapat berbentuk gambar yang sangat detail, tapi bisa juga berbentuk sketsa sederhana.

Fungsi *storyboard*:

- a. Media untuk kegiatan brainstorming pada tahap analisis dan perancangan.
 - b. Mendeteksi problem lebih dini sehingga lebih mudah diperbaiki.
 - c. Media komunikasi, berperan sebagai referensi untuk semua tim.
3. Tahap Pembuatan Produk

Tahap pembuatan produk ini diawali dengan Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, materi ajar) baru yang akan dikembangkan. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan materi ajar matematika dalam bentuk multimedia.

Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, SK, KD, dan Indikator Pembelajaran. Merancang konsep produk baru di atas kertas. Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan referensi dan materi-materi seperti buku teks, gambar, animasi, dan *software* pengolahan data.

Mengembangkan perangkat produk (materi dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi penyelenggaraan jenazah) yang sesuai dengan struktur model, kemudian dimodifikasi dan direvisi.

Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah validasi dan uji coba sebelum diimplementasikan. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi. Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran.

4. Validasi

Menilai rancangan penyusunan materi ajar yang baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Dikatakan secara rasional, karena melalui proses validasi pakar. Validasi merupakan proses persetujuan terhadap kesesuaian media pembelajaran yang dibutuhkan dalam hal materi ajar Haji dan Umroh berbasis multimedia. Kemudian dilakukan penilaian berdasarkan pemikiran rasional dengan fakta yang ada dilapangan.

Validasi materi ajar penyelenggaraan jenazah berbasis komputer ini melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli desain. Ahli materi berperan memvalidasi isi materi dalam materi ajar berbasis multimedia. Kaitannya materi dengan tuntutan Kurikulum, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran. Ahli media berperan memberikan penilaian, saran, dan pengesahan, terhadap mutu atau kualitas dari materi ajar yang dikembangkan, baik kualitas gambar, teks, dan kualitas tampilan secara keseluruhan. Ahli desain berperan memberikan penilaian dan pengesahan terhadap desain pembelajaran yang menggunakan computer pada materi penyelenggaraan jenazah.

Revisi produk materi ajar dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari masing masing validator. Setelah dilakukan revisi dan validasi oleh para ahli maka materi ajar siap untuk di ujicobakan.

5. Tahap Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam tiga tahap yakni uji coba perorangan (*one to one try out*), uji coba kelompok kecil (*small group try out*), dan uji coba lapangan (*field try out*). Dari uji coba tersebut, dilakukan analisis dan revisi jika masih diperlukan demi penyempurnaan produk.

a. Uji coba Perorangan (*one to one try out*)

Setelah revisi, dilakukan uji coba tahap I (perorangan) dengan simulasi penggunaan materi ajar Haji dan Umroh berbasis multimedia pada responden kecil (3 orang) yang memiliki tiga kriteria kemampuan intelektual yang berbeda, yaitu kemampuan intelektual tinggi, intelektual sedang, dan intelektual rendah. Berdasarkan pengujian akan diperoleh informasi tentang perbandingan efektifitas dan efesiennya materi ajar baru.

b. Uji coba produk Kelompok Kecil (*small group try out*)

Uji coba kelompok kecil pada kelas yang lebih luas (10 orang). Setelah uji coba materi ajar berhasil, maka perlu ada revisi yang sesuai dengan keperluan demi kesempurnaan materi ajar berdasarkan temuan pada saat uji coba utama.

c. Uji coba produk lapangan (*field try out*)

Setelah melakukan revisi produk kemudian di uji cobakan untuk kelompok yang lebih besar (30 orang). Pada tahap ini produk sudah benar-benar baik. Karena sudah melewati tahap revisi dua kali.

6. Tahap Revisi

Revisi I

Setelah uji coba perorangan dilakukan, maka peneliti akan melakukan revisi kembali, masukan serta saran dan tanggapan terhadap beberapa orang siswa, dan hasil wawancara kepada guru bidang studi. Pengujian keefektifan materi ajar menunjukkan bahwa materi ajar yang baru lebih efektif dari materi yang lama. Untuk mendapatkan perbedaan yang sangat signifikan, dilakukan uji coba materi

ajar tersebut pada sampel yang lebih luas. Sebelum uji coba tahap II desain produk perlu dikonsultasikan dengan guru/pakar untuk dikoreksi dan direvisi, agar menghasilkan materi ajar yang lebih efektif.

Revisi II

Revisi produk dilakukan jika materi ajar telah selesai diuji cobakan dalam pemakaian yang lebih luas. Jika ditemukan kekurangan atau kelemahan pada pelaksanaan uji coba II (utama) perlu dikoreksi dan direvisi demi kesempurnaan materi ajar yang disusun.

7. Uji Kelayakan disekolah

Dalam kegiatan pembelajaran, agar tercapai proses pembelajaran yang optimal peserta didik memerlukan dorongan atau motivasi. Dengan kata lain, seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya. Oleh karena itu diperlukan kemampuan dari pendidik untuk membangkitkan ketertarikan belajar peserta didiknya salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Untuk mengetahui kemampuan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan penguasaan belajar siswa.

Setelah produk selesai diuji cobakan, maka untuk melihat efektivitas dari produk tersebut terhadap hasil belajar siswa, maka selanjutnya dilakukan uji kelayakan produk terhadap penguasaan materi ajar, dalam hal ini adalah siswa SMA N I Bungo kelas XI semester I.

8. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan atau kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini metode mengajar.

9. Difusi Produk

Apabila produk yang berupa materi ajar penyelenggaraan jenazah berbasis komputer telah selesai diujicobakan dan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal, baru dapat diterapkan pada setiap lembaga

pendidikan maka produk materi ajar penyelenggaraan jenazah berbasis komputer dapat dimanfaatkan dan diterapkan disekolah.

G. Rencana dan Waktu Penelitian.

Tempat penelitian akan dilakukan di SMA N I Bungo. Penelitian akan berfokus pada kelas XI Semester I tahun pembelajaran 2017/2018, yang akan diambil secara acak dari jumlah keseluruhan siswa kelas XI. Sedangkan waktu penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan jadwal dibawah ini:

Tabel 3.2
Jadwal Penelitian

Kegiatan	Keterangan Bulan Tahun 2017/2018						
	Juni	Juli	Agus	Sept	Okt	Nov	Des
Tahap Pendahuluan							
a. Studi Pendahuluan	X						
b. Pengajuan Judul Proposal Tesis	X						
c. Penyusunan Proposal	X						
d. Pengajuan Proposal		x					
e. Seminar Proposal Tesis		x					
f. Pengurusan Izin Riset			X				
Penumpulan Data							
a. Uji Coba Produk				x			
b. Revisi Produk				x			
c. Analisis Data					x		
d. Penyusunan Produk					X		
Tahap Akhir							
a. Penyusunan/penulisan Laporan hasil penelitian						X	
b. Konsultasi Pembimbing						X	
c. Perbaikan						X	
d. Penggandaan Tesis							X
e. Ujian Tesis							X
f. Perbaikan Tesis							X
g. Wisuda							X

*Catatan: Jadwal dapat berubah sesuai waktu

BAB IV
DESKRIPSI LOKASI, HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS
HASIL PENGEMBANGAN PRODUK

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah dan Letak geografis

a. Sejarah

SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII adalah sebuah sekolah Negeri yang terletak di Desa Tanjung Agung Kecamatan Muko-Muko Bathin VII dengan NPSN 10505107, yang beralamat Sekolah di Desa Tanjung Agung Kecamatan Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, yang status Sekolah Negeri dan nilai akreditasi sekolah B.²⁸⁷

Berdasarkan perkembangan pertumbuhan penduduk yang sangat pesat dan mengikuti perkembangan pendidikan yang pesat, dan di dukung oleh sudah banyak sekolah pendidikan :

- 1) SMP.N 1 Muko-Muko Bathin VII
- 2) SMP.N 2 Muko-Muko Bathin VII
- 3) SMP.N 3 Muko-Muko Bathin VII
- 4) MTs.N Tanjung Agung
- 5) MTs.s Tarbiyah Islamiyah Tanjung Agnung

Dengan melihat keadaan sekolah dan perkembangan pendidikan di atas, maka Masyarakat Dusun Tanjung Agung, Cerdik pandai, tokoh Agama, dan Pemuda Tanjung Agung, sepakat untuk Mendirikan sebuah lembaga pendidikan yang lebih tinggi, yaitu Sekolah Menengah atas (SMA) di Kecamatan Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo.²⁸⁸

²⁸⁷ Dokumen, SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo

²⁸⁸ Wawancara, Kepala Tata Usaha, 05 Desember 2017 SMAN 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo

b. Letak Geografis

Letak Geografis SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII terletak di Desa Tanjung Agung Kecamatan Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo. Lokasi mudah dijangkau dengan kendaraan darat, baik dengan kendaraan roda dua maupun dengan kendaraan roda Empat.

Tabel 4.1
Letak geografis

NO.	NAMA	KETERANGAN
1.	Nama Sekolah	SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII
2.	NPSN	10505107
3.	Alamat sekolah	Desa Tanjung Agung Kecamatan Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo
4.	Telepon/HP/Fax	085266796224
5.	Status Sekolah	Negeri
6.	Nilai akreditasi sekolah	B
7.	Kepemilikan tanah	Pemerintah
8.	Status tanah	Sporadik
9.	Luas lahan	15000m ²
10.	Luas tanah terbangun	7000m ²
11.	Luas tanah siap bangun	8000m ²

Tabel 4.1 di atas menjelaskan dari sudut pandang Geografis, pada dasarnya SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII letaknya sangat strategis dan tergolong asri, karena dilingkungan sekolah masih banyak ditumbuhi pohon-pohon serta wilayahnya sangat terbuka dan mudah dijangkau.

c. Struktur Organisasi

Pengelolaan sebuah lembaga pendidikan, baik itu dengan status negeri maupun swasta secara keseluruhan membutuhkan organisasi

pendidikan sebagai wadah implementasi dan aktualisasi program pendidikan. Keberadaan organisasi dalam lembaga pendidikan tersebut akan sangat berpengaruh dalam menumbuh kembangkan lembaga pendidikan yang bersangkutan, dan wadah organisasi tersebut tidak akan dapat berdaya fungsi tanpa adanya sokongan personalia organisasi yang memiliki komitmen untuk memajukan organisasi. Oleh sebab itu, maju mundurnya sebuah organisasi tidak terlepas dari intervensi aktif orang-orang yang terlibat dalam kepengurusan organisasi tersebut.

Suatu organisasi tidak akan terlepas dari suatu struktur organisasi kepengurusan. Karena kepengurusan itulah yang akan menjalankan roda-roda organisasi. Maju atau mundurnya suatu organisasi sangat tergantung pada orang yang duduk dikepengurusan tersebut. Kemudian tugas seorang pemimpin untuk mengatur dan memberikan kebijakan dalam mengatur langkah-langkah yang harus ditempuh karena pemimpinlah yang mempunyai wewenang dan tanggung jawab.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang memiliki berbagai kegiatan dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan. Untuk mengatur dan menyusun program kegiatan sekolah agar dapat berjalan dengan lancar dan terorganisir, diperlukan satu organisasi untuk pembagian tugas secara merata dan profesional serta pengurus sekolah yang sesuai dengan jabatan masing-masing.

Struktur organisasi merupakan tolak ukur dalam suatu lembaga organisasi baik lembaga pendidikan ataupun lembaga lainnya. Organisasi yang baik dapat menunjukkan kegiatan yang baik dan juga merupakan pendukung dan pelaksanaan semua program kerja organisasi tersebut. Susunan struktur organisasi pada suatu sekolah berarti merupakan suatu kegiatan-kegiatan dalam sekolah. Disamping itu juga mempermudah pencapaian tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Untuk memudahkan manajemen organisasi SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII dengan lembaga pendidikan lainnya yang juga memiliki peran penting dalam pembagian wewenang, tugas dan pelaksanaan

program yang direncanakan sebelumnya. Struktur tersebut dibangun dalam internal sekolah yang dibentuk kepala sekolah sebagai bagian pemberdayaan sumber daya manusia yang dimiliki.

Wujud implementasi amanah jabatan harus dilaksanakan secara berkesinambungan dengan memperhatikan aspek kebersamaan dalam mencapai tujuan pendidikan, dimana kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru mata pelajaran, guru pembimbing, tenaga kependidikan, komite sekolah dan lainnya harus menyadari bahwa mereka memiliki tanggung jawab yang berat sebagai anggota organisasi dalam pengelolaan pendidikan di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo.

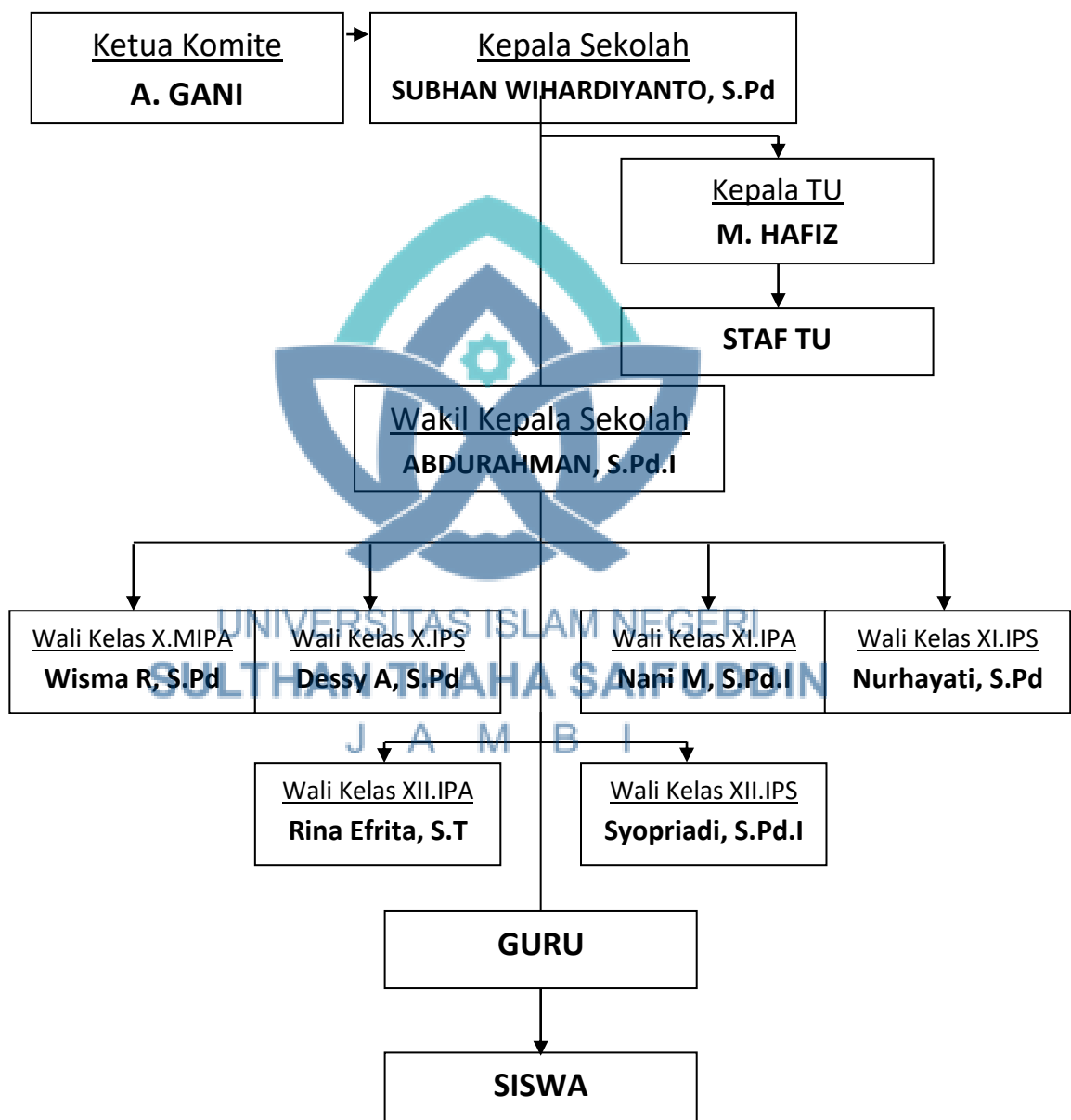
Dengan demikian, maka setiap pengurus atau anggota organisasi yang mendapat tugas dan amanah agar semestinya dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Disamping itu juga, tindakan-tindakan pengurus organisasi yang tidak melaksanakan tugas dan tanggungjawab harus diberikan perbaikan dengan mengedepankan asas-asas musyawarah untuk mencapai mufakat dan menemukan solusi. Kondisi ini sungguh diciptakan untuk mewujudkan suatu tatanan kerja yang demokratis dan harmonis dalam menjalankan tugas dan tanggungjawab yang diemban sebagai konsekuensi logis dari jabatan yang dipegang dalam suatu bagian organisasi SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII.

Dalam memajukan sebuah lembaga tentunya tidak terlepas dari kebersamaan dan persaudaraan, sehingga kedepannya sekolah yang di bina dan terpelihara, tentunya akan mudah diarahkan menjadi sebuah wadah pendidikan yang nyaman bagi segenap orang yang ada di dalamnya, kesemuanya itu tentu tidak bisa di dapat melainkan adanya sebuah struktur yang baik dan disenangi segenap lingkup yang ada di dalamnya, dari atasan selaku penanggung jawab sampai kepada mitra kerja yang tersusun sesuai dengan kemampuan dan tanggung jawabnya.

Adapun struktur organisasi SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII pada tahun 2017 dapat dilihat dalam struktural Gambar berikut:

Gambar 4.1: Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo.

**STRUKTUR ORAGANISASI
SMA NEGERI 1 MUKO-MUKO BATHIN VII KABUPATEN BUNGO
TAHUN 2017/2018²⁸⁹**



²⁸⁹ Dokumentasi, SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Tahun 2017

2. Keadaan guru, Pegawai Tata Usaha dan Siswa

a. Keadaan Guru

Guru adalah salah satu faktor dominan dalam menentukan kelancaran dan pencapaian tujuan dari kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya tergantung pada kuantitas guru yang tersedia juga termasuk dari kualitas guru itu sendiri seperti pengalaman dan latar belakang pendidikan yang dimiliki harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkannya.

Keberadaan guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik dalam dunia pendidikan sangatlah dibutuhkan, guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal keyakinan ini timbul karena manusia adalah makhluk yang lemah, yang dalam perkembangannya senantiasa membutuhkan orang lain, sejak lahir bahkan sampai meninggal dunia.¹⁴⁹

Semua ini menunjukkan bahwa setiap orang membutuhkan orang lain dalam perkembangannya, demikian juga dengan peserta didik, minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru, karena itu seorang guru yang baik haruslah memberikan perhatian yang sama kepada semua peserta didiknya, guru juga harus berpacu dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Karena itu seorang guru harus dapat memposisikan dirinya sebagai: Pertama, orang tua yang penuh kasih sayang kepada peserta didiknya, Kedua, Teman tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan peserta didik, Ketiga, Fasilitator, yang selalu siap memberikan kemudahan, dan melayani peserta didik sesuai minat, kemampuan dan bakatnya, Keempat, memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua peserta didik untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan

¹⁴⁹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 35

saran pemecahannya, Kelima, memupuk rasa percaya diri, berani bertanggung jawab, keenam, membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan atau bersilatullahi dengan orang lain secara wajar, Ketujuh, mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antar peserta didik, orang lain dan lingkungannya, Kedelapan, mengembangkan kreatifitas, Kesembilan, menjadi pembantu ketika diperlukan.¹⁵⁰

Uraian tersebut di atas jelas bahwa peran guru sangatlah besar dalam proses belajar mengajar, karena itu dapat dikatakan tanpa guru suatu lembaga pendidikan tidak akan bisa berjalan sebagaimana diharapkan. Guru adalah pendidik yang menjadi tokoh, panutan, bagi peserta didik dan lingkungannya. Karena itu guru harus memiliki standar kualitas pribadi yang tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin.

Disamping itu gurupun harus membantu peserta didik yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum mereka ketahui, karena itu untuk mencapai tujuan pendidikan maka dibutuhkan tenaga guru yang berkualitas serta memiliki kompetensi yang sesuai dengan bidangnya.

Tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo sebagaimana di sekolah sekolah lain merupakan unsur penting dalam mewujudkan proses pendidikan dan pengajaran yang baik. Guru di samping sebagai mediator transmisi ilmu pengetahuan, juga merupakan salah satu sumber informasi yang selalu dibutuhkan oleh siswa dalam mengembangkan diri mereka. Guru merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah lembaga pendidikan dalam mewujudkan tujuan pendidikan dan dalam rangka menghasilkan output yang mampu bersaing dengan lulusan sekolah lain.

Adapun guru yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo berjumlah 16 orang, termasuk didalamnya kepala sekolah yang mengasuh bidang studi

¹⁵⁰*Ibid*, Hal. 36

tertentu, karena jabatan kepala sekolah merupakan tugas tambahan yang diberikan instansi terkait yang dalam hal ini Dinas Pendidikan Provinsi Jambi.

Demikian pula mengenai kualitas hasil belajar dan mengajar di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo ini sangat ditentukan pula oleh cukup tersedianya pengajar yang mempunyai kompetensi, terampil dan mempunyai kemauan keras, ikhlas dalam menjalankan tugas serta disiplin tinggi. Selain itu di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo juga terdapat komponen lain selain guru yang mempunyai andil yang cukup besar dalam memperlancar dan mensukseskan kegiatan belajar mengajar yaitu tenaga administrasi atau tata usaha.

Penulis menemukan di lapangan ketika mengadakan observasi bahwa sekitar 10% tenaga pendidik yang mengajar materi pelajaran yang tidak sesuai dengan disiplin ilmu keserjanaannya menjadi kendala tersendiri dalam mendisiplinkan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan.¹⁵¹ berdasarkan hasil observasi di atas, bahwa masih ditemukan pendidik di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo yang mengajar belum sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya, sehingga untuk meningkatkan mutu pendidikan belum dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Dengan demikian, maka tingkat pendidikan tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, belum dapat dijadikan sebagai standar kualitas pembelajaran yang mencerdaskan peserta didik dan untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam merencanakan, melaksanakan dan pengawasan mutu pendidikan, kepala sekolah masih menemukan kendala dan kesulitan.

Disamping persoalan tersebut di atas, faktor gaji juga menjadi kendala bagi kepala sekolah dalam memberikan penekanan kepada

¹⁵¹ Observasi, 07 Desember 2017 SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo

tenaga pendidik untuk tetap konsisten dalam menjalankan tugas dan tanggungjawab sesuai dengan peraturan dan tata tertib yang telah ditetapkan secara bersama untuk meningkatkan mutu pendidikan, karena tenaga pendidik ada yang PNS dan ada juga yang honorer, karena tenaga honorer yang gajinya belum layak untuk diterima sebagai seorang yang mengabdikan dirinya di dunia pendidikan.

Adapun tenaga pengajar di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 :
Data Guru SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo

No	Nama Guru	L/P	B. Studi	Pendidikan Terakhir	Ket
1	Subhan W, S.Pd	L	B. Inggris	S.1 A IV/Pendidikan B. Inggris	Kepala Sekolah
2	Abdurahman, S.Pd.I	L	Sejarah	S.1 AIV/PAI	Wakasek
3	Sri Maryani, S.Pd	P	Kimia	S.1 AIV/Pendidikan Sejarah	Guru
4	Syofiatul H, S.Pd	P	PKn	S.1 AIV/Pendidikan Kimia	Guru
5	Nafrizal, S.Pd	L	Penjasorkes	S.1 AIV/Pendidikan Olahraga	Guru
6	Rina Efrita, S.T	P	Fisika	S.1 AIV/Kimia	Guru
7	Nurhayati, S.Pd	P	Ekonomi	S.1 AIV/Pendidikan Ekonomi	Guru
8	Dewi Oktavia, S.Si	P	Matematika	S.1 AIV/Matematika	Guru
9	Syafri Yetmi, S.Pd	P	Sosiologi	S.1 AIV/Pendidikan Ekonomi	Guru
10	Dessy Andriani, S.Pd	P	B. Indonesia	S.1 AIV/Pendidikan B. Indonesia	Guru

11	Zulbadri Ahmad, S.Pd.I	L	Matematika	S.1 AIV/Tadris Matematika	Guru
12	Syopriadi, S.Pd.I	L	B. Arab, PAI	S.1 AIV/PAI	GTT
13	Nani Meriyani, S.Pd.I	P	Biologi, Prakarya, Seni Budaya	S.1 AIV/Tadris Biologi	GTT
14	Eli Siska, S.Pd	P	B. Inggris, Pertanian	S.1 AIV/Pendidikan B. Inggris	GTT
15	Wisma Royani, S.Pd	P	Biologi, Geografi	S.1 AIV/Pendidikan Biologi	GTT
16	Hammiyati Fitri, S.Pd	P	Fisika	S.1 AIV/Pdk. Fisika	GTT

Sumber: Diolah dari dokumen Madsrah SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo 2017¹⁵²

Guru-guru yang dimiliki SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo sebagaimana tersebut dalam tabel 2 di atas, sudah memenuhi kualifikasi pendidikan Strata Satu walaupun masih ada beberapa yang mengajar tidak sesuai dengan jurusannya, sebagian besar berstatus PNS yang ditempatkan khusus oleh Dinas Pendidikan terkait di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo dengan tugas dan kewajiban melaksanakan sebagai tenaga fungsional edukatif, sedangkan Non PNS atau guru honorer adalah guru yang diperbantukan oleh kepala sekolah SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo untuk melengkapi dan membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah.

b. Keadaan Pegawai Tata Usaha

Untuk membantu proses belajar mengajar, urusan kesiswaan, perpustakaan dan hubungan dengan masyarakat dibutuhkan beberapa karyawan atau pegawai tata usaha, merupakan orang yang bekerja pada

¹⁵²Dokumen SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo Tahun 2017

suatu lembaga (kantor perusahaan dan sebagainya) dengan memperoleh gaji yang telah ditetapkan.

Operasional kegiatan administrasi di sekolah tidak lepas dari usaha optimal yang dilakukan oleh tenaga kependidikan. Demikian halnya di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo ini, peran aktif mereka dalam administrasi sekolah mengantarkan sekolah tetap berjalan sampai saat ini.

Tugas karyawan (tata Usaha) diantaranya adalah menyusun program kerja tata usaha SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, pengelolaan keuangan sekolah, pengurus administrasi perlengkapan sekolah, penyusunan dan penyajian data/statistik sekolah. SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo jumlah karyawan (TU) berjumlah 10 orang yang membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Tabel 4.3.
Keadaan Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 1
Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo
Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama Guru	L/P	Jabatan	P.Terakhir	Ket
1	M. Hafiz	L	Ka. TU	SLTA	Non PNS
2	Syobri Hayat	L	Bendahara	SLTA	PNS
3	Naspriadi	L	TU	SLTA	PNS
4	M. Yoni P, A.Md	L	Operator	D.III	Non PNS
5	Harni Rahmi	P	TU	SLTA	Non PNS
6	Arianti	P	TU	SLTA	Non PNS
7	Linda Mareta R	P	TU	SLTA	Non PNS
8	Dika Saputra	L	TU	SLTA	Non PNS

9	Elbiro, S.Pd.I	L	TU	S.1/PAI	Non PNS
10	Adnan	L	Satpam	SLTA	Non PNS

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat penulis paparkan bahwa tenaga kependidikan yang dimiliki SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo ada 10 orang tenaga kependidikan, satu orang memiliki kualifikasi pendidikan S.1, Satu orang masih memiliki kualifikasi pendidikan D.III, dan delapan orang masih memiliki kualifikasi pendidikan SLTAdan jika dilihat dari kualifikasinya tenaga kependidikan yang dimiliki oleh SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo sudah memenuhi standar kualifikasi pendidikan sebagai tenaga kependidikan.

c. Keadaan Siswa

Keberadaan siswa di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo juga merupakan unsur utama dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Tanpa siswa maka penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran tidak akan terlaksana. Siswa adalah objek utama tujuan pendidikan. Dengan demikian keberadaan siswa tentunya penting bagi tercapai sasaran pendidikan yang telah ditentukan.

SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, siswanya tergabung dalam suatu organisasi yang disebut osis. Dalam organisasi ini siswa dapat menetapkan kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler dalam menunjang pencapaian peningkatan apresiasi penghayatan seni serta menumbuhkan sikap berbangsa dan bernegara.

Kegiatan-kegiatan di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo pada umumnya dilaksanakan oleh siswa intra sekolah (OSIS) yaitu kegiatan rutin dan kegiatan ekstra kurikuler. Kegiatan rutin adalah upacara bendera setiap hari senin, membaca yasin setiap hari jum'at, dan senam setiap hari sabtu. Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler yang berada di bawah naungan OSIS adalah pramuka, PMR, kesenian,

olah raga serta hal-hal lain yang berkaitan dengan studi minat bakat siswa.

Dari sumber data yang penulis peroleh mengenai keadaan siswa SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo tahun ajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4:
Keadaan Siswa SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII
Kabupaten Bungo Tahun Ajaran 2017/2018.¹⁵³

Tahun Pelajaran	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel
2015/2016	35	37	40	112	2+2+2
2016/2017	65	40	32	137	2+2+2
2017/2018	35	60	40	135	2+2+2

Tabel 4 di atas menjelaskan tentang keadaan siswa SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo yakni sebanyak 138 orang siswa. Hal ini terdiri dari kelas X sebanyak 35 orang, dan kelas XI sebanyak 60 orang, kelas XII sebanyak 40 orang siswa, dapat diketahui bahwa jumlah siswa secara kuantitas tergolong sedikit, sehingga murid yang sekolah di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo ini masih sangat sedikit.

3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan faktor yang secara langsung maupun tidak langsung ikut menunjang dan menentukan kelancaran kegiatan pendidikan dan pengajaran. Fungsinya untuk mempermudah tercapainya tujuan pendidikan oleh karena itu, sarana dan prasarana sangatlah penting baik di lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

¹⁵³ Dokumentasi, SMAN 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo tahun 2017/2018

Pada dasarnya ada tiga faktor penting yang harus ada dalam sebuah lembaga pendidikan, dimana ketiga faktor tersebut sangat menentukan kegiatan pendidikan dan pembelajaran, terutama di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, ketiga faktor tersebut adalah guru, siswa dan instrumen belajar. Ketidak adaan salah satu dari ketiga faktor tersebut, maka kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo tidak akan berjalan dengan baik dan maksimal. Sarana dan prasarana merupakan salah satu bentuk instrumen belajar yang cukup menentukan dalam keberhasilan pendidikan dan pengajaran, karena ia merupakan salah satu faktor yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang harus ada di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo.

Apabila sarana dan prasarana kurang mendukung, maka penyelenggaraan atau pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah tersebut tidak dapat berjalan dengan sempurna sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Demikian sebaliknya, ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung dan lengkap akan berimplikasi pada proses belajar mengajar. Kelengkapan sarana dan prasarana akan memberi variasi pada proses belajar mengajar, baik secara khusus maupun secara umum dalam implementasi belajar mengajar berbagai bidang studi, termasuk bimbingan dan konseling.

Untuk menunjang lancarnya proses belajar mengajar, sarana dan prasarana sangat diperlukan. Tanpa adanya sarana dan prasarana pendidikan dan pengajaran tidak dapat berjalan dengan baik dan lancar. SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo sebagai lembaga pendidikan formal tidak terlepas dari sarana dan prasarana. Tetapi hal itu tidak dapat terpenuhi semua karena sarana dan prasarana yang dimaksud belum lengkap. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo dalam rangka menunjang dan membantu terlaksananya kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 :
Daftar Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII
Kabupaten Bungo¹⁵⁴

NO	SARANA DAN PRASARANA	JUMLAH	KETERANGAN
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang Tu	1	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Lab. IPA	1	Baik
7	Lab. Komputer	1	Baik
8	UKS	1	Baik
9	Osis	1	Baik
10	Mushala	1	Baik
11	Toilet Guru	2	1 Baik, 1 rusak ringan
12	Toilet siswa	4	Rusak Ringan
13	Ruang Tamu	1	Baik
14	Tempat Parkir	1	Rusak Ringan
15	Lapangan Olahraga		
	- Volly ball	1	Rusak Sedang
	- Tenis meja	1	Rusak Berat
	- Bola Basket	1	Baik
	- Futsal	1	Baik

¹⁵⁴Dokumen SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo Tahun 2017/2018

16	Lapangan Upacara	1	Baik
17	Ruang Belajar	6	Baik

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa jumlah sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo Tahun 2017 belum cukup memadai, karena seperti yang dikatakan oleh kepala sekolah SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, bahwa “kurangnya biaya untuk melengkapi sarana dan prasarana seperti Ruang UKS, PMR, OSIS, Labor Bahasa, Multi Media, dan lokasi untuk sekolah itu sendiri. Walaupun dengan kondisi ini diharapkan guru bisa mengajar dengan maksimal di sekolah dan siswa bisa belajar dengan optimal di kelas. Sarana dan prasarana yang dimaksud disini adalah alat-alat yang dipergunakan atau diperlukan dalam memperlancar jalannya proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo, baik itu berupa gedung ataupun alat-alat lainnya yang menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

4. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo.

Dalam era kepemimpinan modern, person pemimpin sangat menentukan arah kebijakan sebuah lembaga, bahkan ditangan pemimpin atau kepala sekolah setelah dilantik menjadi kepala sekolah dituntut kompetensinya untuk merencanakan pembangunan masa depan sekolah. Untuk mencapai maksud dan tujuan kepemimpinannya maka seorang kepala sekolah wajib meletakkan sebuah visi dan misi untuk dijabarkan lebih lanjut kedalam tujuan, sasaran, strategi pencapaian, program kerja dan kegiatan, bahkan diperlukan adanya indikator-indikator ketercapaian untuk mengukur keberhasilan kerjanya.

SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo adalah lembaga pendidikan milik pemerintah dan masyarakat yang diharapkan

dapat menjadi lembaga pendidikan yang dapat menghasilkan output yang berkualitas sesuai tujuan pendidikan nasional. Selain harapan pemerintah, harapan dan tuntutan juga lahir dari masyarakat sebagai pemesan dan pengguna jasa. Untuk mendorong lahirnya lembaga pendidikan yang berkualitas dan mutu yang standar nasional, maka diperlukan perencanaan-perencanaan yang terukur dan bertahap.

Sebagai lembaga pendidikan yang diharapkan oleh masyarakat dapat membantu peserta didik dalam meraih cita-cita dan masa depan dunianya, maka seluruh kegiatan harus terencana dengan baik dengan dipandu sebuah visi yang menantang masa depannya yang dibangun oleh pemimpinnya khusus kepala sekolah yang diberi mandat untuk mengembangkannya.

a) Visi

Visi SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo adalah “Meningkatkan sumber daya manusia yang berwawasan imtaq dan iptek, siap bersaing dan berdaya guna dalam menghadapi era globalisasi”, visi tersebut mencerminkan sebuah tekad manajemen SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo untuk mewujudkan sebuah sekolah yang berwawasan luas dengan berilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi serta mampu mewujudkan sekolah yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME.

b) Misi

Untuk mewujudkan visi yang telah menjadi komitmen pimpinan SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo juga telah mengembangkan visi tersebut kedalam misi sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan dengan senang Hati, efektif dan berkesinambungan yang berlandaskan dan berwawasan keunggulan dalam segala bidang, sehingga siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki
- 2) Menumbuh kembangkan semangat kompetitif yang sehat secara intensif kepada seluruh warga sekolah

- 3) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran yang dianut, norma dan etika serta budaya bangsa, sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak
- 4) Menumbuhkan semangat kekeluargaan dan kebersamaan terhadap seluruh warga sekolah
- 5) Menciptakan lingkungan sekolah yang asri dalam menunjang kegiatan proses belajar mengajar
- 6) Menciptakan keselarasan, keseimbangan emosi dan intelektual dalam mewujudkan situasi kondusif terhadap terwujudnya tujuan pendidikan nasional.
- 7) Membentuk generasi yang mampu menempatkan diri sebagai bagian dari masyarakat dan warga negara.
- 8) Membentuk generasi yang taqwa, mandiri, memiliki sikap gotong-royong hormat dan santun kepada orang tua, guru, dan cinta tanah air.
- 9) Membentuk generasi yang cerdas, trampil, kreatif, berdedikasi tinggi dan cinta pendidikan berwawasan Imtaq dan Iptek.
- 10) Membentuk generasi yang tangguh dan ulet dalam menghadapi era globalisasi.¹⁵⁵



B. Hasil Studi Pendahuluan.

1. Analisis Kompetensi yang dibutuhkan

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMA, yaitu suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum dan syariat dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam kegiatan belajar mengajar ditemukan bahan ajar yang digunakan masih berupa *teksbook*, ditambah dengan guru yang mengajarnya pun kurang memanfaatkan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga para peserta didik merasa jenuh dan kurang menyukai pelajaran ini. Disamping itu sedikitnya waktu tatap muka di kelas, kurang efektifnya

¹⁵⁵ Dokumen SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Tahun 2017

strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru, dan kurang menariknya penyajian bahan ajar yang dilakukan oleh guru sehingga siswa kurang bersemangat dan tidak efektif dalam pembelajaran, baik terbimbing maupun mandiri. Namun, pada dasarnya setiap mata pelajaran itu jika disajikan dengan media dan strategi pembelajaran yang tepat dan benar, bisa menjadikan pelajaran itu mudah dipahami, menarik dan diterima peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo sesuai dengan prosesnya. Setelah mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa dapat memahami materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan baik. Kemudian penulis membuat batasan pada standar kompetensi menganalisis materi pengurusan jenazah seperti hukum pengurusan jenazah, tata cara memandikan, mengafani, menyolatkan dan menguburkan jenaza serta ziarah kubur. Sehingga dari standar kompetensi tersebut didapatkan kompetensi dasar yaitu setelah mempelajari materi yang disajikan diharapkan siswa dapat menyebutkan pengertian dan ketentuan pengurusan jenazah dan memperagakan pelaksanaan pengurusan jenazah.

Uraian isi materi dikembangkan berdasarkan pada analisis tujuan yang diadaptasi dari buku Pendidikan Agama Islam SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI. Materi bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dibahas adalah yang berpeluang untuk dikembangkan dengan teknologi pendidikan yang disajikan dalam bentuk soft ware media pembelajaran. Penyajian mengenai pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis multimedia dilakukan melalui prosedur menyusun desain pembelajaran dengan elemen materi yang disajikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan *storyboard*, elemen pendahuluan yang terdiri dari Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), materi, elemen Rangkuman dan elemen Uji Kompetensi.

2. Kondisi Awal Siswa

Kondisi awal siswa di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI terbilang sebahagian terasa jenuh dan bosan ketika mempelajari Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena selain latar belakang mereka yang bukan dari pesantren atau MTs, seperti SMP bagi mereka mempelajari Pendidikan Agama Islam itu sangatlah jenuh dan membosankan, ditambah lagi karena belajar menggunakan bahan ajar yang ada (Buku ajar) kurang membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya sehingga pembelajaran terasa kurang efektif, karena tidak diiringi dengan penggunaan media yang bervariasi dalam penyajiannya. Siswa kurang termotivasi untuk belajar dikarenakan bahan ajar Pendidikan Agama Islam tidak disajikan dalam bentuk media yang menarik, yang mengarahkan pada menciptakan iklim belajar yang kondusif, menarik, nyaman, dan kreatif, sehingga proses pembelajaran dirasakan kurang menarik perhatian siswa. Disamping itu pembelajaran hanya terpusat pada guru (*teacher centered*) hanya satu arah.

C. Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan produk yang telah divalidasi dan diujicobakan selama pengembangan menjadi produk media pembelajaran, yang melalui tahap pembuatan desain, penulisan teks, pemasangan gambar, animasi, audio dan video serta pembuatan soal latihan melalui uji kompetensi seluruhnya dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik.

Tampilan awal atau opening produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam sebelum ke navigasi produk halaman home.

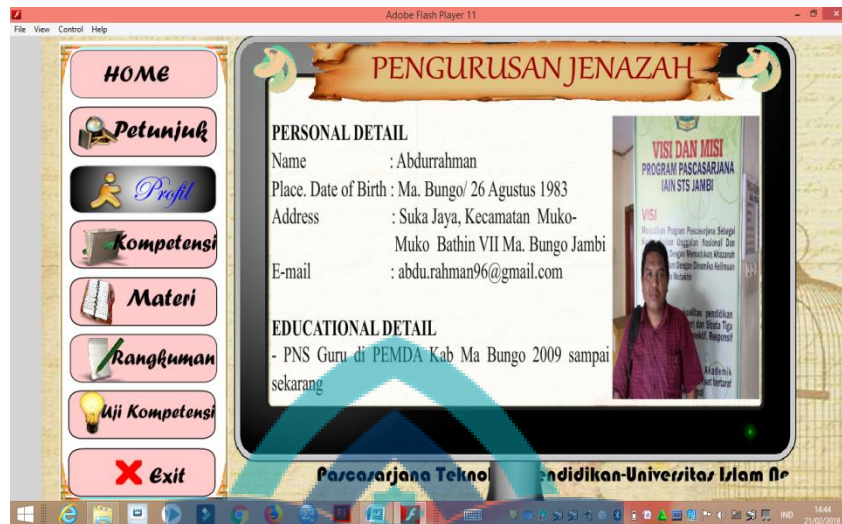


Gambar 4.2 Halaman pembuka, tampilan halaman judul



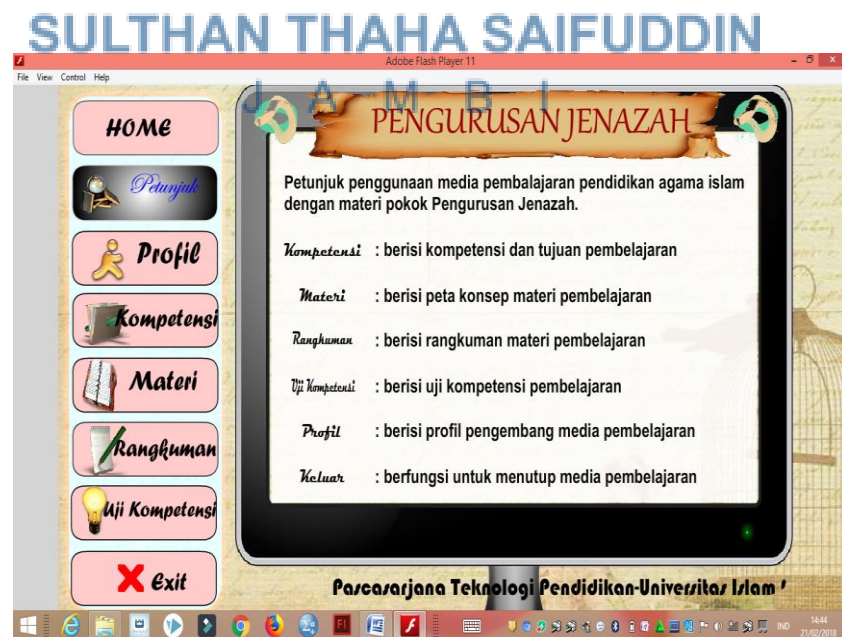
Gambar 4.3 Menu/navigasi awal tampilan produk

Pada menu tampilan utama ini terdiri dari 7 navigasi yaitu navigasi petunjuk, navigasi profil, kompetensi, navigasi materi, navigasi rangkuman, navigasi uji kompetensi dan exit.



Gambar 4.4: Profil Pengembang

Navigasi profil ini menjelaskan tentang daftar riwayat hidup pengembang, yang terdiri dari beberapa item. Antara lain nama pengembang, tempat tanggal lahir, alamat, *email* dan pekerjaan.



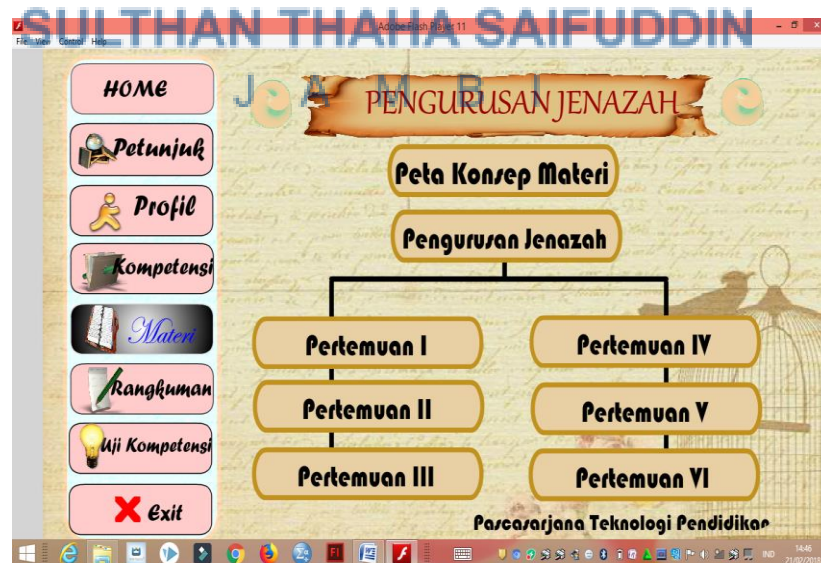
Gambar 4.5 Menu/navigasi petunjuk penggunaan media

Kemudian navigasi kompetensi ini terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.



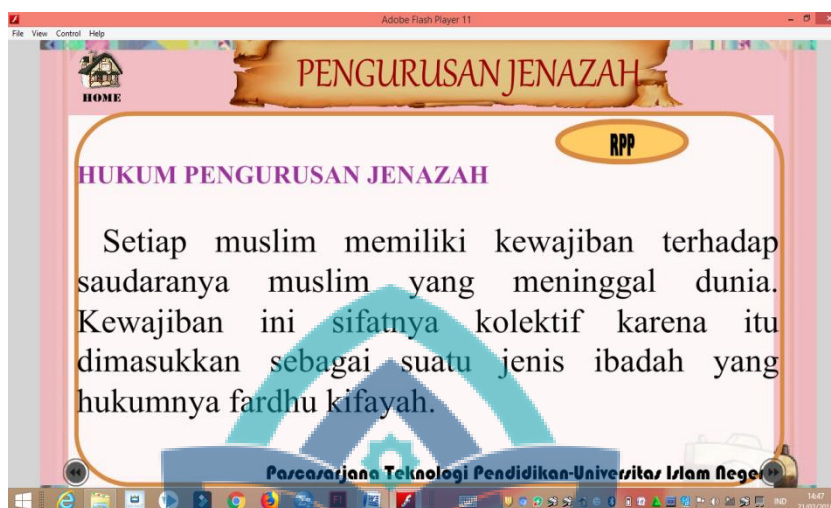
Gambar 4.6 Menu/navigasi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.

Pada navigasi materi ini terdiri dari Peta Konsep. Pada navigasi materi ini, pokok pembahasannya terdiri dari enam kali materi pertemuan.

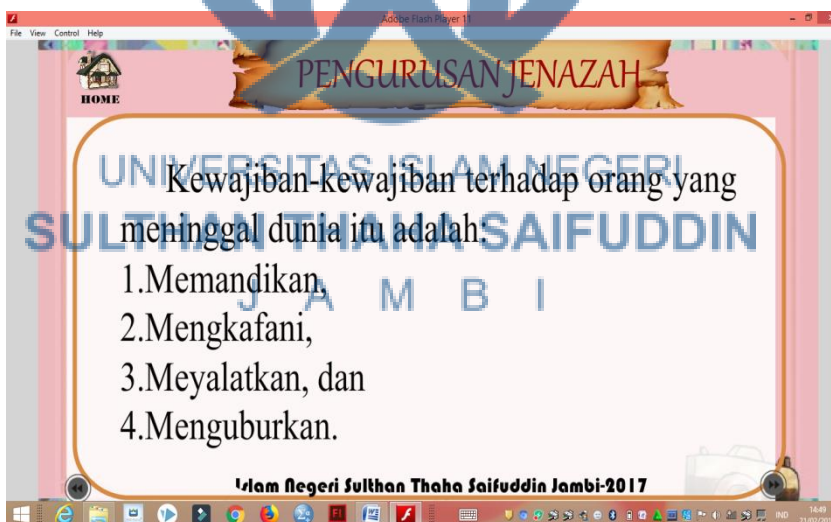


Gambar 4.7 : Tampilan Peta Konsep Pengurusan Jenazah

Materi yang mencakup tentang pengurusan jenazah dalam hal ini masing-masing slide antara lain mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam dengan perpindahan slide menggunakan tombol next atau back, seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4.8 : Materi pembelajaran



Gambar 4.9 : Materi pembelajaran

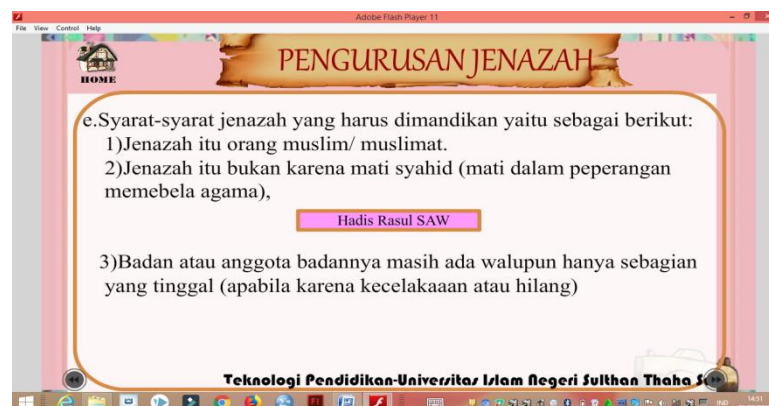
Pada slide ini akan diuraikan tentang kewajiban orang yang hidup terhadap yang sudah meninggal dunia.



Gambar 4.10 : Tata cara memandikan jenazah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Slide pembahasan mengenai materi memandikan jenazah terdapat tombol bacaan hadis dan video yang relevan dengan materi pembelajaran. seperti pada gambar di bawah ini.





Gambar 4.11 : sambungan materi tata cara memandikan jenazah

PENGURUSAN JENAZAH

Tata cara Mengafani Jenazah

a. Siapkan perlengkapan untuk mengafani yaitu sebagai berikut.

- 1) Kain kafan 3 helai untuk laki-laki sesuai dengan ukuran panjang badannya.
Kain kafan 5 helai untuk perempuan sesuai ukuran panjang badannya.
- 2) Kapas secukupnya.
- 3) Bubuk cendana.
- 4) Minyak wangi.

RPP

Paracajarana Teknologi Pendidikan-Universita

PENGURUSAN JENAZAH

b. Cara mengafani

- 1) Kain kafan untuk mengafani jenazah paling sedikit 1 lembar, baik laki-laki atau wanita.

Do'a mengoyak kain kafan laki-laki

Do'a mengoyak kain kafan perempuan

وَعَنْ جَابِرِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ (إِذَا كَفَّنَ أَحَدَكُمْ أَخَاهُ فَلْيُحْسِنْ كَفْنَهُ) رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Dari Jabir Radliyallaahu 'anhu bahwa Rasulullah Shallallaahu 'alaihi wa Sallam bersabda: "Apabila seseorang di antara kamu mengafani saudaranya, hendaknya ia baguskan mengafaninya." (H.R Muslim)

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi-2017

Paracajarana Teknologi Pendidikan-Universita

PENGURUSAN JENAZAH

- 3) Jenazah wanita disunahkan untuk dikafani dengan 5 lembar kain, yaitu kain basahan (kain alas), baju, tutup kepala, cadar, dan kain yang menutupi seluruh tubuhnya.
- 4) Lubang-lubang seperti lubang hidung dan lubang telinga ditutupi dengan kapas.
- 5) Lapisan bagian tertentu dengan kapas.

lihat video berikut

Saifuddin Jambi-2017

HOME

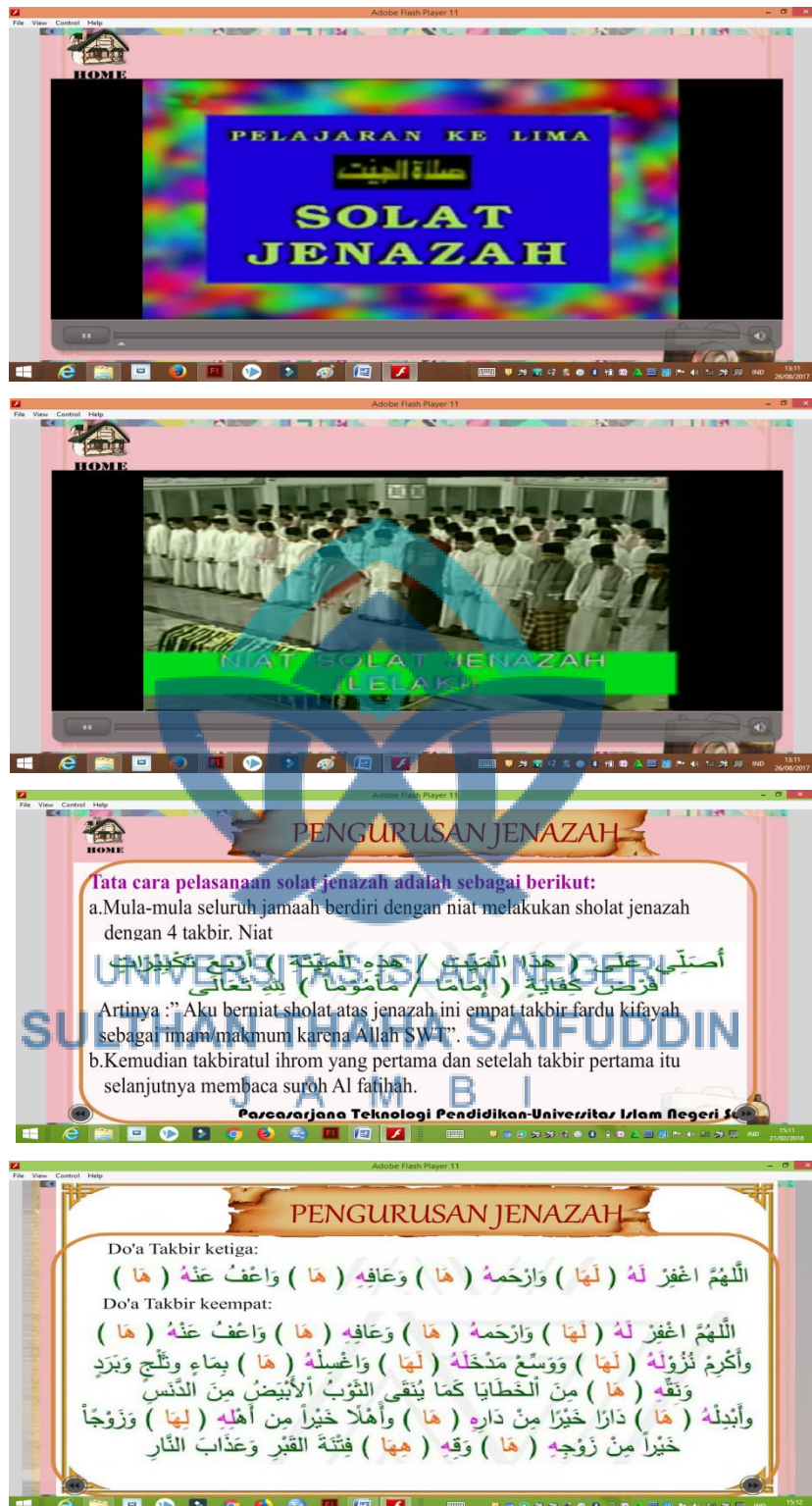
Tata Cara Mengafani Jenazah Laki-Laki Dewasa

1308 26/09/2017

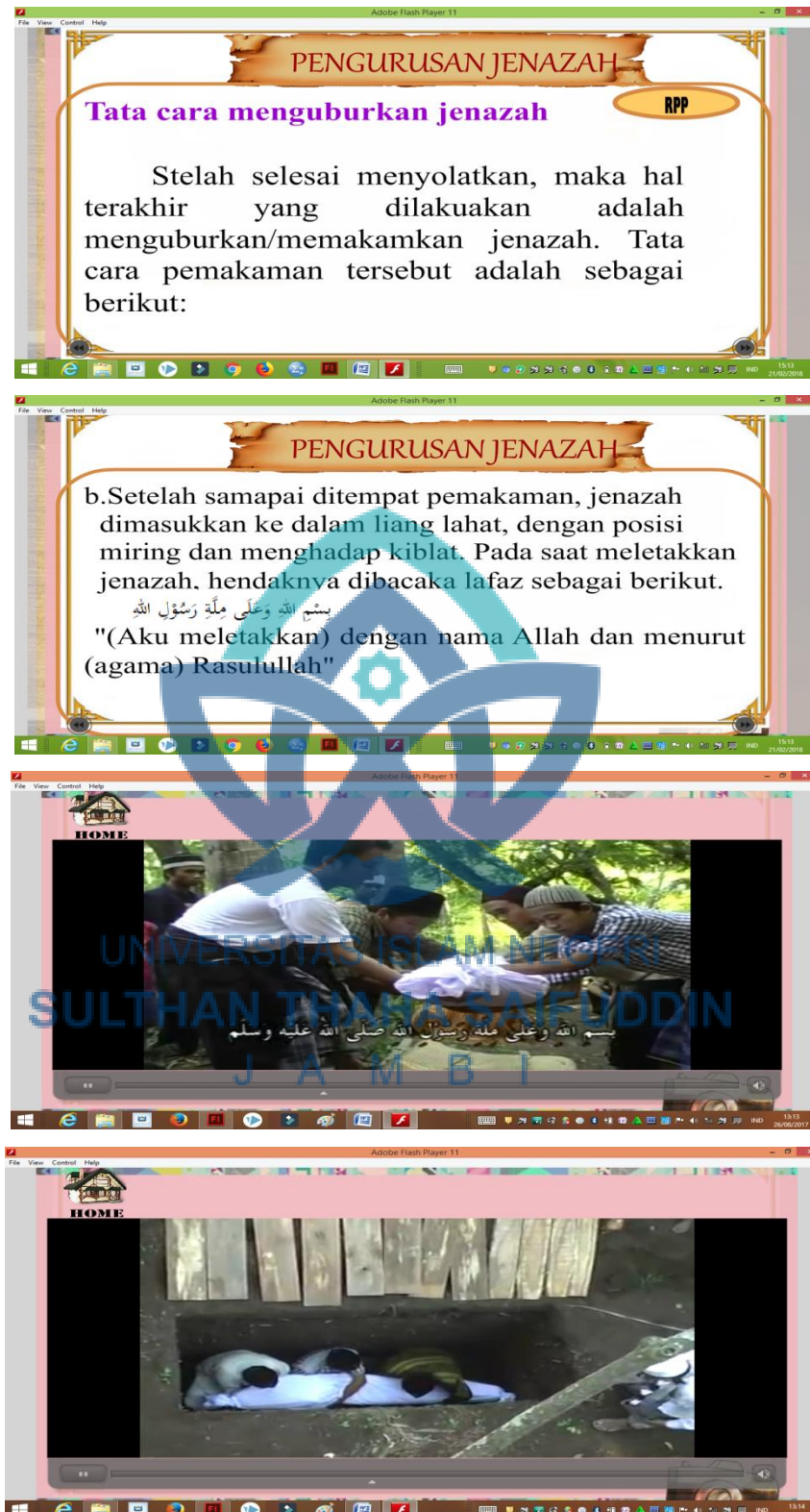


Gambar 4.12 : materi tata cara mengkafani jenazah



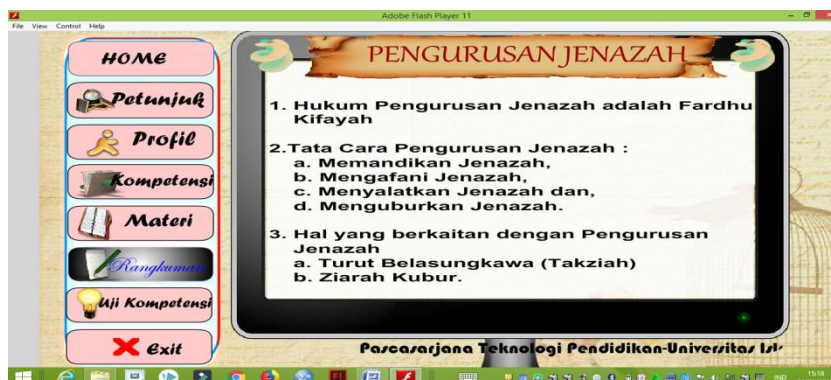


Gambar 4.13 : Materi Tata cara menyolatkan jenazah.



Gambar 4.14 : Materi Tata cara penguburan jenazah

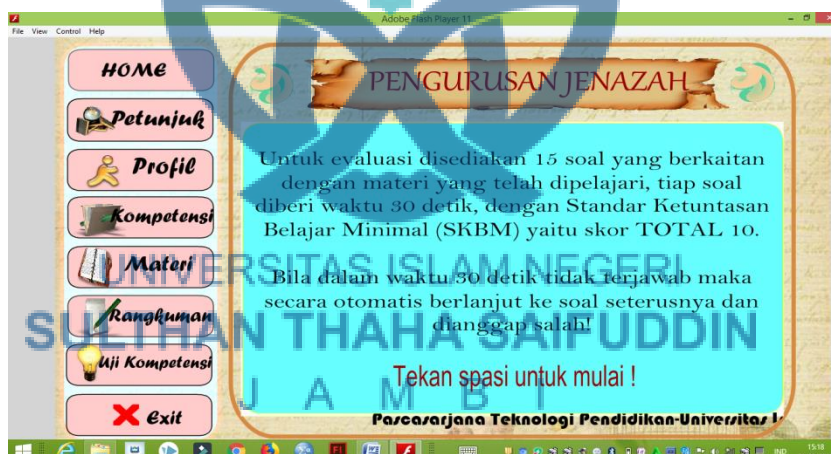
Gambar Menu/navigasi tentang Rangkuman



Gambar 4.15 : Menu/navigasi tentang Rangkuman.

Menu/navigasi rangkuman disini hanya point-point penting saja yang disajikan.

Gambar Menu/navigasi Uji Kompetensi



Gambar 4.16 : Menu/navigasi Uji Kompetensi

Menu/navigasi ini adalah uji kompetensi. Pada menu ini slide uji kompetensinya ada beberapa slide. Sebelum masuk ke slide soal-soal yang berkaitan dengan materi ibadah haji dan umroh, diawali dengan slide pembuka yaitu slide yang membahas tentang petunjuk pengerjaan soal. Setelah itu baru bisa melangkah ke slide berikutnya dengan menekan "spasi" yang terdiri dari 15 slide butir soal dengan satu slide untuk masing-masing soal.



Gambar 4.17 : Uji Kompetensi

Uji kompetensi yang berkaitan dengan materi penyelenggaraan jenazah ada 15 soal. Cara untuk menjawab dari masing-masing soal tersebut cukup dengan cara mengklik salah satu jawaban dari pilihan ganda yang disediakan dari masing-masing soal. Misalnya soal nomor 1, setelah soalnya dipahami dengan benar dan telah yakin jawabannya ada pada salah satu pilihan ganda yang ada, maka langsung saja klik jawaban tersebut. Kemudian klik tombol next sebelah waktu pengerjaan soal Maka secara otomatis setelah di klik, akan berpindah kepada slide berikutnya yaitu slide soal nomor 2.

Jika tidak di klik salah satu jawaban pilihan ganda yang ada, dan waktunya habis jawaban belum dipilih maka akan berpindah ke soal yang berikutnya dan soal yang tidak dipilih dianggap salah. Begitu seterusnya sampai dengan soal yang ke 15. Setelah soal di jawab semuanya secara otomatis baru lah bisa melihat berapa jawaban yang benar dan yang salah dari uji kompetensi tersebut.

Untuk melihat skor hasil benar dan salahnya soal yang di jawab, sudah ada 1 slide yang menggambarkan tentang hal itu. Misalnya dalam hal ini sesuai dengan gambar di atas, dari 15 soal yang tersedia, jawaban benar 10 soal sedangkan jawaban salah 5 soal. Jadi ada satu soal yang belum terjawab. Maka untuk mengetahui jawaban yang benar dari 5 soal yang salah tersebut, sudah ada keterangan yang disediakan pada slide yang sama dengan keterangan benar salahnya.

Gambar Menu exit



Gambar 4.18 Menu exit

Menu/navigasi yang terakhir ini adalah tombol exit tau keluar dari media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada menu ini jika di klik tombol "exit" maka kita akan keluar dari media pembelajaran PAI materi penyelenggaraan jenazah.

D. Hasil Validasi (Ahli dan Kelompok), Evaluasi dan Revisi Produk

1. Hasil Validasi (Ahli dan Kelompok)

1) Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

Sebelum produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam diuji cobakan pada peserta didik dalam bentuk uji coba *one to one tryout* uji coba *small group* dan uji coba *field tryout/lapangan*, produk ini harus di validasi oleh validator ahli materi melalui angket tertutup. validasi ahli materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan oleh dosen UIN STS Jambi Bapak Dr. H. Muhammad Fadhil, M.Pd Hasil dari validator, untuk mendapat komentar, saran dan informasi yang belum terungkap oleh penulis dalam bentuk angket tertutup berkaitan dengan materi bahan ajar Pendidikan Agama Islam dengan materi pokok pengurusan jenazah yang sedang penulis kembangkan untuk direvisi kembali berdasarkan saran perbaikan dari validator ahli materi sehingga kualitas produk layak untuk diuji cobakan. Validasi instrumen ahli materi terdiri dari 4 aspek yang dinilai yaitu aspek indikator konsep, aspek kelayakan isi, aspek penyajian dan aspek indikator kompetensi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THALIB SAIFUDDIN
J A M B I
Tabel 4.6 :
Skala penilaian validasi oleh Ahli Materi.

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A	Indikator Konsep					
	1. Konsep relevan dengan kurikulum, SK dan KD	√				
	Komentar dan saran perbaikannya :					
	Ok					
	2. Konsep terkait dengan materi terdahulu	√				
	Komentar dan saran perbaikannya :					
	Ok					

3. Konsep/materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI mempermudah siswa memahami materi Pengurusan Jenazah ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

B Indikator Kelayakan Isi SB B CB KB SKB

4. Kesesuaian isi materi dalam bahan ajar PAI sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

5. Kesesuaian materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI memotivasi siswa dalam memahami materi Pengurusan Jenazah ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

6. Kesesuaian materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI menambah wawasan pengetahuan siswa ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

7. Kesesuaian materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI merangsang keingintahuan siswa serta berpikir kritis ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

8. Kesesuaian materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI mudah dipahami ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

9. Kesesuaian contoh dengan materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

10. Kesesuaian uji kompetensi dengan materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

11. Konsistensi materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

12. Kesesuaian gambar/animasi yang disajikan dalam bahan ajar PAI ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

13. Kesesuaian variasi bentuk soal yang disajikan dalam bahan ajar PAI ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

14. Kesesuaian tingkat kesulitan soal yang disajikan dalam bahan ajar PAI ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

C Indikator Penyajian

BS B CB KB SKB

15. Kesesuaian materi yang disajikan dalam bahan ajar PAI jelas ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

16. Kesesuaian tampilan animasi materi dalam bahan ajar PAI menarik ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

17. Kesesuaian/ketepatan animasi dengan materi ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

D Indikator Kompetensi BS B CB KB SKB

18. Kesesuaian materi dalam bahan ajar PAI diterapkan dengan kompetensi dasar yang ada ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

19. Kesesuaian materi dalam bahan ajar PAI menambah pemahaman dan penerapan konsep siswa ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

20. Kesesuaian Materi dalam bahan ajar PAI membangun penguasaan konsep siswa ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

Hasil dari validasi ahli materi pembelajaran diperoleh data setiap pertanyaan yang diajukan validator memberi tanggapan ceklisan dikategori 4 dan 5 dengan demikian dapat dikatakan bahan ajar yang dikembangkan ditanggapi dengan baik. Adapun komentar dan saran

perbaikan dalam setiap pertanyaan pada angket validasi desain diperoleh tanggapan yang positif validator memberikan komentar “ok” disetiap pertanyaan. Dan untuk cacatan tambahan yang belum diungkapkan yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran terhadap produk ini adalah produk cukup baik dengan kesimpulan pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak, dan tidak perlu revisi. Hasil analisis data kuantitatif angket validasi ahli materi pembelajaran diperoleh data seperti terlihat berikut :

Hasil analisis data kuantitatif dari angket validasi ahli materi pembelajaran diperoleh jumlah skor semua item = 89, banyaknya item pertanyaan = 20 dengan skor pilihan tertinggi =5.

Maka :

$$Presentase\ Jawaban = \frac{\sum F}{N} \times 100\%$$

$$Presentase\ Jawaban = \frac{89}{100} \times 100\%$$

$$Presentase\ Jawaban = 89\%$$

Berdasarkan analisis konversi skala penilaian untuk data 81%-100% dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dari aspek materi terlihat Sangat Baik/ Sangat Menarik/ Sesuai/ Efektif.

2) Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain

Sebelum produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam diuji cobakan pada peserta didik dalam bentuk uji coba *one to one tryout*, uji coba *small group* dan *uji coba field tryout/lapangan*, produk ini harus di validasi oleh validator ahli desain melalui angket tertutup, validasi ahli desain pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan oleh dosen UIN STS Jambi Ibu Prof. Dr. H. Martinis Yamin, M.Pd. Hasil dari validator, untuk mendapat komentar, saran dan informasi yang belum terungkap oleh penulis dalam bentuk angket tertutup berkaitan dengan desain bahan ajar Pendidikan Agama Islam dengan materi pokok pengurusan jenazah yang

sedang penulis kembangkan untuk direvisi kembali berdasarkan saran perbaikan dari validator ahli desain sehingga kualitas produk layak untuk diuji cobakan.

Validasi dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan tatap muka langsung dengan validator.

Tabel 4.7 :
Skala penilaian validasi oleh Ahli Desain

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A	Indikator Konsep		√			
1.	Konsep materi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tulis secara ilmiah dan akurat					
	Komentar dan saran perbaikannya :					
	Ok					
2.	Konsep materi disajikan sederhana dan jelas					√
	Komentar dan saran perbaikannya :					
	Ok					
3.	Konsep terkait dengan materi terdahulu					√
	Komentar dan saran perbaikannya :					
	Ok					
4.	Konsep tidak bias					√
	Komentar dan saran perbaikannya :					
	Ok					
5.	Konsep/materi yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu mempermudah siswa memahami materi Penyelenggaraan Jenazah					√
	Komentar dan saran perbaikannya :					

Ok

B Indikator Kelayakan Isi SB B CB KB SKB

6. Materi dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam disajikan secara sistematis, logis dan runtut.

√

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

7. Isi media pembelajaran yang disajikan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu memotivasi siswa dalam memahami materi Penyelenggaraan Jenazah

√

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

8. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan media yang digunakan

√

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

9. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam bisa diulang.

√

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

10. Kejelasan petunjuk belajar disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam mudah dipahami

√

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

11. Kesesuaian contoh/simulasi dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam

√

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

12. Kesesuaian latihan dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

13. Konsistensi materi yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

14. Kesesuaian gambar/animasi yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

15. Variasi bentuk soal yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

16. Tingkat kesulitan soal yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

C Indikator Penyajian BS B CB KB SKB

17. Keseluruhan informasi yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam sudah jelas ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

18. Tampilan animasi materi dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

menarik

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

19. Tampilan dan kecerahan warna yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam menarik ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

20. Kesesuaian/ketepatan animasi dengan materi ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

21. Kesesuaian tata letak menu yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

22. Kesesuaian dan kemenarikan cover yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

23. Ketepatan lay out pengetikan yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

24. Keserasian paduan/kecerahan warna yang digunakan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ✓

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

25. Konsistensi penggunaan warna yang disajikan dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam

√

Komentar dan saran perbaikannya :

Ok

Hasil dari validasi ahli desain pembelajaran diperoleh data setiap pertanyaan yang diajukan validator memberi tanggapan ceklis dikategori 4 dengan demikian dapat dikatakan bahan ajar yang dikembangkan ditanggapi dengan baik. Adapun komentar dan saran perbaikan dalam setiap pertanyaan pada angket validasi desain diperoleh tanggapan yang positif validator memberikan komentar “Ok” disetiap pertanyaan. Dan untuk catatan tambahan yang belum diungkapkan yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran terhadap produk ini adalah produk cukup baik dengan kesimpulan pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak, dan perlu revisi sesuai saran. Hasil analisis data kuantitatif angket validasi ahli desain pembelajaran diperoleh data seperti terlihat berikut :

Hasil analisis data kuantitatif dari angket validasi ahli desain pembelajaran diperoleh jumlah skor semua item = 100, banyaknya item pertanyaan = 25 dengan skor pilihan tertinggi =5.

Maka :

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{\sum F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{100}{125} \times 100\%$$

Presentase Jawaban = 80%

Berdasarkan hasil validasi ahli desain tersebut, penulis merevisi kembali produk yang dikembangkan sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari validator. Berdasarkan analisis konversi skala penilaian untuk data 61-80% dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dari aspek desain terlihat Baik/ Menarik/ Sesuai/ Efektif.

3) Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Sebelum produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam diuji cobakan pada peserta didik dalam bentuk uji coba *one to one tryout*, uji coba *small group* dan uji coba *field tryout*/lapangan, produk ini harus di validasi oleh validator ahli media melalui angket terbuka. validasi ahli media pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan oleh dosen UIN STS Jambi Bapak Dr. Buyung, M.Pd.

Tabel 4.8
Skala penilaian validasi oleh ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	SKB
A	Indikator Bahan Ajar					
	1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sajikan berbentuk Pengetahaun (<i>knowledge</i>), sikap (<i>attitude</i>) dan ketrampilan (<i>skill</i>).		√			
	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					
	2. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sajikan bentuk informasi, alat, dan teks yang digunakan.	√				
	Komentar dan saran perbaikannya :					

	Ok					
3. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam disajikan dalam bentuk materi pembelajaran (<i>learning materials</i>).	√					
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
4. Bahan ajar PAI Segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis.		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
5. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam disajikan membawa pesan belajar	√					
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
B	Indikator Multimedia	SB	B	CB	KB	SKB
6. Kesesuaian dan kemenarikan tampilan gambar		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
7. Penempatan dan kemenarikan gambar yang disajikan		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
8. Kecepatan animasi yang disajikan		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
9. Kemenarikan dan kejelasan narasi yang disajikan		√				

	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					
10. Komposisi kombinasi warna yang disajikan	√					
	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					
11. Musik pendukung yang disajikan	√					
	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					
12. Kemenarikan dan kejelasan suara yang ditampilkan	√					
	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					
13. Kombinasi musik dan suara yang disajikan	√					
	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					
C	Aspek Pemrograman Media	SB	B	CB	KB	SKB
14. Kemudahan penggunaan media yang disajikan	√					
	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					
15. Kemudahan penggunaan navigasi yang disajikan	√					
	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					
16. Pengaturan animasi yang disajikan		√				
	Komentar dan saran perbaikannya : Ok					

17. Pengaturan komposisi setiap slide yang disajikan		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
18. Kejelasan petunjuk penggunaan yang disajikan		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
19. Kemudahan memilih menu yang disajikan		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
20. Ketepatan penggunaan tombol yang disajikan		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
21. Efisiensi teks yang disajikan		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						
22. Kualitas tampilan gambar yang disajikan		√				
Komentar dan saran perbaikannya : Ok						

Hasil dari validasi ahli media pembelajaran diperoleh data setiap pertanyaan yang diajukan validator memberi tanggapan ceklis dikategori 5 dan 4 dengan demikian dapat dikatakan bahan ajar yang dikembangkan ditanggapi dengan baik. Adapun komentar dan saran perbaikan dalam setiap pertanyaan pada angket validasi desain diperoleh

tanggapan yang positif validator memberikan komentar “Ok” disetiap pertanyaan. Dan untuk cacatan tambahan yang belum diungkapkan yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran terhadap produk ini adalah produk cukup baik dengan kesimpulan pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak, dan perlu revisi sesuai saran. Hasil analisis data kuantitatif angket validasi ahli media pembelajaran diperoleh data seperti terlihat berikut :

Hasil analisis data kuantitatif dari angket validasi ahli media pembelajaran diperoleh jumlah skor semua item = 98, banyaknya item pertanyaan = 22 dengan skor pilihan tertinggi =5.

Maka :

$$Presentase\ Jawaban = \frac{\sum F}{N} \times 100\%$$

$$Presentase\ Jawaban = \frac{98}{110} \times 100\%$$

$$Presentase\ Jawaban = 89,09\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut, penulis merevisi kembali produk yang dikembangkan sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari validator. Berdasarkan analisis konversi skala penilaian untuk data 80-100% dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dari aspek media terlihat Sangat Baik/ Sangat Menarik/ Sesuai/ Efektif, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 :
Hasil Validasi menurut ahli.

Ahli Materi	Ahli Desain	Ahli Media
89 %	80 %	89,09 %
Sangat Baik	Baik	Sangat Baik

4) Evaluasi (Uji Coba *One to One Tryout*, *Small Group Tryout* dan *Field Tryout*/lapangan)

a. Hasil Uji Coba Produk pada *One to One Tryout*

Produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang sudah di validasi oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media, setelah direvisi sesuai dengan komentar dan saran validator, sudah layak untuk diuji cobakan. Uji coba lapangan tahap awal (*one to one formative evaluation*). Pada uji coba ini penulis mengambil sampel sebanyak 3 orang siswa/i dengan kemampuan heterogen(berbeda)

Uji coba *one to one tryout* ini dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan hasil uji coba pada *one to one tryout* ini adalah berupa angket tertutup dengan 20 pernyataan yang disertai dengan skala penilaiannya dengan skala 5. Skor 5 dengan kriteria Sangat Baik (SB), skor 4 dengan kriteria Baik (B), skor 3 Cukup Baik (CB), skor 2 Kurang Baik (KB) dan skor 1 Sangat Kurang Baik (SKB).

Tabel 4.10 :
Hasil Uji Coba Produk *One to One Tryout*

SISWA	PERNYATAAN ANGKET TANGGAPAN SISWA																				JUMLAH	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
S1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	71	
S2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	72	
S3	5	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	5	3	3	3	3	69	
JUMLAH	12	10	12	12	10	10	11	11	11	10	10	11	11	9	11	12	9	9	10	11		
%	212	BAIK																				
	71%																					

Berdasarkan validasi hasil angket tertutup uji coba produk pada *one to one tryout* maka diperoleh Persentase = $\frac{212}{300} \times 100\% = 70,6\%$. Persentase tersebut terletak pada kategori 61-80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji coba produk pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam bagus/baik, artinya bahan ajar tersebut sesuai

dengan kebutuhan, mampu meningkatkan kompetensi, efektif, dan menarik dan menyenangkan.

b. Hasil Uji Coba Produk pada *Small Group Tryout*

Produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang sudah di validasi oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media, setelah direvisi sesuai dengan komentar dan saran validator, sudah layak untuk di uji coba. Uji coba pada *small group tryout* ini penulis mengambil sampel sebanyak 10 orang siswa/i dari 2 lokal kelas XI dengan kemampuan yang heterogen.

Uji coba *small group tryout* ini dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan hasil uji coba pada *small group tryout* ini adalah berupa angket tertutup dengan 20 pernyataan yang disertai dengan skala penilaiannya dengan skala 5. Skor 5 dengan kriteria Sangat Baik (SB), skor 4 dengan kriteria Baik (B), skor 3 Cukup Baik (CB), skor 2 Kurang Baik (KB) dan skor 1 Sangat Kurang Baik (SKB).

Tabel 4.11 :
Hasil Uji Coba Produk pada *Small Group Tryout*

SISWA	PERNYATAAN ANGKET TANGGAPAN SISWA																				JML	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
S1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	82		
S2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	81		
S3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	74		
S4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	82		
S5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	74		
S6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	81		
S7	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	82		
S8	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	78		
S9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	80		
S10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	3	78		
JML	39	40	38	40	41	40	39	38	39	39	38	39	38	40	43	40	39	41	42	39		
%																						
%	792	BAIK																				
	79,2%																					

Berdasarkan validasi hasil angket tertutup uji coba produk pada *small group tryout* maka diperoleh persentasenya adalah Persentase = $\frac{792}{1000} \times 100\% = 79,2\%$. Persentase tersebut terletak pada kategori 61-80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji coba produk pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam bagus atau baik, artinya bahan ajar tersebut sesuai dengan kebutuhan, mampu meningkatkan kompetensi, efektif, menarik dan menyenangkan.

c. Hasil Uji Coba Produk pada *Field Tryout/Lapangan*

Produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang sudah di validasi oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media, setelah direvisi sesuai dengan komentar dan saran validator, sudah layak untuk di uji coba. Uji coba pada *field tryout/lapangan* ini penulis mengambil sampel sebanyak 30 orang yaitu siswa/i kelas XI dengan kemampuan yang heterogen.

Uji coba *field tryout/lapangan* ini dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan hasil uji coba pada *field tryout/lapangan* ini adalah berupa angket tertutup dengan 20 pernyataan yang disertai dengan skala penilaiannya dengan skala 5. Skor 5 dengan kriteria Sangat Baik (SB), skor 4 dengan kriteria Baik (B), skor 3 Cukup Baik (CB), skor 2 Kurang Baik (KB) dan skor 1 Sangat Kurang Baik (SKB)

Tabel 4.12 :
Hasil Uji Coba Produk *Field Tryout / Lapangan*

SISWA	PERNYATAAN ANGKET TANGGAPAN SISWA																				JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
S1	4	5	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	87
S2	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	3	82
S3	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
S4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	85
S5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	87
S6	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	86
S7	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
S8	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	87

S9	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
S10	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	86
S11	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	85
S12	5	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	85
S13	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	84
S14	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	88
S15	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	83
S16	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	85
S17	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	82
S18	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	84
S19	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	84
S20	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	82
S21	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
S22	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	88
S23	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	87
S24	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	84
S25	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	85
S26	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	81
S27	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	84	
S28	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	86
S29	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	90
S30	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	85
JML	135	132	130	126	134	124	131	130	127	128	127	128	131	121	120	124	125	126	121	128	
	2548	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SANGAT BAIK SULTHAN THAHA SAIFUDDIN																			
%	84,9%																				

Berdasarkan validasi hasil angket tertutup uji coba produk pada *field tryout*/lapangan maka diperoleh Persentase = $\frac{2548}{3000} \times 100\% = 84,9\%$.

84,9%. Persentase tersebut terletak pada kategori 81 – 100 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji coba produk pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam sangat bagus atau sangat kuat, artinya bahan ajar tersebut sangat sesuai dengan kebutuhan, sangat mampu meningkatkan kompetensi, sangat efektif, sangat menarik dan menyenangkan.

5. Revisi Produk

Revisi produk merupakan kegiatan perbaikan atau penyempurnaan produk yang dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan pada rancangan awal dari sebuah produk. Pada masing-masing aspek hasil uji coba terdapat perbedaan pada tahap perbaikannya, baik itu dari revisi ahli materi, revisi ahli desain dan revisi ahli media.

Tabel 4.13 :
Hasil Revisi Produk oleh Para Ahli

No	Saran dan Komentar perbaikan	Produk sebelum revisi	Produk setelah revisi
1	Ganti font dan warna tulisan lebih menarik, serta buang video pengantar.		

- 2 Ganti warna huruf, serta gamb “home” dipindahkan dan tambah animasi.



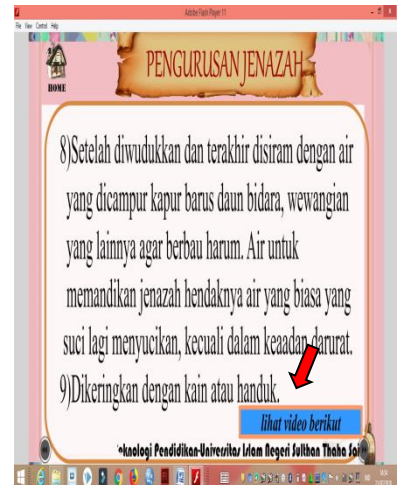
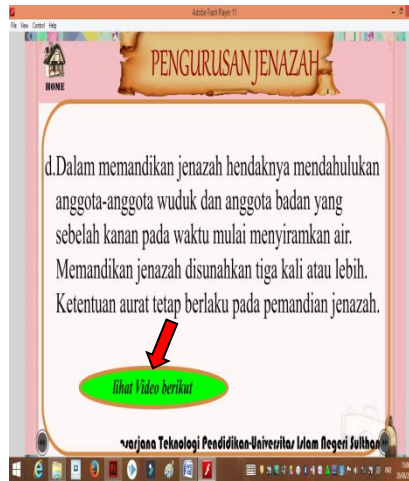
- 3 Pada menu profil tambah animasi dan perbaiki warna tulisan



- 4 Pada tiap pertemuan tambahkan tombol untuk RPP.



- 5 Video di pindahkan pada tiap akhir materi.



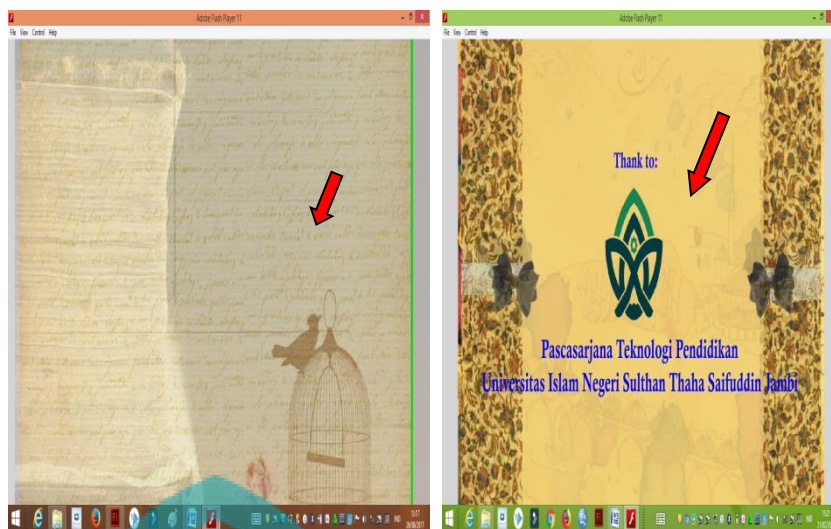
- 6 Masukkan dalil Al Qur'an/hadist



- 7 Masukkan teks bacaan solat jenazah.



- 8 Pada menu exit/penutup dibuat animasi huruf berjalan jangan berupa frame kosong.



E. Hasil Akhir Pengembangan dan Kondisi Akhir Siswa

1. Hasil Akhir Pengembangan

Hasil akhir pengembangan produk yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dengan menyebarkan instrument angket tertutup dapat di rinci sebagai berikut :

- Ahli materi dengan 4 aspek yang dinilai yaitu indikator konsep, indikator kelayakan isi, indikator penyajian dan indikator kompetensi.
- Ahli desain dengan 25 item pernyataan angket.
- Ahli media dengan 3 aspek yang dinilai yaitu indikator bahan ajar, indikator multimedia dan indikator pemrograman media dengan 22 item pernyataan.

Maka hasil keputusan dari produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang telah dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan dengan kategori dari masing-masing aspek atau komponen, dengan skor rata-rata 4 atau baik yang diberikan validator terhadap pernyataan angket tertutup dari masing-masing indikator.

Tabel 4.14 :

Tabulasi Hasil Uji Coba Produk pada Siswa SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo

Uji coba <i>one to one tryout</i>	Uji coba <i>Small group tryout</i>	Uji coba <i>field tryout</i>
70,6 %	79,2 %	84,9 %
Baik	Baik	Sangat Baik

Hasil uji coba *one to one tryout* mendapat skor 70,6 %. Hasil uji coba *small group tryout* mendapat skor 79,2 %. Hasil akhir uji coba *field tryout*/lapangan mendapat skor 84,9 %. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, produk bahan ajar PAI yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar untuk siswa kelas XI SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo untuk materi pengurusan jenazah karena dapat meningkatkan efektivitas serta semangat belajar siswa atau daya tarik belajar Pendidikan Agama Islam.

2. Kondisi Akhir Siswa.

Hasil pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa. Peningkatan efektivitas belajar siswa tersebut terlihat dari tabulasi sebelum tindakan dan setelah uji coba produk yang dikembangkan.

Kemudian dalam perspektif Islam sendiri baik belajar dan menuntut ilmu adalah merupakan kewajiban setiap muslim dan muslimah dalam rangka mencapai derajat yang mulia disisi Allah SWT. Sebagai mana firman Allah SWT yang berbunyi :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.....(سورة المجادلة : ١١)

Artinya:..... Allah akan Mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantram dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. (Q.S. Al Mujadalah: 11).¹⁵⁶

Selain mendapatkan kedudukan yang tinggi bagi orang yang berilmu, jelas sekali perbedaannya dengan yang malas dan tidak mau belajar. Sebagaimana dijelaskan dam surat Az-Zumar ayat 9, Allah SWT berfirman:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ (سورة الزمر: ٩)

Artinya: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sebenarnya hanya orang yang dapat menerima pelajaran. (Az-Zumar: 9)¹⁵⁷

Berikut ini merupakan bentuk efektivitas sebelum tindakan dan hasil hasil peningkatan uji coba *one to one tryout*, uji coba *small group* dan uji coba *field tryout* lapangan pada siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI dalam bentuk tabulasi.

Tabel 4.15:

Tabulasi Efektivitas Belajar Siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo 2017/2018

Hasil belajar awal (30 orang)	Uji coba <i>one to one tryout</i> (3 orang)	Uji coba <i>Small group tryout</i> (10 orang)	Uji coba <i>field tryout</i> (30 orang)
Sedang	Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan keterangan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persentase efektivitas belajar siswa setelah adanya pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan dilakukannya uji coba uji coba *one to one tryout*, uji coba *small group* dan uji coba *field tryout* lapangan,

¹⁵⁶Departemen Agama, *Op.Cit.*, hal. 543

¹⁵⁷Departemen Agama, *Op. Cit.*, hal. 459

bahan ajar Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dengan kategori sangat baik.

Untuk mengetahui adanya peningkatan efektivitas pada siswa tersebut melalui pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan, peneliti menyebarkan angket hasil belajar awal kepada peserta didik yang akan dijadikan untuk uji coba *field tryout*/lapangan besar yaitu siswa/i SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI.

Tabel 4.16 :
Hasil Efektivitas Belajar Awal Siswa sebelum Pengembangan Produk

NAMA SISWA	PERNYATAAN ANGKET EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA										JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
S1	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	32
S2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31
S3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	29
S4	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	28
S5	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
S6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
S7	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	33
S8	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	29
S9	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	28
S10	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	30
S11	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	29
S12	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	32
S13	3	4	4	3	3	2	3	4	2	3	31
S14	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	29
S15	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	24
S16	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	26
S17	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	28
S18	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27
S19	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	26
S20	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	29
S21	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32
S22	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	32
S23	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	27
S24	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	32
S25	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	31

S26	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	26
S27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
S28	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	33
S39	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
S30	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	33
JML	92	92	89	86	88	88	89	82	87	90	
%	883	KURANG BAIK									
	58,8										

Efektivitas belajar awal siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam ini dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan bagaimana keadaan efektivitas belajar siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo siswa/i kelas XI adalah berupa angket tertutup dengan 10 pernyataan yang disertai dengan skala penilaiannya dengan skala *likert*.

Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata dan skor masing-masing skala.

1. Sangat Baik (SB) diberi skor 5
2. Baik (B) diberi skor 4
3. Cukup (C) diberi skor 3
4. Kurang (K) diberi skor 2
5. Sangat Kurang (SK) diberi skor 1

Berdasarkan hasil angket tertutup uji untuk melihat bagaimana efektivitas siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI maka diperoleh Persentase = $\frac{883}{1500} \times 100\% = 58,8$ Sedang.

Persentase tersebut terletak pada kategori 41 – 60 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum peneliti melakukan pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam efektivitas belajar siswa kurang, artinya bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang ada di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo untuk siswa kelas XI dalam

hal ini yang menjadi sampel efektivitas belajar siswa, maka bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang ada di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kurang sesuai dengan kebutuhan, kurang mampu meningkatkan kompetensi, kurang efektif, dan kurang menarik. Berdasarkan hasil setelah peneliti mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam, maka efektivitas belajar siswa meningkat baik uji coba produk *one to one tryout* diperoleh hasil yang tinggi, uji coba produk *small group* diperoleh hasil tinggi dan uji coba *field tryout*/lapangan diperoleh sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini baik pada uji coba kelompok terbatas (*one to one tryout* dan *small group tryout*) dan uji coba *field tryout*/lapangan sangat baik atau kuat, sangat baik untuk dikembangkan, artinya bahan ajar tersebut sangat sesuai dengan kebutuhan, mampu meningkatkan kompetensi, sangat efektif, dan sangat menarik serta menyenangkan.

F. Analisis Hasil pengembangan Produk

1. Analisis Hasil Uji Coba Produk *One To One Tryout*

Berdasarkan hasil tabel uji coba produk pada *one to one tryout* yang telah dipaparkan, dari tanggapan 3 orang siswa/i SMA Negeri I Muko-Muko Bathin-VII Bungo dengan berbagai tingkatan kemampuan intelektual yang heterogen, bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini diperoleh skor nilai = 212 dan skor maks = 300.

$$\begin{aligned} \text{Sehingga didapatkan Persentasenya} &= \frac{SKOR}{SKOR\ MAKS} \times 100\% \\ &= \frac{212}{300} \times 100\% = 70,6\% \end{aligned}$$

Jika angka hasil rata-rata tersebut dicocokkan dengan tabel kelayakan akan berada pada level baik. Artinya bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan ini sesuai dengan kebutuhan, mampu meningkatkan kompetensi, efektif dan menarik motivasi belajar siswa.

2. Analisis Hasil Uji Coba Produk *Small Group Tryout*

Berdasarkan hasil tabel uji coba produk pada *small group tryout* yang telah dipaparkan, dari tanggapan 10 orang siswa/i SMA Negeri I

Muko-Muko Bathin VII Bungo dengan berbagai tingkatan kemampuan intelektual yang heterogen, bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini diperoleh skor nilai = 792 dan skor maks = 1000.

$$\begin{aligned}\text{Sehingga didapatkan Persentasenya} &= \frac{SKOR}{SKOR\ MAKS} \times 100\% \\ &= \frac{792}{1000} \times 100\% = 79,2\%\end{aligned}$$

Jika angka hasil rata-rata tersebut dicocokkan dengan tabel kelayakan akan berada pada level baik. Artinya bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan ini sangat sesuai dengan kebutuhan, sangat mampu meningkatkan kompetensi, sangat efektif dan sangat menarik dan meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji coba *small group tryout* ini, maka peneliti akan merevisi kembali bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini jika ada berdasarkan saran dan komentar dari siswa/i demi kesempurnaan bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini.

3. Analisis Hasil Uji Coba Produk *Field Tryout*/Lapangan

Berdasarkan hasil tabel uji coba produk pada *field tryout*/lapangan yang telah dipaparkan, dari tanggapan 30 orang siswa/i SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo dengan berbagai tingkatan kemampuan intelektual yang heterogen, bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini diperoleh skor nilai = 2548 dan skor maks = 3000.

$$\begin{aligned}\text{Sehingga didapatkan Persentasenya} &= \frac{SKOR}{SKOR\ MAKS} \times 100\% \\ &= \frac{2548}{3000} \times 100\% = 84,9\%\end{aligned}$$

Jika angka hasil rata-rata tersebut dicocokkan dengan tabel kelayakan akan berada pada level sangat baik. Artinya bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan ini sangat sesuai dengan kebutuhan, sangat mampu meningkatkan kompetensi, sangat efektif dan sangat menarik.

Hasil uji coba *field tryout*/lapangan ini, maka peneliti akan merevisi kembali bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini jika ada berdasarkan

saran dan komentar dari siswa/i demi kesempurnaan bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini.

4. Analisis Kondisi Akhir Siswa

Berdasarkan hasil tabel efektivitas belajar awal siswa yang telah dipaparkan, dari tanggapan 30 orang siswa/i SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI dengan tingkatan kemampuan intelektual yang heterogen.

Data hasil penyebaran angket efektivitas belajar awal sebelum penggunaan pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam bahan ajar Pendidikan Agama Islam diperoleh :

$$P = \frac{SKOR}{SKOR\ MAKS} \times 100\%$$

$$P = \frac{883}{1500} \times 100\% = 58,8 \text{ Sedang}$$

Kemudian sebaliknya data hasil penyebaran angket sesudah penggunaan pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam bahan ajar Pendidikan Agama Islam diperoleh:

$$P = \frac{SKOR}{SKOR\ MAKS} \times 100\%$$

$$P = \frac{1251}{1500} \times 100\% = 83,4 \text{ Sangat tinggi}$$

Kategori sedang menunjukkan efektivitas belajar siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum penggunaan pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dikembangkan berada pada level cukup. Setelah bahan ajar Pendidikan Agama Islam di kembangkan didapatkan hasil efektivitas belajar siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI diperoleh hasil sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan efektivitas belajar siswa setelah bahan ajar Pendidikan Agama Islam tersebut di kembangkan.

Berdasarkan hal demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Pendidikan Agama Islam sangat sesuai dengan kebutuhan siswa, mampu meningkatkan kompetensi siswa, sangat menarik dan efektif untuk

dijadikan sumber atau bahan ajar bagi guru Pendidikan Agama Islam khususnya di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang didapat dari pembahasan yang dilakukan dari bab satu sampai ke bab empat, maka dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam pada materi pengurusan jenazah untuk siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI dikembangkan melalui pendekatan penelitian dan pengembangan *Borg & Gall* dengan langkah-langkah terdiri dari analisis kebutuhan, mengumpulkan data, desain pengembangan pembelajaran, validasi produk, revisi produk, uji coba kelompok terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, revisi kembali dan pembuatan produk massal. Dalam hal ini medianya perangkat lunak (*software*).
2. Pengembangan produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI dalam hal ini dapat diketahui dari hasil angket efektivitas belajar awal siswa yang ditemukan di lapangan sebelum pengembangan bahan ajar PAI tersebut di kembangkan dengan skor 58,8% atau kategori kurang. Efektivitas belajar siswa meningkat setelah bahan ajar PAI tersebut dikembangkan dengan skor 83,4 % atau kategori sangat baik/sangat efektif.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang layak dan teruji ini, memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud sebagai berikut :

1. Bahan ajar Pendidikan Agama Islam akan memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar, sehingga berdampak pada efektifitas pembelajaran. Dengan demikian bahan ajar Pendidikan Agama Islam dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bahan ajar Pendidikan Agama Islam dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada siswa, menghemat waktu dan meningkatkan efektivitas siswa dalam belajar.
3. Penerapan bahan ajar Pendidikan Agama Islam memerlukan kesiapan guru dan siswa, kesiapan guru dapat diatasi dengan memberikan latihan penggunaan produk serta memahami respon siswa dengan media baru secara mandiri. Sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.
4. Mendukung berkembangnya proses pembelajaran yang intraktif, karena intraktif merupakan proses penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan melalui media dengan cara berintraksi langsung sehingga mengikuti perkembangan teknologi yang ada hingga saat ini.
5. Penggunaan perangkat teknologi informasi yang intraktif, seperti CD-ROM multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan media konvensional. Mempokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.
6. Teknologi informasi dan telekomunikasi dengan murah dan mudah akan menghilangkan batasan-batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dan menjadi kendala dalam dunia pendidikan.
7. Bergesernya pendidikan dari sistem yang berorientasi pada guru (*teaching centered*) ke sistem yang berorientasi pada siswa. Semakin banyaknya pilihan sumber belajar yang tersedia. Diperlukannya standar kualitas global dalam rangka persaingan global dan semakin diperlukannya pendidikan sepanjang hayat (*life long*

education/thuluzzaman). Aplikasi teknologi bahan ajar yang telah dikembangkan memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global yang berhubungan dengan jaringan yang menempatkan siswa di tengah-tengah proses pembelajaran, dikelilingi oleh berbagai sumber belajar dan layanan belajar elektronik. Untuk itu sistem pendidikan konvensional seharusnya menunjukkan sikap yang bersahabat dengan alternatif cara belajar baru yang sarat dengan teknologi.

8. Siswa dapat memanfaatkan program-program media pendidikan yang telah disediakan kapan saja sesuai dengan waktu luang mereka sehingga kendala ruang dan waktu yang mereka hadapi dapat teratasi.
9. Siswa memiliki karakteristik sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan yang lainnya. Siswa belajar menurut tempo (kecepatan) sendiri. siswa merupakan individu yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, setiap siswa memiliki perbedaan satu dengan lainnya. Bahan ajar Pendidikan Agama Islam sangat membantu dalam menentukan karakteristik yang ada pada diri masing-masing siswa.
10. Guru dapat mendidik siswa menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya yang sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini.
11. Guru dapat menjadi pendidik yang bisa menjembatani kesulitan-kesulitan siswa dalam proses pembelajaran melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik siswa.
12. Penggunaan bahan ajar PAI merupakan salah satu pemanfaatan media komunikasi komputer yang akan membantu aktivitas belajar siswa agar lebih siap dari sebelumnya.
13. Informasi yang disampaikan dengan bahan ajar PAI yang telah dikembangkan mampu menanamkan dan memperkaya pengetahuan secara efektif mengenai informasi yang dibutuhkan. Hal ini berhubungan dengan efektivitas, pemahaman materi, kebutuhan

aplikasi materi, kebutuhan analisis materi dan kebutuhan evaluasi materi pembelajaran.

14. Informasi yang disampaikan melalui bahan ajar PAI yang telah dikembangkan mampu memenuhi tingkat kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik. Kaitannya dengan proses pembelajaran di lingkungan pendidikan, hal ini berhubungan dengan pemenuhan informasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta, tuntunan indikator kompetensi lulusan (*output*), dan perkembangan teknologi informasi pendidikan.

C. Rekomendasi

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran, karena disamping untuk mempelajari materi-materi pembelajaran, juga agar lebih mengenal pembelajaran berbasis komputer dan mampu mengorganisasi informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah. Informasi dan langkah penyelesaian masalah dapat diperoleh dalam bentuk suara, tulisan, animasi musik pendukung yang dikemas dalam bentuk bahan ajar berbasis komputer.
- b. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan memiliki motivasi untuk giat belajar serta bersungguh-sungguh dalam mempelajari materi yang disampaikan.

2. Bagi guru

- a. Guru dapat menerapkan bahan ajar PAI yang telah dikembangkan dalam pembelajaran karena manfaatnya akan memberikan dampak yang positif bagi siswa.
- b. Guru dapat melakukan penelitian lebih lanjut untuk materi-materi bahan ajar yang lain melalui populasi penelitian yang lebih besar.

- c. Bahan ajar PAI yang telah dikembangkan dapat merangsang motivasi belajar siswa, maka seorang guru perlu memiliki alternatif strategi dalam belajar dengan memilih media yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhannya dapat membantu siswa dalam menyerap materi pelajaran.

3. Bagi SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo

- a. SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo agar dapat melengkapi sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menerapkan pengembangan bahan ajar berbasis komputer, sehingga potensi guru dan siswa terkait dengan pengintegrasian teknologi pendidikan dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal.
- b. SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo agar lebih memanfaatkan sarana ruang komputer yang tersedia dengan efektif dan efisien, dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
- c. SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo agar dapat meningkatkan pembelajaran berbasis komputer seiring tuntunan dan perkembangan dunia pendidikan, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- d. SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo diharapkan memberi layanan pendidikan dengan baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.
- e. SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo diharapkan mendorong dan menganjurkan para guru agar dapat terus meningkatkan mutu pendidikan dengan terus belajar dan mengakses informasi yang lebih luas.
- f. SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo diharapkan kedepannya dapat membuat media pembelajaran untuk siswa agar proses belajar mengajar dapat efektif dan efisien serta dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa pada setiap mata pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu menerapkan pengembangan bahan ajar PAI berbasis komputer pada mata pelajaran yang lain. Penelitian dan pengembangan ini mengikuti langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Borg and Gall*. Mengacu pada langkah-langkah tersebut akhirnya peneliti dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik dan menghasilkan produk pengembangan bahan ajar PAI dalam peningkatan efektivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Bungo kelas XI. Oleh sebab itu, langkah-langkah dalam penelitian ini dapat menjadi pijakan empirik bagi peneliti lain untuk melakukan hal yang sama dengan obyek yang berbeda.
- b. Tingginya efektivitas belajar siswa melalui pengembangan bahan ajar PAI berbasis komputer ini, maka perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk materi mata pelajaran PAI khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya, agar pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik.
- c. Pengembangan diharapkan tidak terbatas pada pengembangan bahan ajar PAI dengan materi pengurusan jenazah saja, akan tetapi materi lain bahkan mata pelajaran yang lain agar dapat membuktikan bahwa dengan mengembangkan bahan ajar tersebut dalam proses pembelajaran hasilnya akan lebih maksimal dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional.
- d. Bagi para perancang dan pengembang multimedia, diharapkan agar dapat memperbanyak animasi-animasi yang menarik dalam pembuatannya dengan perangkat lunak (*software*).
- e. Para pengembang perlu menggunakan alat bantu seperti *speaker/headphone* sehingga penggunaan media dapat dilakukan dengan optimal.
- f. Para pengembang perlu berkolaborasi dan konsultasi kepada guru mata pelajaran di tempat penelitian agar dapat melakukan

pengembangan bahan ajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

D. Kata Penutup

Segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam yang telah memberukan manusia kelebihan ilmu pengetahuan, perkenankanlah hamba mengucapkan *Alhamdulillah rabbil 'alamin*. Engkaulah yang telah memberikan rahmat, kesehatan, kesempatan serta hidayah-Mu kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah (tesis) ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah (tesis) ini. Hanya doa yang dapat penulis sampaikan atas segala pengorbanan yang diberikan semoga Allah SWT membalas pengorbanan dan kebaikan semuanya itu dengan pahala.

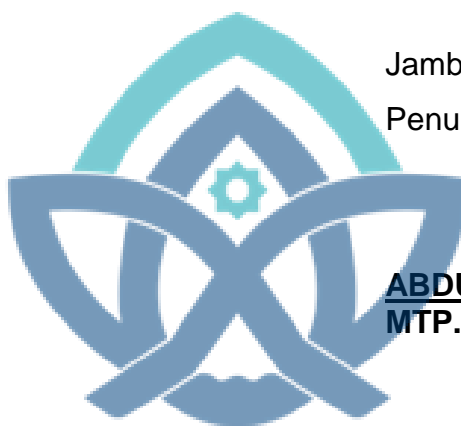
Penelitian tesis ini telah selesai penulis susun mulai dari bab satu sampai dengan bab lima, dan telah diketahui hasil dari penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam, dengan harapan produk ini dapat membantu efektivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran agar pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan maksimal.

Kemajuan teknologi adalah sesuatu keharusan yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi memang sangat diperlukan, karena setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas. Khususnya dalam bidang teknologi pendidikan sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Semoga inovasi dalam pengembangan bahan ajar PAI dalam peningkatan efektivitas belajar siswa kelas XI di SMA Negeri I Muko-Muko Bathin VII Bungo dapat digunakan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari bahwa dalam karya ilmiah (tesis) ini masih memiliki kekurangan dan kesalahan. Terlepas dari itu semua bila ada kebenaran dan manfaatnya dari karya ilmiah (tesis) ini semata-mata itu pertolongan dari Allah SWT, dan sebaliknya bila terdapat kesalahan, kekurangan dan kekeliruan dalam penulisan karya ilmiah (tesis) ini, maka itu semua karena kelemahan dan kekurangan penulis sendiri sebagaimana manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kehilafan.

Jambi, September 2018

Penulis



ABDURAHMAN
MTP. 152774

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. *Al Quran dan terjemahnya*, Jakarta : Departemen Agama Republik Indonesia
- Abuddin nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Kencana, 2012
- Alan Januszewski & Mishael Molenda, *Educational Technology, A definition With Commentary*, USA: Taylor&Francis Group, 2008
- Aland Pritchard, *Ways of Learnig; Learning Theories and Learning styles in the Classroom*, New York: First Publisher, 2009
- Anita Woolfolk, *Educational Psychology, Terj.*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar: 2009
- Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012
- Asri Budiningsih, *Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Borg, Walter & Gall, Meredith. *Educational Research an Introduction*, New York: Longman, 2003
- Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, Bandung, Remaja Rosdakarya: 2012
- Deni darmawan, *Teknologi Pemebelajaran*, Bandung : Rosdakarya, 2013
- Djuju Sudjana, *Evaluasi Program Luar Sekolah*, 2008
- Eli Cohen, *Challenges of Information Technology Education in the 21st Century*, USA: Idea Group Publishing, 2002
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013
- Eti Rochaety, Pontjorini Rahayuningsih dan Prima Gusti Yanti, *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Hamzah B.Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Hamzah B.Uno, *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011

Hergenhahn dan Marthrew H. Olson, *Theories of Learning*, Jakarta: Kencana, 2009

<http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia/>
diakses tanggal 24 Mei 2016

<http://t-multimedia-risqidiah.blogspot.com/> diakses tanggal 24 Mei 2016

Ishak Abdullah & Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013

Iskandar, *Metodologi Penelitian pendidikan dan sosial (kuantitatif dan kualitatif)*, (Jakarta: GP Press, 2008

Jacqueline p. Leighton and Mark j. Gierl, *The Learning Sciences in Educational Assessment: the Role of Kognitive Models*, New York: Cambridge University Press, 2011

Joyce Bruce, Weil Marsha, Calhoun Emily, *Models of Teaching*. Terj., Yogyakarta: Pustaka Pelajar: 2009

Juliansah Noor. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2012

Jurnal Cendekia Vol. 14 No. 2, Juli - Desember 2016

Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 43, Nomor 3, Oktober 254 2010, hlm.253-262

Jurnal TARBAWY, Vol. 3, Nomor 1, (2016)

Karen S. Ivers & Ann E. Barron, *Multimedia Projects in Education Designing, Producing, and Assessing*, United States of America: LIBRARIES UNLIMITED Teacher Ideas Press A Division of Greenwood Publishing Group, Inc. Westport, Connecticut, 2002

Kenneth D. Moore, *Effective Instructional Strategies, from Theory to Practice*, USA: Sage, 2005

M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012

Madcom, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Professional*, Madiun: Andi Offset. 2010

Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009

Maman Abdurrahman dan Sambas Ali Muhidin, *Panduan Praktis Memahami Penelitian (Bidang Sosial-Administrasi-Pendidikan)*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011

- Margaret D. Roblyer & Aaron H. Doering, *Integrating Educational Technology into Teaching*, USA: Pearson, 2010
- Margaret E. Gredler, *Learning and Instruction*, Jakarta: kencana, 2011
- Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Ciputat: Referensi, 2013
- Martinis Yamin, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Referensi, 2013
- Martinis Yamin, *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*, Jakarta: Referensi, 2013
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014
- Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2013
- Mukhtar, *Bimbingan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2007
- Mukhtar, *Metode Penelitian Pengembangan Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2013
- Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta, 2010
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Nurnas, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Stoikiometri Untuk Kelas X di MAN Model Jambi", Tesis Magister, Universitas Jambi
- Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Peraturan Pemerintah No. 55 tahun 2007, Pasal 2 ayat 1 dan 2.
- Rayandra Ashar, *Kreatif Mengembangkan Media Belajar*, Jakarta: Referensi, 2012
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta, 2013
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012

- Sharon E.Smaldino, Deborah L.Lowther dan James D.Russel, *Instructional Technology & Media For Learning, terj*, Jakarta: Kencana, 2011
- Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka
- Sudiyono. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Rineka Cipta, 2009
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010
- Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom*, USA, 2009
- Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007
- Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Sistematic Design of Instruction*, New Jersey: Pearson, 2009
- Walter Dick, Lou Carey, James O. Carey, *The Systematic Design of Intruction*, New York : Harper Collins Publisher, 2005
- William W. Lee dan Diana L. Owens, *Multimedia-Based Indtrucional Design*, San, Fransisco: Pfeiffer, 2004
- Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2012
- Yunus Abidin, *Desain Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, Bandung: Refika Aditama, 2014
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Zakiah darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Bumi aksara, 2009

Curriculum Vitae



Informasi Diri

Abdurahman dilahirkan di Muara Bungo Jambi, pada tanggal 26 Agustus 1983. Anak dari pasangan Bapak Tarmizi dan Ibunda Nuraini, dan memiliki 2 orang saudari yang bernama Serinufrita, dan Ani Fitriana.

Riwayat Pendidikan

Memperoleh gelar Sarjana pada Ilmu Tarbiyah IAIN STS Jambi pada tahun 2005, Ijazah MAN Muara Bungo diperoleh pada tahun 2001, MTsN Tanjung Agung Kabupaten Bungo pada tahun 1998, dan memperoleh ijazah SDN No. 06/II Tanjung Agung Kabupaten Bungo pada tahun 1995.

Alamat Email . abdu.rahman96@gmail.com

Nomor Telephon/HP 085266796224

Karya Ilmiah (Jika Ada)

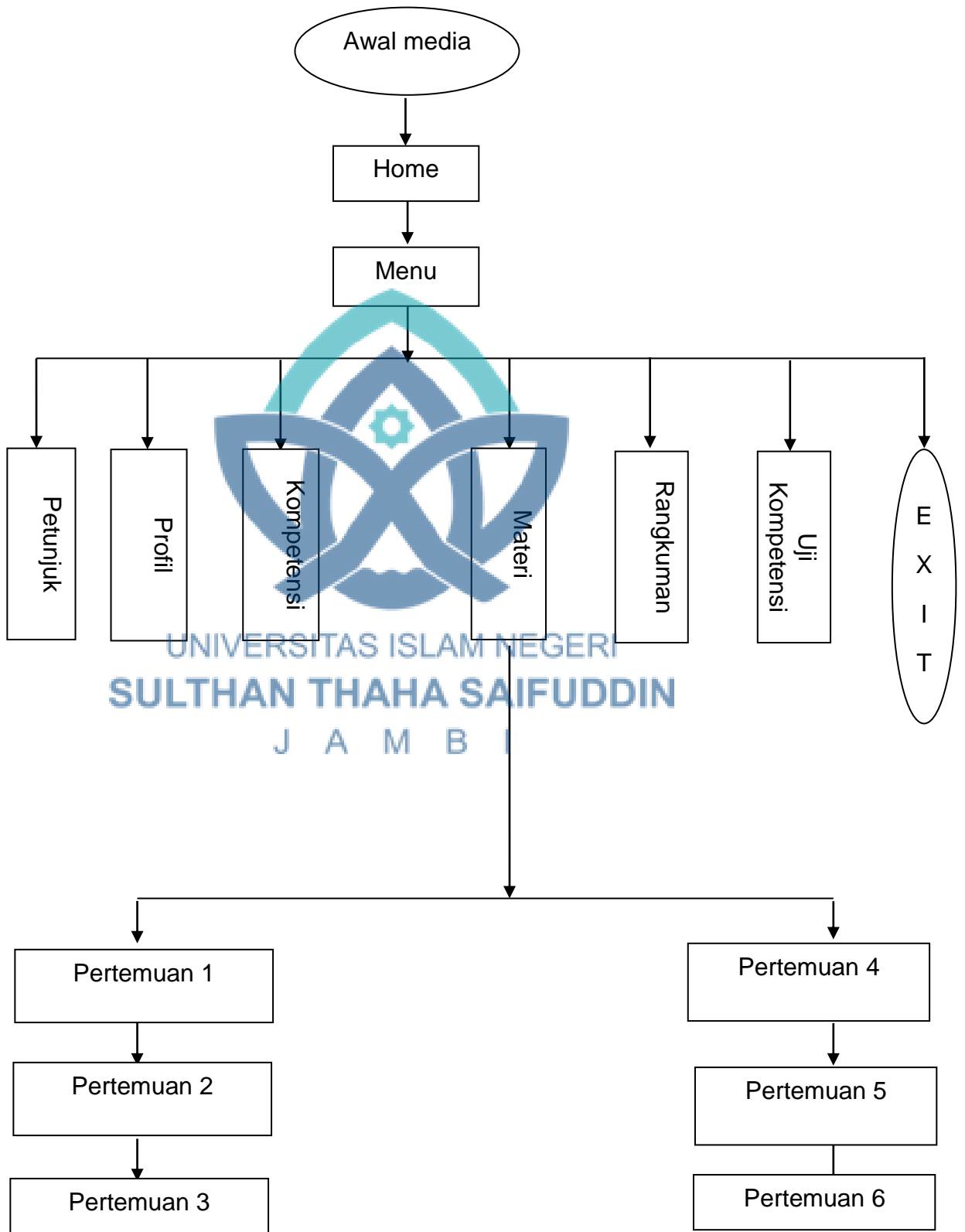
-

Pengalaman kerja

- Mengajar di MTsN Muara Bungo dari tahun 2006 s/d 2009
- Mengajar di Pondok Pesantren Tarbiyah Islamiyah Tanjung Agung Dari Tahun 2005 s/d sekarang
- Mengajar di SMA Negeri 1 Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo

LAMPIRAN

Flowchart media pembelajaran dapat dilihat pada gambar



Gambar *Flowchart* media pembelajaran

DESAIN

Mata pelajaran : PAI

Kelas : XI SMA N 1

Pokok bahasan/ sub pokok bahasan : Pengurusan Jenazah

DESAIN MEDIA

No	Urutan penyajian media	Media				
		Text	Gambar	Animasi	Suara/musik	Video
1.	Pembukaan	√	√	√	√	
2.	Home / halaman utama	√	√	√	√	
3.	Profil	√	√		√	
4.	Petunjuk	√		√	√	
5.	Standar kompetensi	√		√	√	
6.	Kompetensi dasar	√		√	√	
7.	Pengurusan Jenazah	√ √	√ √	√ √	√ √	√ √
8.	Rangkuman	√			√	
10.	Uji Kompetensi	√	√		√	
11.	Exit	√	√	√	√	

STORYBOARD



**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN KELOMPOK KECIL/SATU-SATU
LEMBARAN UJI COBA PRODUK :**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ADOBE FLASH
DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA N 1
MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO**

A. IDENTITAS SISWA/I

Nama :

Kelas/Lokal :

B. SKALA PENILAIAN

Skor 5= Sangat Baik (SB)

Skor 4= Baik (B)

Skor 3= Cukup Baik (CB)

Skor 2= Kurang Baik (KB)

Skor 1= Sangat Kurang Baik (SKB)

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Saudara/i dipersilakan untuk menjawab setiap item pernyataan angket di bawah ini dengan cara memilih salah satu jawaban yang saudara/i anggap paling benar dengan memberi tanda silang (X).
2. Kesungguhan, kebenaran dan kejujuran saudara/i dalam menjawab angket ini sangat saya harapkan.
3. Angket ini murni untuk penelitian, tidak ada kaitan dengan penilaian motivasi belajar anda dari guru bidang studi yang bersangkutan.
4. Atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

D. ANGKET

No	Item Pernyataan Angket	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
1	Tampilan fisik pengembangan bahan ajar yang disajikan.					
2	Desain menu pengembangan bahan ajar pada bagian awal membantu saya					

	memahami isi materi.					
3	Tingkat kejelasan petunjuk pada desain pengembangan bahan ajar menu awal.					
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar mudah di baca.					
5	Kejelasan urutan penyajian pada materi pengembangan bahan ajar yang disajikan.					
6	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam pengembangan bahan ajar.					
7	Desain pengembangan bahan ajar menarik.					
8	Kemudahan memahami kalimat atau petunjuk penggunaan sesuai dengan EYD dalam pengembangan bahan ajar.					
9	Kemenarikan animasi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
10	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
11	Kesesuaian contoh-contoh simulasi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar membantu saya memahami materi.					
12	Kejelasan latihan soal yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
13	Kejelasan soal membantu peningkatan pemahaman saya terhadap materi yang disajikan.					
14	Pengembangan bahan ajar ini dapat dipahami uraiannya dengan mudah.					
15	Bahan ajar yang dikembangkan ini mudah untuk digunakan (<i>user friendly</i>).					
16	Bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif saya dalam pembelajaran.					
17	Bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
18	Bahan ajar yang dikembangkan dapat					

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN KELOMPOK SEDANG
LEMBARAN UJI COBA PRODUK :
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ADOBE FLASH
DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA N 1
MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO

A. IDENTITAS SISWA/I

Nama :

Kelas/Lokal :

B. SKALA PENILAIAN

Skor 5= Sangat Baik (SB)

Skor 4= Baik (B)

Skor 3= Cukup Baik (CB)

Skor 2= Kurang Baik (KB)

Skor 1= Sangat Kurang Baik (SKB)

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Saudara/i dipersilakan untuk menjawab setiap item pernyataan angket di bawah ini dengan cara memilih salah satu jawaban yang saudara/i anggap paling benar dengan memberi tanda silang (X).
2. Kesungguhan, kebenaran dan kejujuran saudara/i dalam menjawab angket ini sangat saya harapkan.
3. Angket ini murni untuk penelitian, tidak ada kaitan dengan penilaian motivasi belajar anda dari guru bidang studi yang bersangkutan.
4. Atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

D. ANGKET

No	Item Pernyataan Angket	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
1	Tampilan fisik pengembangan bahan ajar yang disajikan.					
2	Desain menu pengembangan bahan ajar pada bagian awal membantu saya					

	memahami isi materi.					
3	Tingkat kejelasan petunjuk pada desain pengembangan bahan ajar menu awal.					
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar mudah di baca.					
5	Kejelasan urutan penyajian pada materi pengembangan bahan ajar yang disajikan.					
6	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam pengembangan bahan ajar.					
7	Desain pengembangan bahan ajar menarik.					
8	Kemudahan memahami kalimat atau petunjuk penggunaan sesuai dengan EYD dalam pengembangan bahan ajar.					
9	Kemenarikan animasi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
10	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
11	Kesesuaian contoh-contoh simulasi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar membantu saya memahami materi.					
12	Kejelasan latihan soal yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
13	Kejelasan soal membantu peningkatan pemahaman saya terhadap materi yang disajikan.					
14	Pengembangan bahan ajar ini dapat dipahami uraiannya dengan mudah.					
15	Bahan ajar yang dikembangkan ini mudah untuk digunakan (<i>user friendly</i>).					
16	Bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif saya dalam pembelajaran.					
17	Bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
18	Bahan ajar yang dikembangkan dapat					

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN (KELOMPOK BESAR)
LEMBARAN UJI COBA PRODUK :
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ADOBE FLASH
DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA N 1
MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO

A. IDENTITAS SISWA/I

Nama :

Kelas/Lokal :

B. SKALA PENILAIAN

Skor 5= Sangat Baik (SB)

Skor 4= Baik (B)

Skor 3= Cukup Baik (CB)

Skor 2= Kurang Baik (KB)

Skor 1= Sangat Kurang Baik (SKB)

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Saudara/i dipersilakan untuk menjawab setiap item pernyataan angket di bawah ini dengan cara memilih salah satu jawaban yang saudara/i anggap paling benar dengan memberi tanda silang (X).
2. Kesungguhan, kebenaran dan kejujuran saudara/i dalam menjawab angket ini sangat saya harapkan.
3. Angket ini murni untuk penelitian, tidak ada kaitan dengan penilaian motivasi belajar anda dari guru bidang studi yang bersangkutan.
4. Atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

D. ANGKET

No	Item Pernyataan Angket	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
1	Tampilan fisik pengembangan bahan ajar yang disajikan.					
2	Desain menu pengembangan bahan ajar pada bagian awal membantu saya					

	memahami isi materi.					
3	Tingkat kejelasan petunjuk pada desain pengembangan bahan ajar menu awal.					
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar mudah di baca.					
5	Kejelasan urutan penyajian pada materi pengembangan bahan ajar yang disajikan.					
6	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam pengembangan bahan ajar.					
7	Desain pengembangan bahan ajar menarik.					
8	Kemudahan memahami kalimat atau petunjuk penggunaan sesuai dengan EYD dalam pengembangan bahan ajar.					
9	Kemenarikan animasi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
10	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
11	Kesesuaian contoh-contoh simulasi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar membantu saya memahami materi.					
12	Kejelasan latihan soal yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar.					
13	Kejelasan soal membantu peningkatan pemahaman saya terhadap materi yang disajikan.					
14	Pengembangan bahan ajar ini dapat dipahami uraiannya dengan mudah.					
15	Bahan ajar yang dikembangkan ini mudah untuk digunakan (<i>user friendly</i>).					
16	Bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif saya dalam pembelajaran.					
17	Bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
18	Bahan ajar yang dikembangkan dapat					

	meningkatkan prestasi belajar saya.					
19	Kemudahan bahan ajar yang dikembangkan untuk di akses setiap saat dan terus menerus.					
20	Saya menyukai aktivitas belajar dengan pengembangan bahan ajar ini.					

E. KOMENTAR DAN SARAN LAINNYA BERKENAAN DENGAN ANGGKET DI ATAS

.....

.....

.....

.....

.....



Jambi,

2018

Responden

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
 J A M B I

.....

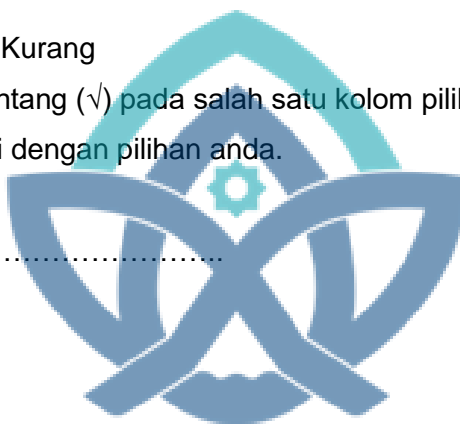
ANGKET EFEKTIVITAS BELAJAR BELAJAR SISWA (SEBELUM DAN SETELAH) MENGGUNAKAN BAHAN AJAR YANG DIKEMBANGKAN

1. Bacalah petunjuk pengisian yang diberikan.
2. Isilah data diri anda sesuai dengan yang diminta.
3. Pada kuesioner ini terdapat 10 pertanyaan.
4. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum menjawab pertanyaan
 - SB = Sangat Baik
 - B = Baik
 - C = Cukup
 - K = Kurang
 - SK = Sangat Kurang
5. Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar- benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama :

Kelas : XI

Sekolah :



No.	PERTANYAAN	SB	B	C	K	SK
1.	Isi pada media pembelajaran ini relevan dengan materi yang dipelajari.					
2.	Isi media mudah untuk dipahami dan dimengerti.					
3.	Media dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel.					
4.	Media membantu memperoleh informasi tentang pembelajaran PAI yang dipelajari.					
5.	Media pembelajaran membuat lebih semangat untuk belajar.					
6.	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran membuat belajar PAI lebih menyenangkan					
7.	Media pembelajaran membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran PAI					

8.	Media pembelajaran memudahkan dalam pemahaman materi.					
9.	Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan efektivitas dalam belajar PAI.					
10.	Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI					

Responden,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
 J A M B I

.....

Tabel hasil efektivitas belajar siswa sebelum menggunakan produk.

NAMA SISWA	PERNYATAAN ANGKET EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA										JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
S1	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	32
S2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31
S3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	29
S4	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	28
S5	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
S6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
S7	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	33
S8	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	29
S9	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	28
S10	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	30
S11	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	29
S12	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	32
S13	3	4	4	3	3	2	3	4	2	3	31
S14	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	29
S15	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	24
S16	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	26
S17	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	28
S18	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27
S19	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	26
S20	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	29
S21	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32
S22	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	32
S23	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	27
S24	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	32
S25	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	31
S26	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	26
S27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
S28	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	33
S39	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
S30	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	33
JML	92	92	89	86	88	88	89	82	87	90	
%	883	KURANG BAIK									
	58,8										

DAFTAR HADIR KELOMPOK KECIL/SATU-SATU

LEMBARAN UJI COBA PRODUK :

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ADOBE FLASH
DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA N 1
MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO**

Hari / Tanggal :

Tempat/Sekolah : **SMA N 1 MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO**

No	NAMA SISWA	KELAS	TANDA TANGAN
1	Rini Auliana	XI IPS	1.
2	Yohana Andriani	XI IPS	2.
3	Haryati Kurnia	XI IPS	3.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

DAFTAR HADIR KELOMPOK SEDANG

LEMBARAN UJI COBA PRODUK :

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ADOBE FLASH
DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA N 1
MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO**

Hari / Tanggal :

Tempat/Sekolah : **SMA N 1 MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO**

No	NAMA SISWA	KELAS	TANDA TANGAN
1	AGUNG ROMADONI	XI	1.
2	ALI MAUL FITRIAH	XI	2.
3	ANDIKA DIPAL	XI	3.
4	BAGUS	XI	4.
5	CAROLINA	XI	5.
6	RINI AULIANA	XI	6.
7	SINDY SAPUTRI	XI	7.
8	SUHENDRA	XI	8.
9	HARYATI KURNIA	XI	9.
10	YOHANA	XI	10.

DAFTAR HADIR KELOMPOK BESAR

LEMBARAN UJI COBA PRODUK :

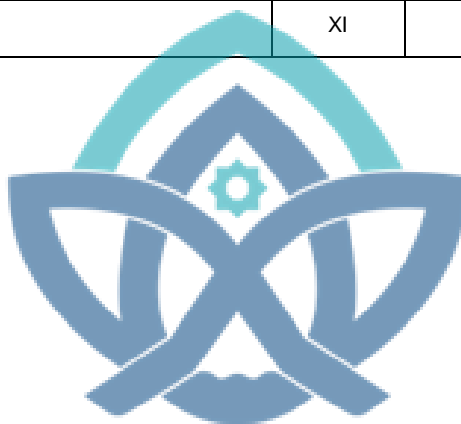
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS ADOBE FLASH
DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA N 1
MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO**

Hari / Tanggal :

Tempat/Sekolah : **SMA N 1 MUKO-MUKO BATHIN VII BUNGO**

No	Nama Siswa	Kelas	Tanda Tangan
1	AFRIADI	xi	1
2	AGUNG RAMADONI	xi	2
3	AHMAD FAJRI	xi	3
4	ALI MA'UL VITRIAH	xi	4
5	AMRI	xi	5
6	ANDIKA DIPAL	xi	6
7	BAGUS	xi	7
8	CAROLINA	xi	8
9	DEDY CANDRA	xi	9
10	DEVA ANGGRAINI	xi	10
11	DEWI SETIAWATI	xi	11
12	DIMAS RISKI RIYANTO	xi	12
13	DISMA ASNANI	xi	13
14	EZIL KIROM	xi	14
15	FERIKA ANDINI UTAMI	xi	15
16	HARYATI KURNIA	xi	16
17	MARLENI	xi	17
18	MIRHATUL HAYATI	xi	18
19	NADYA WULANDARI	xi	19
20	PUPUT ADTYA N	xi	20

21	PURWATI	xi	21
22	RANDY GUSTIAWAN	xi	22
23	RIAN SETIAWAN	xi	23
24	RINI AULIANA	xi	24
25	SINDY SAPUTRI	xi	25
26	SUHENDRA	xi	26
27	WINDI LESTARI	xi	27
28	YANDRA IRFANDI	xi	28
29	YOHANA ANDRIANI	xi	29
30	YUNITA	xi	30



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

**Hasil wawancara kepada salah satu siswa kelas XI SMA 1 Muko-Muko
Bathin VII Kabupaten Bungo**

- Nama Siswa : Siti Aisyah
- Peneliti : Apakah Anda menyukai mata pelajaran PAI?
- Siswa : Kurang menyukai pak, mata pelajaran PAI itu membosankan pak.
- Peneliti : Bagaimana perasaan Anda dan teman-teman ketika guru memberikan tugas atau PR?
- Siswa : Malas pak, teman-teman juga banyak yang mengeluh pak.
- Peneliti : Apakah bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran mudah dipahami?
- Siswa : Sulit dipahami pak.
- Peneliti : Apa yang Anda rasakan ketika belajar PAI?
- Siswa : Lesu pak, juga ngantuk, bosan, ingin cepat selesai pak.
- Peneliti : Apa saja yang digunakan oleh guru Anda ketika mengajar mata pelajaran PAI di Kelas?
- Siswa : Tidak menggunakan apa-apa pak, sama seperti biasa hanya menggunakan papan tulis dan menerangkannya.
- Peneliti : Apakah Anda tahu buku/bahan ajar yang digunakan oleh guru?
- Siswa : Tahu pak. Bapak menggunakan buku Yudistira tahun 2008 pak.
- Peneliti : Apakah guru Anda pernah menjelaskan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran seperti komputer/Laptop?
- Siswa : Belum pernah sama sekali pak.

**Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran PAI kelas X SMA 1
Muko Muko Bathin VII Kabupaten Bungo**

- Nama Guru : Sopriyadi. S.Pd.I
- Peneliti : Bapak menggunakan bahan ajar apa saja dalam pembelajaran PAI di Kelas?
- Guru : Hanya menggunakan bahan ajar buku paket.
- Peneliti : Apakah dalam menyampaikan bahan ajar bapak pernah menggunakan media pembelajaran?
- Guru : Belum pak.
- Peneliti : Bagaimana Bapak menyampaikan bahan ajar kepada Siswa?
- Guru : Dengan menjelaskan di papan tulis dan juga dengan mendikte pak.
- Peneliti : Bagaimana suasana dan keaktifan siswa dalam belajar PAI?
- Guru : Kebanyakan siswa lesu pak, ada yang mengobrol dan mengantuk pak.
- Peneliti : Bagaimana pendapat bapak dengan media pembelajaran berbasis Adobe Flash ini?
- Guru : Media ini sangat menarik pak, praktis, bagus sekali. Terlihat siswapun merasa semangat, aktif dan mudah dalam menguasai pelajaran pak.





