

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WINDOWS MOVIE MAKER*
DALAM PENINGKATKAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK
SISWA KELAS I MATERI AKHLAK TERCELA
SEKOLAH DASAR AL FITHRAH MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Siti Rohma

NIM. 11140114



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WINDOWS MOVIE MAKER*
DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK
SISWA KELAS I MATERI AKHLAK TERCELA
SEKOLAH DASAR AL FITHRAH MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Siti Rohma

NIM. 11140114



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2015

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WINDOWS MOVIE*
***MAKER* DALAM PENINGKATKAN HASIL BELAJAR AQIDA AKHLAK**
SISWA KELAS I MATERI AKHLAK TERCELA
SEKOLAH DASAR AL FITHRAH MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Siti Rohma
11140114

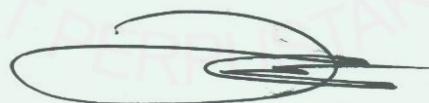
**Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:**



Abdul Gafur, M. Ag
NIP. 197304152005011004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah



Dr. Muhammad Walid, M. A
NIP. 197308232000031002

Abdul Gofur, M. Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 15 Juni 2015

Hal : Skripsi Siti Rohma

Lamp : 4 Lembar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Rohma

NIM : 11140114

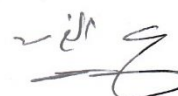
Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas I Materi Akhlak Tercela Sekolah Dasar Al Fithrah Malang.

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon maklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Abdul Gofur, M. Ag

NIP. 197304152005011004

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 15 Juni 2015

Hormat saya,

Siti Rohma
11140114

MOTTO

عن عبد الله رضي الله عنه قال: خط الله حتى صلي تله عليه وسلم خطا مريقا، وخطا
في الوسط خارجا ملة وخط خطا صفارا الي هدا الذي في السط ... (رواه البخاري)

Artinya: "Nabi s.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empattadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil didalam persegi tadi, disampingnya...." (Rowahul Bukhori).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berhiaskan rasa syukur kepada Allah atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Ananda persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat ananda ta'dhimi dan ta'ati yaitu bapak dan ibu tercinta

M. Satturi dan Hosniyah

Doa dan kasih sayang kalian adalah lentera yang bercahaya dalam setiap perjuangan ananda.

Terima kasih kepada dosen pembimbing

Abdul Gafur, M. Ag

Atas bimbingannya yang sabar memberikan pengarahan pada kelancaran skripsi ini.

For All of My Family

Especially for KH. Adib Fanani, Nyai Siti Zainab, KH. Noer Shodiq Akhrom, Gunari, Siti Rohima Muhammad Zainuallah dan semua saudaraku yang selalu memberikanku semangat dengan doanya.

Terima kasihku

Pada jerih payah Guru-guru dan Dosen-dosenku yang telah memberi cahaya ilmu pengetahuan padaku.....

Terima kasih aku ucapkan kepada keluarga besar SD Al Fithrah Malang, Ibu Ni'mal, karyawan dan guru-guru yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam penelitian ini.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ح	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ط	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ظ	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

Khusus untuk bacaan ya" nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya" nisbat diakhirnya. Begitu juga suara diftong, wawu dan ya" setelah fathah ditulis dengan "aw" dan "ay".

D. Hamzah (ء)

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak ditengah atau akhir kata maka dilambangkan dengan tanda koma diatas (ˆ), berbalik dengan koma (˙), untuk penganti lambang “ ء ”.

E. Ta'marbutah (ة)

Ta'marbutah ditransliterasikan dengan “t” jika berada ditengah-tengah kalimat, akan tetapi apabila Ta'marbutah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya al-riṣālah li al-mudarrisih, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan mudlaf dan mudlaf ilayh, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "t" yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya fi rahmatillah.

F. Kata sandang dan lafdh al-Jalalah

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan “al” dalam lafdh jalalah yang berada ditengah-tengah kalimat yang disandarkan (idhafah) maka dihilangkan. Misalnya Al-Imam al-Bukhariy.

G. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem Transliterasi ini, akan tetapi apabila kata tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, maka tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi ini. Contoh: Salat

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Windows Movie Maker Dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas I Materi Akhlak Tercela Sekolah Dasar Al Fithrah Malang* dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadapan.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak, Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si, selaku Rektor UIN Maliki Malang, yang telah banyak memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berharga.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Bapak Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Abdul Ghofur, M.Ag, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
6. Keluargaku (Siti Rohima, Muhammad Zainuallah, Gunari, Nisa, Arsikum, Saruji) yang selalu mendoakan dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Teman-teman mahasiswa jurusan PGMI angkatan 2011, khususnya kelas PGMI C, terutama sahabat seperjuanganku Ni'mah dan Sejati yang tak henti-hentinya saling mensupport saling menyemangati satu sama lain. Aku bahagia bisa mengenal kalian dan menghiasi kehidupan bersama kalian di saat kita bersama-sama mengayuh perjuangan untuk menuntut ilmu.
8. Sahabat-sahabatku (PGMI C, Nurul Yaqin, Tri Yoso, dan Djunaedi Abdillah) yang selalu setia mendengarkan curahan hatiku dan selalu mendukung penyelesaian skripsi ini.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat berharap saran dan kritik konstruktif dari para pembaca yang budiman untuk perbaikan

dimasa mendatang. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 15 Juni 2015

Penulis

Siti Rohma
11140114



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Proyeksi Spesifikasi Produk.....	8
F. Keterbatasan Pengembangan	9
G. Definisi Operasional	10

H. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Terdahulu	13
B. Kajian Teori.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
a) Pengertian media pembelajaran.....	15
b) Jenis-jenis media pembelajaran.....	16
c) Fungsi media pembelajaran.....	17
2. Media <i>Windows Movie Maker</i>	17
a) Sejarah <i>windows movie maker</i>	17
b) Pengertian <i>windows movie maker</i>	18
c) Manfaat mempelajari <i>windows movie maker</i>	19
d) Menu-menu dalam <i>windows movie maker</i>	19
e) Langkah-langkah mengedit video.....	20
f) Kelebihan dan kelemahan <i>windows movie maker</i>	28
3. Hasil Belajar.....	30
a) Pengertian hasil belajar.....	30
b) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	31
c) Cara belajar yang baik dan benar.....	35
4. Aqidah Akhlak.....	37
a) Pengertian aqidah akhlak.....	37
b) Ruang lingkup aqidah akhla.....	39
c) Karakteristik mata pelajaran aqidah akhlak.....	42

d) Tujuan pembelajaran aqidah akhlak.....	44
e) Pendekatan.....	45
f) Fungsi pembelajaran aqidah akhlak.....	46
5. Tinjauan Materi Akhlak Tercela.....	47
a) SK, KD, dan Indikator akhlak tercela.....	47
b) Materi akhlak tercela.....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Model Pengembangan.....	52
C. Prosedur Pengembangan.....	55
D. Validasi Produk.....	62
1) Desain validasi.....	62
2) Subjek uji coba.....	63
3) Jenis data.....	64
4) Instrument pengumpulan data.....	64
5) teknik analisis data.....	65
E. Uji Coba Produk.....	66
1) Desain uji coba.....	66
2) Subjek uji coba.....	67
3) Jenis data.....	68
4) Instrument pengumpulan data.....	68
5) Teknik analisis data.....	68

BAV IV PAPARAN DATA PENELITIAN	70
A. Deskripsi Bentuk Media Pembelajaran Windows Movie Maker.....	70
1) Bagian Awal.....	71
2) Bagian Isi.....	73
3) Bagian Akhir.....	77
B. Penyajian Data Validasi.....	78
1) Hasil validasi ahli isi.....	79
2) Hasil validasi ahli desain media pembelajaran.....	83
3) Hasil validasi ahli media pembelajaran.....	86
4) Hasil validasi ahli bahasa.....	90
5) Hasil validasi ahli pembelajaran.....	93
C. Hasil Uji Coba Lapangan.....	96
BAB V PEMBAHASAN	102
A. Analisis Pengembangan Produk.....	102
B. Analisis Pengembangan Kelayakan Produk.....	117
C. Analisis Pengaruh Pengembangan Produk.....	121
D. Revisi Produk Pengembangan.....	125
BAB VI PENUTUP	130
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	130
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGANTAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Proyeksi Spesifikasi Produk.....	8
F. Keterbatasan Pengembangan	9
G. Definisi Operasional	10

H. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Terdahulu	13
B. Kajian Teori.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
a) Pengertian media pembelajaran.....	15
b) Jenis-jenis media pembelajaran.....	16
c) Fungsi media pembelajaran.....	17
2. Media <i>Windows Movie Maker</i>	17
a) Sejarah <i>windows movie maker</i>	17
b) Pengertian <i>windows movie maker</i>	18
c) Manfaat mempelajari <i>windows movie maker</i>	19
d) Menu-menu dalam <i>windows movie maker</i>	19
e) Langkah-langkah mengedit video.....	20
f) Kelebihan dan kelemahan <i>windows movie maker</i>	28
3. Hasil Belajar.....	30
a) Pengertian hasil belajar.....	30
b) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	31
c) Cara belajar yang baik dan benar.....	35
4. Aqidah Akhlak.....	37
a) Pengertian aqidah akhlak.....	37
b) Ruang lingkup aqidah akhla.....	39
c) Karakteristik mata pelajaran aqidah akhlak.....	42

d) Tujuan pembelajaran aqidah akhlak.....	44
e) Pendekatan.....	45
f) Fungsi pembelajaran aqidah akhlak.....	46
5. Tinjauan Materi Akhlak Tercela.....	47
a) SK, KD, dan Indikator akhlak tercela.....	47
b) Materi akhlak tercela.....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Model Pengembangan.....	52
C. Prosedur Pengembangan.....	55
D. Validasi Produk.....	62
1) Desain validasi.....	62
2) Subjek uji coba.....	63
3) Jenis data.....	64
4) Instrument pengumpulan data.....	64
5) teknik analisis data.....	65
E. Uji Coba Produk.....	66
1) Desain uji coba.....	66
2) Subjek uji coba.....	67
3) Jenis data.....	68
4) Instrument pengumpulan data.....	68
5) Teknik analisis data.....	68

BAV IV PAPARAN DATA PENELITIAN	70
A. Deskripsi Bentuk Media Pembelajaran Windows Movie Maker.....	70
1) Bagian Awal.....	71
2) Bagian Isi.....	73
3) Bagian Akhir.....	77
B. Penyajian Data Validasi.....	78
1) Hasil validasi ahli isi.....	79
2) Hasil validasi ahli desain media pembelajaran.....	83
3) Hasil validasi ahli media pembelajaran.....	86
4) Hasil validasi ahli bahasa.....	90
5) Hasil validasi ahli pembelajaran.....	93
C. Hasil Uji Coba Lapangan.....	96
BAB V PEMBAHASAN	102
A. Analisis Pengembangan Produk.....	102
B. Analisis Pengembangan Kelayakan Produk.....	117
C. Analisis Pengaruh Pengembangan Produk.....	121
D. Revisi Produk Pengembangan.....	125
BAB VI PENUTUP	130
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	130
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Isi Media Pembelajaran (CD)

Lampiran II: Instrumen

Lampiran III : Identitas Subjek Uji Lapangan

Lampiran IV : Identitas Validasi Ahli

Lampiran V : Pedoman Wawancara

Lampiran VI : Silabus

Lampiran VII : RPP

Lampiran VIII : Soal-soal (*Pre test dan Pro test*)

Lampiran IX : Nilai Siswa

Lampiran X: Foto

Lampiran XI : Surat-surat Penelitian

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu Terkait Produk	13
Tabel 3.1. Tabel Kualifikasi Tingkatan Kelayakan.....	66
Tabel 4.1. Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Media Pembelajaran Windows Movue Maker Materi Akhlak Tercela Melalui Instrumen Angket.....	80
Tabel 4.2. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Isi Aqidah Akhlak	82
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Melalui Instrumen Angket.....	83
Tabel 4.4. Ikhtisar Data Penilaian dan Riview Ahli Desain Media.....	85
Tabel 4.5. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Melalui Instrumen Angket.....	86
Tabel 4.6. Ikhtisar Data Penilaian dan Riview Ahli Media Pembelajaran.....	89
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Pembelajaran <i>Windows Movie Maker</i> Materi Akhlak Tercela Melalui Instrumen Angket	91
Tabel 4.8. Ikhtisar Data Penilaian dan Riview Ahli Bahasa	92
Tabel 4.9. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Akhlak Tercela.....	94
Tabel 4.10. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran Aqidah Akhlak.....	95
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Uji Coba lapangan	97
Tabel 4.12. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	100
Tabel 5.1. Tabel Kualifikasi Tingkatan Kelayakan.....	105

Tabel 5.2. Tabel Nilai siswa kelas I Pre test-Post test.....	119
Tabel 5. 3. Perhitungan Uji t.....	121
Tabel 5. 4. Revisi Media pembelajaran berdasarkan Validasi Ahli isi.....	123
Tabel 5. 5. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Desain Media Pembelajaran.....	124
Tabel 5. 6. Revisi Media pembelajaran berdasarkan Ahli Desain Media.....	125
Tabel 5. 7. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Media Pembelajaran.....	127
Tabel 5. 8. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Bahasa.....	128
Tabel 5.9. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Pembelajaran.....	129



ABSTRAK

Rohma, Siti. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Windows Movie Maker Dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas I Materi Akhlak Tercela Sekolah Dasar Al Fithrah Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: Abdul Gofur, M. Ag

Aqidah Akhlak memiliki beberapa tujuan, yaitu menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT dan mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R & D)*, dengan model *Borg and Gall* yang memiliki sepuluh langkah dalam prosedur pengembangannya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Fithrah Malang dengan mengambil kelas I yang berjumlah 21 siswa. Hasil wawancara dengan guru bidang studi akidah akhlak, didapatkan bahwa dalam pembelajaran akidah akhlak masih terdapat banyak permasalahan, diantaranya nilai peserta didik di bawah KKM yang disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran *windows movie maker mata pelajaran akidah akhlak* mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari guru mata pelajaran sebesar 94% yang berarti media sangat valid dan tidak revisi, dari uji coba lapangan media diperoleh nilai 89% yang berarti mendapat kualifikasi sangat valid dari semua subyek validasi uji coba lapangan. Dari ahli isi mendapat nilai 88% dan berada pada kualifikasi sangat valid sehingga tidak revisi, dari ahli desain media mendapat nilai 83% dan berada pada kualifikasi valid, sehingga buku tidak revisi, sedangkan dari ahli bahasa mendapat nilai 100% dan berada pada kualifikasi sangat valid, sehingga buku tidak revisi. Dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$ yaitu $6,438768 \geq 1,725$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi, media pembelajaran *windows movie maker* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Al Fithrah Malang 1 Malang. Dengan melihat rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 ($90,24 > 72,85$) juga menunjukkan bahwa post tes lebih tinggi dari pada pre test. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar akidah akhlak siswa kelas I sesudah menggunakan media pembelajaran *windows movie maker* dengan hasil belajar akidah akhlak dan sebelum menggunakan media pembelajaran *windows movie maker*.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Windows Movie Maker, Hasil Belajar Belajar.*

ملخص

رحمة، ستي. 2015. تطوير وسائل تعليمية *Windows Movie Maker* في ترقية نتائج التعلم في مادة عقيدة أخلاق لطلاب الفصل الأول لمحتوى الأخلاق المذمومة في المدرسة الابتدائية الفطرة مالانج. الرسالة. قسم تربية معلم المدرسة الابتدائية. كلية التربية والتدريسية. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: عبد الغفور الماجستير.

الكلمات الأساسية: وسائل التعليم، *Windows Movie Maker*، نتائج التعلم

للعقيدة الأخلاق أغراض، وهي تطوير الإيمان بالإعطاء، والتسميد، وتطوير المعرفة، والتقدير، والممارسة، والتعود وخبرة المتعلم عن العقيدة الإسلامية حتى يكون المسلم الذي يستمر في تطوير الإيمان والتقوى لله وتحقيق الإندونيسين بالأخلاق المحمودة ويجتنب الأخلاق المذمومة في حياته اليومية سواء في الحياة الفردية أو الاجتماعية، كمظاهرة من تعاليم وقيم العقيدة الإسلامية.

استخدمت الباحثة في هذا البحث المنهج البحث والتطوير باستخدام نموذج *Dick and Carey* بعشر مراحل في إجراءات تطويره. يقوم هذا البحث في المدرسة الابتدائية الفطرة مالانج بأخذ الفصل الأول وعددهم 21 طلابا. قد وجدت نتائج المقابلة مع معلم العقيدة الأخلاق في تعليم العقيدة الأخلاق مشاكل، منها المتعلم تحت معايير إكمال الأدنى بسبب وسائل التعليم المستخدم غير جذابة.

بناء على نتائج البحث قد وجد بأن وسائل تعليمية *Windows Movie Maker* لمادة العقيدة الأخلاق حصلت على تقويم المؤهل الجيد، قد وجد التقويم من معلم المادة بناء على نتائج الصلاحية بالنسبة 94% وهو يدل على أن الوسائل صلاحية بدون تصحيح، من تجريبية الميدانية حصلت وسائل بالقيم 89% وهو أصلح المؤهل من جميع صلاحية تجريبية الميدانية. من خبير المحتوى يحصل القيم 88% وهذا من أصلح المؤهل حتى لا يحتاج التصحيح، من خبير تصميم الوسائل يحصل القيم 83% وهو من المؤهل الصلاح، حتى لا يصحح هذا الكتاب، ومن خبير اللغة يحصل القيم 100% وهو من أصلح المؤهل، حتى لا يصحح الكتاب. عن طريق الحساب باستخدام اختبار T مع مستوى الدلالة 0,05 يحصل على نتائج الحساب $2t \leq 2$ جدوال وهو $6,438768 \leq 1,725$ والمعنى Ho مردود و Ha مقبول.

إن وسائل تعليمية *Windows Movie Maker* ثبتت أن تحسن إلى حد كبير نتائج تعلم طلاب الفصل الأول في المدرسة الابتدائية الفطرة مالانج. بنظر المتوسط عرف بأن x_2 أكثر من x_1 (24,90 < 72,85) ويدل بأن الإختبار البعدي أكبر من الإختبار القبلي. وبالخلاصة، هناك الفرق الهام لنتائج تعلم العقيدة الأخلاق لطلاب الفصل الأول بعد استخدام وسائل تعليمية *Windows Movie Maker* بنتائج تعلم العقيدة الأخلاق قبل استخدام تعلم العقيدة الأخلاق.

ABSTRACT

Rohma, Siti. 2015. *Learning Media Development of Windows Movie Maker In Improving Learning Outcomes of Aqidah Akhlak in Student Class I Subject of Disgraced Morals Elementary School of Al Fithrah Malang. Thesis. Islamic Elementary School Teacher Education Department. Faculty of Tarbiyah. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim. Supervisor: Abdul Gofur, M. Ag*

Aqidah Akhlak has several objectives, namely to develop faith through giving, fertilization, and development of knowledge, appreciation, practice, habituation, as well as the experience of learners about the Islamic faith so that he/she will be a growing Muslim in faith and piety to Allah and realizes the Indonesian human morality and avoid despicable character in daily life both in individual and social life, as a manifestation of the teachings and values of the Islamic faith.

This research used research's design of development namely Research and Development (R & D), with Borg and Gall model who has ten stages in the procedure of its development. This research was conducted in SD Al Fithrah Malang by taking into account class I in total of 21 students. Results of interview with teacher in the field of aqidah akhlak, obtained that in the learning of aqidah akhlak there were still many issues arising, such as the grades of the students that were below Minimal Mastery Criterion (KKM) due to instructional media used which is not attractive.

Based on the research's results obtained that windows movie maker as the learning media for aqidah akhlak obtained good qualification of assessment, because based on the results of validation obtained grades from teacher in the related field of 94% which means that the media is valid and no revision made, from the media field trial obtained 89% which means that it obtained valid qualification from all subject of field trial validation. From content expert scored 88% and is at a very valid qualification so it is not revised, of the media design experts scored 83% and is valid on qualifying, so the book is not revised, while from linguists scored 100% and is at a very valid qualification, so the book is not revised. With the calculation of using a t test with significance level of 0.05 obtained results $t_{count}^2 \geq t_{table}^2$ amounting to $6,438768 \geq 1,725$ meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted

So, windows movie maker learning media has been proven to significantly improve student-learning outcomes of class I SD Al Fithrah Malang. By looking at the averages it is seen that X_2 is more than X_1 ($90,24 > 72,85$) it also shows that posttest was higher than the pretest. The conclusion is that there is a significant difference in the learning outcomes of aqidah akhlak in student class I after using windows movie maker learning with the learning results of aqidah akhlak and before using windows movie maker learning media.

Key words: learning media, windows movie maker, learning outcomes, learning.

ABSTRAK

Rohma, Siti. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Windows Movie Maker Dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas I Materi Akhlak Tercela Sekolah Dasar Al Fithrah Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: Abdul Gofur, M. Ag

Aqidah Akhlak memiliki beberapa tujuan, yaitu menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT dan mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R & D)*, dengan model *Dick and Carey* yang memiliki sepuluh langkah dalam prosedur pengembangannya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Fithrah Malang dengan mengambil kelas I yang berjumlah 21 siswa. Hasil wawancara dengan guru bidang studi akidah akhlak, didapatkan bahwa dalam pembelajaran akidah akhlak masih terdapat banyak permasalahan, diantaranya nilai peserta didik di bawah KKM yang disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran *windows movie maker mata pelajaran akidah akhlak* mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari guru mata pelajaran sebesar 94% yang berarti media sangat valid dan tidak revisi, dari uji coba lapangan media diperoleh nilai 89% yang berarti mendapat kualifikasi sangat valid dari semua subyek validasi uji coba lapangan. Dari ahli isi mendapat nilai 88% dan berada pada kualifikasi sangat valid sehingga tidak revisi, dari ahli desain media mendapat nilai 83% dan berada pada kualifikasi valid, sehingga buku tidak revisi, sedangkan dari ahli bahasa mendapat nilai 100% dan berada pada kualifikasi sangat valid, sehingga buku tidak revisi. Dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung}^2 \geq t^2_{tabel}$ yaitu $6,438768 \geq 1,725$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi, media pembelajaran *windows movie maker* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Al Fithrah Malang 1 Malang. Dengan melihat rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 ($90,24 > 72,85$) juga menunjukkan bahwa post tes lebih tinggi dari pada pre test. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar akidah akhlak siswa kelas I sesudah menggunakan media pembelajaran *windows movie maker* dengan hasil belajar akidah akhlak dan sebelum menggunakan media pembelajaran *windows movie maker*.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Windows Movie Maker, Hasil Belajar Belajar.*

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan memaparkan tentang: 1) Latar Belakang Masalah, 2) Rumusan Masalah, 3) Tujuan Pengembangan, 4) Manfaat Pengembangan, 5) Proyeksi Spesifikasi Produk yang Diharapkan, 6) Keterbatasan Pengembangan, 7) Definisi Operasional, dan 8) Sistematika Penulisan.

A. Latar Belakang

Mengembangkan potensi peserta didik merupakan langkah penting dalam pendidikan di Indonesia. Upaya meningkatkan mutu pendidikan sudah ditempuh dengan berbagai cara seperti melakukan pembaharuan terhadap kurikulum 2004 menjadi kurikulum 2006 yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada kurikulum ini peserta didik diharapkan memiliki wawasan yang luas dan berakhlakul karimah.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Tahun 2003, tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Melalui pendidikan nasional diharapkan dapat ditingkatkan kemampuan, mutu kehidupan, dan martabat manusia Indonesia. Untuk itu, pendidikan nasional diharapkan menghasilkan

manusia terdidik yang beriman, berbudi pekerti luhur, berpengetahuan, berketerampilan, dan memiliki rasa tanggungjawab.¹

Menurut Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Pendidikan Agama Islam pada Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia (Permenag) No 2 tahun 2008, mata pelajaran akidah akhlak memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.²

Berdasarkan hasil interview dengan beberapa murid, di dapat informasi bahwa mata pelajaran akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang membosankan, karena mata pelajaran tersebut banyak hafalan yang mengandung ayat-ayat qur'an, sulit, tidak menarik, gurunya membosankan, tidak adanya permainan (*game*), media yang digunakan tidak konkret dan sebagainya. Sehingga mengakibatkan moral peserta didik tidak baik dan hasil ujian juga tidak baik.

¹Wordpress.2012. *Tujuan Pendidikan Nasional*. <http://belajarpsikologi.com/tujuan-pendidikan-nasional/>. Diakses pada tgl 13 April 2015, pukul 19.00 WIB

²Pdf.2013. *Kemenag*. <http://kemenag.go.id/file/dokumen/02LAMPIRANPERMENAG.pdf>. Diakses pada tgl 13 April 2015, pukul 19.45 WIB

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan tuntutan zaman. Seperti penggunaan LCD, proyektor, dan laptop dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa guru yang sudah menerapkan media pembelajaran berbasis IT (teknologi) seperti, *windows movie maker, power point, auto play. Macromedia flash* dan sebagainya. Media ini memudahkan guru dalam memberikan ulasan materi dan menarik minat belajar peserta didik. Dengan adanya media ini guru bisa merancang media sesuai kebutuhan sehingga peserta didik tidak mengalami kemerosotan nilai yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan penggunaan media yang kurang menarik.

Berdasarkan data penelitian dilapangan di SD Al Fithrah Malang didapat informasi bahwa hasil belajar aqidah akhlak siswa nilainya di bawah KKM. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan dalam pembelajaran aqidah akhlak tidak menarik. Sehingga mengakibatkan siswa ramai sendiri, tidur, malas, dan apabila diberi PR tidak dikerjakan dengan alasan tidak paham/lupa.³

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber/pengajar ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh, dapat juga

³ Wawancara dengan Ibu Ni'mal. Guru Pengampun Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas I. Hari Sabtu, 26 Oktober 2014, pukul 09.20 WIB.

dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, selain itu berfungsi pula memberikan penguatan maupun motivasi.⁴ Oleh karena itu, dalam merancang pembelajaran hendaknya memilih media yang benar-benar efektif dan efisien atau media yang digunakan dirancang sendiri sehingga pesan tersampaikan dengan jelas dan sesuai tujuan.

Levie dan *Lentz* mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu a) fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa. b) fungsi afektif, yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar. c) fungsi kognitif, yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi, dan d) fungsi kompensatoris, yaitu memberikan konteks untuk memahami teks.⁵

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, salah satu media pembelajaran berbasis IT yang digunakan di SD Al Fithrah Malang dalam proses pembelajaran aqidah akhlak adalah menggunakan media pembelajaran *windows movie maker*. *Windows movie maker* adalah *software* editing yang menggabungkan beberapa unsur seperti, gambar, musik, tulisan, animasi dan video dengan gaya yang unik dan menarik yang dijadikan satu dalam media pembelajaran. Kelebihan dari *windows movie maker* ini yaitu hasil dari editing yang sudah dibuat berupa video/film dan hasil dari video tersebut bisa diedit kembali.

Kenyataan yang ada di lapangan, setelah melakukan observasi di SD Al Fithrah Malang media *windows movie maker* yang digunakan tidak sesuai dengan standar

⁴ Cecep Kustandi. *Media Pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), Hlm. 1

⁵ *Ibid.*, hlm. 58

pembelajaran yang baik, sehingga media tersebut tidak dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- 1) Media *windows movie maker* hanya berisikan teks tanpa gaya yang unik.
- 2) Background pada media *windows movie maker* dari awal pembukaan sampai akhir berwarna sama.
- 3) Tidak adanya video/ccontoh konkret terkait tema yang dibahas.
- 4) Musik yang digunakan hanya satu.
- 5) Tidak adanya gambar terkait tema yang dibahas.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media *windows movie make* yang lebih menarik dan sesuai dengan standar pembelajaran. Alasan peneliti mengembangkan media ini yaitu:

- 1) Keunggulan dari media ini yaitu media ini menggabungkan beberapa unsur seperti animasi, gambar, musik, teks, dan video yang dijadikan satu dalam video yang menarik. *William Henry Gates III* berpendapat bahwa *windows movie maker* adalah sebuah editing video yang menggabungkan beberapa unsur, seperti animasi, gambar, video, musik, dan teks yang dipadukan menjadi video yang menarik.⁶
- 2) Dilihat dari karakteristik materi aqidah akhlak, media ini baik digunakan dalam pembelajaran karena pada media ini sudah terdapat contoh konkrit yang sesuai dengan tema. Sehingga peserta didik bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

⁶ Dr. Muhammad. *Mengenal 250 software*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.68

- 3) Dilihat dari karakteristik peserta didik yang cenderung lebih aktif dan lebih tertarik pada media berbasis teknologi dibandingkan dengan media manual.

Berikut alasan yang memperkuat penelitiannya dalam penelitian pengembangan media *windows movie maker* antara lain berdasarkan beberapa jurnal, yaitu:

Jurnal tentang pengembangan media berbasis komputer (*windows movie maker*) pada *genius learning strategy* terhadap hasil belajar kimia pada pokok bahasan koloid kelas IX IPA SMA Negeri 4 14 Medan. Penelitian ini mendasarkan pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- 1) Penilaian kevalidan media pembelajaran oleh dosen ahli diperoleh rata-rata presentasi isi 89,58%, aspek penyajian 88,89%, aspek kesesuaian dengan PMRI 84,37% dan aspek kegrafikan 83,24 dengan seluruhnya berkriteria baik.
- 2) Berdasarkan hasil post test presentase skor pada aspek kemampuan sebesar 92,71% dengan kriteria sangat baik.
- 3) Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka diperlukan penyelesaian dengan jalan pengembangan suatu produk berupa media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, penulis melakukan penelitian

pengembangan dengan judul “Pengembangan *Media Windows Movie Maker* dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas I Materi Akhlak Tercela Sekolah Dasar Al Fithrah Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat dirumuskan permasalahan yaitu, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana desain media pembelajaran *Windows Movie Maker* di SD Al Fithrah Malang?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* di SD Al Fithrah Malang?
- 3) Apakah produk pengembangan media *Windows Movie Maker* dapat meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak kelas I materi akhlak tercela di SD Al Fithrah Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Windows Movie Maker*.
- 2) Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran *Windows Movie Maker*.
- 3) Mengetahui bahwa media pembelajaran *Windows Movie Maker* dapat meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak kelas I pada materi akhlak tercela di SD Al Fithrah Malang.

D. Manfaat Pengembangan

- 1) Secara teoritis, untuk pengembangan ilmu pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI), dan secara khusus memberikan contoh langkah-langkah praktis yang sistemik bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.
- 2) Secara praktis, untuk menyumbangkan referensi media pembelajaran bagi pengelola satuan pendidikan dasar yakni dalam hal ini Sekolah Dasar Al Fithrah Malang, khususnya terkait dengan bidang studi agama, para guru bidang studi agama secara khusus dan para guru bidang studi serumpun mata pelajaran maupun mata pelajaran lainnya.
- 3) Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana melakukan langkah-langkah praktis dalam pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan PAIKEMIS (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan Islami) serta sebagai acuan untuk peneliti berikutnya.
- 4) Bagi lembaga SD yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang berkualitas, efektif, efisien, dan menarik dan juga memotivasi guru untuk selalu memperkaya media pembelajaran dengan membuat dan mengembangkan media sendiri sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta kondisi sekolah.
- 5) Sebagai syarat kelulusan pada S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Malang (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa DVD/CD.
- 2) Aspek isi media pembelajaran terdiri dari 3 bagian yaitu:
 - a. Bagian awal
 - 1) Cover
 - 2) Judul/tema pembahasan
 - 3) SK, KD dan Indikator
 - 4) Hadits
 - b. Bagian isi
 - 1) Pertanyaan sederhana
 - 2) Jawaban
 - 3) Tugas sederhana
 - 4) Gambar
 - 5) Video
 - 6) Memo
 - c. Bagian akhir
 - 1) Soal evaluasi

- 3) Deskripsi media ini menggunakan *software Windows Movie Maker* versi 6,2 pada *Windows 7 Unlimeted*.

F. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media aqidah akhlak ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan, antara lain:

- 1) Media pembelajaran ini hanya dipergunakan oleh guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas I semester I, Standar Kompetensi (SK): “Menghindari akhlak tercela”, Kompetensi Dasar (KD): “Membiasakan diri untuk menghindari hidup kotor dalam kehidupan sehari-hari”.
- 2) Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan pada sekolah dasar yang sudah memiliki fasilitas IT (Teknologi Informasi).
- 3) Media pembelajaran ini berbasis kurikulum KTSP 2006.

G. Definisi Operasional

Pada penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, antara lain:

- 1) Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik.

2) Media Pembelajaran

Media adalah alat atau sarana dalam menyampaikan informasi yang diberikan pengirim untuk disampaikan pada penerima.

3) *Windows Movie Maker*

Windows Movie Maker adalah sebuah *software* untuk editing video sederhana dengan menggabungkan beberapa unsur seperti animasi, teks, video, gambar dan musik.

4) Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian (ujian) yang digunakan sebagai tolak ukur pemahaman siswa.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini rencananya akan disusun dalam enam bab yaitu bab I sampai dengan VI, daftar pustaka dan disertai lampiran-lampiran.

Bab I yaitu Pendahuluan yang berisi: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat penelitian, (e) proyeksi spesifikasi produk, (f) keterbatasan pengembangan, (g) definisi operasional, dan (h) sistematikan penulisan.

Bab II yaitu kajian pustaka, yang di dalamnya berisi: (a) kajian terdahulu dan (b) kajian teori. Dalam kajian teori memuat beberapa topic antara lain: 1) Tinjauan

tentang media *windows movie maker*, 2) Tinjauan tentang hasil belajar, 3) Tinjauan tentang Aqidah akhlak, 4) Tinjauan materi

Bab III yaitu Metode Pengembangan yang berisi, (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) validasi produk, dan (e) uji coba produk.

Bab IV yaitu Hasil Pengembangan dan Analisa Data yang memaparkan 4 hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Empat hal tersebut adalah: (a) deskripsi buku ajar hasil pengembangan, (b) deskripsi media pembelajaran hasil pengembangan, (c) penyajian data validasi dan (d) uji coba produk.

Bab V yaitu Pembahasan, yang di dalamnya berisi (a) analisis data validasi dan (b) revisi produk pengembangan.

Bab VI yaitu Kajian dan Saran, bab ini berisi tentang, (a) kajian produk pengembangan, (b) kesimpulan hasil pengembangan dan (c) saran.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya yang ditempatkan pada bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Daftar pustaka berfungsi untuk memberikan arah bagi para pembaca karya tulis yang ingin meneruskan kajian atau untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.

Dan yang terakhir yaitu lampiran yang berisi dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses pengembangan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pengembangan Media *Windows Movie Maker* dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas I Materi Akhlak Tercela di SD Al Fithrah Malang, mencakup: 1) Kajian Terdahulu dan 2) Kajian Teori. Kajian teori mencakup: 1) Media Pembelajaran, 2) Media *Windows Movie Maker* ; 3) Hasil Belajar ; 4) Aqidah Akhlak 5) Materi Akhlak Tercela

A. Kajian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah melacak beberapa skripsi tentang pengembangan media pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Terkait Produk Pengembangan

Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
Ainur Rizki Kurniasi ¹	Pengembangan Media Berbasis Komputer (<i>Windows Movie Maker</i>) Pada <i>Genius Learning Strategy</i> Terhadap Hasil Belajar Kimia	Pengembangan media pembelajaran.	1. Materi kimia untuk siswa kelas IX SMA Negeri 14 Medan. 2. Pengembangan ADDIE.	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran Aqidah Akhlak, peneliti ini ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran Aqidah Akhlak

¹ Ainur Rizki Kurniasi. *Pengembangan media berbasis komputer (windows movie maker) pada genius learning strategy terhadap hasil belajar kimia pada pokok bahasan koloid kelas IX IPA SMA Negeri 14 Medan*. Skripsi tidak diterbitkan. (Bandung: Program Sarjan UPI: 2009)

	Pada Pokok Bahasan Koloid kelas IX IPA SMA Negeri 14 Medan.			kelas I berupa media pembelajaran <i>windows movie maker</i> yang sudah ada dan dipakai oleh sekolah yang menjadi objek kajian yakni di SD Al Fithrah Malang. Desain pengembangan mengikuti pengembangan <i>Walter Dick and Lou Carey</i> . Media pembelajaran ini berisi materi akhlak tercela yang dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan singkat dan disertai dengan gambar, musik, video, dan tugas sederhana.
Niltas Salam ²	Pengembangan <i>Movie Maker</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Materi Syahadatain Kelas I SD Muhammadiyah 3 Malang.	Pengembangan media pembelajaran.	1. Materi syahadatain untuk siswa kelas I SD Muhammadiyah 3 Malang. 2. Pengembangan ADDIE.	
Anita Fitria ³	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Video Movie Maker</i> Materi Cahaya dan Sifat-sifatnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 7 Bandung.	Pengembangan media pembelajaran.	1. Materi Cahaya dan Sifat-sifatnya untuk siswa kelas V SD Negeri 7 Bandung. 2. Pengembangan <i>Borg dan Gall</i> .	

² Niltas Salam. *Pengembangan Movie Maker Terhadap Prestasi Belajar Siswa Materi Syahadatain Kelas I SD Muhammadiyah 3 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. (Yogyakarta: Program Sarjana PGMI UIN SUKA: 2006)

³ Anita Fitria. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Video Movie Maker Materi Cahaya dan Sifat-sifatnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 7 Bandung*. Skripsi tidak diterbitkan. (Bandung: Program Sarjana UPI: 2008)

Berdasarkan kajian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang pembelajaran aqidah akhlak terdahulu hanya terbatas pada materi dan desain pengembangan. Perbedaan peneliti ini dengan peneliti terdahulu adalah peneliti mengembangkan Media *Windows Movie Maker* dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas I Materi Akhlak Tercela di SD Al Fithrah Malang.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Banyak sekali pengertian media pembelajaran yang diungkapkan oleh para tokoh, menurut terminologi kata media berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.⁴ Menurut Gagne dan Briggs, media merupakan berbagai jenis komponen atau alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.⁵ Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan

⁴ Dr. Arief S, Sadiman, M.Sc. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 44

⁵ *Ibid.*, hlm. 46

perhatian siswa. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton dan mencapai target yang diharapkan guru.

Dalam proses belajar peserta didik diharapkan mampu untuk menerima setiap informasi dari pembelajaran yang berlangsung. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik kognitif (pengetahuan), afektif (nilai & sikap), dan psikomotor (keterampilan).⁶ Oleh sebab itu, media penting untuk digunakan pada saat guru menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.

b) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pengajaran yaitu sebagai berikut:⁷

1. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik dan sebagainya
2. Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang dan lain-lain
3. Media proyeksi, seperti slide, film strips, OHP dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran

⁶ Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. (Jakarta: AV Publisher, 2009), hlm. 421

⁷ Ibid., hlm. 423

c) Fungsi Media Pembelajaran

Banyak sekali manfaat media pembelajaran di dalam dunia pendidikan antara lain adalah:⁸ (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat-cepat dan sebagainya, (3) penggunaan media pengajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik, (4) media pembelajaran dapat mengatasi sifat unik setiap peserta didik dengan pengalaman yang berbeda-beda.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran. Selain mempermudah guru dalam mengatasi keterbatasan yang dapat menjadi kendala proses pembelajaran, media juga dapat membantu pemahaman peserta didik, dan mengatasi sifat pasif peserta didik. Sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Media *Windows Movie Maker*

a) Sejarah *Windows Movie Maker*

Penemu *windows movie maker* adalah *William Henry Gates III*. Ia lahir di Amerika Serikat pada tanggal 28 Oktober 1955.⁹ Ia juga merupakan seorang filantropis melalui kegiatannya di yayasan Bill dan Melinda Gates.

⁸ Dr. Nana Sudjana. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Offset, 1990), hlm. 56

⁹ Febri Irawanto. 2011. *Penemu Windows Pendiri Windows*.
<http://febriirawanto.blogspot.com/2011/08/penemu-windows-movie-pendiri-windows-pembuat.html>.
Diakses pada 20 September 2014, pukul 10.19 WIB.

Kemampuan bill sudah diakui sejak dia masih bersekolah di Lakeside. Dimulai dengan menghack komputer sekolah, mengubah jadwal, dan mengubah penempatan siswa. Tahun 1996, Bill Gates Paul Allen dan dua hackers disewa oleh Computer Center Group dan disinilah mereka mulai mengembangkan kemampuan *microsoft*.

Paul dan Bill bekerja sama untuk mengembangkan sebuah bahasa untuk mesin kecil sederhana yaitu gambar komputer mikro rakitan baru yang revolusioner MITS Altair 8080 (komputer kecil cikal bakal PC dikemudian hari). Mereka percaya bahwa komputer tersebut dapat melakukan keajaiban. Darisana pula mereka mempunyai mimpi tersedianya komputer disetiap meja tulis dan disetiap rumah tangga. Berawal dari komputer itulah menjadi model segala macam komputansi.

b) Pengertian *Windows Movie Maker*

Windows movie maker adalah sebuah program editing yang sederhana dan di desain secara menarik dengan menggabungkan unsur-unsur seperti, video, gambar, musik, animasi dan teks yang dijadikan satu menjadi video.¹⁰ *Windows movie maker* ini bisa dilakukan untuk pengeditan video sederhana dan memainkannya melalui Windows Media Player. Selain itu, *windows movie maker* ini juga bisa dicopy ke CD maupun DVD.

¹⁰ FH zanzad. *Teknik Pengolahan Video dengan Windows Movie Maker*. (Surabaya: AV Indah Offset, 2005), hml. 45

Software ini hampir mendukung semua format video, movie, media MP3, dan lain-lain. Keistimewaan Windows Movie Maker ini mampu bekerja dengan baik pada video kamera digital maupun analog.

c) Manfaat Mempelajari *Windows Movie Maker*

Dalam kehidupan sehari-hari terkadang kita ingin mendokumentasikan sebuah kenangan yang menurut kita indah dan perlu untuk di dokumentasikan. Dokumentasi tersebut dapat berupa foto, tulisan, maupun video (gambar bergerak).

Berikut ini manfaat pengeditan windows movie maker:¹¹

1. Tampilan video yang lebih menarik.
2. Mampu membuat video klip sebuah album.
3. Dapat menampilkan video dengan variasi musik

d) Menu-Menu Dalam *Windows Movie Maker*

Untuk memulai atau membuka program *Windows movie maker* ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah seperti di bawah ini:¹²

Clik Start – Program - *Windows Movie Maker*

1) Menu *Bar* dan *Toolbar*

Menu *bar* merupakan fungsi-fungsi yang biasa digunakan untuk perintah-perintah, sedangkan *Toolbar* untuk melakukan perintah yang digunakan lebih cepat.

¹¹ Supriadi, D. *Belajar Komputer Otodidak*. (Medan: Media Kita, 2011), hlm. 76

¹² Ananda, S. *Buku Pintar Menguasai Ms. Office 2007*. (Jakarta: Transmedia, 2010), hlm, 89

2) Movie Tasks Pane

Move digunakan untuk membantu mengoperasikan perintah dalam pembuatan film. Cara menampilkannya yaitu:

- ✚ Klik menu view - task pane

Berisi option untuk memulai pembuatan film, seperti peng-capturan video dan import video, gambar serta audio dari file yang telah ada sebelumnya.

- ✚ Edit movie

Berisi option yang digunakan untuk menyimpan film yang sudah jadi. Contohnya untuk disimpan pada komputer, CD, dikirim sebagai attachment email, ke web atau ke tape pada kamera DV.

- ✚ Movie making tips

Berisi potongan yang dapat anda gunakan sebagai pelengkap perintah umum yang ada pada *windows movie maker*.

3) Collection Pane¹³

Collections dapat digunakan untuk menampilkan collection yang berisi klips. Collection berada di sebelah kiri dari *windows movie maker*, cara untuk menampilkannya yaitu:

- ✚ Klik menu view – collections (atau menggunakan toolbar)

¹³ Ibid.

4) Preview (monitor)¹⁴

Fungsi preview untuk menampilkan klip secara individu atau seluruh proyek. Dengan menggunakan prieve (monitor), dapat dilihat proyek sebelum menyimpan sebagai film.

5) Storyboard Dan Timeline¹⁵

Area membuat dan mengedit proyek akan ditampilkan dengan dua tampilan, yaitu storyboard dan timeline. Perbedaan storyboard atau timeline yaitu:

✚ Storyboard/timeline

Menunjukkan bahwa perintah dapat ditampilkan dengan storyboard dan timeline.

✚ Storyboard

Menunjukkan bahwa perintah hanya dapat ditampilkan dengan storyboard saja. Storyboard menjadi default pada *windows movie maker*, menggunakan storyboard untuk melihat rangkaian atau urutan klip pada proyek dan dengan mudah mengaturnya lagi jika diperlukan. Tampilan ini memungkinkan melihat efek-efek video atau transisi video yang ditambahkan.

¹⁴ Ibid., hlm. 94

¹⁵ Ibid

Timeline

Menunjukkan bahwa perintah hanya dapat ditampilkan dengan timeline saja. Mempergunakan timeline untuk melihat kembali atau memodifikasi timing klip pada proyek, membesarkan atau mengecilkan gambar secara detail dari proyek, merekam narasi, atau mengatur level audio, transisi film, title overlay untuk membuat teks di film. Waktu tampilkan sebagai jam: menit: detik, seper seratus detik (h: mm: ss: hs).¹⁶

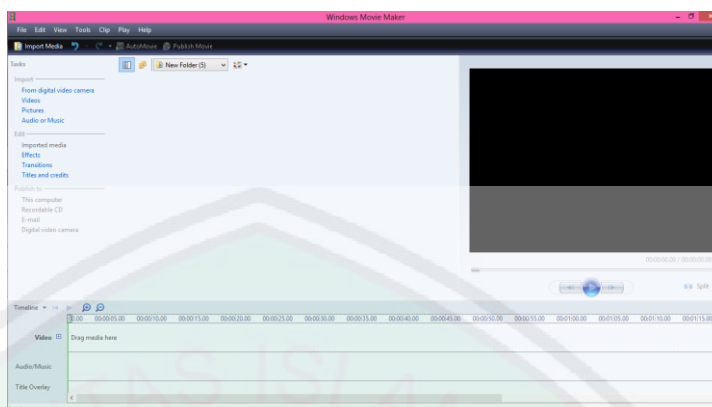
e) Langkah-Langkah Mengedit Video

Windows movie maker digunakan untuk mengedit video pembelajaran yang sudah dibuat dan melakukan pendubbingan atau penggabungan antara audio dengan video. Untuk memulai penggunaan software ini lakukan langkah-langkah berikut ini:¹⁷

- (1) klik start
- (2) Programs
- (3) Pilih windows movie maker. Apabila belum ada maka instal dahulu windows movie makernya malalui program files, karena windows movie maker ini marupakan software yang sudah ada didalam windows.
- (4) Bentuk halaman kerja dari windows movie maker ini seperti pada ibidgambar dibawah ini.

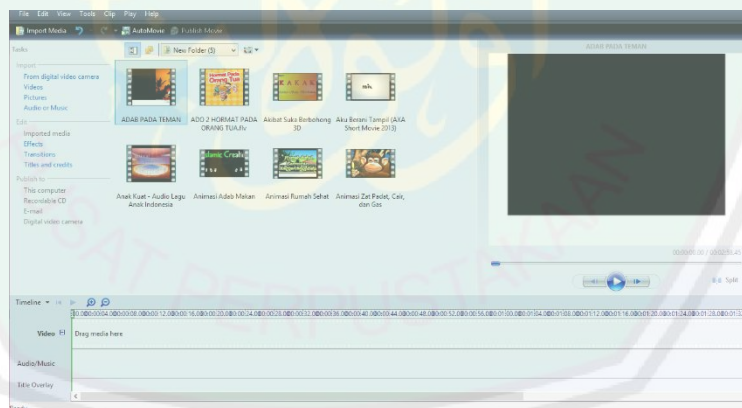
¹⁶ Ibid., hlm. 95

¹⁷ Ibid., hlm. 97



Gambar 1. jendela kerja windows movie maker

Setelah menjalankan windows movie maker, kemudian lakukan input video yang sudah dibuat sebelumnya. Dengan langkah-langkah sebagai berikut : Pada bagian task pane pilih input video, kemudian pilih video yang akan diedit dan klik insert. Maka video akan masuk kedalam lembar kerja windows movie maker seperti pada gambar dibawah ini.¹⁸

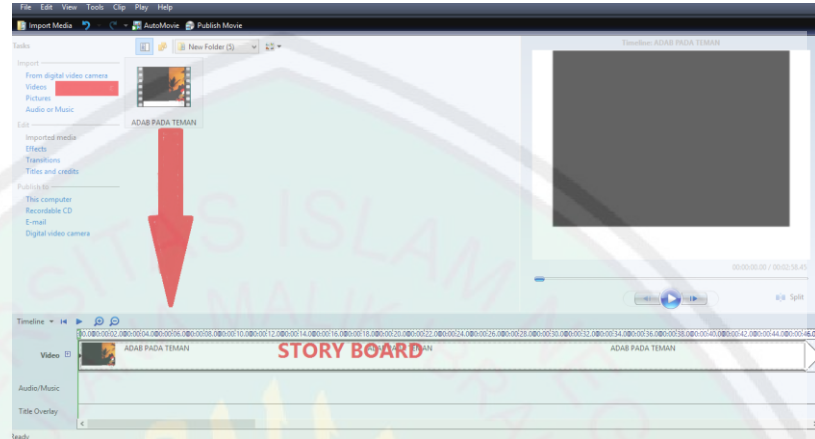


Gambar 2. Input video via WMM

Apabila video sudah diinputkan maka langkah berikut yang akan dilakukan adalah mengedit video tersebut dengan cara drag and drop

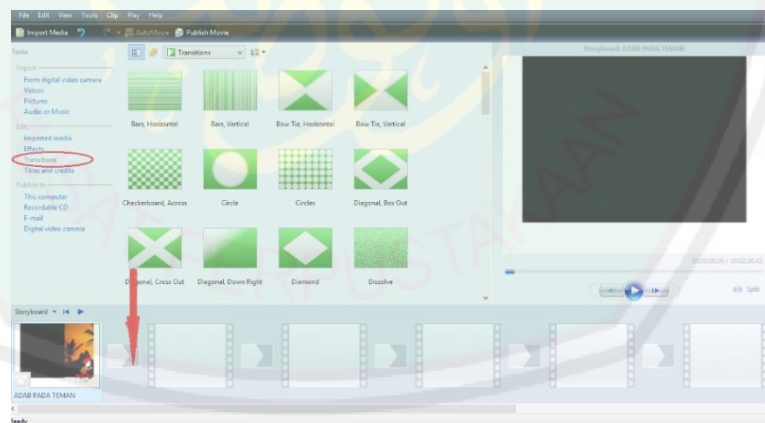
¹⁸ Ibid

video kedalam storyboard pada windows movie maker. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Drag video ke story board WMM

Agar video yang dibuat lebih menarik berikan effect pada video dengan cara klik view video transition pada task pane, seperti pada gambar dibawah ini.¹⁹

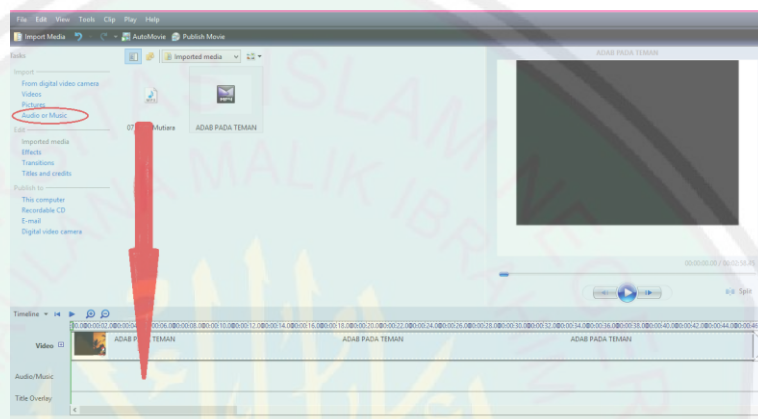


Gambar 4. Video transisi pada WMM

Kemudian import audio atau suara yang sudah direkam sebelumnya dengan cara klik import audio or music pada task pane. Setelah itu pilih

¹⁹ Ibid., hlm. 100

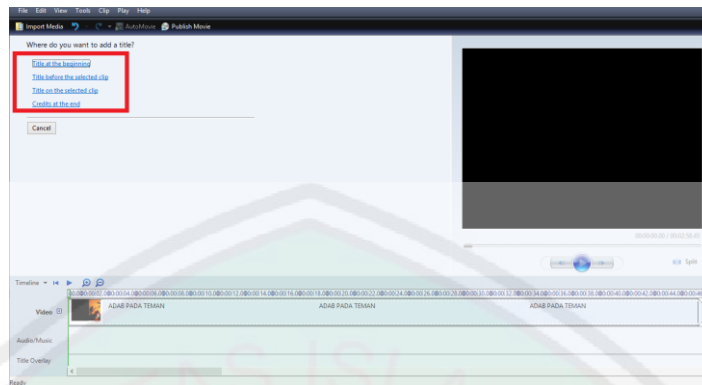
audio yang sudah dibuat, kemudian pilih insert. Maka suara yang diinfort akan masuk kedalam lembar kerja windows movie maker, kemudian klik file audio dan drag serta drop pada storyboard. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Infort audio ke dalam WMM

Berikutnya yang akan dilakukan adalah mengedit video dan audio agar sesuai durasi antara audio dan video. Setelah selesai melakukan pengeditan berikutnya memberikan tulisan pada WMM. Tulisan bisa diletakkan setelah video/sebelum video (sesuai keinginan) dengan cara klik *Titles and Credits* pada panel. Lalu akan muncul beberapa pilihan untuk meletakkan beberapa tulisan. Seperti pada gambar di bawah ini.²⁰

²⁰ Ibid.

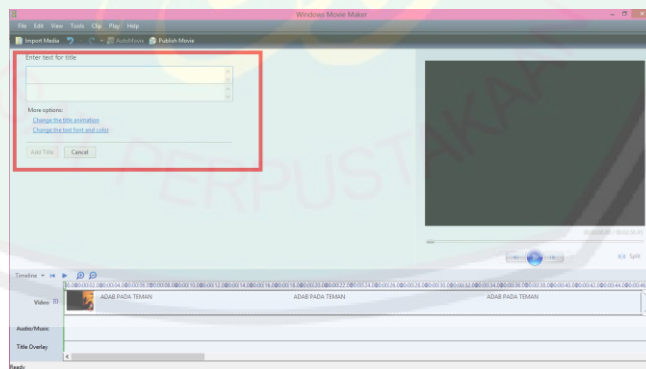


Gambar 6. Titles and Credits pada WMM

Saat memilih letak teks akan muncul kotak dialog dengan beberapa tulisan yang memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.²¹

- a) *Change the titles animation*, berfungsi untuk memilih animasi yang digunakan pada tulisan.
- b) *Change the text font and color*, berfungsi untuk merubah ukuran huruf dan warna.

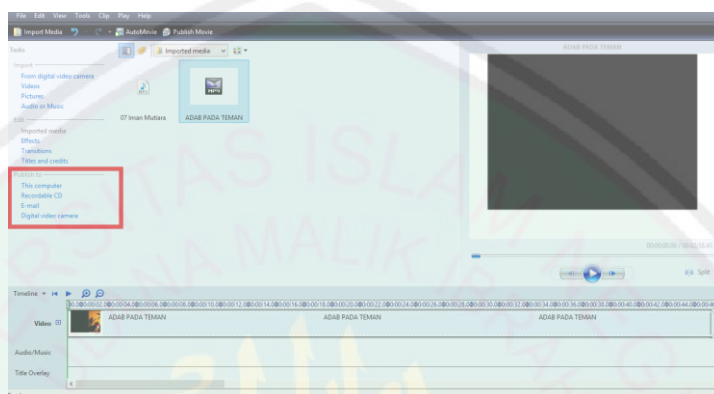
Lihat gambar di bawah ini.



Gambar 7. Penulisan kotak dialog dan pengeditan WMM

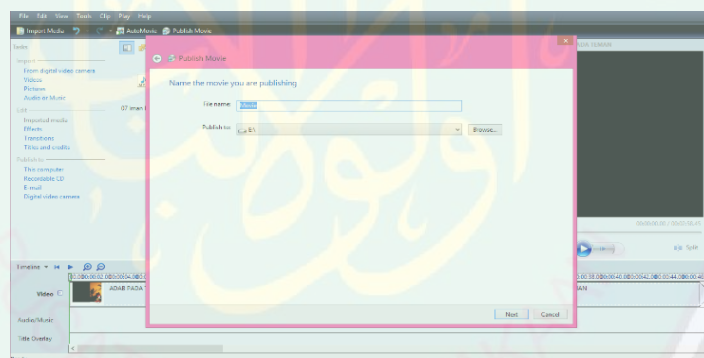
²¹ Ibid., hlm. 103

Project yang dibuat kedalam komputer bisa langsung disimpan dengan mengklik *publish to*. Di bawahnya ada beberapa tempat penyimpanan sesuai keinginan. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 8. *Publish WMM*

Setelah itu akan muncul gambar seperti di bawah ini.²²



Gambar 9. Penyimpanan WMM

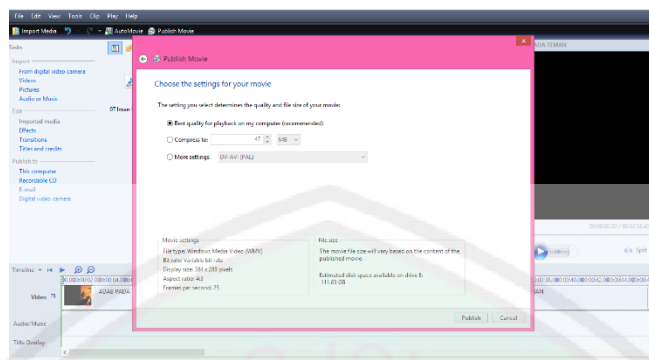
File name untuk memberi nama sesuai keinginan

Publish to untuk memilih lokasi WMM yang akan disimpan

Kemudian klik next, kemudian akan muncul beberapa tulisan untuk mengatur tingkat keabakan WMM sesuai keinginan kemudian klik publish Seperti gambar di bawah ini.²³

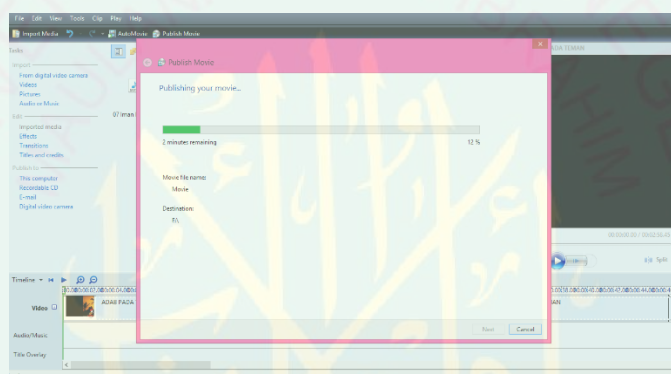
²² Ibid., hlm. 104

²³ Ibid



Gambar 10. Mengatur tingkat kebaikan WMM

Kemudian akan muncul gambar seperti di bawah ini.



Gambar 11. Penyimpanan WMM

Gambar di atas menunjukkan bahwa proses penyimpanan WMM sedang berjalan. Warna hijau menunjukkan waktu penyimpanan WMM. Apabila sudah selesai klik finish.

f) Kelebihan Dan Kelemahan *Windows Movie Maker*

❖ Kelebihan Dari Sebuah WMM

Setiap *software* pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Berikut kelebihan dari *windows movie maker*:²⁴

1. Mengimpor video klip dari video kamera digital

²⁴ Ibid., hlm. 107

2. Menyimpan seluruh koleksi video rumah di komputer PC
3. Mengatur klip-klip sesuai dengan urutan yang kita inginkan
4. Menggunakan efek Fade atau Dissolve antar klip
5. Menangkap gambar diam dari video klip
6. Memberi judul, musik latarbelakang, efek suara, dan narasi suara ke dalam video.
7. Menyimpan lebih dari 20 jam video untuk setiap Gigabyte ruang harddisk kita.
8. Membuat katalog dan mengorganisir video kita dengan cepat dan mudah
9. User friendly
10. Tampilan yang mudah di mengerti
11. Tidak membutuhkan skill khusus
12. Animasi yang di sediakan cukup variatif
13. Tidak membutuhkan spesifikasi & HDD terlalu besar
14. User bisa mengatur kualitas dari editan yg di kerjakan serta batasan ukuran video.

❖ Kelemahan Windows Movie Maker

Berikut kelemahan dari *windows movie maker*:²⁵

- 1) Terkadang sering not responding (entah saat export/import/save).
- 2) Terjadi penutup program kerja saat melakukan pengeditan WMM.

²⁵ Ibid., hlm, 109

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang di peroleh pembelajar setelah mengalami aktivitas.²⁶ Tanpa proses belajar tidak akan ada hasil (nilai) yang dicapai peserta didik.

Menurut Sukmadinata berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil realisasi dari kecakapan-kecakapan potensi kapasitas yang dimiliki seseorang.²⁷ Sedangkan menurut Sadly hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu.²⁸

Setelah memahami dari masing-masing pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu usaha yang di peroleh peserta didik melalui kegiatan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan UU RI. No: 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab XVI pasal 58:

“Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.”²⁹

²⁶ Anni. *Evaluasi Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2000), hlm. 75

²⁷ Ibid

²⁸ Ibid

²⁹ Undang-Undang RI No.20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional. (Semarang: Aneka Ilmu, 2003), Bab XVI, Pasal 58, hlm. 31.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat difahami bahwa belajar itu tidak cukup digambarkan dengan kemampuan saja, dalam arti kecakapan intelektual semata, akan tetapi yang ideal adalah mencakup tiga aspek sekaligus yaitu : aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik yang dapat dilihat dengan jalan evaluasi yang dilakukan oleh guru setelah siswa melakukan kegiatan belajar mengajar yang ditandai dengan pemberian hasil tes atau skor.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator mencapai tujuan pembelajaran yang di gunakan sebagai tolak ukur peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugiharto, dkk menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:³⁰

1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu. Faktor ini meliputi:

(a) Faktor jasmani dan fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembanganyang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku.

(b) Faktor psikologis, meliputi:

³⁰ Dr. Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), hlm. 200

(1) Intelegensi

Intelegensi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.³¹

(2) Sikap

Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap sesuatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka atau acuh tak acuh. Sikap seseorang itu dapat di pengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.³²

(3) Minat

Adapun yang dimaksud minat menurut para ahli adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus.³³ Minat erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang terhadap sesuatu. Minat sangat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Jika peserta didik suka terhadap mata pelajaran yang diminatinya maka peserta didik tersebut akan belajar dengan senang hati dan tanpa beban.³⁴

³¹ Ibid

³² Ibid. hlm. 203

³³ Dr. Dimiyati., Op.cit., hlm. 86

³⁴ Desmita. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT Rosdakrya, 2011), hlm. 78

(4) Bakat

Secara umum bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang sejak lahir untuk mencapai suatu keberhasilan yang akan datang.³⁵ Setiap orang memiliki bakat sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.

Peserta didik yang memiliki bakat terhadap bidang tertentu pasti dia akan lebih cepat menyerap dan mengalami segala hal yang berhubungan dengan bidang tersebut.

(5) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu.³⁶ Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga makin besar kesuksesan yang akan dicapainya. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu motivasi belajar perlu di usahakan, terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang di hadapinya untuk mencapai cita-cita.

2) Faktor eksternal

Adapun faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Yang termasuk lingkungan sosial adalah guru,

³⁵ Ibid., hlm. 90

³⁶ Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 152

kepala sekolah, teman-teman dan lain-lain. Sedangkan yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal dan waktu belajar.³⁷ Dengan demikian maka dapat di simpulkan bahwa pada hakekatnya hasil belajar tersebut tergantung pada sejauh mana faktor-faktor penunjang tersebut dapat mempengaruhi peserta didik, makin baik faktor penunjang tersebut maka makin baik pula hasil usaha yang diperoleh.

Menurut Syekh Ibrahim bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 6.³⁸

الاتقان العلم الا بستة سائبيك عن مجموعيها ببيان

ذكاء وحرص واصطبار وبلغاة وارشادا ستد وطول زمان

Artinya: “Ingatlah, kamu tidak akan berhasil dalam memperoleh ilmu, kecuali dengan 6 perkara yang akan dijelaskan kepadamu secara ringkas. Yaitu kecerdasan, cinta pada ilmu, kesabaran, biaya cukup, petunjuk guru dan masa yang lama.”

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai hasil belajar diperlukan adanya beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal serta syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh siswa.

³⁷ Ibid., hlm. 160

³⁸ Syekh Zarnuji. *Syarah Ta'lim Muta'alim*. (Semarang: Toha Putra, t.th, 2010), hlm.14

c. Cara Belajar Yang Baik Dan Benar

Cara belajar yang baik dan benar mampu mengoptimalkan dalam menyerap pengetahuan ketika dipelajari. Berikut cara belajar yang baik dan benar, antara lain:³⁹

1) Mulailah dengan berdoa

Hal ini yang sering dilupakan oleh sebagian besar para pelajar. Segala sesuatu yang akan kita lakukan harus kitaawali dan kitaakhiri dengan berdoa. Dengan berdoa, kita akan berserah diri kepada Tuhan dan akan membantu agar hasil belajar menjadi maksimal.

2) Memilih tempat belajar

Tempat belajar sangat mempengaruhi konsentrasi belajar. Pilihlah tempat yang nyaman tapi tidak membuat mengantuk dan tidak membuat merasa bosan. Seperti di teras rumah atau di lantai. Jika mudah terganggu oleh suara dari luar, cobalah untuk belajar di tempat yang sunyi tetapi tidak membuat merasa kesepian.

3) Musik

Menghidupkan lagu-lagu klasik atau lembut juga diperlukan dalam belajar, tujuannya agar belajar tidak menjadi bosan.

³⁹ Hedi Sasrawan. 2011. *10 Cara Belajar Yang Baik dan Benar*. 10 Cara Belajar yang Baik dan Benar _ Hedi Sasrawan.html. Diakses pada 14 April 2015, pukul 16.34 WIB.

4) Latihan soal

Belajar dilakukan dengan membaca materi terlebih dahulu, latihan soal, kemudian evaluasi dengan melihat pembahasan di setiap soalnya adalah cara belajar yang terbaik.⁴⁰

5) Belajar kelompok

Belajar bersama teman-teman juga bisa membantu dalam belajar. Dengan suasana belajar yang berbeda-beda bisa menumbuhkan semangat belajar yang baru.

6) Pembimbing

Pembimbing juga bisa diperlukan untuk menemani belajar. Apabila ada sesuatu yang belum dipahami bisa ditanyakan pada pembimbing. Pembimbing tidak selalu guru atau orangtua.

7) Belajar dari internet

Internet memberikan wahana belajar yang sangat luas. Internet juga bisa digunakan sebagai sarana bantu untuk belajar dan bertanya kepada orang-orang di dunia maya.⁴¹

8) Refreshing

Tidak ada manusia yang bisa belajar secara terus-menerus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manusia hanya bisa konsentrasi terhadap satu hal selama 15 menit saja. Jadi, manusia hanya bisa

⁴⁰ Ahmad. *Proses Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 47

⁴¹ Ibid., hlm. 50

belajar satu mata pelajaran selama 15 menit saja dan setelah itu konsentrasinya akan terbagi.⁴²

9) Selalu tutup dengan doa

Sama seperti saat memulai belajar, mengakhiri belajar juga harus diakhiri dengan doa. Tujuannya agar apa yang dipelajari dapat dipahami dengan maksimal dan memberi manfaat ke depannya.⁴³

10) Yakin

Kunci kesuksesan berawal dari keyakinan. Keyakinan membuat tidak ragu saat menjawab soal ulangan atau ujian nasional.

4. Aqidah Akhlak

a. Pengertian Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Dalam masyarakat Barat kata akhlak sering dikaitkan dengan etika. Menurut bahasa, kata aqidah berasal dari bahasa Arab yaitu [عَقْدٌ-يَعْقُدُ-عَقْدًا] artinya adalah mengikat atau mengadakan perjanjian. Sedangkan Aqidah menurut istilah adalah urusan-urusan yang harus dibenarkan oleh hati dan diterima dengan rasa puas serta terhujam kuat dalam lubuk jiwa yang tidak dapat digoncangkan oleh keragu-raguan. Sementara kata “akhlak” juga berasal dari bahasa Arab, yaitu [أَخْلَاقٌ] jamaknya [أَخْلَاقٌ] yg artinya tingkah laku, perangai tabi’at, watak, moral atau budi pekerti.⁴⁴

⁴² Ibid

⁴³ Adi Susilo. *Pembelajaran Aqidah Akhlak*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 30

⁴⁴ Ibid., hlm. 25

Menurut Imam al Ghazali yang diikuti oleh Djasuri mengemukakan definisi akhlak sebagai berikut:

الخلق عبارة عن هيئة في النفس راسخة عنها تصدر الافعال بسهولة ويسر من غير
حاجة الى فكلرو روية

“Akhlak ialah suatu sifat yang tertanam dalam jiwa yang dari padanya timbul perbuatan-perbuatan dengan mudah dengan tidak memerlukan pertimbangan pikiran (terlebih dahulu).”⁴⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aqidah akhlak adalah sub mata pelajaran pendidikan agama yang membahas tentang Aqidah dan Akhlak, dimana Aqidah Akhlak itu mengajarkan dan membimbing untuk dapat mengetahui, memahami dan menyakini Aqidah Islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan ajaran Islam.

Mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah disiplin ilmu yang mempelajari kepercayaan atau keyakinan tentang dasar-dasar ajaran islam sebagai pedoman untuk kebahagiaan hidup didunia dan akhirat.⁴⁶ Mata pelajaran aqidah akhlak bagian dari rumpun PAI (Pendidikan Agama Islam) yang memberikan pendidikan, memegang teguh aqidah islam, memahami ajaran agama islam, dan mengamalkan isi kandungannya sebagai petunjuk hidup dalam kehidupan sehari-hari dengan menekankan pada keimanan dan penanaman akhlak terpuji, serta menghindari akhlak tercela.

⁴⁵ Chabib Thoha. *Metodologi Pengajaran Agama*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1999), hlm.. 106

⁴⁶ Blogspot. 2012. *Mata Pelajaran Aqidah Akhlak*. <http://zamzami1.blogspot.com/2012/10/mata-pelajaran-aqidah-akhlak.html>. Diakses pada tanggal 20 April 2015, pukul 18.08 WIB

Mata pelajaran aqidah akhlak menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan itu juga diarahkan pada peneguhan aqidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.⁴⁷

b. Ruang Lingkup Aqidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah berisi pelajaran yang dapat mengarahkan kepada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman dengan sederhana serta pengamalan dan pembiasaan berakhlak Islami secara sederhana pula, untuk dapat dijadikan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Ruang lingkup mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:⁴⁸

⁴⁷ Chabib Thoha., *Op.cit.*, hlm. 114

⁴⁸ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab VI tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.

a. Aspek akidah (keimanan), meliputi:

- 1) *Kalimat thayyibah* sebagai materi pembiasaan, meliputi: Laa ilaaha illallaah, basmalah, alhamdulillah, subhanallaah, Allaahu Akbar, ta'awwudz, maasya Allah, assalaamu'alaikum, salawat, tarji', laa haula walaa quwwata illaa billah, dan istighfaar.
- 2) *Al-asma' al-husna* sebagai materi pembiasaan, meliputi: al-Ahad, al-Khaliq, ar-Rahmaan, ar-Rahiim, as- Samai', ar-Razzaaq, al-Mughnii, al-Hamiid, asy- Syakuur, al-Qudduus, ash-Shamad, al-Muhaimin, al-'Azhiim, al- Kariim, al- Kabiir, al-Malik, al-Baathin, al-Walii, al-Mujiib, al-Wahhiab, al-'Aliim, azh- Zhaahir, ar-Rasyiid, al-Haadi, as-Salaam, al-Mu'min, al-Latiif, al-Baaqi, al- Bashiir, al-Muhyi, al-Mumiit, al-Qawii, al-Hakiim, al-Jabbaar, al-Mushawwir, al-Qadiir, al-Ghafuur, al-Afuww, ash-Shabuur, dan al-Haliim.
- 3) *Iman kepada Allah* dengan pembuktian sederhana melalui kalimat thayyibah, al-asma' al-husna dan pengenalan terhadap salat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
- 4) *Meyakini rukun iman* (iman kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rasul dan Hari akhir serta Qada dan Qadar Allah).

b. Aspek akhlak meliputi:⁴⁹

- 1) Pembiasaan akhlak karimah (mahmudah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: disiplin, hidup bersih, ramah, sopan-santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, rukun, tolong-menolong, hormat dan patuh, sidik, amanah, tablig, fathanah, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, qana'ah, dan tawakal.
- 2) Mengindari akhlak tercela (madzmumah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: hidup kotor, berbicara jorok/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad.

c. Aspek adab Islami, meliputi:⁵⁰

- 1) Adab terhadap diri sendiri, yaitu: adab mandi, tidur, buang air besar/kecil, berbicara, meludah, berpakaian, makan, minum, bersin, belajar, dan bermain.
- 2) Adab terhadap Allah, yaitu: adab di masjid, mengaji, dan beribadah.
- 3) Adab kepada sesama, yaitu: kepada orang tua, saudara, guru, teman, dan tetangga.

⁴⁹ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab VI tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.

⁵⁰ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab VI tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.

4) 4) Adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan.

d. Aspek kisah teladan, meliputi:⁵¹ Kisah Nabi Ibrahim mencari Tuhan, Nabi Sulaiman dengan tentara semut, masa kecil Nabi Muhammad SAW, masa remaja Nabi Muhammad SAW, Nabi Ismail, Kan'an, kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf AS, Tsa'labah, Masithah, Ulul Azmi, Abu Lahab, Qarun, Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayub. Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yaitu akidah dan akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam Standar Kompetensi, tetapi ditampilkan dalam kompetensi dasar dan indikator.

c. Karakteristik Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakannya dengan mata pelajaran lain. Sehingga dalam setiap mata pelajaran memiliki disiplin ilmu yang berbeda. Adapun katakarakteristik mata pelajaran aqidah akhlak, antara lain:⁵²

1) Pendidikan aqidah dan akhlak merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam agama Islam yang bersumber pada Al-Quran dan Al-Hadits. Untuk

⁵¹ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab VI tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.

⁵² Ayu. *Pembelajaran Aqidah Akhlak Sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2000), hlm. 55

kepentingan pendidikan, dikembangkan materi yang lebih rinci sesuai tingkat dan jenjang pendidikan.

- 2) Prinsip-prinsip dasar aqidah akhlak adalah keimanan atau keyakinan yang tertanam kuat di dalam hati manusia yang diperkuat dengan dalil-dalil naqli, aqli, dan mewujudkan rukun iman, pembentukan sikap dan kepribadian seseorang agar berakhlak mulia.
- 3) Mata pelajaran aqidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama di madrasah (Al-Quran hadits, Aqidah akhlak, Syari'ah/fiqih, san sejarah kebudayaan Islam) yang secara integratif menjadi sumber nilai dan landasan moral yang kokoh dalam pengembangan keilmuan dan kajian keislaman serta seni dan budaya.
- 4) Mata pelajaran aqidah akhlak tidak hanya mengantarkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan pemahaman tentang Aqidah dan Akhlak dalam ajaran Islam, melainkan yang terpenting adalah bagaimana peserta didik dapat mengamalkan aqidah dan akhlak itu dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran aqidah akhlak menekankan keutuhan dan keterpaduan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku atau lebih menekankan pembentukan ranah efektif dan psikomotorik yang dilandasi oleh raga kognitif.

- 5) Tujuan mata pelajaran aqidah akhlak adalah untuk membentuk peserta didik beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT dan memiliki akhlak mulia. Dengan demikian, pendidikan aqidah dan akhlak merupakan jiwa pendidikan agama Islam. Mengembangkan dan membangun akhlak yang mulia merupakan tujuan sebenarnya dalam pelaksanaan pendidikan.

d. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Seriap mata pelajaran agama Islam memiliki tujuan yang khusus untuk mencapai hasil yang diharapkan. Berikut tujuan pembelajaran aqidah akhlak yaitu:⁵³

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

⁵³ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab VI tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.

Aqidah akhlak ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan sejak dini oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.

e. Pendekatan

Untuk dapat melaksanakan mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat digunakan beberapa pendekatan, diantaranya:⁵⁴

- a) Pendekatan pengamalan, yaitu memberikan pengalaman keagamaan kepada peserta didik dalam rangka penanaman nilai-nilai keagamaan
- b) Pendekatan pembiasaan, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk senantiasa mengamalkan ajaran agamanya.
- c) Pendekatan emosional, yaitu usaha menggugah perasaan dan emosi peserta didik dalam meyakini, memahami dan menghayati ajaran agamanya.
- d) Pendekatan rasional, yaitu usaha untuk memberikan perasaan kepada rasio (akal) dalam memahami dan menerima kebenaran ajaran agama.

Dari beberapa pendekatan diatas adalah merupakan keharusan yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, supaya pembelajaran Aqidah Akhlak itu dapat terlaksana sesuai dengan tujuan dan fungsi pelajaran Aqidah Akhlak seperti tersebut di atas.

⁵⁴ Chabib Thoha dan Abdul Mu'ti, Op. Cit., hlm. 182-183

e. Fungsi Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pendidikan agama Islam sudah mulai dipelajari di sekitar keluarga. Kemudian di sekolah guru memberikan pemahaman secara menyeluruh. Setiap pendidikan agama Islam memiliki fungsinya masing-masing. Mata pelajaran Aqidah Akhlaq di Madrasah berfungsi untuk :⁵⁵

- a) Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- b) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWTserta akhlaq mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
- c) Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Aqidah Akhlaq.
- d) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Pencegahan peserta didik dari hal-hal yang negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari.
- f) Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlaq, serta sistem dan fungsionalnya.

⁵⁵ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab VI tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.

- g) Penyaluran peserta didik untuk mendalami Aqidah Akhlaq pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

5. Tinjauan Materi Akhlak Tercela

Materi akhlak tercela dalam kurikulum KTSP 2006 diberikan di kelas I SD/MI semester satu. Materi akhlak tercela yang dibahas sesuai dengan SK, KD dan Indikator kurikulum KTSP 2006.

a. SK, KD, Dan Indikator Akhlak Tercela

Standar Kompetensi (SK): Menghindari akhlak tercela, sedangkan Kompetensi Dasar (KD): Membiasakan diri untuk menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁶

Indikator dari materi akhlak tercela antara lain:

- 1) Menjelaskan Pengertian akhlak tercela
- 2) Menjelaskan Pengertian hidup kotor
- 3) Menyebutkan contoh perbuatan yang termasuk hidup kotor
- 4) Menunjukkan contoh cara menghindari hidup kotor
- 5) Menunjukkan keuntungan memiliki sikap menghindari hidup kotor
- 6) Menunjukkan akibat hidup kotor

⁵⁶ Kemendikbud. 2013. *Silabs dan RPP Aqidah Akhlak*. Kemendikbud.go.id. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2014, pukul 13.40 WIB.

b. Materi Akhlak Tercela

Pembahasan materi akhlak tercela ini diambil dari buku paket aqidah akhlak sesuai dengan kurikulum KTSP 2006 untuk kelas I SD/MI semester I.⁵⁷

✚ Bagian awal berisi ulasan singkat disertai cerita terkait tema yang dibahas.



Akhlak tercela

Akhlak tercela adalah perbuatan yang jelek. Akhlak tercela lawan kata dari akhlak terpuji.

Akhlak terpuji adalah perbuatan Yang baik. Allah tidak suka terhadap orang yang selalu Melakukan perbuatan tercela. Karena bisa merugikan orang disekitar dan menjadikan kita tidak bisa membiasakan melakukan perbuatan baik. Orang yang melakukan perbuatan baik oleh Allah swt akan dilipat gandakan pahalanya, beda halnya dengan orang yang melakukan perbuatan jelek.

Masih ingatkah kalian apa itu akhlak terpuji



Shalat termasuk perbuatan baik. Siapa yang shalat lima waktu oleh Allah akan dimasukkan surga. Surga adalah tempatnya orang-orang baik.



Shalat bisa dilakukan dimana saja dengan catatan tempat itu suci dan bersih dari najis.

⁵⁷ Istamar Syamsuri dkk. *Aqidah Akhlak SD/MI kelas I*. (Jakarta: PT. Aksara Pratama, 2013). hlm. 61-68

Pokok inti isi materi⁵⁸

Hidup kotor

Hidup kotor adalah hidup yang jauh dari kebersihan. Orang yang tidak bersih akan mudah terserang penyakit. Allah swt tidak menyukai hal seperti itu.



Misalnya membuang sampah sembarangan disungai. Akibatnya jika hujan mudah terserang banjir, air menjadi tidak bersih, berbau, dan tidak nyaman di pandang mata.

Oleh karena itu, buanglah sampah pada tempatnya agar hidup kita menjadi sehat.

Contoh lain yang biasa terjadi di masyarakat pedesaan yaitu berak (buang air besar) dan mandi di sungai.

Hal ini menyebabkan mereka mudah terserang

penyakit. Karena air yang kotor mereka manfaatkan untuk kebutuhan sehari-hari.

Kurang sadarnya masyarakat pedesaan tentang kebersihan lingkungan membuat

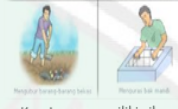
bertambahnya penyakit yang menyerang. Kuman dan bakteri sangat suka pada lingkungan yang kotor. Untuk mengurangi hal tersebut, masyarakat desa harus diberi pengarahan mengenai hidup bersih dan dampaknya untuk kesehatan kita adik-adik.



Cara menghindari hidup kotor, antara lain:



1. Membuang sampah pada tempatnya
2. Membiasakan hidup bersih
3. Membersihkan halaman rumah setiap hari



4. Mencuci tangan dan kaki setelah melakukan aktivitas
5. Menutup genangan air

Keuntungan memiliki sikap menghindari hidup kotor, antara lain:

1. Hidup menjadi sehat
2. Terhindar dari kuman dan bakteri
3. Tidak mudah terserang penyakit
4. Dicitai Allah swt

Akibat membiasakan hidup kotor, antara lain:



1. Mudah terserang penyakit, seperti diare, demam berdarah dan sebagainya
2. Lingkungan menjadi kotor
3. Udara tercemar karena polusi
4. Banyaknya virus, kuman, dan bakteri yang berkembang

Cerita pendek (Cerpen)

Si Ahmad

Waktu sudah menunjukkan pukul 04.30 pagi. Tak lupa aku segera bangun dari tidurku, lalu pergi ke kamar mandi untuk berwudlu. Setelah shalat subuh aku langsung bergegas membantu ibu untuk bersih-bersih rumah.



Ku lihat sampah di halaman rumah berserakan. Aku langsung mengambil sapu lidi dan menyapu sampah tersebut. Setelah sampah terkumpul semuanya kemudian aku membuang sampah itu ke tempat sampah dan membakarnya.

Untuk sampah yang terbuat dari plastik aku pisahkan dengan sampah yang bukan dari plastik (sampah dedaunan dan kertas). Karena sampah plastik tidak mudah membusuk, berbeda dengan sampah bukan plastik.

Sampah dari daun-daun kering sangat mudah busuk. Banyaknya dedaunan yang berguguran membuatku harus lebih berenergi untuk membersihkannya. Kalau tidak bisa-bisa daun-daun itu berterbangan terbawa kencangnya angin. Setelah semua bersih aku segera mandi.



Jangan lupa ya adik-adik biasakan cuci tangan dan kaki setelah beraktivitas agar kuman yang melekat pada anggota tubuh kita hilang.

Hidup bersih bebas dari kuman dan bakteri.

Rangkuman

- Akhlak tercela adalah perbuatan yang jelek
- Hidup kotor adalah hidup yang jauh dari kebersihan
- Cara menghindari hidup kotor, antara lain:
 1. Membuang sampah pada tempatnya
 2. Membiasakan hidup bersih
 3. Membersihkan halaman rumah setiap hari
 4. Mencuci tangan dan kaki setelah melakukan aktivitas
 5. Menutup genangan air
- Keuntungan memiliki sikap menghindari hidup kotor, antara lain:
 1. Hidup menjadi sehat
 2. Terhindar dari kuman dan bakteri
 3. Tidak mudah terserang penyakit
 4. Dicitai Allah swt
- Akibat membiasakan hidup kotor, antara lain:
 1. Mudah terserang penyakit, seperti diare, demam berdarah dan sebagainya
 2. Lingkungan menjadi kotor
 3. Udara tercemar karena polusi
 4. Banyaknya virus, kuman, dan bakteri yang berkembang

Berdasarkan materi yang telah dijelaskan di atas, guru bisa memberikan penjelasan dengan contoh yang konkrit yang ada di sekitar lingkungan sekolah, rumah dan sebagainya. Misalnya, guru mencontohkan membuang sampah pada tempatnya, darisitu anak mengikuti perilaku guru daripada guru menegur atau hanya menjelaskan saja. Guru juga bisa menambahkan hadits terkait tema yang dibahas. Berikut bunyi hadits:

النظافة من الايمان

Artinya: “Kebersihan sebagian dari iman”⁵⁹

Dengan adanya hadits tersebut peserta didik bisa mengetahui pentingnya hidup bersih. Karena sehat itu mahal harganya dan Allah SWT sangat menyukai orang yang membiasakan hidup bersih.

⁵⁹ Imam. *Mutiara Hadits*. (Bandung: PT Rosdakrya, 2000), hlm. 30

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga ini akan dibahas tentang metode penelitian pengembangan ini, diantaranya adalah, 1) Jenis Penelitian, 2) Model Pengembangan, 3) Prosedur Pengembangan, 4) Validasi Produk, dan 5) Uji Coba Produk.

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*, yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.¹ Penelitian pengembangan menurut (Steels dan Richey)² didefinisikan sebagai berikut: "penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal."

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah ingin mengetahui nilai perubahan mata pelajaran aqidah akhlak yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil

¹ Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194

² Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 195

pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan peneliti tentang media pembelajaran yang dikhususkan untuk mata pelajaran aqidah akhlak pada siswa kelas satu Sekolah Dasar.

Produk ini diharapkan menjadi sebuah jalan yang berupaya menjembatani kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi belajar yang sesuai kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran aqidah akhlak. Oleh karena itu, salah satu cara yang mudah ditempuh peneliti adalah melalui pengembangan berorientasi pada produk berupa media pembelajaran aqidah akhlak untuk kelas satu Sekolah Dasar yang difokuskan pada akhlak tercela.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.³

Dalam pengembangan, peneliti menggunakan desain pengembangan untuk mempermudah menganalisisnya. Desain pengembangan *windows movie maker* pada mata pelajaran aqidah akhlak menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*, yaitu pengembangan secara prosedural dan terperinci. Dalam model tersebut terdiri atas sepuluh langkah yang meliputi:⁴

³ Ibid., hlm. 200

⁴ Ibid., hlm. 206

1) *Studi Pendahuluan*

Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.

2) *Perencanaan Penelitian*

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3) *Pengembangan Produk Awal*

Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

4) *Uji coba lapangan awal (terbatas)*

Tujuan umum khusus (menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan).⁵

5) *Revisi hasil uji coba lapangan*

Mengembangkan instrumen (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus).

⁵ Ibid.

6) *Uji Lapangan Lebih Luas*

Mengembangkan strategi pembelajaran (secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus).

7) *Revisi Hasil Uji Coba Lapangan*

Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan).⁶

8) *Uji Kelayakan*

Merancang dan melakukan evaluasi formatif (dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan. Atau dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas).⁷

9) *Revisi Hasil Uji Kelayakan*

Melakukan revisi (dilakukan terhadap tujuh langkah pertama, yaitu gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran).⁸

10) *Diseminasi dan Sosialisasi Produk Akhir*

Evaluasi sumatif (untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan dibanding dengan program lain).⁹

⁶ Ibid

⁷ Ibid., hlm. 207

⁸ Ibid

⁹ Ibid

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan *Borg and Gall* sebagaimana telah disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam desain model tersebut, sebagai berikut:

1) *Studi Pendahuluan*

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran aqidah akhlak dengan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran aqidah akhlak. Tujuan umum ini diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi.

Tahap pertama peneliti menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti materi akhlak tercela dengan media pembelajaran aqidah akhlak. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum aqidah akhlak yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

a) Materi pelajaran aqidah akhlak di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Peserta didik beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

- (2) Berakhlak mulia/berbudi pekerti luhur yang tercermin dalam perilaku sehari-hari dalam hubungannya dengan Allah, sesama manusia dan alam sekitar.
 - (3) Mampu menjaga kemurnian aqidah Islam.
 - (4) Memiliki keimanan yang kokoh yang dilandasi dengan dalil-dalil naqli (Al-Quran dan Hadist).
 - (5) Tetap menjaga terciptanya kerukunan hidup beragama yang dinamis.
- b) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela, maka diperoleh peta kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Penjelasan tersebut dapat dilihat pada bagian berikut:

Gambar 2.2 Tujuan Umum Aqidah Akhlak Kelas I Akhlak Tercela



Tujuan umum pembelajaran aqidah akhlak pada bagian pertama semester satu adalah menggunakan akhlak tercela dalam pemecahan masalah.

- c) Analisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan penjabaran indikatornya.

Berdasarkan SK dan KD Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, teridentifikasi rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang selanjutnya dikembangkan sebagai indikator pembelajaran mata pelajaran aqidah akhlak untuk kelas I semester I.

Standar Kompetensi : 3. Menghindari akhlak tercela

Kompetensi Dasar : 3.1 Membiasakan diri untuk menghindari hidup kotor dalam kehidupan sehari-hari

Indikator : 3.1.1 Menjelaskan pengertian akhlak tercela

3.1.2 Menjelaskan pengertian hidup kotor

3.1.3 Menyebutkan contoh perbuatan hidup kotor

3.1.4 Menunjukkan contoh cara menghindari hidup kotor

3.1.5 Menunjukkan keuntungan memiliki sikap menghindari hidup kotor

3.1.6 Menunjukkan akibat hidup kotor

2) *Perencanaan Penelitian*

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus di pelajari peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus.¹⁰

3) *Pengembangan Produk Awal*

Dalam mengidentifikasi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atau keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Demikian katakarakteristik umum peserta didik yang sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.¹¹

Penggunaan media pembelajaran adalah siswa/i kelas satu Sekolah Dasar. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari SK dan KD di mata pelajaran aqidah akhlak diketahui bahwa pengetahuan awal yang dimiliki siswa/i berupa pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep aqidah akhlak yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang mereka peroleh harus secara tuntas.

¹⁰ Ibid

¹¹ Punaji Setyosari., Op.cit. hlm. 206

4) Uji Coba Lapangan Awal

Menspesifikan tujuan umum ke tujuan khusus yang berupa rumusan tujuan untuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk prosedur yang dikembangkan. Tujuan khusus ini digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa/i dengan menggunakan tes atau alat ukur lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.¹²

Berdasarkan hasil analisis dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat dirumuskan tujuan pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela:¹³

Kompetensi Dasar I:

Menghindari akhlak tercela

Tujuan Pembelajaran dari Kompetensi Dasar adalah siswa dapat:

- (a) Menjelaskan pengertian akhlak tercela
- (b) Menjelaskan pengertian hidup kotor
- (c) Menyebutkan contoh perbuatan hidup kotor
- (d) Menunjukkan contoh cara menghindari hidup kotor
- (e) Menunjukkan keuntungan memiliki sikap menghindari hidup kotor
- (f) Menunjukkan akibat hidup kotor

¹² Punaji Setyosari., Op.cit.

¹³ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab VI tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.

5) *Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas*

Instrumen tes penilaian materi tentang akhlak tercela siswa diberikan tes yang berkaitan dengan akhlak tercela untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang dirancang peneliti. Setelah mengikuti tujuan pembelajaran, siswa dapat mengerjakan soal yang telah tersedia dalam media pembelajaran sebagai uji kompetensi untuk melihat adanya perubahan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran yang ditulis peneliti. Dalam hal ini terdapat pretes dan post-test yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal essay.

6) *Uji Lapangan Lebih Luas*

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁴

Komponen umum strategi pembelajaran meliputi kegiatan:¹⁵

- a) Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan siswa ketika akan mengikuti pembelajaran.

¹⁴ Nana Syaodih Sukmadinata., Op.cit. hlm. 103

¹⁵ Nana Syaodih Sukmadinata., Op.cit. hlm. 104

- b) Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan media pembelajaran yang harus diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela.
- c) Peran serta siswa, yakni mengupayakan keterlibatan mental siswa.
- d) Menutup pembelajaran dengan cara pengetesan, yakni strategi untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian siswa.

7) *Revisi Hasil Uji Coba Lapangan*

Langkah pokok dari kegiatan system desain pembelajaran aqidah akhlak ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa CD yang berupa media pembelajaran aqidah akhlak kelas satu sekolah dasar tentang akhlak tercela dan yang menggunakan media pembelajaran *windows movie maker*.

8) *Uji Kelayakan*

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi media pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif dan menarik. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi: (a) uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, (b) ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, (c) ahli pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi peserta didik (d) ahli bahasa. Sedangkan

dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

9) *Revisi Hasil Uji Kelayakan*

Langkah ini adalah langkah merevisi pembelajaran. Semua data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif. Kedua tahap terakhir di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi deskripsi media pembelajaran, validasi produk pengembangan dan uji coba produk pengembangan.¹⁶

10) *Diseminasi dan Sosialisasi Produk Akhir*

Memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya.

D. Validasi Produk

1. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah ahli isi mata pelajaran aqidah akhlak, ahli desain media pembelajaran, guru sebagai ahli pembelajar dan siswa sebagai pengguna produk. Validasi ini meliputi validasi isi dan validasi desain produk yang digunakan. Validasi

¹⁶ Nana Syaodih Sukmadinata., Op.cit. hlm. 106

ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya produk yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

2. Subjek Validasi

Subjek validasi terdiri dari tiga orang dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan seorang guru pengampu mata pelajaran aqidah akhlak di SD Al Fithrah Malang. Kriteria validator adalah sebagai berikut:

- a. Dosen validasi isi media pembelajaran
 - 1) Dosen PGMI yang berkompeten dalam pendidikan aqidah akhlak Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar
 - 2) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2
 - 3) Mengetahui kurikulum aqidah akhlak SD/MI
- b. Dosen validasi desain media pembelajaran
 - 1) Memiliki latar belakang S2
 - 2) Memiliki pengalaman dibidang teknologi informasi
- c. Dosen validasi media pembelajaran
 - 1) Dosen PGMI yang berkompeten dibidangnya
 - 2) Memiliki latar belakang S2
 - 3) Mengetahui kurikulum aqidah akhlak SD/MI
- d. Dosen validasi bahasa
 - 1) Dosen PGMI yang berkompeten dibidangnya

2) Memiliki latar belakang S2

e. Guru

1) Memiliki latar belakang minimal S1 PGMI

2) Memahami kurikulum SD/MI

3) Berpengalaman mengajar minimal 5 tahun

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa presentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media pembelajaran. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan-tanggapan atau saran dari validator.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrument pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala likert dengan lima alternative jawaban, sebagai berikut:¹⁷

- a) Skor 1, jika tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak termotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan
- b) Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.

¹⁷ Trihendradi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2011), hlm. 89

- c) Skor 3, cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d) Skor 4, jika jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
- e) Skor 5, jika sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrument pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:¹⁸

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase:¹⁹

Presentase (%)	Kriteria kelayakan	Keterangan
----------------	--------------------	------------

¹⁸ Ibid., hlm. 93

¹⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 45

84 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68 – 84	Valid	Tidak Revisi
52 – 74	Cukup Valid	Sebagian Revisi
36 – 52	Kurang Valid	Revisi
20 – 36	Sangat Kurang Valid	Revisi

Apabila skor validasi diperoleh minimal 68, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan di sekolah.

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif dan menarik dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*).

Desain Eksperimen (*before-After*). O₁ Nilai Sebelum Treatment dan O₂ Nilai Sesudah Treatment²⁰

²⁰ Ibid., hlm. 50

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran

O_1 = tes awal/pretest

O_2 = tes akhir/post test

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa/i kelas I SD Al Fithrah Malang yang berjumlah 21. Hal yang diteliti yaitu membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

3. Jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif yang dihimpun dengan menggunakan tes hasil belajar pada pembelajaran Aqidah Akhlak, yang meliputi pre test dan post test.

4. Instrument pengumpulan data

Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu pre-test dan post-test. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

5. Teknik analisis data

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas satu sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan eksperimen one group pretest post test design yaitu sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Criteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:²¹

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Ket:

t = uji t

²¹ Turmudi. *Metode Statistika*. (Malang: UIN Press, 2000) hlm. 214

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel



BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan data hasil pengembangan media pembelajaran aqidah akhlak yang diantaranya adalah, 1) Deskripsi bentuk media pembelajaran hasil pengembangan, 2) Penyajian data validasi, dan 3) Hasil uji coba lapangan.

A. Deskripsi Bentuk Media Pembelajaran *Windows Movie Maker*

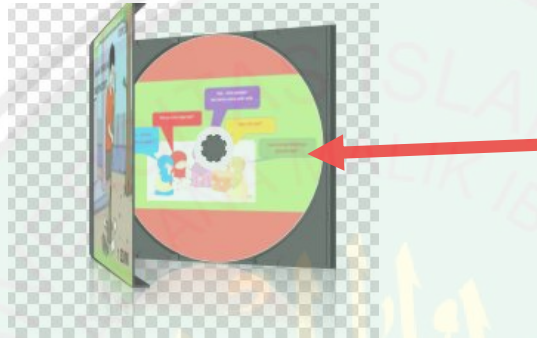
Deskripsi hasil pengembangan berupa media pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela dianalisis dan dipaparkan karakteristik produk pengembangan. Media pembelajaran ini memuat pertanyaan-pertanyaan singkat yang disertai background, isi materi, video, dan evaluasi soal-soal yang diiringi dengan musik dan dikemas sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa. Kajian produk media pembelajaran ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek isi media pembelajaran, aspek ahli media pembelajaran dan aspek desain media pembelajaran.

Aspek isi media pembelajaran terdiri dari halaman awal dan isi pembahasan. Isi pembahasan terdiri dari 7 point, yaitu pertanyaan singkat, materi, tugas sederhana, jawaban, video, memo dan soal evaluasi.

1. Bagian Awal

a) Cover luar (CD)

Cover terletak dibagian awal CD yang di desain sedemikian rupa untuk menarik minat belajar siswa.



Keterangan:

- ✚ Cover depan terdapat logo UIN Maliki Malang, Kurikulum KTSP 2006, mata pelajaran (Aqidah Akhlak), Spesifikasi tema yang dibahas (Hidup Kotor).
- ✚ Cover belakang terdapat foto pembuat media, nama, NIM, sedikit ulasan terkait media pembelajaran dan nama Instansi kampus.
- ✚ Bagian CD terdapat gambar seperti yang tertera pada panah berwarna merah.

b) Bagian cover dalam isi

Sebelum melakukan pembelajaran, pada awal isi CD ditampilkan beberapa ulasan terkait dengan tema yang akan dibahas dengan tujuan untuk mengetahui dan mempermudah proses pembelajaran.

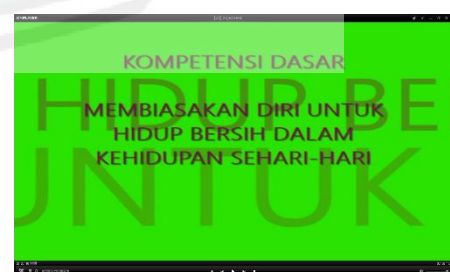
Berikut isi dari cover dalam isi CD:

✚ Judul/tema

Dengan adanya judul ini mempermudah guru dan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dipelajari. Judul ini sengaja di ambil di dunia nyata dan tidak menggunakan gambar animasi. Tujuannya agar peserta didik mengetahui secara jelas keadaan lingkungannya.



✚ SK (Standar Kompetensi), KD (Komptensi Dasar) dan Indikator Tujuan pemberian ini adalah untuk mengetahui tingkat ketercapaian materi yang akan dipelajari selama proses belajar.



✚ Hadits

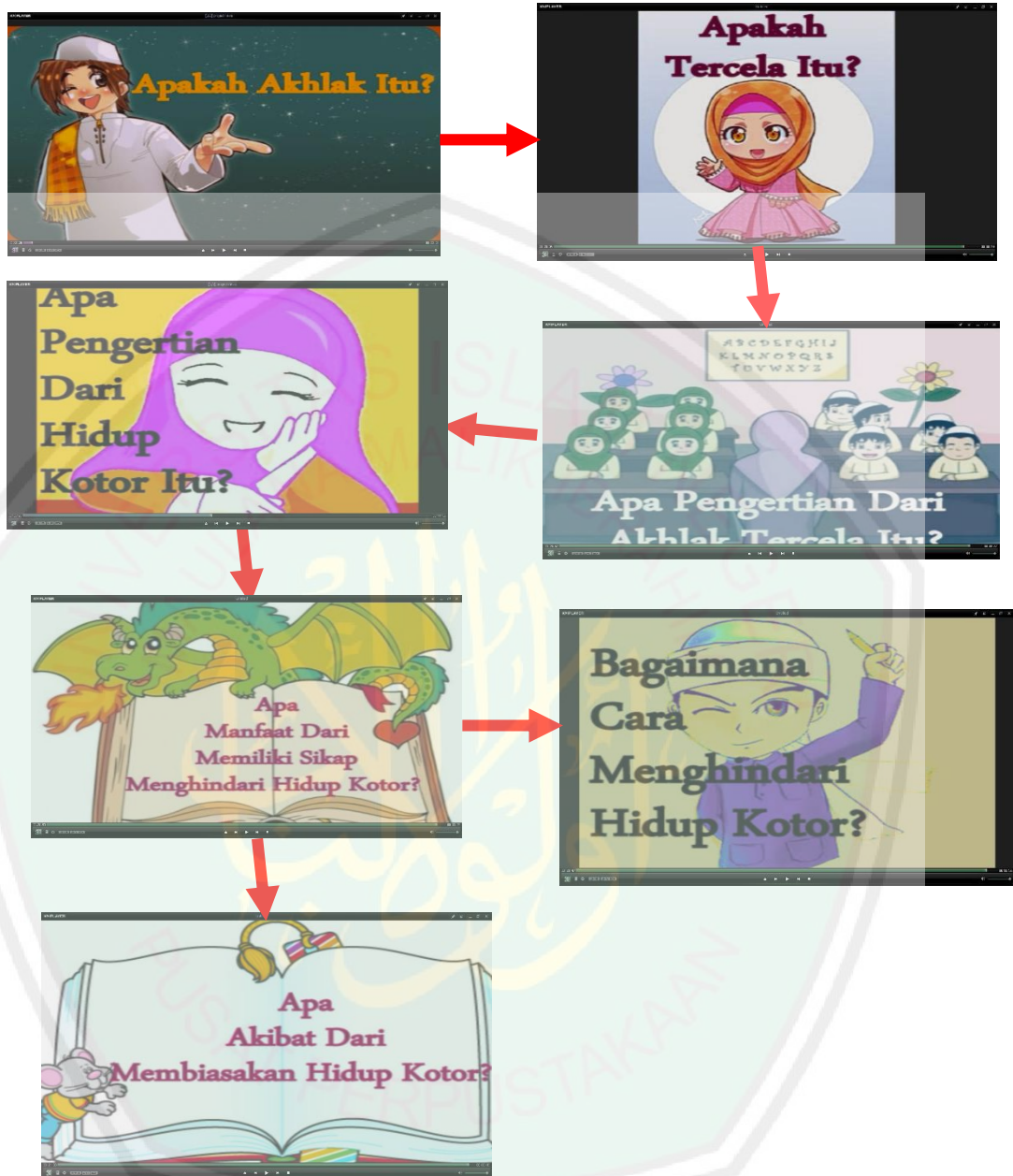
Hadits ini ditujukan untuk memperkuat terkait materi yang akan dibahas. Selain itu, juga sebagai motivasi peserta didik cara memberikan ulasan sedikit terkait hadits tersebut. Seperti, Allah swt menyukai orang yang membiasakan hidup bersih. Oleh karena itu, orang yang bersih tandanya berima kepada Allah swt.



2. Bagian Isi

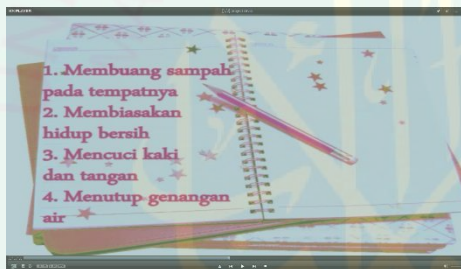
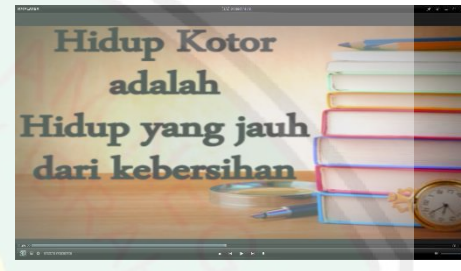
a) Pertanyaan sederhana

Tujuan pemberian pertanyaan sederhana ini adalah untuk memberikan stimulus awal sebelum pembelajaran dan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum/sesudah mempelajarinya. Pada CD Pembelajaran ini terdapat tujuh pertanyaan sederhana secara runtut sesuai dengan indikator.



b) Jawaban

Berisikan jawaban sesuai dengan pertanyaan sederhana yang mudah dipahami peserta didik.



c) Tugas sederhana

Dengan adanya tugas sederhana ini diharapkan peserta didik bisa berinteraksi dan mengetahui lingkungan di sekitarnya. Selain itu, ini bisa digunakan sebagai observasi sederhana yang bisa dilakukan di sekitar sekolah.



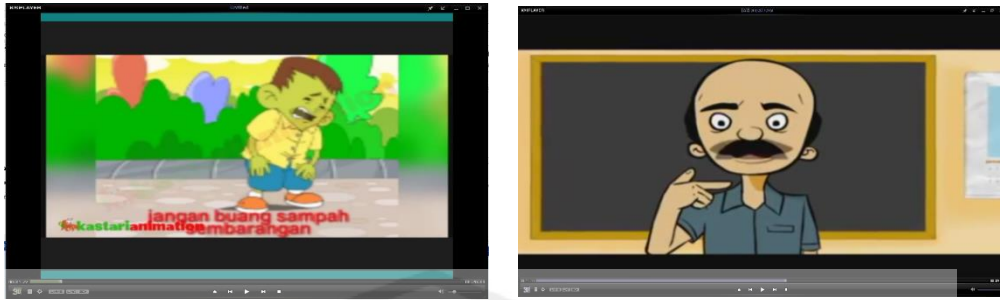
d) Gambar

Gambar ini ditunjukkan pada peserta didik agar mengetahui secara konkrit keadaan di sekitarnya. Disini terdapat empat gambar yang berbeda-beda, seperti membuang sampah di sekitar sungai dan jalan. Diharapkan dengan adanya perbedaan dari setiap gambar peserta didik bisa memahaminya.



e) Video

Video yang diberikan sesuai dengan tema yang akan di bahas. Tujuan dari video ini agar peserta didik mengenal dan mengetahui seperti akhlak tercela itu dan sebagai refreasing pula agar peserta didik tidak merasa jenuh. Pada media ini terdapat dua video, video *pertama* menjelaskan tentang membuang sampah dan akibatnya, dan video *kedua* menjelaskan tentang tata cara menghindari hidup kotor.



f) Memo

Memo yang dimaksud disini adalah pemberian pertanyaan singkat sesuai dengan video yang telah di lihat. Tujuannya untuk mengetahui apakah peserta didik paham terhadap video yang telah dipelajarinya. Pada CD pembelajaran ini terdapat dua memo yang masing-masing terletak setelah video.



3. Bagian akhir

Setelah materi sudah tersampaikan, tidak lupa memberikan evaluasi. Evaluasi ini berisikan pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari. Evaluasi ini digunakan sebagai tolak ukur peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.



Soal-soal pada evaluasi ini sama dengan pertanyaan sederhana. Untuk soal pilihan ganda diberikan dalam bentuk *print out*.

B. Penyajian Data Validasi

Data validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 5 tahap. *Tahap pertama*, diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan latar belakang dosen keagamaan sebagai ahli isi mata pelajaran agama. *Tahap kedua*, diperoleh dari hasil penilaian produk pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah (PGMI) dengan latar belakang dosen media pembelajaran, *tahap ketiga*, diperoleh dari hasil penilaian oleh dosen jurusan IT (Teknologi & Informasi) dengan latar belakang dosen teknologi. *Tahap keempat*, diperoleh dari penilaian terhadap dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan latar belakang dosen bahasa Indonesia. *Tahap kelima*, diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas I SD sebagai ahli pembelajaran dan tahap kelima diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada uji coba lapangan oleh 21 koresponden. Identitas subyek validasi ahli isi mata pelajaran ini selengkapnya dapat dilihat di lampiran.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan *skala likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item.

1. Hasil Validasi Ahli Isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi mata pelajaran Aqida Akhlak adalah berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli isi mata pelajaran aqidah akhlak terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran Aqidah *Windows Movie*

Maker untuk kelas I SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.1, dan 4.2.

a. Ahli Isi Aqidah Akhlak

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Media Pembelajaran *Windows Movue Maker* Materi Akhlak Tercela

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1.	Rumusan topik spesifik.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Relevansi Standar Kompetensi dengan indikator.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan KTSP 2006.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Sistematik uraian isi pembelajaran sudah sistematis.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema.	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

8.	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		42	50	84	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi 1 keseluruhan mencapai 84%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi mata pelajaran Aqidah Akhlak dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Isi Aqidah Akhlak

Komponen/posisi	Deskripsi data	Saran/komentar
Keseluruhan		Media pembelajaran baik dan dapat dipraktikkan
Evaluasi		Soal pada evaluasi perlu ditambah untuk untuk memudahkan siswa membuat rangkuman setelah pembelajaran.
Ukuran huruf		Ukuran huruf perlu diperbesar sedikit lagi/dipisah pada setiap SK, KD, dan Indikator.

Semua hasil dari rievew, penilaian dan diskusi ahli isi aqidah akhlak dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didi pengguna produk pengembangan.

2. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran *windows movie maker*. paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media mata pelajaran aqidah akhlak terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* untuk Kelas I SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.3, dan 4.4.

a. Ahli desain media

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain Media Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Materi Akhlak Tercela

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1.	Desain cover media sesuai dengan tema materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Jenis huruf sesuai dengan siswa kelas I SD/MI.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Gaya teks pada media menarik.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Animasi pada gambar menarik.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

5.	Gambar pada media menarik minat siswa dalam belajar.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Tata letak gambar pada media menarik.	3	5	60	Valid	Tidak Revisi
7.	Ilustrasi video dalam media pembelajaran memperjelas materi	3	5	60	Valid	Tidak Revisi
8.	Musik sesuai dengan tema.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Warna pada media konsisten.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	<i>Layout</i> yang digunakan pada media menarik.	3	5	60	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	50	80	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 80%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Ikhtisar Data Penilaian dan Riwiew Ahli Desain Media

Komponen/posisi	Deskripsi Data	Saran/komentar
Cover tema/		Sebaiknya diberikan efek (gaya).
Isi		Alangkah lebih baiknya diberi animasi dan gaya yang unik.
		Pada setiap jawaban diberi animasi/efek

		<p>Pada setiap awal pertanyaan diberi efek agar terlihat menarik.</p>
Video		<p>Pada setiap awal video diberi efek agar terlihat menarik.</p>

Semua hasil dari review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media pembelajaran dijadikan masukan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

3. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran *windows movie maker*. paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media mata pelajaran aqidah akhlak terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* untuk Kelas I SD/MI yang

diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.5, dan 4.6.

a. Ahli media pembelajaran

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Materi Akhlak Tercela

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1.	Desain cover media sesuai dengan tema materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Jenis huruf sesuai dengan siswa kelas I SD/MI.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Ukuran huruf sesuai dengan siswa kelas I SD/MI.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Gambar pada media sesuai dengan materi yang disajikan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar pada media menarik minat siswa dalam belajar.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Tata letak gambar pada media menarik.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Ilustrasi video dalam media pembelajaran memperjelas materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Ukuran gambar pada media tepat.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

9.	Warna pada media konsisten.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	<i>Layout</i> yang digunakan pada media menarik.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		43	50	86	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi





100 = Bilangan konstan


Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid

3) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Ikhtisar Data Penilaian dan Riwiew Ahli Media Pembelajaran

Komoenen/posisi	Deskripsi Data	Saran/komentar
Cover tema		<p>Sebaiknya cover tema menggunakan foto real yang ada di sekitar lingkungan dan diberi penjelasan sekikit.</p>
Warna		<p>Gambar terlalu kontras.</p>
Video		<p>Sebelum memberikan video sebaiknya beri gambar real terkait tema yang dibahas.</p>
Isi		<p>Pada isi tersebut sebaiknya diberi tambahan perbuatan menurut “Allah”</p>

		<p>Setelah SK dan KD beri hadits yang berkaitan dengan tema yang dibahas.</p>
--	---	---

Semua hasil dari riview, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media pembelajaran dijadikan lulusan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli bahasa adalah media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli bahasa terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran *Windows Movie maker* untuk SD/MI kelas I Materi Akhlak Tercela yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.7 dan 4.8.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli bahasa materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Pembelajaran
Windows Movie Maker Materi Akhlak Tercela**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1.	Bahasa/kalimat pada cover buku ajar sesuai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Bahasa/kalimat pada tiap media pembelajaran sesuai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Bahasa pada video mudah dipahami.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Bahasa yang digunakan pada point “apakah akhlak itu?” sesuai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Bahasa yang digunakan pada point “akhlak adalah perbuatan” sesuai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Bahasa yang digunakan pada poin “coba lihat sekeliling...” sesuai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Bahasa yang digunakan pada poin “yuk kita simak video” sesuai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Penggunaan bahasa pada video sederhana.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		50	50	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi keseluruhan mencapai 100%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli bahasa dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Ikhtisar Data Penilaian dan Riview Ahli Bahasa

Komponen/posisi	Deskripsi data	Saran/komentar
Keseluruhan		Media pembelajaran sudah baik diuji cobakan.

Isi materi		Warna terlalu kontras.
Pertanyaan		<i>Design</i> huruf lebih baik warna ditebalkan.

Semua data dari hasil riviw, penilaian dan diskusi dengan ahli bahasa dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik produk pengembangan.

5. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Mata Pelajaran Aqidah Akhlak untuk Kelas I SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.9 dan 4.10.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Akhlak Tercela

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1.	Desain media sesuai dengan topik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan sesuai.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Isi pembelajaran sesuai dengan KTSP 2006.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Uraian isi pembelajaran sistematis.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Inti pembelajaran yang dirancang fokus pada siswa.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Inti pembelajaran yang dirancang memberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Materi yang disajikan memberi motivasi kepada siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Tingkat kesukaran bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Instrument evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa.	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		46	50	92	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi keseluruhan mencapai 94%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli bahasa dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran Aqidah Akhlak

Komponen/posisi	Deskriptif data	Saran/komentar
Keseluruhan		Media pembelajaran sudah baik dan dapat memotivasi

		dalam pembelajaran.
Pertanyaan		Warna pada gambar kontras.

Semua data dari hasil riviw, penilaian dan diskusi dengan ahli bahasa dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik produk pengembangan.

C. Hasil Uji Coba Lapangan

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya padat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Aqidah Akhlak Kelas I SD/MI Materi Akhlak Tercela

No.	Pernyataan	x ₁	x ₂	x ₃	x ₄	x ₅	x ₆	x ₇	x ₈	x ₉	x ₁₀	x ₁₁	x ₁₂	x ₁₃	x ₁₄	x ₁₅	x ₁₆	x ₁₇	x ₁₈	x ₁₉	x ₂₀	x ₂₁	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kevalidan	Ket.
1.	Media pembelajaran aqidah akhlak dapat memudahkan siswa dalam belajar.	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	89	105	85	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Penggunaan media pembelajaran aqidah akhlak dapat memberi semangat dalam belajar siswa.	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	95	105	90	Sangat valid	Tidak Revisi
3.	Media pembelajaran aqidah akhlak memudahkan siswa memahami bahan materi.	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	92	105	87	Sangat valid	Tidak Revisi
4.	Soal-soal pada media pembelajaran aqidah akhlak mudah.	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	86	105	82	Valid	Tidak Revisi
5.	Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran mempermudah siswa dalam membaca.	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	96	105	90	Sangat valid	Tidak Revisi

6.	Kata-kata yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan keadaan siswa.	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	94	105	90	Sangat valid	Tidak Revisi
7.	Kemenarikan pada media pembelajaran aqidah akhlak mudah dipahami.	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	92	105	87	Valid	Tidak Revisi
8.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	95	105	90	Sangat valid	Tidak Revisi
9.	Soal-soal latihan mudah dipahami.	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	96	105	91	Sangat valid	Tidak Revisi
10.	Media pembelajaran aqidah akhlak ini membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman dan lingkungan.	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97	105	92	Sangat valid	Tidak Revisi
Jumlah		46	43	45	49	48	45	46	49	45	49	45	46	50	50	49	44	49	43	44	47	46	932	1050	89	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

x_{1-21} = koresponden 1-21 adalah siswa kelas I

SD Al Fithrah Malang



2) Data kualitatif

Data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk pengembangan media pembelajaran yang telah diuji cobakan adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan media pembelajaran bagus dan menarik.
- b. Materi dalam media pembelajaran mudah dipahami.
- c. Soal-soal pada evaluasi mudah dipahami.
- d. Video dalam media pembelajaran membantu memahami pembahasan materi

Dalam uji coba lapangan penggunaan *before* dan *after* dimaksudkan karena produk pengembangan digunakan sebagai bahan model remedial. Adapun penyajian data *pre-test* dan *post test* yang didapat dari hasil uji coba lapangan siswa kelas I disajikan dalam tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-test* dan *Post test*

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post test
1.	Achmad Fadhil Ramadhani	95	95
2.	Ahmad Ahsanul Haq	70	95
3.	Ahmad Zaky Al Dhofir	85	90
4.	Aisyah Zahrotul Qolbi	70	85
5.	Akbat Choirul Zidane	95	95
6.	Akna Varrel Ath Thobroni	50	90
7.	Alvainto Dico Pratama	40	75
8.	Ananda Ni'matul Ramadhania	60	80
9.	Aulia Salsabillah	60	100
10.	Gilang Riezky Firdausi T	80	80

11.	Mansaul Huda	85	90
12.	Moch. Zahirul Hilmy Wahyu H	80	100
13.	Muhammad Alfa Maulana S	55	80
14.	Muhammad Luthfi	85	100
15.	Nafisha Sahwa Mariesta	70	85
16.	Nasywa Shafira Santosa	95	95
17.	Nauval Tsaqiif Kurniawan	75	90
18.	Selly Endriana Saputri	80	90
19.	Shayra Endriana saputri	75	100
20.	Zaskia Dwi Amelia	60	90
21.	Zacky al Farabi	70	90
	Jumlah	1530	1895
	Rata-rata	72,86	90,24

Berdasarkan data pada tabel 4.14 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 72,86 dan rata-rata nilai *post test* adalah 90,24. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus dari nilai *pre test*. Jadi dari tabel tersebut terlihat jelas perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

BAB V

PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang kajian produk pengembangan. Paparan data kajian produk pengembangan ini dibagi menjadi 3 pokok bahasan, meliputi: 1) Analisis Pengembangan Produk; 2) Analisis Kelayakan Produk Pengembangan; 3) Analisis Pengaruh Pengembangan Produk, dan 4) Revisi Produk Pengembangan

A. Analisis Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran *windows movie maker* ini didasarkan pada kenyataan bahwa media pembelajaran yang terdapat pada SD Al Fithrah Malang kurang menarik dan belum maksimal. Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran *windows movie maker* yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisienan dan kemenarikan pembelajaran aqidah akhlak di SD dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.

Prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahap yang meliputi:¹

¹ Muhammad Hasan.2000. *Evaluasi Pembelajaran Sederhana*. (Yogyakarta: CV Andi Offset). Hlm. 78

- 1) Analisis kebutuhan dengan menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan.
- 2) Analisis pembelajaran dengan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Analisis pembelajaran dan konteks dengan mengidentifikasi psikologi perkembangan anak pada kelas I yaitu 7-8 tahun.
- 4) Tujuan pembelajaran khusus dengan merumuskan kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa sesudah menggunakan produk pengembangan.
- 5) Mengembangkan instrumen yang didasarkan pada tujuan khusus dengan memberikan soal pre test dan post test dari sepuluh pilihan ganda dan lima essay.
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran dengan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 7) Mengembangkan dan memilih media pembelajaran dengan hasil produk pengembangan berupa DVD media pembelajaran *windows movie maker* aqidah akhlak kelas I SD materi akhlak tercela.

- 8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif pada 2 kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi pengguna media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli media pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian, ahli desain media untuk memperoleh hasil yang baik, ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kebenaran dan ahli pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).
- 9) Melakukan revisi dengan mengkaji data dari hasil evaluasi formatif.
- 10) Evaluasi sumatif dengan memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa media pembelajaran berupa CD pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Pengembangan media pembelajaran aqidah akhlak kelas I SD dapat dilihat perbedaannya dari media yang sebelumnya.

Windows movie maker merupakan software editing yang menggabungkan beberapa unsur seperti musik, gambar, animasi, video, dan teks yang digabungkan menjadi satu menjadi video yang menarik. Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran. Diantaranya

manfaat media pembelajaran², yaitu (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat-cepat dan sebagainya, (3) penggunaan media pengajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik, (4) media pembelajaran dapat mengatasi sifat unik setiap peserta didik dengan pengalaman yang berbeda-beda.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yaitu media pembelajaran yang digunakan tidak menarik, sehingga pembelajaran tidak maksimal. Dari masalah tersebut peneliti mengembangkan kembali media pembelajaran *windows movie maker* dengan tampilan yang berbeda. Hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif, di samping media yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

Produk pengembangan media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari bahan ajar yang dikembangkan diantaranya:

- (1) Media pembelajaran ini sebagai pembaharuan dengan media sebelumnya,
- (2) Media ini mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan (out door).

² Dr. Nana Sudjana. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Offset, 1990), hlm. 56

Adapun kekurangan dari media pembelajaran ini, diantaranya:

- (1) Media masih menggunakan kurikulum KTSP 2006,
- (2) Media ini hanya terbatas pada satu materi.

Pengembangan media pembelajaran aqidah akhlak kelas I SD materi akhlak tercela telah divalidasi oleh ahli isi materi, ahli desain, ahli media, ahli bahasa dan guru bidang studi aqidah akhlak kelas I dan dalam uji coba lapangan.

Hasil validasi dari beberapa subjek validator dikonversikan pada skala persentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut.³

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkatan Kevalidan Berdasarkan Persentase

Presentase (%)	Kriteria kevalidan	Keterangan
84 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68 – 84	Valid	Tidak Revisi
52 – 74	Cukup Valid	Sebagian Revisi
36 – 52	Kurang Valid	Revisi
20 – 36	Sangat Kurang Valid	Revisi

³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 45

1. Analisis Data Validasi Ahli Isi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket peniaian produk, adalah sebagai berikut:⁴

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
- e. Skor 5 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Paparan data hasil validasi ahli isi mata pelajaran aqidah akhlak terhadap media pembelajaran *windows movie maker* untuk Kelas V SD/MI adalah sebagai berikut:

a. Ahli isi

Berdasarkan paparan data tabel 4.1 adalah sebagai berikut:

- 1) Rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran aqidah akhlak jelas.

^{4 4} Trihendradi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2011), hlm. 89

- 2) Relevansi Standar Kompetensi dengan Indikator pada pengembangan media pembelajaran aqidah akhlak relevan.
- 3) Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran aqidah akhlak relevan.
- 4) Isi pada media pembelajaran aqidah akhlak yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan dalam KTSP 2006 sangat sesuai.
- 5) Uraian isi pembelajaran yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran aqidah akhlak sistematis.
- 6) Ruang lingkup yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran sesuai dengan tema.
- 7) Materi yang disajikan melalui media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar memotivasi.
- 8) Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- 9) Instrumen yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.
- 10) Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami siswa.

Dari angket tanggapan yang di isi oleh dosen PGMI sebagai ahli isi, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\% \\ = 84\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 84%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentase tingkat pencapaian 84% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

2. Analisis Data Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:⁵

- a. Skor 1 untuk sangat tidak baik
- b. Skor 2 untuk kurang baik
- c. Skor 3 untuk cukup baik
- d. Skor 4 untuk baik
- e. Skor 5 untuk sangat baik

⁵ Trihendradi., Op.cit., hlm. 89

Paparan data hasil validasi ahli desain pembelajaran terhadap media pembelajaran *windows movie maker* aqidah akhlak untuk kelas I SD/MI adalah sebagai berikut:

a. Ahli desain media

Berdasarkan paparan data pada tabel 4.5 adalah sebagai berikut:

- 1) Desain cover sesuai dengan materi tema.
- 2) Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas I SD/MI.
- 3) Gaya teks pada media sangat menarik.
- 4) Animasi yang digunakan dalam media baik.
- 5) Gambar pada media menarik minat siswa dalam belajar.
- 6) Tata letak pada gambar menarik.
- 7) Ilustrasi video memperjelas materi.
- 8) Musik yang digunakan dalam media sesuai dengan tema.
- 9) Warna pada media sesuai.
- 10) Desain *Layout* yang digunakan menarik.

Dari angket tanggapan diatas, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil data di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 80%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

3. Analisis Data Validasi Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:⁶

- a. Skor 1 untuk sangat tidak baik
- b. Skor 2 untuk kurang baik
- c. Skor 3 untuk cukup baik
- d. Skor 4 untuk baik
- e. Skor 5 untuk sangat baik

Paparan data hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran *windows movie maker* aqidah akhlak untuk kelas I SD/MI berdasarkan paparan data pada tabel 4.7 adalah sebagai berikut:

Berdasarkan paparan data pada tabel 4.7 adalah sebagai berikut:

- 1) Desain cover sesuai dengan materi tema.

⁶ Trihendradi., Op.cit., hlm. 89

- 2) Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas I SD/MI.
- 3) Ukuran huruf yang digunakan sangat sesuai dengan siswa kelas I SD/MI.
- 4) Gambar yang digunakan sesuai dengan materi media pembelajaran.
- 5) Gambar pada media menarik minat siswa dalam belajar.
- 6) Tata letak pada gambar menarik.
- 7) Ilustrasi video memperjelas materi.
- 8) Ukuran gambar yang digunakan sangat tepat.
- 9) Warna pada media sesuai.
- 10) Desain *Layout* yang digunakan menarik.

Dari angket tanggapan diatas, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan hasil data di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 86%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentase dtingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

4. Analisis Data Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:⁷

- a. Skor 1 untuk sangat tidak baik
- b. Skor 2 untuk kurang baik
- c. Skor 3 untuk cukup baik
- d. Skor 4 untuk baik
- e. Skor 5 untuk sangat baik

Paparan data hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran *windows movie maker* aqidah akhlak untuk kelas I SD/MI berdasarkan paparan data pada tabel 4.9 adalah sebagai berikut:

- 1) Bahasa/kalimat pada *cover* media pembelajaran sangat sesuai.
- 2) Bahasa/kalimat pada tiap media pembelajaran sangat sesuai.
- 3) Bahasa pada media pembelajaran sangat mudah dipahami.
- 4) Bahasa pada video sangat mudah dipahami.
- 5) Bahasa yang digunakan pada poin “apakah akhlak itu?” sangat sesuai.

⁷ Trihendradi., Op.cit., hlm. 89

- 6) Bahasa yang digunakan pada poin “akhlak adalah perbuatan” sangat sesuai.
- 7) Bahasa yang digunakan pada poin “coba lihat sekeliling...” sangat sesuai.
- 8) Bahasa yang digunakan pada poin “yuk kita simak video: sangat sesuai.
- 9) Bahasa yang digunakan sangat sesuai.
- 10) Bahasa yang digunakan pada video sederhana.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sebagai ahli isi bahasa, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} P &= \frac{50}{50} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 100%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentase tingkat pencapaian 100% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

5. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:⁸

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis.
- d. Skor 4 untuk jelas, sesuai relevan, sistematis.
- e. Skor 5 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis.

Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran aqidah akhlak kelas I terhadap media pembelajaran *windows movie maker* untuk kelas I SD/MI berdasarkan tabel 4.11 adalah sebagai berikut:

- 1) Desain media sangat sesuai dengan topik.
- 2) Materi yang disajikan sesuai.
- 3) Isi yang disajikan pada media pembelajaran yang tertera pada KTSP 2006 sangat sesuai.

⁸ Trihendradi., Op.cit., hlm. 89

- 4) Uraian isi yang disajikan pada media pembelajaran sangat sistematis.
- 5) Ruang lingkup materi yang disajikan sangat sesuai dengan tema.
- 6) Inti pembelajaran yang dirancang sangat berfokus pada siswa.
- 7) Inti pembelajaran yang dirancang memberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya sesuai.
- 8) Inti pembelajaran yang disajikan melalui media pembelajaran *windows movie maker* ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar sesuai.
- 9) Tingkat kesukaran bahasa yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- 10) Instrumen evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa sudah sesuai.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh guru mata pelajaran kelas I SD Al Fithrah Malang ahli pembelajaran agama, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

= 92%

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 92%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

B. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Materi

Akhlak Tercela Kelas I

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket produk, adalah sebagai berikut:⁹

- a. Skor 1 untuk tidak mudah, tidak memberi semangat, sering menemukan, tidak membantu.
- b. Skor 2 untuk kurang mudah, kurang memberi semangat, cukup menemukan, kurang membantu.
- c. Skor 3 untuk mudah, memberi semangat, jarang menemukan, membantu.
- d. Skor 4 untuk sangat mudah, sangat memberi semangat, tidak menemukan, sangat membantu.

Tabel 4.13 menunjukkan hasil validasi media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil terhadap pengembangan media pembelajaran

⁹ Trihendradi., Op.cit., hlm. 89

windows movie maker pada mata pelajaran aqidah akhlak untuk kelas I di SD Al Fithrah Malang dinilai dengan prosentase 91,9% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen dianalisis secara kuantitatif dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Kemudahan dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran aqidah akhlak diperoleh penilaian dengan presentase 86%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar.
- b. Penggunaan media pembelajaran aqidah akhlak ini dapat memberikan semangat dan memunculkan rasa ingin tahu dalam belajar diperoleh dengan presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran aqidah akhlak, dapat memberi semangat dalam belajar siswa.
- c. Media pembelajaran aqidah akhlak memudahkan siswa memahami materi pelajaran diperoleh dengan presentase sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aqidah akhlak ini dapat memudahkan siswa dalam memahami media materi pelajaran.
- d. Soal-soal pada media pembelajaran aqidah akhlak mudah, diperoleh presentase 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran aqidah akhlak sudah sesuai dengan materi dan dapat dipergunakan dan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan.

- e. Jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran aqidah akhlak ini mendapatkan presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis huruf dan ukuran yang digunakan pada media pembelajaran aqidah akhlak mempermudah siswa dalam membaca.
- f. Kata-kata yang digunakan dalam media pembelajaran aqidah akhlak mendapatkam presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa kata-kata yang digunakan sesuai dengan karakter siswa.
- g. Kemenarikan media pembelajaran aqidah akhlak memudahkan siswa dalam memahami materi mendapatkan presentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa kemenarikan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami.
- h. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran aqidah akhlak memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran mendapatkan presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang terdapat pada media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami.

- i. Soal-soal evaluasi dalam media pembelajaran aqidah akhlak mendapatkan presentase 91%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal evaluasi mudah dipahami siswa.
- j. Media pembelajaran aqida akhlak ini membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman dan lingkungan mendapatkan presentase 98%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aqidah akhlak ini sangat membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman dan lingkungannya.

Berdasarkan tabel 4.13, angket tanggapan yang diisi oleh 21 subyek uji coba yaitu siswa kelas I SD Al Fithrah Malang, dapat dihitung secara keseluruhan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{934}{1050} \times 100\%$$

$$= 89\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 88%. Sesuai dengan tabel konvensi skala, presentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

C. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis

Windows Movie Maker Materi Akhlak Tercela Kelas I

Prodek pengembangan yang diserahkan untuk diuji cobakan pada lapangan pembelajaran aqidah akhlak adalah media pembelajaran. Produk pengembangan diserahkan kepada kelas uji coba lapangan dengan jumlah koresponden sebanyak 21 koresponden.

Paparan data kualitatif dari hasil uji coba lapangan dipaparkan dalam tabel 5.2 berikut:

Tabel 5.3 Nilai siswa kelas I

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post test
1.	Achmad Fadhil Ramadhani	95	95
2.	Ahmad Ahsanul Haq	70	95
3.	Ahmad Zaky Al Dhofir	85	90
4.	Aisyah Zahrotul Qolbi	70	85
5.	Akbat Choirul Zidane	95	95
6.	Akna Varrel Ath Thobroni	50	90
7.	Alvainto Dico Pratama	40	75
8.	Ananda Ni'matul Ramadhania	60	80
9.	Aulia Salsabillah	60	100
10.	Gilang Riezky Firdausi T	80	80
11.	Mansaul Huda	85	90
12.	Moch. Zahirul Hilmy Wahyu H	80	100
13.	Muhammad Alfa Maulana S	55	80
14.	Muhammad Luthfi	85	100
15.	Nafisha Sahwa Mariesta	70	85
16.	Nasywa Shafira Santosa	95	95
17.	Nauval Tsaqiif Kurniawan	75	90
18.	Selly Endriana Saputri	80	90
19.	Shayra Endriana saputri	75	100
20.	Zaskia Dwi Amelia	60	90
21.	Zacky al Farabi	70	90
Jumlah		1530	1895
Rata-rata		72,86	90,24

Langkah uji t

Langkah I.

Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a : terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela

H_o : tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela

Langkah 2

Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \quad \text{dan } db = N - 1 = 21 - 1 = 20$$

Langkah 3

Menentukan kriteria

H_o diterima apabila $t_{hitung}^2 < t^2_{tabel}$

H_o ditolak apabila $t_{hitung}^2 \geq t^2_{tabel}$

Langkah 4**Perhitungan****Tabel 5.3 perhitungan uji t**

Kasus	X ₁	X ₂	D = (X ₂ - X ₁)	D ²
1	95	95	0	0
2	70	85	15	225
3	85	90	5	25
4	70	95	25	625
5	90	95	5	25
6	50	90	40	1600
7	40	75	30	900
8	60	80	20	400
9	60	100	40	1600
10	80	80	0	0
11	85	90	5	25
12	80	100	20	400
13	55	80	25	625
14	85	100	15	225
15	70	85	15	225
16	95	95	0	0
17	75	90	15	225
18	80	90	10	100
19	75	100	25	625
20	60	90	30	900
21	70	90	20	400
Total	1530	1895	360	9150

$$d^2 = \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}$$

$$= 9150 - \frac{(360)^2}{21}$$

$$= 9150 - \frac{129600}{21}$$

$$= 9150 - 6171$$

$$= 2979$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{17,14}{\sqrt{\frac{2979}{21(21-1)}}} \\
 &= \frac{17,14}{\sqrt{\frac{2979}{420}}} \\
 &= \frac{17,14}{\sqrt{7,09}} \\
 &= \frac{17,14}{2,62} \\
 &= 6,438768
 \end{aligned}$$

Langkah 5

Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{hitung} = 6,438768$$

$$t_{tabel} = 1,725$$

Langkah 6

Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *windows movie maker* aqidah akhlak. Selanjutnya dari rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 ($90,24 > 72,85$) juga menunjukkan bahwa post

tes lebih bagus dari pada pre test. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian atau tanggapan dari para validator ahli, maka dasarnya media pembelajaran pengembangan tidak perlu direvisi atau perbaikanperbaikan. Akan tetapi, masukan, saran dan komentar yang disampaikan oleh para validator dalam angket pertanyaan, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga peoduk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.



1. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Isi Mata Pelajaran Aqidah

Akhlak

a. Ahli isi

Revisi pengembangan media pembelajaran berdasarkan kritikan dan saran pada tabel 5.4 disajikan sebagai berikut:

Tabel 5.4 Revisi Media pembelajaran berdasarkan Validasi Ahli isi

No.	Point yang direvisi	Deskripsi data	Saran/lomentar
1.	Soal pada evaluasi perlu ditambah untuk memudahkan siswa membuat rangkuman setelah pembelajaran		


<p>2. ukuran huruf perlu diperbesar sedikit lagi/dipisah pada setiap SK, KD dan indikator.</p>		
--	---	---





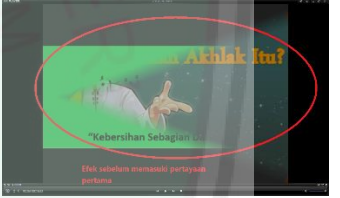

2. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Desain Media Pembelajaran

a. Ahli desain media

Revisi pengembangan media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran pada tabel 5.6 disajikan sebagai berikut:

Tabel 5.6 Revisi Media pembelajaran berdasarkan Ahli Desain Media

No.	Point yang direvisi	Deskripsi data	Kritik/saran
1.	Cover tema diberi efek (gaya).		





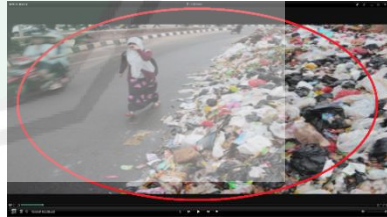

2.	Isi diebri animasi dan gaya yang unik		
	Pada setiap jawaban diberi animasi/efek		
	Pada setiap awal pertanyaan diberi efek agar terlihat menarik.		
3.	Pada setiap awal video diberi efek agar terlihat menarik.		

3. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Media Pembelajaran

a. Ahli media pembelajaran

Revisi pengembangan media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran pada tabel 5.7 disajikan sebagai berikut:

Tabel 5.7 Revisi Media pembelajaran berdasarkan Ahli Media

No.	Point yang direvisi	Deskripsi data	Kritik/saran
1.	Sebaiknya cover tema menggunakan foto real yang ada disekitar lingkungan dan diberi sedikit penjelasan.		
2.	gambar terlalu kontras.		
3.	Sebelum memberikan video sebaiknya diberi gambar real terkait tema yang dibahas.		  

4.	Pada isi sebaiknya diberi tambahan perbuatan menurut Allah swt.		
5.	Setelah SK dan KD beri hadist yang berkaitan dengan tema yang dibahas.		

4. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Bahasa

Revisi pengembangan media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran pada tabel 5.8 disajikan sebagai berikut:

Tabel 5.8 Revisi Media pembelajaran berdasarkan Validasi Ahli Bahasa



No.	Point yang direvisi	Deskripsi data	Kritik/saran
1.	Warna terlalu kontras		
2.	<i>Design</i> huruf lebih		

	baik di tebalkan.		
--	-------------------	---	---

5. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Pembelajaran

Revisi pengembangan media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran pada tabel 5.9 disajikan sebagai berikut:

Tabel 5.9 Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Pembelajaran

No.	Point yang direvisi	Deskripsi data	Kritik/saran
1.	Warna pada gambar sangat kontras.		

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang dua hal, diantaranya adalah, 1) Kesimpulan Hasil Pengembangan, dan 2) Saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk, saran diseminasi produk, dan saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Aqidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Kelas I ini dapat dipaparkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Tercela untuk kelas I terdiri dari 3 bagian. a) bagian awal terdiri cover, judul/tema pembahasan, SK, KD dan Indikator, dan Hadits; b) bagian isi terdiri dari pertanyaan sederhana, jawaban, tugas sederhana, gambar, video dan memo; dan d) bagian akhir terdiri dari soal evaluasi. Media pembelajaran *windows movie maker* merupakan pendukung proses pembelajaran, media ini memuat materi sederhana dalam bentuk soal sederhana, jawaban sederhana serta tugas sederhana yang dipadukan dengan musik, animasi, gambar dan video sesuai dengan tema yang dibahas dan evaluasi.
2. Media pembelajaran *Windows Movie Maker* Mata Pelajaran Aqidah Akhlak telah dikembangkan mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil

validasi diperoleh nilai dari guru mata pelajaran sebesar 94% yang berarti buku panduan praktikum sangat valid dan tidak perlu revisi, dari uji coba lapangan buku ajar sains berbasis website offline diperoleh nilai 89% yang berarti mendapat kualifikasi sangat valid dari semua subyek validasi uji coba lapangan. Dari ahli isi mendapat nilai 88% dan berada pada kualifikasi sangat valid sehingga tidak perlu revisi, dari ahli desain media mendapat nilai 83% dan berada pada kualifikasi valid, sehingga buku tidak perlu revisi, sedangkan dari ahli bahasa mendapat nilai 100% dan berada pada kualifikasi sangat valid, sehingga buku tidak perlu revisi. Tetapi, buku akan tetap diperbaiki berdasarkan saran dan komentar dari masing-masing subyek validasi.

3. Media Pembelajaran *Windows Movie Maker* Mata Pelajaran Aqidah Akhlak terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak tercela pada siswa kelas I di SD Al Fithrah Malang. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung}^2 \geq t^2_{tabel}$ yaitu $6,438768 \geq 1,725$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya dari rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 ($90,24 > 72,85$) juga menunjukkan bahwa post tes lebih bagus dari pada pre test. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar aqidah akhlak siswa kelas I sesudah menggunakan media pembelajaran *windows movie maker* dengan hasil belajar aqidah akhlak sebelum menggunakan media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak di SD Al Fithrah Malang.

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk, dan keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela untuk kelas I disarankan hal-hal berikut.

- a. Media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela untuk kelas I yang dikembangkan ini hanyalah sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran agama khususnya aqidah akhlak.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

Untuk diseminasi produk pada sasaran yang lebih luas maka disarankan hal-hal berikut.

- a. Media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela untuk kelas I ini hendaknya digunakan secara bertahap. Pertama, Media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela untuk kelas I digunakan untuk pembelajaran individual dan selanjutnya digunakan di kelas secara menyeluruh.
- b. Media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela untuk kelas I ini dapat digunakan dan digandakan secara lebih luas jika ternyata penggunaannya efektif dan efisien.

3. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut.

Media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela untuk kelas I masih memiliki beberapa kelemahan seperti yang telah disebutkan pada kajian produk hasil pengembangan. Oleh sebab itu, disarankan kepada pengembangan yang berminat untuk mengatasi kelemahan ini.

- a. Pengembangan Media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela untuk kelas I selanjutnya, hendaknya diberikan soal pilihan ganda. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran agama dan ditambah dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- b. Pengembangan Media pembelajaran *windows movie maker* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela untuk kelas I selanjutnya, dikembangkan dengan menggunakan kurikulum 2013
- c. Disarankan kepada guru sekolah dasar khususnya guru aqidah akhlak untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Aly, Abdullah dan Rahma, Eny. 1998. Ilmu Alamiah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahan Ajar, Buku Ajar, Buku Teks, Buku Penunjang, Media dan Buku Referensi.
<http://scribd.com/doc/37662544/BAHAN-AJAR-makalah-1.html>. Diakses tanggal 29 Mei 2013 jam 14.47 WIB
- Bahri Djamarah, Syaiful. 1994. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional 1994.
- Bundu, Patta. 2006. Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Crain, William. 2007. Teori Perkembangan; Konsep Dan Aplikasi, terj., Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2009. Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif. Jakarta: AV Publisher.
- Irjan. 2008. Optimalisasi Proses dan Hasil Pembelajaran IPA. Madrasah. Vol. 1 Juli- Desember,.
- Megawati. 2012. Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Tentang Sifat-Sifat Cahaya Di Kelas V SDN Caringin Kecamatan Bandungkulon Kota Bandung Semester II Tahun 2011- 2012. Bandung: Program Sarjana UPI.

Muhayyinah, Ayu. 2012. Pengembangan Buku ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Gaya dengan Model Learning Cycle 5 Fase untuk Siswa Kelas IV MI Islamiyah Pakis-Tumpang. Skripsi tidak diterbitkan: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. UIN Malang.

Purwanto, Ngalim. 1998. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Karya.

Puskur. 2007. Mata Pelajaran IPA untuk SD/MI. [http://www.puskur.net/si/sd/Pengetahuan Alam.pdf](http://www.puskur.net/si/sd/Pengetahuan%20Alam.pdf). Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. Diakses tanggal 12 Agustus 2012.

Ridwan, Ahmad. Pengertian WWW menurut Ahli dan Buku. <http://www.mediablogger.com/2013/06/pengertian-www-menurut-ahli-dan-buku.html>, diakses 8 Juli 2013 jam 08.30 WIB.

134

Rosidah, Kholifatur. 2005. Pengembangan Buku ajar Matematika Materi Pokok Peluang untuk SMP Kelas IX Mengacu Kurikulum 2004. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program S1 Universitas Negeri Malang.

Sabri, Alisuf. 1996. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.

Sadiman Arief S, dkk. 2008. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Samatowa, Usman. 2006. Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

- Santoso, Prasko. 2011. Buku Ajar dan Bahan Ajar. <http://zona-prasko.blogspot.com/2011/05/buku-ajar-dan-bahan-ajar.html>. Diakses 29 Mei 2013 jam 14.25 WIB
- Santrock, John W. 2007. Perkembangan Anak, terj., Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Subali, B. dkk. 2012. Jurnal: Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. ALFABETA.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV. ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. 1999. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara, 1999.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sunartombs. Pengertian Prestasi Belajar.
<http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>.
 Diakses 29 Mei 2013 jam 14.55 WIB.

Suneti, Ririn. 2007. Pengembangan Buku ajar Pembelajaran Akhlakul Karimah Dengan Pertanyaan (Studi di Mts Mauhammadiyah I dan SMPN 14 Malang). Tesis tidak diterbitkan. Program Studi Manajemen Pendidikan Islam. UIN Malang.

135

Syah , Muhibbin. 2003. Psikologi belajar. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.

Tim Pustaka Yustisia. 2007. Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Yogyakarta: Pustaka Yustisia.

Trianto. 2007. Metode Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Turmudi. 2008. Metode Statistika. Malang: UIN Press.

Ulum, Akhdiyati Syabril. Pembuatan Website almultazam.org, Makalah Disajikan dalam Training Pembuatan Website almultazam.org, Malang, Oktober 2012

User Usman dan Lilis Setiawati. 1993. Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Uyun, Fitratul. Pengembangan Buku ajar Pembelajaran Al-Quran Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN 1 Malang. Thesis. Malang: Pascasarjana UIN Malang.

Widayanti, Lilis. 2011. Pengembangan Buku ajar Matematika Realistik untuk Siswa Rintisan Sekolah Menengah Pertama Bertaraf Internasional,. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Sarjana UM.

Widiasih. Penggunaan Peralatan Dari Lingkungan Sekitar Untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. <http://www.scribd.com/doc/47045346/03-widiasih>.

Diakses 20 Januari 2013 jam 21.51 WIB

Wilis Dahar, Ratna. 1989. Teori – teori Belajar. Jakarta: Penerbit Erlangga.

www.jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/301974656.pdf, diakses 3 Maret 2013 jam 21:27





LAMPIRAN-LAMPIRAN