

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
PELANGI PUTAR PADA MATA PELAJARAN PAI DI
SDN KATERBAN 5 KECAMATAN BARON KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Oleh:

Nabella Yusi Rizqi

NIM 14110132



JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Mei 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
PELANGI PUTAR PADA MATA PELAJARAN PAI DI
SDN KATERBAN 5 KECAMATAN BARON KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guru Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Nabella Yusi Rizqi

NIM 14110132



JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Mei 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
PELANGI PUTAR PADA MATA PELAJARAN PAI DI SDN KATERBAN
5 KECAMATAN BARON KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh
Nabella Yusi Rizqi (14110132)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 4 Juli 2018 dan dinyatakan


LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

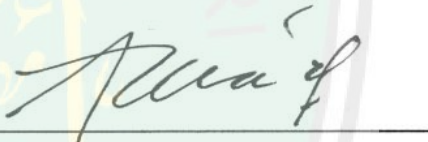
Panitia Ujian

Tanda Tangan

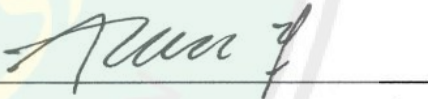
Ketua Sidang
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

: 

Sekretaris Sidang
Dr. H. Ahmad Fattah Yasin, M.Ag
NIP. 19671220 199803 1 002

: 

Pembimbing
Dr. H. Ahmad Fattah Yasin, M.Ag
NIP. 19671220 199803 1 002

: 

Penguji Utama
Dr. H. M. Mujab, M.A
19661121 2002212 1 001

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang




Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* PELANGI
PUTAR PADA MATA PELAJARAN PAI DI SDN KATERBAN 5
KECAMATAN BARON KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Oleh:

NABELLA YUSI RIZQI

NIM 14110132

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing




Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

NIP. 196712201998031002

Tanggal,..... Mei 2018

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. MARNO, M.Ag

NIP. 197208222002121001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT. Penulisan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang ikhlas membiayai, menyayangi, dan selalu mendo'akan saya. Kalian adalah pelipur lara yang tak bisa dibalas jasanya dengan materi apapun, karena kalian yang terbaik dan luar biasa.
2. Adek dan segenap keluarga besar Bani Mustajab dan Bani Baseman, terimakasih atas segala dukungan, motivasi dan do'a yang terus di lantunkan.
3. Tiga sahabat Bidadari Surga Yuni Wijayanti dan Faizah Khasanah yang selalu dan terus mensupport saya. Dan juga seorang sahabat yang menemani lika-liku dalam perkuliahan Kang AIS.
4. Keluarga besar Pondok Pesantren Putri Darul Hikmah yang diasuh oleh Abah Djunaedi dan Ustadzah Mamlu'atul Hasanah, teman-teman kamar seperjuangan Uyun, Elsa, Oppa, Halimah, Lubna dan adek-adek, kalian adalah bagian dari keluarga besar saya di Malang.
5. Serta, Keluarga besar PAI-2014, PMII-Bung Mahbub, HMJ-PAI 2014, SEMA-FITK 2017 dan Darul Ma'ashi yang menjadi bagian dari proses saya dalam menuntut ilmu di negeri perantauan.

HALAMAN MOTTO

يَبْنِيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَى مَا
أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ ﴿١٧﴾

Artinya: “Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah)”.(Q.S. Luqman: 17)¹

¹ Al-Quran dan terjemahannya di Mujamma' al-Malik Fadh Li Thiba'at al-Mush-haf asy-Syarif (Kompleks Percetakan al-Quran Raja Fahad).

HALAMAN NOTA DINAS

Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nabella Yusi Rizqi Malang, 13 Mei 2018
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
Di
Malang

Assalamuallaikum Wr. Wb.

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

Nama : Nabella Yusi Rizqi
NIM : 14110132
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Game* Pelangi Putar pada Mata Pelajaran PAI di SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamuallaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 196712201998031002

SURAT 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 yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 18 Mei 2018



Nabella Yusi Rizqi

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Robbil 'alamin, Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya yang telah diberikan oleh-Nya disetiap detik nafas yang terhembus, diseluruh aspek kehidupan yang terjamah maupun tak terjamah, hingga penulis dengan mudah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Game* Pelangi Putar pada Mata Pelajaran PAI di SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk”.

Penulis sadar, dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberi informasi dan inspirasi, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Karenanya penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maliki Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. H. Ahmad Fattah Yasin, M.Ag, selaku Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dalam proses penyusunan skripsi.
5. Segenap sahabat, teman dan seluruh kawan-kawah yang ikut serta memotivasi dalam penyusunan Skripsi ini.

HALAMAN TRANSLITERASI

1. Umum

Transliterasi ialah pemindah alihan tulisan arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemahan bahasa arab kedalam bahasa Indonesia. Termasuk dalam kategori ialah nama arab, sedangkan nama arab dari bangsa selain arab ditulis sebagaimana bahasa ejaan Nasionalnya, atau sebagaimana yang ditulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *footnote* maupun daftar pustaka tetap menggunakan ketentuan transliterasi ini.

2. Konsonan

ا	= Tidak dilambangkan	ض	= DH
ب	= B	ط	= Th
ت	= T	ظ	= Dh
ث	= Ts	ع	= ‘(koma Menghadap atas)
ج	= J	غ	= Gh
ح	= H	ف	= F
خ	= Kh	ق	= Q
د	= D	ك	= K
ذ	= Dz	ل	= L
ر	= R	م	= M
ز	= Z	ن	= N
س	= S	و	= W
ش	= Sy	هـ	= H
ص	= Sh	ي	= Y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan,

namun apabila terletak ditengah atau diakhir kata maka dilambangkan dengan koma di atas (◌̣) berbalik dengan koma (◌̣), untuk mengganti lambang “ع”.

3. Vokal, Panjang, dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* di tulis dengan “a”, *kasroh* dengan “I”, *dhomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masin ditulis dengan cara sebagai berikut:

Vokal (a) panjang = a misalnya قال menjadi *qola*

Vokal (i) panjang = i misalnya قيل menjadi *qila*

Vokal (u) panjang = u misalnya دؤن menjadi *duna*

Khusus bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap dengan tulisan “iy” agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi *qowlun*

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi *khayrun*

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media Berdasarkan Presentase	59
Tabel 4.1 Siswa Kelas IV SDN Katerban 5	66
Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran dan Guru Mata Pelajaran PAI.....	74
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	75
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Desai Media Pembelajaran.....	76
Tabel 4.5 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran PAI.....	77
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Guru Mata Pelajaran PAI.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Progam Media Prosedural.....	43
Gambar 4.1 Sketsa Kertas Karton.....	67
Gambar 4.2 Kain Flanel.....	69
Gambar 4.3 Kertas Print Out.....	69
Gambar 4.5 Gunting.....	70
Gambar 4.6 Jangka Buatan.....	71
Gambar 4.7 Paku dan Kayu.....	71
Gambar 4.8 Kardus.....	72
Gambar 4.9 Model dan Bentuk Media Pembelajaran Flip Chart.....	73

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN TRANSLITERASI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRACT	xvii
الملخص	xviii
ABSTRAK	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Asumsi Pengembangan	7
G. Ruang Lingkup Pengembangan	8
H. Originalitas Penelitian.....	9
I. Definisi Operasional.....	11
J. Sistematika Pembahasan	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Fungsi Media Pembelajaran	15
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	17
4. Pengertian “Game Pelangi Putar”	19
5. Pengembangan Media Pembelajaran	21
6. Kajian Teori Tentang Pembelajaran PAI	22
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	22
b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	23
c. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	24

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	25
e. Materi Pembelajaran PAI (Iman Kepada Malaikat).....	26
1. Pengertian Malaikat	27
2. Cerita tentang Malaikat	29
3. Sifat-sifat Malaikat.....	32
4. Hikmah Beriman kepada Malaikat.....	34
5. Nama-nama dan Tugas-tugas Malaikat.....	35
B. Kerangka Berfikir.....	37
1. Efektifitas Pembelajaran Materi Iman Kepada Malaikat.....	37
2. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Iman Kepada Malaikat Berbasis Game Pelangi Putar.....	38
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengembangan	40
B. Model Pengembangan.....	40
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Validasi Produk.....	53
E. Jenis Data	56
F. Instrumen Pengumpulan Data	57
G. Teknik Analisis Data.....	58

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran63

B. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Flip Chart Berbasis Game Pelangi
Putar80

BAB V PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart berbasis Game
Pelangi Putar pada Mata Pelajaran PAI kelas IV82

B. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Flip Chart berbasis Game
Pelangi Putar pada Mata Pelajaran PAI terhadap siswa kelas IV SDN
Katerban 594

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....100

B. Saran.....102

DAFTAR PUSTAKA104

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DOKUMENTASI

ABSTRACT

Rizqi, Nabella Yusi. 2018. *Development of Rainbow Wheel Game Based Learning Media on Subject of Islamic Education in SDN Katerban 5, Baron, Nganjuk*. Thesis of Islamic Education Department, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Counselor: Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

PAI (*Pendidikan Agama Islam*, Islamic Education) is one of the main subjects taught in Primary School. Conventional teaching methods that used by educators by lectures (verbal) method makes students easy to forget the presented material. Lack of creativity of educators in creating interaction when learning makes learning less fun, so it is necessary to update the presentation of learning to students by delivering PAI materials using different and more fun way through Flip Chart learning media based on Rainbow Wheel Game.

The purpose of this research are: (1) to produce the product in the form of learning media of Rainbow Wheel Game on the subject of Faith to Angels, (2) to analyze effectiveness of Flip Chart learning media based on Rainbow Wheel game in PAI lesson to fourth grader of SDN Katerban 5, Baron, Nganjuk.

To achieve the above objectives, Research and Development (R & D) research approach is used. Validator in the validation process is done by the design expert of learning media and PAI teacher of fourth grader. Data type used are quantitative data and qualitative data. The instrument of data collection used are in the form of questionnaire, observation and test. Data analysis technique used is descriptive analysis and test result analysis using experimental design one group pretest-posttest design with the test criteria is testing t with significance level 0,05 (5%).

The results shows that, (1) This development has produced a product of Flip Chart learning media based on Rainbow Wheel Game for subject of Faith to the Angels. The overall validation result reached an average percentage of 87.6% which means that is worth using. (2) Rainbow wheel game based Flip Chart learning media on the subject of Faith to the Angels has proved to be effective applied in learning PAI of fourth grader of SDN Katerban 5, Baron, Nganjuk. This can be seen from the enthusiasm of students while studying with the presentation of Flip Chart media that presented in simple design, interesting, diverse on the form of material and color pattern on the media and on student learning outcomes the average value of pretest significance 0.05 (5%) obtains , are 9,455 2,093 which means is rejected and is accepted. This shows on student learning outcomes and declared effective in learning PAI of fourth grader on the subject of Faith to the Angel in SDN Katerban 5, Baron, Nganjuk.

Keywords: *Development, Learning Media, Rainbow Wheel Game, Faith to the Angels, Islamic Education, PAI.*

الملخص

رزق، نابلة . ٢٠١٨ . تطوير الوسائل التعليمية على أساس لعب القوس الدواري مادة تعليم الدين في المدرسة الابتدائية الحكومية كاتريان ٥، غانجوك. البحث الجامعي. قسم تعليم الدراسات الإسلامية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق.

المشرف: الدكتور أحمد فتاح يس الماجستير.

كانت مادة تعليم الدراسات الإسلامية إحدى المواد الأساسية في المدرسة الابتدائية. وصارت كيفية التدريس التقليدي التي يحضرها المعلم مسهلة أن تنسي الطلاب على المواد السابقة. وينتقص إبداع معلمين عملية التعليم يجعل التعليم ملالا، لذلك يحتاج إلى إبداع عملية التعليم باستخدام الطريقة المختلفة كانت أو الوسائل التعليمية. إضافة إلى ذلك، يحتاج إلى استخدام وسائل التعليم flip card على أساس لعب القوس الدواري. وأهداف هذا البحث هي : (١) للإنتاج في شكل لعب القوس الدواري في مادة الإيمان بالملائكة. (٢) لتحليل فعالية تعليم وسائل على أساس لعب القوس الدواري مادة تعليم الدراسات الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية كاتريان ٥، غانجوك.

ولتحقيق هذه الأهداف المذكورة، يستخدم الباحث المنهج البحث والتطوير. فالمدقق على عملية التحقق من الصحة التي قام بها الخبراء والمدرسين في الفصل الرابع. ونوع البيانات المستخدمة هو البيانات الكمية والبيانات الكيفية. وأدوات جمع البيانات المستخدمة هي المراقبة والاختبارات. وتقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل وصفي وتحليل نتائج الاختبار باستخدام التصميم التجريبي *one group pretest-posttest design* بمعيار الاختبار t وارتفاع المعنى $0,05$ (5%).

فتائج هذا البحث (١) هذا التطوير ينتج وسائل التعليم flip card على أساس لعب القوس الدواري في مادة الإيمان بالملائكة. وتحصل نتائج تحقيق الصحة العامة نسبة مئوية بأكبر $87,6\%$ ويستحق الاستخدام بها. (٢) تكون وسائل التعليم flip card على أساس لعب القوس الدواري في مادة الإيمان بالملائكة فعالية بعد تنفيذها على أساس لعب القوس الدواري مادة تعليم الدين في المدرسة الابتدائية الحكومية كاتريان ٥، غانجوك. ويمكن أن ينظر إليها عند التعليم مع عرض وسائل التعليم flip card بتصميم بسيط، وجذابة، ومتنوعة في شكل المواد أو ألوان المخططات علي وسائل التعليم وعلي نتائج التعليم قبل الاختبار $0,05$ (5%) يحصل على $t_{hitung} > t_{tabel}$ ، وهي $2,093 < 9,455$ أي H_0 مردود و H_1 مقبول. هذا يدل على أن تعلم الطلاب فعالية في مادة الإيمان بالملائكة تعليم الدراسات الدينية في المدرسة الابتدائية الحكومية كاتريان ٥، غانجوك.

الكلمات الرئيسية : التطوير ، وسائل التعليم ، لعب القوس الدواري ، والإيمان بالملائكة ، تعليم الدراسات الإسلامية.

ABSTRAK

Rizqi, Nabella Yusi. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gam Pelangi Putar pada Mata Pelajaran PAI di SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag

PAI merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di Sekolah Dasar. Cara mengajar konvensional yang dilakukan pendidik dengan metode ceramah (verbal) menjadikan siswa mudah lupa terhadap materi yang disampaikan. Kurangnya kreativitas pendidik dalam menciptakan interaksi saat pembelajaran menjadikan pembelajaran kurang menyenangkan, maka perlu adanya pembaharuan dalam penyajian pembelajaran kepada siswa dengan menyampaikan materi PAI menggunakan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan yaitu melalui media pembelajaran Flip Chart yang berbasis Game Pelangi Putar.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Game Pelangi Putar pada materi Iman kepada Malaikat, (2) untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran Flip Chart berbasis game Pelangi Putar pada pelajaran PAI terhadap siswa kelas IV SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk.

Untuk mencapai tujuan di atas, digunakan pendekatan penelitian *Research and Development (R&D)*. Validator pada proses validasi ini dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran dan guru PAI kelas IV. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket, observasi dan tes. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis hasil tes menggunakan desain eksperimen *one group pretest-posttest design* dengan kriteria ujinya adalah uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar materi Iman kepada Malaikat. Hasil validasi keseluruhan mencapai rata-rata presentase sebesar 87,6% artinya layak digunakan. (2) Media Pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar pada materi Iman kepada Malaikat terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa saat belajar dengan penyajian media Flip Chart yang tersaji dalam desain yang sederhana, menarik, beragam pada bentuk materi maupun corak warna pada media dan pada hasil belajar siswa rata-rata nilai *pretest* kemaknaan 0,05 (5%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $9,455 > 2,093$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan pada hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran PAI kelas IV materi Iman kepada Malaikat di SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Game Pelangi Putar, Iman kepada Malaikat, PAI.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam menghadapi problematika yang sering timbul pada era saat ini, diperlukan banyak ide, inovasi, kreasi yang dapat memunculkan terobosan-terobosan baru yang mana dapat memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dan timbul dalam proses pendidikan.

Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.² Karena pendidikan merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia, sehingga dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan fungsinya agar dalam menuntut ilmu/belajar menghasilkan sebuah pemahaman dan pemikiran yang baru.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk memahami siswanya dalam kegiatan belajar, bagaimana belajar dapat memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.³ Jadi guru memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan memahami

² Retno Dwi Suyanti, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 70

³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), Cet.1, hlm. 157.

siswanya agar terhindar dari kebodohan. Selain itu guru juga bertugas agar siswa mampu mengembangkan pemikiran anak agar lebih aktif, kreatif dan inovatif.

Agar interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa, guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif. Dengan pengembangan media yang bervariasi, guru akan membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk lebih giat belajar.⁴ Berbagai cara dapat digunakan guru untuk memahami siswanya dengan menggunakan media-media yang sesuai dengan usia. Beriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan *game* atau permainan akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperhatikan proses komunikasi yang lebih efektif dan efisien⁵. Dengan menggunakan media yang menyenangkan diharapkan siswa lebih semangat dalam menerima pelajaran dan lebih cepat memahami materi.

Materi Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang diberikan pada siswa SD, SMP dan SMA, yang mana pelajaran yang wajib diajarkan guru kepada siswanya. Sedangkan definisi pendidikan agama Islam disebut dalam kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SD dan MI

⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), hlm. 4.

⁵ *Ibid*, hlm. 83-84

adalah: "Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman." Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam, keterampilan mempraktekannya dan meningkatkan pengamalan ajaran Islam itu dalam kehidupan sehari-hari.

Kendala saat ini yang masih terjadi pada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dari cara mengajar di sekolah-sekolah dasar maupun menengah keatas masih monoton, guru sangat mendominasi dalam memberikan materi dan tidak memberikan ruang bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri bahkan guru kurang kreatif dalam penyampaian materi. Guru masih belum bisa mengadakan variasi serta mengembangkan media dalam proses pembelajaran Agama Islam khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga anak-anak masih banyak sekali yang bermain dengan teman-teman kelasnya dibandingkan mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi. Seperti dalam observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu di SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk, cara mengajar gurunya yang tergolong konvensional membuat siswanya menerima pelajaran juga hanya sekedar belajar dan masih kurang dalam menerima ilmu yang lebih banyak dan berisi.⁶

⁶ Observasi dengan guru mata pelajaran PAI di SDN Katerban 5 Kecamatan baron Kabupaten Nganjuk.

Berdasarkan hal tersebut diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *game* atau permainan. Media akan dibuat dengan menggunakan model prosedural dengan menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.⁷ Model prosedural yang digunakan dalam pengembangan media ini mengacu pada model walter Dick dan Loa Carey, dengan menggunakan sepuluh langkah-langkah yang digunakan. Maka media pengembangan ini diteliti pada kelas IV SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk dengan menggunakan materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media yang dikembangkan akan dinilai kelayakannya yang meliputi kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta kelayakan untuk di gunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *game* atau permainan diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu sendiri. Dengan pengembangan *Media Pembelajaran berbasis game atau permainan* siswa diharapkan dapat antusias atau termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk”***.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta.2011), hlm.128

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Game Pelangi Putar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk?
2. Apakah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Game Pelangi Putar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi siswa di kelas IV SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk memproduksi desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Game Pelangi Putar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Game Pelangi Putar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran bagi siswa di kelas IV SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk.

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Institusi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai media untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sebagai bentuk turut serta dalam mengembangkan dan membangun kualitas pendidikan di Indonesia.
2. Bagi Lembaga SDN Katerban 5 Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk, Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran maka diharapkan masyarakat lebih antusias untuk memasukkan anak-anaknya ke sekolah tersebut. Membentuk karakter siswa yang dapat berprestasi untuk meningkatkan mutu sekolah dasar.
3. Bagi peneliti dan guru, Mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis game atau Permainan. Dan juga sebagai bekal peneliti sebagai calon guru, agar siap melaksanakan tugas di lapangan sebagai peneliti yang sedang melakukan penelitian tindakan kelas.
4. Bagi siswa, Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan menambah pengalaman belajar.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa Media Permainan Pelangi Putar yang dikembangkan menjadi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media tiga dimensi seperti baling-baling berputar yang berisi sub-bab dari materi-materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan disertai penjelasan guru dan disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar. Game pelangi putar ini adalah sebuah media gabungan dari media cetakan dengan media panjang, dimana fungsinya sebagai pembantu dalam proses belajar mengajar.
2. Media pembelajaran berbasis Game Pelangi Putar ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran atau media yang terdiri atas kertas karton, kain flanel, panah penunjuk, paku, kayu, tali rafia, serta tulisan sub-bab dari materi Pendidikan Agama Islam.
3. Materi yang akan digunakan dalam media ini ialah materi pelajaran Rukun Iman, mengenai Iman Kepada Malaikat yang meliputi pengertian malaikat, dalil tentang malaikat, cerita-cerita tentang malaikat, sifat-sifat malaikat, jumlah malaikat, nama-nama malaikat, tugas-tugas malaikat, hikmah beriman kepada malaikat.

F. Asumsi Pengembangan

Menurut hasil pengamatan di sekolah SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk, dengan observasi dan wawancara dengan guru mata

pelajaran PAI, telah diketahui beberapa sebab peserta didik kurang minat dan termotivasi belajar adalah karena kurangnya inovasi pendidik dalam membelajarkan siswa, kurangnya tenaga pendidik yang sudah dikatakan usia lanjut menjadikan cara mengajarnya yang hanya menggunakan model konvensional selain itu para siswa yang selalu asik berbincang-bincang dengan kawan-kawannya. Sehingga yang terjadi siswa pasif dalam menerima pelajaran dan kurang menyerap pelajaran dengan sepenuhnya.

Oleh sebab itu, disinilah letak pentingnya penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki potensi yang besar untuk inovasi karena berbeda dengan jenis penelitian lain yang menjelaskan dan memahami, R&D secara terencana, sistematis dan terukur bertujuan untuk menciptakan kebaruan atau inovasi di segala bidang termasuk pendidikan. Inovasi tersebut bisa berupa produk, model, prosedur, desain, cara kerja dan strategi.⁸ Dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan, maka kualitas pendidikan di Indonesia akan semakin maju, selain itu menambah memunculkan ide-ide guru di Indonesia dalam mengembangkan media pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Game Pelangi Putar pada materi-materi Pendidikan Agama Islam memiliki ruang lingkup yang terbatas dalam pengembangannya.

⁸ Nusa Putra, *Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta:PT Grafindo Persada, 2012), hlm. vii

1. Media pembelajaran ini hanya bisa dipakai oleh siswa SD atau MI karena modelnya berupa game atau permainan yang menyenangkan, berbentuk baling-baling putar yang memiliki warna-warni yang sangat menarik perhatian.
2. Media pembelajaran berbasis game atau permainan pelangi putar bisa digunakan berbagai materi pelajaran karena sifatnya yang bisa diambil subbabnya. Jadi media ini harus di barengi dengan penjelasan guru sebelumnya.
3. Pada media ini berfokus pada materi pelajaran mengenal Rukun Iman mengenai Iman Kepada Malaikat yang meliputi pengertian malaikat, dalil tentang malaikat, cerita-cerita tentang malaikat, sifat-sifat malaikat, jumlah malaikat, nama-nama malaikat, tugas-tugas malaikat, hikmah beriman kepada malaikat.
4. Penggunaan media ini menggunakan mata pelajaran PAI yang mana dalam mata pelajaran ini menggunakan durasi waktu 3 x 35 menit dalam satu minggu, sehingga penelitian ini kurang lebih menggunakan 5 kali pertemuan untuk mendapatkan data yang maksimal.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian ini, kajian akan dilakukan pada beberapa skripsi terdahulu di perpustakaan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian disajikan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian dan pengembangan pada kajian penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Untuk menanggulangi persamaan tersebut maka kami sajikan data-data penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Jurnal/Thesis), Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Resti Cahyaningrum, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung, Juni 2016	Sama-sama memberikan sebuah produk media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran.	Tempat penelitian, objek bahan ajar, dan produk pengembangan yang dihasilkan pada mata pelajaran. Fokus penelitian berupa materi sejarah kebudayaan islam kelas VII SMP Islam Al-Azhar.	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang menghasilkan produk nyata berupa media permainan, yang ada hanyalah media-media berupa macromedia flash , autoplay, dan multimedia interaktif lainnya.
2.	Luqman Ali, Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Macromedia Flash Player 8 di SMA Islam Diponegoro Wagir Malang, 2013	Sama-sama memberikan sebuah produk media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran	Tempat penelitian, objek bahan ajar, dan produk pengembangan yang dihasilkan.	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang menghasilkan produk nyata berupa media permainan, yang ada hanyalah media-media berupa macromedia flash , autoplay, dan multimedia interaktif lainnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, masih sangat jarang penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang sifatnya berupa produk nyata, dalam artian menghasilkan sebuah produk berupa media tiga dimensi yang dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh guru dan siswa.

I. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah mengembangkan sebuah media belajar mengajar, yang mana media ini sebagai alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Media ini dikembangkan hingga menjadi sebuah produk baru yang dapat digunakan guru untuk proses mentransfer ilmu.

2. Game Pelangi Putar

Game pelangi putar adalah sebuah media yang berupa permainan seperti roda berputas namun berisi materi-materi yang telah atau akan dipelajari. Media pelangi putar ini terdiri dari gabungan media cetak dengan media panjang atau flip chart berbentuk tiga dimensi. Media ini berupa permainan yang terbuat dari kertas karton, kain flanel, paku, tali rafia, kardus dan kayu. Media pelangi putar berbentuk lingkaran dan dapat diputar seperti baling-baling.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan pada pendidikan formal baik dari tingkat anak usia dini sampai pada jenjang universitas. Selain itu, pendidikan agama Islam juga sebagai proses penyampaian informasi dalam rangka pembentukan insan yang bermain dan

bertakwa agar manusia menyadari kedudukannya, tugas dan fungsinya di dunia.

4. Efektifitas

Efektifitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartik suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, semakin tinggi efektifitasnya.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini terdiri dari enam bab yang masing-masing bab terdiri dari beberapabab bab yang antara satu dengan yang lainnya saling berhubungan. Adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, spesifikasi produk, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II adalah kajian pustaka. Dalam bab ini berisi tentang deskripsi teoritis atas penelitian ini yang terdiri dari landasan teori dan kerangka berfikir.

BAB III adalah metode penelitian. Bab ini merupakan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi : jenis penelitian, model pengembangan,

prosedur pengembangan, uji coba (desain, subyek, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data).

BAB IV adalah berisi hasil pengembangan. Pada bab ini menjelaskan deskripsi hasil pengembangan media pembelajaran dan juga memaparkan hasil uji coba media pembelajaran flip chart berbasis game pelangi putar.

BAB V adalah pembahasan. Pada bab ini akan dijelaskan analisis pengembangan media flip chart berbasis game pelangi putar pada mata pelajaran PAI kelas IV, selain itu juga dijelaskan analisis efektifitas media pembelajaran flip chart berbasis game pelangi putar pada mata pelajaran PAI terhadap siswa kelas IV SDN Katerban 5 kecamatan baron kabupaten nganjuk.

BAB VI adalah Penutup. Berisi kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹ Media adalah sebuah alat baik berupa benda mati atau hidup yang dapat dijadikan sebagai pengantar atau perantara penyampaian pesan atau informasi.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dapat dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.¹⁰

Pembelajaran menurut wikipedia bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹¹ Pembelajaran adalah prose interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pngajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997) hlm. 3

¹⁰ Basyaruddin Usman dan Ansawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

¹¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>, diakses pada hari rabu, 26 Oktober 2017 pukul 11.12

pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru (pendidik) dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹² Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa secara utuh dan dapat menarik inat siswa untuk belajar lebih giat.

Jika ditarik kesimpulan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan memotivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.¹³

Fungsi media pembelajaran sangat bervariasi, dari untuk memahamkan siswa,

¹² Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), 2012), hlm. 28

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pngajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997) hlm. 15-16

menumbuhkan motivasi belajar, hingga membuat siswa semakin semangat untuk belajar lebih giat lagi. Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi Atensi, fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.
- c. Fungsi kognitif, fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk

memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁴

Fungsi media pembelajaran fokus pada media visual memiliki empat fungsi yang sangat mempengaruhi belajar siswa. Menurut Levie dan Lentz, yakni fungsi atensi (memfokuskan siswa baik berupa gerakan atau media lainnya), fungsi afektif (membuat siswa menikmati pelajaran), fungsi kognitif (mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat pesan) dan fungsi kompensatoris (mengakomodasi pemikiran siswa yang lambat dan lemah).

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Banyak cara yang dapat dipakai untuk mengidentifikasi media kemudian menggolongkannya berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pada umumnya penggolongannya didasarkan pada pertimbangan karakteristik (ciri-ciri) mediana.

Rudy Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga kelompok, yaitu media yang menonjolkan suara, bentuk dan gerak. Kelompok media yang mengutamakan bentuk dibedakan lagi menjadi tiga, yaitu gambar, garis dan simbol-simbol. Secara lengkap Bretz mengklasifikasikan media menjadi delapan kelas, yaitu:

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 16-17

- a. Media audio-visual gerak. Media ini adalah media yang paling lengkap karena segala kemampuan yang dapat diperankan oleh audio dan visual dapat dimanfaatkan melalui media ini, contoh media yang termasuk dalam kelas ini adalah: media televisi, videotape, film dan media audio pada umumnya seperti, kaset program dan piringan hitam.
- b. Media audio visual diam. Media ini dilihat dari segi kelengkapannya merupakan media kedua setelah media audio-visual gerak tadi. Perbedaannya hanya pada kemampuan gerakannya saja, kemampuan lainnya ada pada media ini. Contoh media audio visual diam adalah: filmstrip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
- c. Media audio semi gerak. Adalah media audio yang disertai dengan gerakan secara linier dan terputus-putus. Contohnya adalah media telewriter, morse dan media board.
- d. Media visual-gerak. Media ini menonjolkan kemampuan visual dan gerakannya tetapi tanpa suara, contohnya adalah film bisu.
- e. Media visual diam. Media ini bisa menyajikan informasi secara visual saja tanpa ada gerakan apa-apa, contohnya adalah microform, gambar dan grafis, filmstrip dan cetak.
- f. Media semi gerak. Adalah media yang mampu menampilkan gerakan titik secara linier (garis dan tulisan) tetapi tanpa suara, contohnya teleaotograph.
- g. Media audio adalah media yang hanya menampilkan audio saja tanpa ada gambar atau gerakan apapun. Contohnya, radio, telepon, radio tape (kaset program) dan audio disc.

- h. Media cetak yaitu media yang menampilkan informasi melalui kata-kata dan simbol-simbol atau diagram saja, contohnya adalah teletipe dan papertape.¹⁵

4. Pengertian “Game Pelangi Putar”

Game pelangi putar adalah sebuah media gabungan dari media cetakan dengan media panjang, dimana fungsinya sebagai media pembantu dalam proses belajar mengajar.

- a. Media cetakan, meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. disamping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus di ikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto di samping teks penjelasan. Penuntun belajar adalah bentuk media cetak lain yang mempersiapkan dan mengarahkan siswa bagaimana untuk maju ke unit berikutnya dan menyelesaikan mata pelajaran. Di samping itu ada pula penuntun instruktur yang memberikan tuntunan dan bantuan kepada instruktur pada saat mempersiapkan dan menyampaikan pelajaran. Jadi penuntun instruktur meliputi petunjuk dan informasi yang berkaitan dengan pokok-pokok bahasan yang akan diajarkan.

Teks terprogram adalah salah satu jenis media cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, informasi disajikan secara terkendali dalam arti bahwa siswa hanya memiliki akses untuk melihat

¹⁵ Arief Sukadi Sadiman, *Beberapa Aspek Pengembangan*, (Jakarta: PT MEDIATAMA SARANA PERKASA, 1989), hlm. 174-176

(dan membaca) teks yang diinginkan langkah demi langkah. Teks informasi ini merupakan stimulus yang meminta siswa untuk memberikan respons, kemudian siswa diberitahukan jawaban benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang disisipkan pada halaman buku itu. Dengan tahapan demikian, siswa dapat meneruskan bacaanya apabila ia sudah menguasai informasi yang disajikan, atau siswa akan diminta mengulang membaca informasi yang serupa sebelum ia disajikan dengan informasi baru.¹⁶

- b. Media panjang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan buletin dan pameran. Media panjang yang paling sederhana dan hampir selalu tersedia adalah papan tulis. Dengan perencanaan yang baik, kapur berwarna, menampilkan informasi pada saat siswa harus melihatnya papan tulis dapat menjadi alat penyajian pelajaran yang efektif. Penyajian dengan Flip chart sangat menguntungkan untuk informasi visual seperti kerangka pikiran, diagram, bagan/chart atau grafik karena dengan mudah karton-karton lebar yang disusun sebelum penyajian dibuka dan dibalik dan jika perlu dapat ditunjukkan kembali kemudian.¹⁷

Penggabungan dari dua media pembelajaran ini telah memunculkan sebuah media baru bernama Pelangi Putar, yang mana dalam pembuatannya memang cukup sulit namun manfaatnya sangatlah banyak. Pada media pelangi putar ini

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pngajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997) hlm. 37

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 40

membuthkan media lain dalam penggunaanya seperti, guru, materi/ bahan ajar, keterampilan guru dalam mengajar dan menggunakan media ini.

5. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.¹⁸

Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis Game Pelangi Putar dikembangkan dan digunakan sebagai media visual gerak yaitu media yang menonjolkan gambar atau bentuk serta cara pemakaiannya yang menggunakan bantuan dari pemakai untuk di putar agar sesuai dengan fungsinya. Selain itu fungsi dari mdia ini untuk memudahkan penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media yang berupa produk ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar menjadi efektif dan lebih berkualitas.

Dalam mengembangkan media pembelajaran tentu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Ghafur (1994) menjelaskan bahwa beberapa prinsip yang perlu diprhatikan dalam menyusun bahan ajar atau materi pembelajaran diantaranya meliputi prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan.¹⁹ Ketiga prinsip-prinsip tersebut dipaparkan sebagai berikut:

¹⁸ Musfiqon, *Pengembangan Media dan SumberPembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), 2012), hlm. 162

¹⁹ Abdul Ghafur, *Disain Instruksional: langkah sistematis penyusunan pola dasar kegiatan belajar mengajar*, (Solo: Tiga Serangkai, 1994), hlm. 17

- a. Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi, kompetensi dasar dan standar isi.
- b. Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa satu macam, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan juga harus meliputi satu macam. Untuk mapel PAI, pada saat mengembangkan materi pembelajaran dari satu KD. Jika satu KD terdiri dari tiga indikator, maka bahan yang harus disediakan harus berkaitan dengan ketiga indikator tersebut.
- c. Prinsip edjeksi (kecukupan) berarti bahwa materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak.

6. Kajian Teoritis Tentang Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Zuhairani, Pendidikan Agama Islam berarti usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam.²⁰

Sedangkan Bapak Ahmad Fatah Yasin mengartikan Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, menghayati, dan

²⁰ Zuhairani, *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hlm. 27

mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau pelatihan.

Jadi dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang pendidik untuk memberikan pengetahuan tentang Agama Islam kepada siswa guna menjadi Insan yang Kamil atau sempurna menurut Islam.

b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata “instruction” yang berarti pengajaran. Menurut E. Mulyasa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.²¹

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang diatur guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan Pendidikan Agama Islam menurut Abdul Majid menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara

²¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 100

menyeluruh.lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.²²

Jadi pengertian dari pembelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu proses interaksi antar pendidik dengan lingkungan belajar yang telah diatur oleh guru yang berguna untuk membina dan mengasuh secara sistematis dan pragmatis dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani hingga mengamalkan ajaran agama Islam dibarengi dengan tutunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa melalui ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan secara formal diartikan sebagai rumusan kualifikasi, pengetahuan, kemampuan dan sikap yang harus dimiliki oleh anak didik setelah selesai suatu pelajaran di sekolah, karena tujuan berfungsi mengarahkan, mengontrol dan memudahkan evaluasi suatu aktivitas. Dari uraian diatas tujuan Pendidikan Agama Islam peneliti sesuaikan dengan tujuan pendidikan agama dibagi menjadi dua bagian:

- a. Tujuan umum, tujuan umum Pendidikan Agama Islam adalah untuk mencapai kualitas yang disebutkan oleh Al-Qur'an dan Hadits, sedangkan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan

²² Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep dan Implementasi Kurikulum*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004 Cet. 1, hlm. 130

kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sesuai dengan rumusan Undang-undang dasar No. 20 Tahun 2003

- b. Tujuan khusus, untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara, serta dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada dasarnya meliputi:

- a. Hubungan manusia dengan Allah. Program pengajarannya meliputi segi Ima, Islam dan Ihsan.
- b. Hubungan manusia dengan sesamanya. Program pengajarannya berkisar pada pengaturan dan kewajiban antara manusia yang satu dengan manusia yang lain dalam kehidupan bermasyarakat dan mencakup segi kewajiban dan larangan dalam hubungan dengan sesama manusia.

c. Hubungan manusia dengan alam. Sebagai khalifah di bumi, manusia bertugas mengolah dan memanfaatkan alam yang telah di anugerahkan Allah menurut kepentingannya sesuai dengan garis-garis yang telah ditentukan agama.²³

e. Materi Pelajaran PAI (Iman Kepada Malaikat)

Rukun iman ada enam, yaitu iman kepada Allah, iman kepada malaikat Allah, iman kepada kitab-kitab Allah, iman kepada Rasul Allah, iman kepada hari akhir dan iman kepada takdir Allah. Sebagai orang islam, kita harus meyakini tentang rukun iman tersebut. Iman secara bahasa berarti percaya. Percaya yang dilandasi dengan keyakinan kuat, sehingga tidak ragu-ragu. Kita harus yakin bahwa Allah itu ada meskipun tidak dapat kita buktikan dengan pancaindra. Melalui ciptaan-Nya, kita mengenal Allah. Kita harus yakin akan adanya malaikat-malaikat Allah. Kita harus yakin kepada kitab-kitab Allah yang telah diturunkan untuk pedoman hidup manusia. Kita harus yakin bahwa Allah mengutus para rasul untuk menuntun umat manusia ke jalan yang benar. Kita harus yakin bahwa hari akhir itu pasti terjadi. Meskipun hari kiamat belum kita alami, tetapi kejadian-kejadian yang ada di bumi menunjukkan adanya kiamat kecil. Berarti, nanti pasti akan datang kiamat yang besar dimana alam smesta ini hancur lebur. Kita harus yakin akan takdir Allah yang berlaku bagi makhluk-Nya.

²³ Zakiah Dradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), Cet. 1, hlm. 176-177

Beriman kepada malaikat termasuk rukun iman yang kedua. Oleh karena itu, kita harus memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan malaikat melalui Al-Qur'an dan hadis.

1. Pengertian Malaikat

Menurut bahasa, kata “Malaikat” merupakan kata jamak yang berasal dari Arab *malak* (ملك) yang berarti memiliki, menguasai dan memerintah. Malaikat adalah hamba Allah Swt. yang sangat dekat dan didekatkan kepada-Nya (*muqarrabin*). Oleh karena itu hamba ini disebut-Nya sebagai malaikat (*al-malik*, maharaja), yang sangat kuat dan kental unsur-unsur ketuhanan yang melekat dalam eksistensi dirinya. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Sayyid Sabiq di dalam kitabnya “*al-'Aqidah al-Islamiyyah*”, bahwa malaikat adalah hamba Allah yang berada pada kelompok tertinggi. Yakni suatu alam yang halus, gaib dan tidak dapat dicapai oleh pancaindra. Mereka tidak termasuk ke dalam golongan makhluk yang wujud jasmaniyahnya dapat dilihat, diraba dan dirasakan. Mereka hidup dalam satu alam yang berbeda dengan kehidupan alam semesta yang kita saksikan ini. Oleh sebab itu, ia tidak dapat dicapai dengan pandangan lahir kita. Merekapun disucikan Allah dari sifat-sifat hewaniah, sama sekali terhindar dari keinginan-keinginan hawa nafsu, dan terjauhkan dari perbuatan-perbuatan dosa dan kesalahan (*ma'shum*).²⁴

²⁴ Rachmat Ramadhana al-Banjari, *Biografi Malaikat*, Jogjakarta: DIVA Press, 2007, hlm. 28

Malaikat diciptakan oleh Allah terbuat dari Cahaya (*nur*). Berdasarkan salah satu hadits Nabi Muhammad :

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ رَافِعٍ وَعَبْدُ بْنُ حُمَيْدٍ قَالَ عَبْدُ أَخْبَرَنَا وَقَالَ ابْنُ رَافِعٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ عَنِ الزُّهْرِيِّ عَنْ عُرْوَةَ عَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خُلِقَتْ الْمَلَائِكَةُ مِنْ نُورٍ وَخُلِقَ الْجَانُّ مِنْ مَارِجٍ مِنْ نَارٍ وَخُلِقَ آدَمُ مِمَّا وُصِفَ لَكُمْ

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Muhammad Bin Rafi’ Abdu Bin Humaid, berkata Abdu: Telah mengabarkan kepada kami, sedangkan ibnu Rafi’ berkata: Telah menceritakan kepada kami Abdurrazak telah mengkhabarkan kepada kami Ma’mar dari az-Zuhri dari Urwah dari ‘Aisyah R.A Berkata : "Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wassalam bersabda: “*Malaikat diciptakan dari cahaya, jin diciptakan dari api yang menyala-nyala dan Adam diciptakan dari sesuatu yang telah disebutkan (ciri-cirinya) untuk kalian*” .(Shahih Muslim 2996-60).

Iman kepada malaikat adalah bagian dari rukun iman. Iman kepada malaikat maksudnya adalah meyakini adanya malaikat, walaupun kita tidak dapat melihat mereka, dan bahwa mereka adalah salah satu makhluk ciptaan Allah. Allah menciptakan mereka dari cahaya. Mereka menyembah Allah dan selalu taat kepada-Nya, mereka tidak pernah berdosa. Tak seorangpun mengetahui jumlah pasti malaikat, hanya Allah saja yang mengetahui jumlahnya.

Walaupun manusia tidak dapat melihat malaikat tetapi jika Allah berkehendak maka malaikat dapat dilihat oleh manusia, yang biasanya

terjadi pada para nabi dan rasul. Malaikat selalu menempatkan diri dalam wujud laki-laki kepada para nabi dan rasul. Seperti terjadi pada Nabi Ibrahim.

2. Cerita-cerita tentang kejadian Malaikat

Allah menciptakan malaikat dengan segala keagungan-Nya, banyak sekali cerita-cerita yang berkaitan dengan kejadian-kejadian malaikat. Diantara hal-hal yang disaksikan Rasulullah Saw. Saat isra' mi'raj adalah:

فَرَفَعَ لِي الْبَيْتُ الْمَعْمُورُ، فَسَأَلْتُ جِبْرِيْلَ، فَقَالَ: هَذَا الْبَيْتُ الْمَعْمُورُ يُصَلِّي فِيهِ كُلَّ يَوْمٍ سَبْعُونَ
أَلْفَ مَلَكٍ، إِذَا خَرَجُوا لَمْ يَعُودُوا إِلَيْهِ آخِرَ مَا عَلَيْهِمْ

Artinya: “Kemudian ditunjukkan kepadaku baitul ma'mur. Aku pun bertanya kepada Jibril, beliau menjawab, ‘Ini Baitul Ma'mur, setiap hari ada 70.000 malaikat yang shalat di dalamnya. Setelah mereka keluar, mereka tidak akan kembali lagi, dan itu menjadi kesempatan terakhir baginya.” (HR. Bukhari 3207 dan Muslim 164).

Artinya jumlah malaikat itu sangatlah banyak. Lebih banyak dari jumlah manusia. Dan sejumlah besar malaikat itu dipimpin oleh Malaikat Jibril ‘alaihissalam.

Jumlah malaikat yang sesungguhnya sangatlah banyak, namun ada beberapa malaikat yang wajib untuk kita imani. Al-qur'an dan sunnah menyebutkan beberapa malaikat yang hendaknya dikenal oleh kaum muslimin. Yaitu Jibril, Mikail, Israfil, Izrail, Munkar dan Nakir, Raqib dan Atid, Ridwan dan Malik. Merekalah malaikat-malaikat yang tidak lalai dari apa yang Allah perintahkan, tidak pula mereka memaksiati Tuhanya.

Para malaikat adalah makhluk yang terbuat dari cahaya yang Allah ciptakan dengan sayap-sayap. Allah berfirman:

الْحَمْدُ لِلَّهِ فَاطِرِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ جَاعِلِ الْمَلَائِكَةِ رُسُلًا أُولِي أَجْنِحَةٍ مَثْنَى وَثُلَاثَ وَرُبَاعًا ۗ
يَرِيدُ فِي الْخَلْقِ مَا يَشَاءُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya: “Segala puji bagi Allah Pencipta langit dan bumi, Yang menjadikan malaikat sebagai utusan-utusan (untuk mengurus berbagai macam urusan) yang mempunyai sayap, masing-masing (ada yang) dua, tiga dan empat. Allah menambahkan pada ciptaan-Nya apa yang dikehendaki-Nya. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.” (QS. Fathir: 1).

Di antara malaikat yang dipimpin oleh Jibril adalah malaikat pemikul arasy. Pemikul ciptaan Allah yang terbesar. Rasulullah ﷺ bersabda:

أُذِنَ لِي أَنْ أُحَدِّثَ عَنْ مَلَكٍ مِنْ مَلَائِكَةِ اللَّهِ مِنْ حَمَلَةِ الْعَرْشِ مَا بَيْنَ شَحْمَةِ أُذُنِهِ إِلَىٰ عَاتِقِهِ
مَسِيرُهُ سَبْعِمِائَةَ سَنَةٍ.

Artinya: “Aku diizinkan untuk menceritakan tentang salah satu malaikat Allah pemikul arasy, yaitu antara daging telinga (tempat anting. pen) dengan pundaknya sejauh tujuh ratus tahun perjalanan.” (HR. Abu Dawud no 4727).

Salah satu dari pemikul arasy itu adalah Israfil sang peniup Sangkakala. Diameternya adalah antara langit dan bumi. Sedangkan jarak langit dan bumi adalah 500 tahun perjalan dengan kuda yang tercepat.

Malaikat lainnya adalah Malaikat Malik, penjaga neraka. Penduduk neraka adalah orang-orang yang Allah besarkan fisik mereka. Rasulullah

shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, Dari Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda,

مَا بَيْنَ مَنْكِبِي الْكَافِرِ فِي النَّارِ مَسِيرَةٌ ثَلَاثَةٌ أَيَّامٍ لِلرَّكِبِ الْمُسْرِعِ

Artinya: “Jarak antara dua ujung pundak orang kafir di dalam neraka sejauh perjalanan 3 hari yang ditempuh penunggang kuda yang larinya cepat.” (HR. Bukhari 6551 dan Muslim 2852).

Allah besarkan jisim mereka agar adzab yang mereka derita lebih maksimal dan lebih terasa di setiap lekuk dan jengkal tubuhnya. Jika penduduk neraka sebesar itu, bagaimana dengan Malaikat Malik, penjaga neraka. Malaikat yang ditakuti oleh para kriminal dan pendosa penghuni Jahannam itu. Suatu ketika, kelak penduduk neraka meminta kepada Malik agar menyampaikan kepada Allah supaya mereka dimatikan saja. Karena tidak tahan dengan pedihnya derita adzab.

وَنَادُوا يَا مَالِكُ لِيَقْضِ عَلَيْنَا رَبُّكَ قَالَ إِنَّكُمْ مَّا كُنْتُمْ

Artinya: “Mereka berseru: “*Hai Malik biarlah Rabbmu membunuh kami saja*”. Dia menjawab: “*Kamu akan tetap tinggal (hidup di neraka ini selama-lamanya)*”. (QS. Az-Zukhruf: 77).

Lalu bagaimana hebatnya Malaikat Maut yang bertugas mencabut nyawa, Malaikat yang tunggal ini mampu mencabut nyawa manusia di segala penjuru dunia, di ujung timur dan barat, dalam waktu serentak. Dalam detik yang sama. Dan dia sama sekali tidak pernah lalai dalam melakukannya. Ia tidak pernah terlambat mengeksekusi manusia. Tidak juga terlalu cepat.

Semua ia lakukan dengan presisi dan akurasi waktu yang luar biasa tepatnya²⁵

3. Sifat-sifat Malaikat

Tidak seorang pun mengetahui jumlah pasti malaikat, hanya Allah SWT saja yang mengetahui jumlahnya malaikat yang ada. Adapun sifat-sifat malaikat Allah SWT sebagai berikut.

- a. Selalu Bertasbih Siang dan Malam Tidak Pernah Berhenti. Firman Allah SWT. *“Mereka (malaikat) selalu bertasbih (beribadah kepada Allah) pada waktu malam dan siang hari tiada henti-hentinya”*. (QS. al-Anbiya :20) .
- b. Suci dari Sifat-Sifat Manusia dan Jin. Seperti hawa nafsu, lapar, sakit, makan, tidur, bercanda, berdebat, dan lainnya.
- c. Selalu takut, Taat kepada Allah SWT. Malaikat selalu taat atas apa yang diperintahkan oleh Allah Swt kepada para malaikat. Para malaikat tidak pernah melanggar aturan-aturan Allah SWT.
- d. Tidak Pernah Maksiat dan Selalu Mengamalkan Apa Saja yang Diperintahkan Allah SWT. Firman Allah SWT. *“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”* (QS. at-Tahrim :6).

²⁵ Abdul Aziz Asy-Syinawi, *Malaikat Maut dan Para Nabi*. Jakarta: NAJLA PRESS, 2005, hal. 62

- e. Mempunyai Sifat Malu. Nabi Muhammad SAW bersabda “*Bagaimana aku tidak malu terhadap seorang laki-laki yang malaikat pun malu terhadapnya*”. (HR. Muslim).
- f. Tidak Makan dan Minum. Allah SWT berfirman, “*Lalu Ibrahim mendekatkan hidangan kepada mereka (malaikat), lalu berkata, “Silakan Anda makan.” (Tetapi mereka tidak mau makan), karena itu Ibrahim merasa takut terhadap mereka. Mereka berkata, “Janganlah kamu takut.” Dan mereka memberi kabar gembira kepadanya dengan (kelahiran) seorang anak yang alim (Ishaq)*”. (QS. az-Zariyat :27-28).
- g. Mampu Mengubah Wujudnya. Allah SWT berfirman “*Dan ceritakanlah (kisah) Maryam di dalam Al-Quran, yaitu ketika ia menjauhkan diri dari keluarganya ke suatu tempat di sebelah timur, Maka ia mengadakan tabir (yang melindunginya) dari mereka; lalu kami mengutus ruh Kami (Jibril) kepadanya, maka ia menjelma di hadapannya (dalam bentuk) manusia yang sempurna.*” (QS. Maryam :16-17).
- h. Memiliki Kekuatan Luar Biasa dan Kecepatan Cahaya. Allah SWT berfirman “*Maka tatkala datang azab Kami, Kami jadikan negeri kaum Luth itu yang di atas ke bawah (Kami balikkan), dan Kami hujani mereka dengan batu dari tanah yang terbakar dengan bertubi-tubi*”.(QS. Hud :82).²⁶

²⁶ Rachmat Ramadhana al-Banjari , *Biografi Malaikat*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2007, hlm. 38-39

4. Hikmah Beriman kepada Malaikat

Kewajiban beriman kepada Malaikat ini memiliki beberapa hikmah yang sangat berguna bagi kehidupan manusia. Di antara hikmah beriman kepada Malaikat antara lain :

- a. Semakin meyakini tentang kebesaran Allah SWT.
- b. Meningkatkan keimanan manusia kepada Allah, mengingat Malaikat merupakan salah satu ciptaan-Nya
- c. Bersyukur kepada Allah SWT, karena telah menciptakan malaikat untuk membantu segala kehidupan dan kepentingan manusia.
- d. Menumbuhkembangkan sikap cinta kepada amal soleh.
- e. Merasa takut ketika melakukan perbuatan maksiat karena meyakini segala perbuatan tersebut tidak akan terlepas dari pengawasan Malaikat Atid.
- f. Cinta kepada Malaikat karena kedekatan ibadahnya kepada Allah, dan karena mereka selalu membantu dan selalu mendoakan kita.
- g. Bertaqwa dan beriman kepada Allah SWT serta berlomba-lomba dalam kebaikan.
- h. Mendorong manusia untuk selalu meningkatkan amal baik, karena manusia menyadari bahwa sekecil apapun tindakan baiknya akan dicatat oleh Malaikat

5. Nama-nama Malaikat dan Tugas-tugasnya

- a. Malaikat Jibril bertugas menyampaikan wahyu Allah kepada Nabi dan Rasul. Setiap nabi yang memperoleh wahyu, melalui malaikat Jibril. Wahyu berupa kitab suci Al-Qur'an pun melalui malaikat Jibril.
- b. Malaikat Mikail bertugas memberi rizki kepada semua makhluk Allah dimuka bumi ini, termasuk kepada manusia. Malaikat Mikail yang mengatur hujan, memberi buah pada tumbuhan dan lain-lain.
- c. Malaikat Israfil bertugas meniup terompet sangkakala di waktu kiamat. Apabila ditiup sangkakala pertama kali, semua makhluk hidup akan mati. Pada waktu tiupan sangkakala kali kedua, semua makhluk Allah akan hidup kembali.
- d. Malaikat Izrail bertugas mencabut nyawa makhluk hidup ciptaan Allah. Setiap ada yang meninggal dunia berarti saat itu malaikat Izrail tengah menjalankan salah satu tugasnya. Oleh karena itu, malaikat Izrail sering juga disebut malaikat Maut.
- e. Malaikat Munkar bertugas menanyakan dan melakukan pemeriksaan pada amal perbuatan manusia di alam kubur.
- f. Malaikat Nakir bertugas menanyakan dan melakukan pemeriksaan pada amal perbuatan manusia di alam kubur bersama Malaikat Munkar
- g. Malaikat Rakib bertugas memiliki tanggung jawab untuk mencatat segala amal baik manusia ketika hidup. Jadi seiap kita menjalankan

kebaikan, seperti shalat, puasa, zakat, sedekah dan lain-lain berarti kebaikan kita dicatat oleh Malaikat Raqib.

- h. Malaikat Atid bertugas kebalikan dari malaikat Raqib, malaikat Atid bertugas mencatat segala perbuatan buruk/ jahat manusia ketika hidup. Jadi ketika orang sedang mencuri, merampok, mengumpat, menggunjing, mabuk-mabukan dan lain-lain berarti malaikat Atid tengah mencatat perbuatan itu.
- i. Malaikat Malik yang bertugas untuk menjaga pintu neraka. Malaikat malik bersifat keras, tidak mengenal belas kasihan kepada para penghuni neraka. Para penghuni neraka akan disiksa oleh Malaikat Malik tanpa mengenal ampun.
- j. Malaikat Ridwan yang bertugas untuk menjaga pintu surga. Malaikat Ridwan memiliki sifat lemah lembut, ramah kepada para penghuni surga. Setiap keinginan penghuni surga dipenuhi dengan penuh suka cita, tida pernah mnggerutu.

B. Kerangka Berfikir

1. Efektifitas Pembelajaran Materi Iman Kepada Malaikat

Efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang ingin dicapai. Efektifitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu dan adanya partisipasi aktif dari anggota.

Masalah efektifitas biasanya erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan. Kriteria efektifitas harus mencerminkan keseluruhan siklus input-proses-output, tidak hanya output atau hasil akhir saja.²⁷

Berdasarkan uraian tersebut jika dihubungkan dengan uraian diatas, barometer efektifitas dapat dilihat dari ketetapan perencanaan, ketetapan peragaan guru, ketepatan pendayagunaan, alat peraga dan tercapainya tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Iman kepada Malaikat yaitu ketepatan siswa dalam memahami materi Iman Kepada Malaikat serta dapat mengaplikasikan dengan benar sesuai dengan kompetensi dari kurikulum yang ditetapkan.

²⁷ Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Rosdakarya, 2002), hlm. 84

2. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Iman kepada Malaikat Berbasis Games Pelangi Putar

Penelitian pengembangan ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD tentang materi Iman kepada Malaikat. Hal ini dilakukan dalam rangka menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan selain itu juga agar dapat membangkitkan antusiasme para murid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Produk media pembelajaran akan dibuat dengan menggunakan perangkat keras berupa kertas karton, kardus, kain flanel, penggaris, jangkar, spidol, kertas warna, lem, dan lain-lain. Dalam media cetak ini akan dapat menghasilkan produk media interaktif. Dengan memadukan media cetak dengan media panjang tentu akan dapat menambah daya tarik bagi peserta didik dalam sebuah presentasi atau pembelajaran. Selain itu, desain pembelajaran game Pelangi Putar ini lebih banyak menawarkan pilihan desain proyek yang menarik untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

Iman kepada malaikat adalah meyakini bahwa adanya malaikat, walaupun kita tidak dapat melihat mereka. Oleh sebab itu, peneliti menganggap perlu dan penting untuk mengembangkan bahan ajar berbasis media Flip Chart demi membantu peserta didik agar benar-benar memahami serta mengamalkan pentingnya beriman kepada Malaikat-alaikat Allah dengan benar sesuai Al-Qur'an dan Al-Hadits.

Adapun pengembangan media pembelajaran di dalam penelitian ini ditujukan sebagai suatu proses prosedural, yaitu terdiri dari beberapa langkah-langkah sistematis yang tertib dan di jabarkan di dalam model pengembangan untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada dan dipakai dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menguji keefektifannya.²⁸

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.²⁹

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar bagi para pengembang untuk dapat mengembangkan produk tertentu yang akan dihasilkan. Ada tiga model pengembangan yang dapat digunakan yaitu berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Peneliti menggunakan model prosedural pada penelitian pengembangan ini. Prosedural menurut Arifin yaitu model yang bersifat deskriptif. Menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan

²⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 164

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta.2011), hlm. 297

produk.³⁰ Model prosedural yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah mengacu pada model Dick & Carey.

Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini ada sepuluh tahap, antara lain:³¹

1. *Identifying Instructional Goal*: Analisis kebutuhan (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. *Conducting Instructional Analysis*: Analisis pembelajaran (mencakup keterampilan, proses, prosedur dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran).
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics*: Analisis pelajar dan konteks (mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pelajaran dalam latar pembelajaran).
4. *Writing Performance Objectives*: 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. *Developing Assesment Intruments*: Mengembangkan instrumen (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus).
6. *Developing Instructional Strategy*: Mengembangkan strategi pembelajaran (secara khusus untuk membantu pelajar dalam mencapai tujuan khusus).

³⁰ *Ibid*, hlm. 128

³¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 223-226

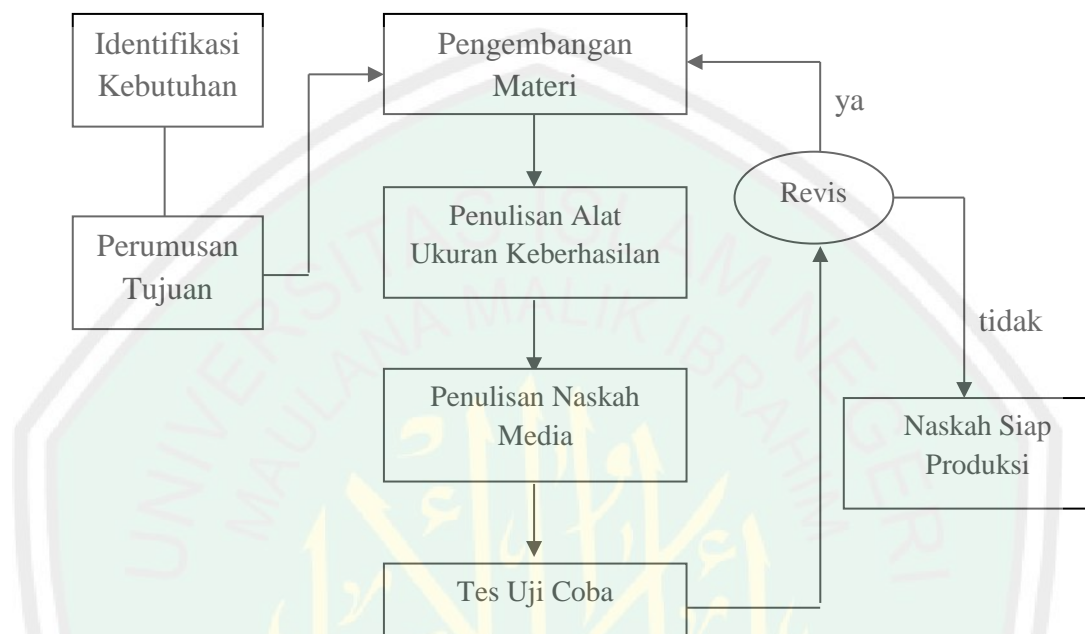
7. *Developing and Selecting Instructional Materials*: Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, visual, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mencapai tujuan).
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation*: Merancang dan melakukan evaluasi formatif (dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan atau bisa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektivitas).
9. *Revising Instruction*: Melakukan revisi instruksional (dilakukan terhadap tujuan langkah pertama yaitu, gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran).
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation*: Evaluasi sumatif (untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan dibanding dengan program lain).

Langkah-langkah prosedural itu biasanya digambarkan dalam suatu gambar alur dari awal hingga akhir. Misalnya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, model prosedural/ langkah-langkah yang diikuti seperti terlihat pada Gambar 3.1 berikut ini.³²

³² *Ibid*, hlm. 228

Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Program Media Model

Prosedural



C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan Walter Dick dan Loa Carey sebagaimana disebutkan diatas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagai berikut:

1. *Identifying Instructional Goal* (Analisis Kebutuhan dan Tujuan)

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan

kemampuan apa saja yang harus dimiliki setelah selesai mengikuti suatu pembelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum, bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi.

Tahap pertama peneliti menggambarkan bahwa pada umumnya PAI merupakan salah satu pelajaran yang membosankan dan merasa selalu ditinggalkan, selain itu masih banyak murid yang salah dalam pemahaman istilah. Kebosanan ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, kurang kreativitas pendidik dalam menciptakan interaksi saat proses pembelajaran di kelas. Sedangkan kesulitan belajar disebabkan oleh faktor intelegensi, minat, bakat, kepribadian dan lain-lain. Maka diharapkan adanya interaksi baru berupa media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran PAI. Penyajian media pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar dalam pembelajaran akan memudahkan siswa memahami materi dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Hal yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu mengkaji kurikulum PAI yang digunakan dalam lembaga sekolah. Tujuan diajarkannya Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar adalah:

1. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
2. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin ibadah, cerdas, produktif, jujur,

adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

Berdasarkan tujuan pembelajaran PAI yang disebutkan di atas maka terkait standar isi, teridentifikasi rumusan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang selanjutnya dikembangkan sebagai indikator pencapaian kompetensi pembelajaran mata pelajaran PAI kelas IV semester genap beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- a. Standar Kompetensi
 - Mengenal Malaikat dan tugasnya
- b. Kompetensi Dasar
 - 7.1 Menjelaskan pengertian Malaikat
 - 7.2 Menyebutkan nama-nama Malaikat
 - 7.3 Menyebutkan tugas-tugas Malaikat
- c. Indikator Pencapaian
 - 7.1.1 Menjelaskan pengertian Malaikat
 - 7.1.2 Menjelaskan cerita-cerita tentang Malaikat
 - 7.1.3 Melafalkan dalil tentang Malaikat
 - 7.1.4 Menjelaskan sifat-sifat Malaikat

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media Flip Chart, siswa mampu menjelaskan pengertian Malaikat

2. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media Flip Chart, siswa mampu menjelaskan cerita-cerita tentang Malaikat
 3. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media Flip Chart, siswa mampu menghafal dalil tentang Malaikat
 4. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media Flip Chart, siswa mampu menjelaskan sifat-sifat Malaikat
 5. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media Flip Chart, siswa mampu menyebutkan jumlah Malaikat
 6. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media Flip Chart, siswa mampu mengetahui tugas-tugas Malaikat
 7. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media Flip Chart, siswa mampu mengetahui Hikamah beriman kepada Malaikat.
2. *Conducting Instructional Analysis* (Melakukan analisis Instruksional)

Setelah mengidentifikasi SK, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis pembelajaran mencakup (keterampilan, proses, prosedur dan tugas-tugas belajar) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran PAI sangat dibutuhkan dalam rangka memberikan motivasi belajar yang baik untuk siswa kelas IV SDN Katerban 5. PAI memiliki beberapa aspek yang didalamnya berupa kemampuan memahami, menyebutkan, mengidentifikasi, menjabarkan dan menjelaskan dan bercerita. Untuk mencapai keenam aspek tersebut maka peneliti menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran PAI materi Iman kepada Malaikat. Rancangan produk

ini berupa media nyata bersifat seperti permainan pelangi berputar berisikan sub-bab-sub-bab materi Iman kepada Malaikat dengan harapan peserta didik mampu mencapai keseluruhan aspek tersebut dengan media pembelajaran yang disajikan.

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Analisis pelajar dan konteks)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, membutuhkan identifikasi atas keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Demikian karakteristik umum peserta didik yang sangat penting untuk mendesain pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Katerban 5. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari SK dan KD mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik berupa pengetahuan dan pemahaman tentang rukun Iman dan Islam, yang selanjutnya dijabarkan atau menyebutkan rukun Iman, yaitu Iman kepada Allah, Iman kepada Malaikat, Iman kepada Kitab, Iman kepada Rasul, Iman kepada Hari Akhir, Iman kepada Qada dan Qadar. Keenam rukun ini yang wajib kita imani setiap saat.

Menurut Jean Peaget dalam psikologi perkembangan kognitif peserta didik, anak usia pelajar SD pada umumnya 6-11 tahun sudah memasuki tahap Operasional Kongkrit. Tahap ini juga disebut masa performing operation. Pada masa ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan,

memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi. Piaget juga berpendapat bahwa pada tahap ini anak mulai mampu meninggalkan egisentrinya dan mulai bermain secara berkelompok dan senang bekerjasama. Anak juga sudah memahami tentang motivasi dan mampu berpikir secara sistematis.

4. *Writing Performance Objectives* (Merumuskan tujuan performasi)

Menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan khusus atau yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja atau operasional. Yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan. Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Tingkat pencapaian peserta didik dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan penyusunan kisi-kisi tes pembelajaran.

Kompetensi Dasar “7.1 Menjelaskan Pengertian Malaikat, 7.2 Menyebutkan Nama-nama Malaikat, 7.3 Menyebutkan tugas-tugas Malaikat”. Diketahui bahwa tujuan pembelajaran dari KD tersebut, adalah siswa dapat:

1. Menjelaskan pengertian Malaikat
2. Menjelaskan Cerita-cerita tentang Malaikat
3. Menghafal Dalil tentang Malaikat

4. Menjelaskan Sifat-sifat Malaikat
 5. Menyebutkan Jumlah Malaikat
 6. Mengetahui Tugas-tugas Malaikat
 7. Mengetahui Hikmah Beriman kepada Malaikat.
5. *Developing Criterion-Referenced test* (Mengembangkan Instrumen)

Instrumen tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Secara langsung instrument tes berkaitan dengan tujuan khusus.

Setelah disusunnya tujuan khusus, maka tujuan khusus tersebut bisa dikembangkan menjadi instrumen tes yang akan disajikan nantinya kepada siswa dalam tahap evaluasi.

6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan Strategi Instruksional)

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

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan strategi khusus yang digunakan guru dalam mempersiapkan pembelajaran. Komponen utama langkah-langkah pembelajaran meliputi: (a) Kegiatan pra-pembelajaran, yakni langkah mengkondisikan dan menyiapkan peserta didik ketika akan mengikuti kegiatan pembelajaran. (b) Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian isi media pembelajaran yang harus diberikan

kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran PAI materi pokok Iman kepada Allah SWT. (c) Peran peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik. (d) Menutup pembelajaran mereview ulang materi dengan cara pemberian tes/ pertanyaan secara lisan/ tertulis kepada peserta didik untuk melihat tingkat penguasaan dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi.

Strategi dan metode pembelajaran yang dirancang terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan metode ceramah dan *everyone is teachers here*.

7. *Developing and Selecting Intruction Materials* (Mengembangkan dan memilih material instruksional)

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran PAI ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar untuk kelas IV SDN Katerban 5 semester genap.

Pemilihan media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar ini dirasa mampu menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki desain yang cukup menarik dan unik dengan bentuk seperti baling-baling berputar yang memiliki warna yang amat banyak dan menyenangkan seperti pelangi berputar. Dengan berisikan sub-bab materi-materi pokok Iman kepada Malaikat.

Alasan peneliti mengembangkan media Flip Chart berbasis game pelangi putar ini memiliki fungsi media yang bisa dioperasikan di ruangan terbuka dan bebas, tidak harus terpaku ditempat tertutup seperti ruang kelas, laboratorium

dan tempat-tempat terbuka lainnya. Agar peserta didik menikmati suasana lingkungan belajar yang baru. Desain pada media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar menjadikan peserta didik memiliki hasrat untuk memperhatikan dan mempelajari pada materi yang tersaji dalam bentuk yang beragam dan bisa berinteraksi secara langsung dengan guru dan teman lainnya.

8. *Developing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan Melakukan evaluasi formatif)

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli untuk memvalidasi produk sebelum disajikan kepada siswa dan evaluasi penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi validasi ahli desain media pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan dan guru mata pelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan peserta didik. Sedangkan evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*) untuk memperoleh data dari pencapaian hasil belajar.

9. *Revising Instruction* (Melakukan revisi instruksional)

Langkah ini adalah merevisi pembelajaran. Data keseluruhan 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 tersebut akan

dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi deskripsi media pembelajaran, validasi produk pengembangan dan uji coba produk pengembangan.

10. *Design and Conducting Summative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi sumatif)

Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektifitas produk, program atau proses secara keseluruhan dibanding dengan program lain. Evaluasi sumatif mencakup pengumpulan data setelah program berada pada suatu tempat dimana para administrator menganggapnya cukup lama untuk mendemonstrasikan efektivitasnya di dalam menghasilkan hasil yang diinginkan. Suatu evaluasi sumatif pada umumnya memberikan beberapa data yang dilaksanakan di dalam menentukan suatu program bila akan berlanjut atau berhenti. Kegiatan ini sering kali menggunakan pendekatan statistik. Penentuan tingkat efektivitas produk dilakukan penilaian menggunakan tes terhadap siswa setelah pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan pemanfaatan produk/media pembelajaran.³³

Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan yang di klarifikasi kan oleh Walter Dock & Lou Carey ini selaras dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan, yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup: (a) Kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan

³³ Djunaedi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*, (Malang: UNI-Malang Press, 2009), hlm. 210.

perbandingan atau bahab dasar “embrio” untuk produk yang akan dikembangkan. (b) Kondisi faktor-faktor pendukung yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana, prasarana dan pengelolaan. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan.³⁴

D. Validasi Produk

Validasi produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan produk yang dilakukan setelah rancangan produk diselesaikan. Validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Berikut ini akan diuraikan tentang desain validasi, subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Pengembangan Flip Chart sebagai media pembelajaran ini terdapat beberapa tahapan validasi, yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan Validasi Ahli Media

Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu memvalidasi Flip Chart sebagai media pembelajaran kepada validator ahli desain media. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan draf awal media pembelajaran Flip Chart kepada validator ahli desain media. Selanjutnya validator diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Data yang diperoleh dari validasi ini kemudian di analisis. Apabila hasil

³⁴ Nan Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 167.

validasi menunjukkan produk belum memenuhi kriteria yang diharapkan maka perlu dilakukan revisi.

2. Revisi Produk

Revisi produk yang akan dikerjakan berdasarkan hasil analisis validasi ahli desain media. Hasil validasi ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan produk demi keperluan dan perbaikan pada tahap selanjutnya.

3. Tahap Validasi Guru Ahli Pembelajaran

Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu pengujian media Flip Chart kepada guru ahli pembelajaran PAI. Pengujian tersebut dilakukan dengan cara memberikan draft media pembelajaran Flip Chart kepada guru ahli pembelajaran PAI untuk dipelajari, disimulasikan dan diterapkan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru ahli pembelajaran PAI diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Apabila hasil validasi menunjukkan bahwa produk belum memenuhi kriteria yang diharapkan, maka perlu dilakukan revisi sehingga produk pengembangan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir yaitu, perbaikan yang akan dikerjakan berdasarkan validasi guru ahli pembelajaran. Revisi produk inilah yang nantinya akan menjadi sebuah ukuran bahwa produk yang dihasilkan benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian validasi secara bertahap.

Subjek validasi atau validator merupakan para ahli di bidangnya, pada proses validasi ini kriteria validator adalah sebagai berikut:

a. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media adalah orang yang ahli di bidang desain media pembelajaran berbasis game pelangi putar khususnya flip chart, yang akan mengoreksi desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam media Flip Chart berbasis game pelangi putar. Dalam melaksanakan validasi desain media pembelajaran, peneliti memilih dosen dalam pelaksanaan validasi desain media pembelajaran dengan beberapa kriteria diantaranya memahami isi angket, dapat menjawab dengan tepat, memahami media pembelajaran PAI, berpengalaman dalam mendesain media pembelajaran serta merupakan civitas akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mengajar mata kuliah Bahasa Indonesia. Dosen yang peneliti pilih dalam validasi desain media pembelajaran ialah Ibu Siti Annijat M, M.Pd.

b. Guru Ahli Pembelajaran

Guru mata pelajaran PAI juga merupakan subjek validasi. Sebagai pengajar mata pelajaran PAI sekaligus praktisi media, akan menguji kelayakan media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar, agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan. Pelaksanaan uji praktisi, peneliti memilih guru yang memiliki beberapa kriteria diantaranya yaitu, memahami isi angket, dapat menjawab dengan tepat, memahami materi PAI pada bab Iman kepada Malaikat, selain itu guru dipilih sebagai responden adalah guru yang mengajar mata pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5 yang memiliki

latar belakang pendidikan PAI. Guru ahli pembelajaran PAI SDN Katerban 5 yang peneliti pilih ialah Ibu Khomsatun, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI di SDN Katerban 5.

E. Jenis Data

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan atau suatu fakta yang digambarkan lewat angka, simbol, kode, dan lain-lain.³⁵ Jenis data dalam pengembangan produk ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif, berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap produk. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara.
2. Data kuantitatif, diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan Flip Chart. Dan tes kelas yang digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis Flip Chart. Data yang digunakan dalam tahap ini ialah:
 - a. Ketetapan desain dalam *Flip Chart* Game Pelangi Putar yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran.
 - b. Kesesuaian atau daya tarik dan kemudahan penggunaan Flip Chart pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dari guru atau pengajar dan siswa kelas IV SDN Katerban 5 Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk

³⁵ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), hlm. 19

- c. Keefektifan penggunaan Flip Chart Game Pelangi Putar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari sasaran siswa uji coba.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah observasi, angket atau kuesioner dan tes.

1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan atau pencatatan secara sistematis erhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.³⁶ Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui keefektifan dari produk pengembangan.

2. Angket dan kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.³⁷ Angket dalam penelitian dan pengembangan dalam produk ini diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan. Dalam penelitian ini ada 2 macam angket yang digunakan, pertama angket untuk validator ahli desain media dan guru mata pelajaran..

³⁶ Anas Sudijono, *Pengantar evaluasi Pendidikan*,(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 76

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 128

3. Tes kelas

Tes kelas adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu, sesuatu yang dimaksud adalah produk pengembangan media pembelajaran berbasis flip Chart.

G. Teknik Analisis Data

Patton mengatakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar, sedangkan Suprayugo mendefinisikan analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki sebuah nilai sosial, akademis, dan ilmiah.³⁸

1. Analisis Deskriptif

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata, fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan.

Rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100\%$$

³⁸ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 69

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran Flip Chart, digunakan kriteria kualifikasi penilaian berdasarkan pendapat Arikunto seperti pada tabel berikut.³⁹

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media berdasarkan Presentase

Prosentase (%)	Kriteria Valid
85-100	Sangat Valid (tidak perlu revisi)
65-84,99	Valid (tidak perlu revisi)
45-64,99	Cukup valid (revisi)
0-44,99	Tidak valid (revisi)

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 65-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket validasi ahli desain media pembelajaran dan guru PAI kelas IV SDN Katerban 5. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

2. Analisis Hasil Tes

Pada suatu bidang pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran dapat langsung diuji coba setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut.

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan-Edisi Revisi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 112

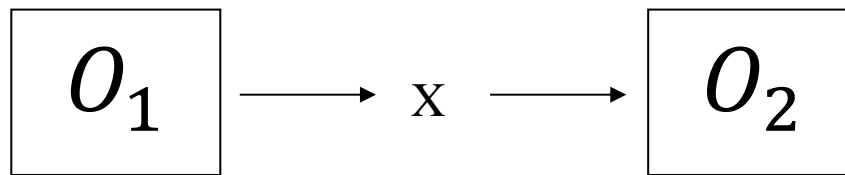
Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran baru tersebut lebih efektif dan efisien dibanding dengan media pembelajaran yang lama atau yang lain. Uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan.

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar tersebut lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.⁴⁰

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru, desain ini dikenal pula sebagai desain *before-after* dengan struktur desain $O_1 \times O_2$. X adalah perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam eksperiment tersebut. Perlakuan yang dimaksud dapat berupa penggunaan metode mengajar tertentu, model belajar, model penelitiann dan sebagainya. O_1 adalah tes atau observasi yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan. Sedangkan O_2 adalah tes atau observasi yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Pengaruh perlakuan X dapat diketahui dengan membandingkan antara O_1 dan O_2 dalam situasi yang terkontrol.⁴¹ Berikut merupakan desain eksperimen (*before-after*)

⁴⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hm. 414

⁴¹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 77



Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran

O_1 = Tes awal/ pree-test

O_2 = Tes Akhir/ Post-test

Teknik analisis data ini menggunakan eksperimen *one group pretest-posttest design* yaitu sample diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Peneliti menggunakan desain eksperimen ini karena baik menggunakan teknik kontrol konstansi terhadap *proactive history*, yaitu dengan adanya *pretest* dan *posttest*. Adanya *pretest* kita dapat mengetahui *intial potition* (kemampuan awal) dari masing-masing subjek, sehingga kita mengetahui *proactive history* setiap subjek. Pretest menjadi pembanding bagi *posttest*, dengan demikian kesimpulan yang diperoleh lebih meyakinkan bahwa variabel bebas menyebabkan peningkatan variabel terkait. Desain ini sebenarnya mengatasi kelemahan dari desain *one-group posttest design*, dengan menyediakan data pembanding.

Pada desain eksperimen ini, karena peserta didik nantinya mendapatkan soal ujian yang sama pada saat *pretest* dan *posttest*, mereka menjadi sadar mengenai apa yang diukur. Karena materi yang ditanyakan dalam pretest belum dipelajari, ketika guru menerangkan materi tersebut, peserta didik mungkin mendalami materi yang ada dalam soal tersebut. Oleh karena itu,

ketika diakhir pertemuan pembelajaran diberikan soal yang sama maka nilai ujian mereka akan meningkat. Peningkatan skor posttest disebabkan karena kesadaran peserta didik terhadap soal ujian.

Kriteria ujinya adalah menggunakan uji t (*student tes*). Uji t dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama.⁴² Uji t pada pengujian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) adalah:⁴³

$$t = \frac{\bar{d}}{s} \sqrt{n}$$

Keterangan:

t : Uji t (student test)

\bar{d} : Rata-rata beda Diffetent ($X_2 - X_1$)

S : Standar deviasi

n : Jumlah sampel

⁴² Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Exsis Offset, 2010), hlm. 237

⁴³ Supranto, *Statistik Teori dan Aplikasi, jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm. 339

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Bahan ajar hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran Flip Chart atau game pelangi putar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi Iman kepada Malaikat kelas IV SDN Katerban 5.

1. Penyusunan Media Pembelajaran

Selaras dengan teori prosedur pengembangan Walter Dick dan Loa Carey yang telah diuraikan di BAB III, langkah awal peneliti yaitu studi pendahuluan dengan mengidentifikasi tujuan umum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Analisis ini terkait terkait standart isi kurikulum KTSP yang terdiri dari Standar Kompetensi, Kompetensi dasar dan Indikator.

a. Standar Kompetensi

Mengenal Malaikat dan tugasnya

b. Kompetensi Dasar

7.1 Menjelaskan pengertian Malaikat

7.2 Menyebutkan nama-nama Malaikat

7.3 Menyebutkan tugas-tugas Malaikat

c. Indikator Pencapaian

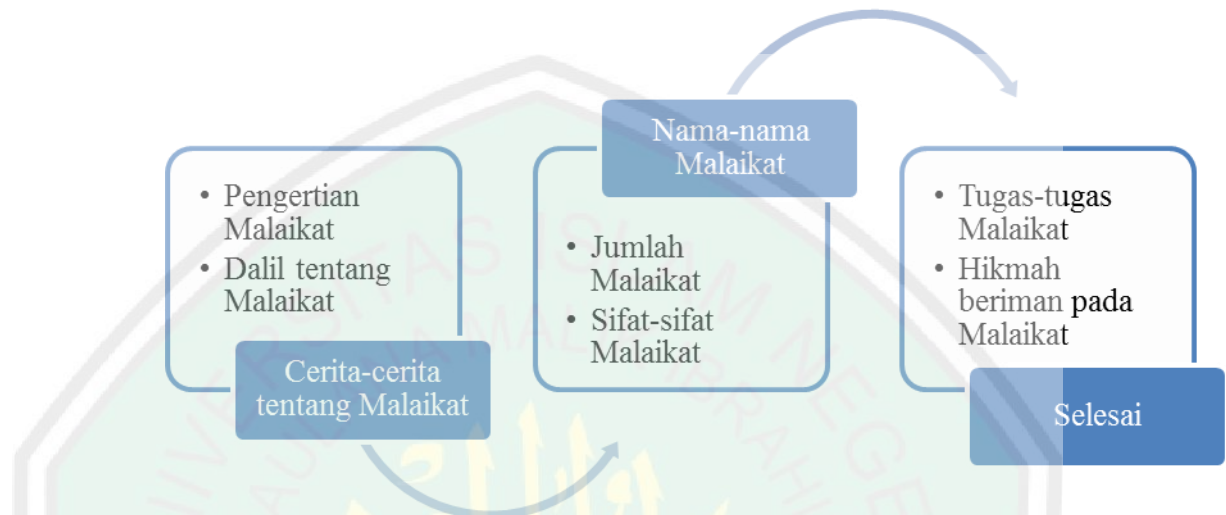
7.1.1 Menjelaskan pengertian Malaikat

7.1.2 Menjelaskan cerita-cerita tentang Malaikat

7.1.3 Melafalkan dalil tentang Malaikat

7.1.4 Menjelaskan Sifat-sifat Malaikat

d. Peta Konsep



Setelah melakukan analisa kebutuhan dan menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah mengetahui siapa subjek (praktis) dan objek media pembelajaran.

2. Subjek (praktisi) dan Objek Media Pembelajaran

a. Subjek (praktisi) media pembelajaran

Subjek (praktisi) media pembelajaran merupakan orang yang berperan penting dalam penggunaan dan pengoperasian media pembelajaran secara baik dan benar. Adapun yang menjadi subjek (praktisi) media pembelajaran flip chart adalah peneliti sendiri selaku pengembang. Dalam proses penelitian, peneliti berperan sebagai guru (praktisi) media pembelajaran flip chart menyampaikan materi pembelajaran pendidikan

agama Islam dengan tema iman kepada Malaikat. Di sisi lain, guru pendidikan agama Islam kelas IV berperan sebagai observer (pengamat) sekaligus menilai cara mengajar dan penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas sesuai kriteria yang ditentukan.

b. Objek media pembelajaran

Objek (sasaran) media pembelajaran merupakan orang yang menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran. Adapun objek media pembelajaran flip chart ini adalah peserta didik kelas IV SDN Katerban 5 Baron, Nganjuk. Jumlah keseluruhan kelas IV adalah 20 orang, terdiri dari siswa laki-laki dan siswi perempuan.

Tabel 4.1
Siswa kelas IV SDN Katerban 5

No	NAMA SISWA	L/P
1	ADI NUGRHO	L
2	ADAM ARROZAQI	L
3	AHMAD FAJAR F. R.	L
4	BENY ARBI WIBOWO	L
5	CHERIN EMILIA	P
6	DEZZAR PUTRA P.	L
7	DITIA ASLAMIYA	P
8	ELINDA BUNGA L.	P
9	FARDAN ROHMOAN K.	L
10	FITRIANA MA'ATUH H.	P
11	FITRIANI MIFTAHUL J.	P
12	ILHAM MAULANA R.	L
13	MUHAMMAD GHOFUR	L
14	PRADA RICO A.	L
15	RISKY JONATHAN F.	L
16	VITA LIANA SARI	P
17	WIDIYA KARISMA	P
18	WISNU KUNCORO M.	L
19	NAYRA REICHANNIA	P
20	SHAIRA AYU R.	P

3. Desain Media Pembelajaran

Media flip chart berbasis game pelangi putar terdiri dari beberapa komponen yang disajikan dan langkah-langkah pembuatannya. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut.

a. Bahan-bahan

Dalam pembuatan media pembelajaran flip chart, diperlukannya beberapa bahan-bahan pokok diantaranya:

1. Kertas Karton

Kertas karton dibuat sketsa lingkaran dengan menggunakan busur buatan yang terbuat dari kertas, dengan diameter kurang lebih 30 cm. Kertas karton digunakan sebagai dasar pembuatan media pelangi putar yang nantinya akan dilapisi dengan berbagai bahan lainnya. Setelah membuat sketsa kertas karton akan dipotong dengan bentuk lingkaran sesuai dengan sketsa.

Gambar 4.1 Sketsa Kertas Karton



2. Kain Flanel

Kertas flanel bermacam warna dan ukuran sebagai bahan lapisan luar kertas karton, menggunakan kain flanel agar tampilan lebih menarik dan berwarna. Kain flanel berwarna hitam dengan ukuran 1 meter x 1 meter sedangkan yang lainnya berwarna merah, biru, ungu dan pink, masing-masing berjumlah 2 jadi dengan ukuran 75 cm x 30 cm.

Gambar 4.2 Kain Flanel



3. Kertas Print Out

Kertas print out yang bertuliskan sub-bab sub-bab materi yang akan diajarkan dengan berbentuk oval, dengan tuliskan pengertian malaikat, dalil tentang malaikat, cerita-cerita tentang malaikat, sifat-sifat malaikat, jumlah malaikat, nama-nama malaikat, tugas-tugas malaikat, hikmah beriman pada malaikat.

Gambar 4.3 Kertas Print Out



4. Lem Tembak dan lem lilin

Lem tembak digunakan sebagai merekatkan kain flanel ke kertas karton, dan kain flanel ke kain flanel. Pertama digunakan sebagai perekat pada kain flanel dengan kertas karton yang menjadi dasar pembuatan, kedua digunakan sebagai perekat pada kain flanel yang berukuran kecil pada flanel yang telah dilapisi karton. Dan terakhir, lem tembak digunakan untuk merekatkan kain flanel yang berbentuk oval pada setiap ruas warna yang telah tertempel pada dasar pembuatan media pelangi putar.

Gambar 4.4 Lem Tembak dan lem lilin



5. Gunting

Gunting digunakan untuk menggunting kertas karton yang berbentuk lingkaran, selanjutnya kain flanel yang berukuran besar disesuaikan dengan ukuran karton dan kain flanel yang berukuran kecil atau segi tiga, selain itu gunting digunakan untuk menggunting flanel yang berukuran oval sebagai alas kertas print out.

Gambar 4.5 Gunting



6. Jangka buatan

Jangka buatan digunakan untuk membuat lingkaran pada kertas karton, jangka ini dibuat dengan menggunakan kertas, bukan jangka yang asli, karena untuk menghemat biaya. Cara penggunaannya dengan melubangi kecil dengan bolpoin bagian sisi kanan dan kiri, selanjutnya jadikan satu sisi sebagai poros dan sisi yang lain sebagai pemutar bolpoin maka akan terbentuk lingkaran

yang amat sempurna, tidak kalah dengan menggunakan jangka asli yang terbuat dari kayu ataupun besi.

Gambar 4.6 Jangka Buatan



7. Paku dan kayu

Paku dan kayu digunakan sebagai poros pada media ini, padu digunakan sebagai penyangga pusat lingkaran media, yang mana dari lingkaran pertama dibuat sebagai jarum penunjuk dan selanjutnya yang lingkaran kedua berisi sub-bab materi agar dapat diputar maka diberikan paku agar dapat dipur. Selanjutnya kayu sebagai penyangga media.

Gambar 4.7 Paku dan Kayu



8. Kardus

Kardus digunakan sebagai tempat jarum penunjuk, berbentuk lingkaran, maka dilingkari dulu menggunakan jangka buatan, selanjutnya dipotong sesuai dengan lingkaran yang telah dibuat.

Gambar 4.8 Kardus



b. Model dan bentuk

Model dan bentuk dari media pembelajaran flip chart ini menyerupai bentuk baling-baling yang berputar yang memiliki warna yang amat banyak sehingga dinamai pelangi putar. Pengembang merancang bentuk sedemikian agar terlihat sedikit menarik sekaligus menyajikan suasana belajar yang berbeda bagi peserta didik dan guru selaku praktisi. Selain itu disetiap ruas warna akan ditemplei dengan kain flanel yang berbentuk oval sebagai dasar dari kertas print out yang akan ditempelkan pada kain flanel, agar kertas tidak lengket maka di lapsi dengan kain flanel.

Gambar 4.9 Model dan Bentuk Media pembelajaran Flip Chart



c. Materi

Materi pada media pembelajaran flip chart berbasis game pelangi putar ini berisi tentang pembahasan “Iman Kepada Malaikat” pada setiap sub-bab mengandung materi-materi yang berhubungan dengan Iman kepada Malaikat. Seperti pengertian Malaikat, Dalil tentang Malaikat, Cerita-cerita tentang Malaikat, Sifat-sifat Malaikat, Jumlah Malaikat, Nama-nama Malaikat, Tugas Malaikat dan Hikmah beriman pada Malaikat. Yang selanjutnya materi dikemas dalam bentuk penjelasan guru, atau metode ceramah. Setelah itu siswa diminta untuk memutar media dan menjelaskan kembali apa yang telah diterangkan.

d. Evaluasi

Untuk mengukur hasil belajar, peneliti menyediakan soal evaluasi *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 20 butir pilihan ganda dan 5 butir uraian. (terlampir)

4. Penyajian Data Validitas dan Tingkat Validitas

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam data, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penelitian, yakni validasi ahli dan uji lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran diperoleh dari evaluasi yang dilakukan oleh dua validator yang terdiri dari validator ahli desain media pembelajaran dan validator pembelajaran yakni guru bidang PAI kelas IV SDN Katerban 5.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert. Sedangkan data kualitatif berupa penilaian komentar dan saran dari validator terkait media pembelajaran flip chart berbasis game pelangi putar. Kriteria penskoran untuk angket validator ahli dan guru bidang studi PAI adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran dan Guru Bidang Studi

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Berikut ini penyajian data analisis dan penilaian angket oleh ahli desain media pembelajaran dan guru bidang studi PAI kelas IV SDN Katerban 5 beserta kritik dan sarannya.

a. Hasil validasi ahli desain media pembelajaran

Validasi ahli media pembelajaran oleh ibu Siti Annijat M, M.Pd, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat Kevalidan	Ket.
		x	x_i			
1	Pemilihan jenis huruf	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Pemilihan ukuran huruf	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Warna	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Ketepatan pemilihan <i>Background</i>	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Tampilan bentuk	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Penggunaan bahasa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kemudahan penggunaan	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Efisiensi teks	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10	Kualitas umpan balik	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		45	50	90%	Valid	Tidak perlu Revisi

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

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran pada validasi pertama mencapai 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Validasi ahli desain media pembelajaran oleh ibu Siti Annijat M, M.Pd berupa komentar dan saran, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Desain Media Pembelajaran

Validator ahli desain media pembelajaran	Komentar dan Saran
Siti Annijat M, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk point-point materi bisa di model Pop Up, sehingga bisa satu media untuk beberapa topik. 2. Bisa juga dibuat dari payung, sehingga lebih praktis untuk disimpan.

Berdasarkan validasi yang dilakukan, maka revisi terhadap desain media pembelajaran flip chart berbasis game pelangi putar adalah sebagai berikut:

1. Pengembang membuat desain media flip chart sederhana pada papan tempel, atau hanya sekedar ditempelkan karena agar bisa diganti-ganti dengan topik-topik atau sub-bab sub-bab yang lain. Dan media ini dibuat dengan sesederhana mungkin untuk mempersingkat waktu dan biaya. Jika dikembangkan lagi dengan ditambah model Pop Up maka perlu belajar dan membutuhkan waktu dan biaya yang amat banyak. Sehingga pengemban membuat sederhana agar guru atau pengajar juga mudah untuk membuat dan menggunakan.
 2. Saran yang kedua ialah bisa menggunakan media payung, namun pengemban tidak menggunakan media payung yang berwarna-warni karena tidak setiap saat media payung itu ada, apalagi yang berwarna-warni, sehingga kurang efisien dan sangat sulit untuk di cari. Meskipun menggunakan akan lebih praktis, namun menggunakan kertas karton atau kardus akan lebih mudah untuk dicari.
- b. Hasil validasi guru bidang studi PAI kelas IV SDN Katerban 5

Validasi guru mata pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5 oleh

Ibu Khomsatun, S.Pd.I, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5

No	Kriteria	Skor		Perse ntase	Tingkat Kevalidan	Ket.
		x	xi			
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Ketepatan cakupan materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Kejelasan materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Kemudahan mencerna materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Penyampaian materi yang runtut	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kedalaman materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Kepentingan materi (berbobot)	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Keterkinian materi (<i>up to date</i>)	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
11	Daya tarik materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
12	Kemudahan penyampaian materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
13	Keakurata ilustrasi	3	5	60%	Cukup Valid	Tidak Revisi
14	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	3	5	60%	Cukup Valid	Tidak Revisi
15	Kualitas penyajian materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
16	Kualitas umpan balik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		73	80	91,25 %	Sangat Valid	Tidak perlu Revisi

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

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5 pada validasi pertama mencapai 91,25%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Validasi guru mata pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5 oleh ibu Khomsatun, S.Pd.I berupa komentar dan saran, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Komentar dan Saran Guru Mata Pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5

Validator Guru Mata Pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5	Komentar dan Saran
Khomsatun,S.Pd.I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dan media sangat bagus dan menarik 2. Tempelan kertas print out/ power point mudah lepas, sehingga perlu perekat yang lebih kuat. 3. Gunakan perekat yang lebih kuat agar tidak mudah lepas.

Berdasarkan validasi yang dilakukan, maka revisi terhadap desain media pembelajaran flip chart berbasis game pelangi putar

adalah pemberian perekat yang lebih kuat agar kertas print out yang ditempel tidak mudah lepas.

B. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar

Penyajian data *Pree-Test* dan *Post-Test* dari kelas IV SDN Katerban 5 akan disajikan sebagaimana langkah-langkah berikut.

1. Langkah 1, Membuat H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan

2. Langkah 2, Membuat tabel perhitungan di peroleh nilai 16,5
3. Langkah 3, Mencari t hitung diperoleh nilai sebesar 9,455
4. Langkah 4, Menentukan kaidah pengujian

Adapun cara pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- d. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ = maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima
- e. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ = maka hasilnya non-signifikan, artinya H_1 ditolak

Cara menentukan t_{tabel} dengan mengetahui sejumlah parameter, meliputi: jumlah variabel (k) jumlah observasi/ data/ responden (n) signifikansi menggunakan dua sisi (sign) dan rumus *degree of freedom* (Df = n-k)

$$Df = (n-k) = (20-1) = 19$$

$$t_{tabel} = (\text{sign } 0,05) (Df 19) = 2,093$$

Jadi, dengan jumlah variabel dan data sebanyak 20, taraf signifikansi dua sisi sebesar 0,05 (5%) diperoleh t_{tabel} sebesar 2,093

5. Langkah 5, Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

t_{hitung} (9,455) dan t_{tabel} (2,093)

t_{hitung} (9,455) > t_{tabel} (2,093)

Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dengan demikian hasilnya adalah signifikan sehingga H_1 diterima.

6. Langkah 6, Kesimpulan

H_0 = tidak terdapat perbedaan Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan

H_1 = terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan, menunjukkan ada perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa terhadap materi Iman kepada Malaikat pada siswa kelas IV SDN Katerban 5 Nganjuk. Peningkatan hasil belajar pada materi Iman kepada Malaikat disebabkan karena pembelajaran ditunjang dengan media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran PAI kelas IV materi Iman kepada Malaikat di SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV

Pengembangan media pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar ini didasarkan pada kenyataan kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI. Hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan hasil belajarsiswa terhadap materi Iman kepada Malaikat.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ditempuh melalui beberapa tahap, diantaranya:

1. *Identifying Intructional Goal* (Analisis Keebutuhan)

Pada tahap pertama ini peneliti mengidentifikasi tujuan umum dari pembelajaran PAI. Menganalisis pembelajaran PAI dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran PAI pada standar isi kurikulum yang mencakup Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator PAI kelas IV semester genap.

2. *Conducting Intructional Analysis* (Membuat Analisis Instruksional)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis pembelajaran seperti aspek-aspek pembelajaran yang harus dipenuhi peserta didik untuk mencapai tujuan serta

merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran sebagai penyokong dalam proses pembelajaran materi Iman kepada Malaikat.

3. *Identifying Entry Behaviors, characteristics* (Analisis pelajar dan konteks)

Pada tahap ini peneliti menganalisis keterampilan-keterampilan siswa beserta pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh siswa untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Dengan mengetahui karakteristik umum siswa ditujukan untuk mendesain kegiatan pembelajaran yang akan disajikan.

4. *Writing Performance Objectives* (Merumuskan tujuan performasi)

Pada tahap ini peneliti menjabarkan tujuan umum ke dalam tujuan khusus berupa merumuskan tujuan unjuk kerja atau operasional dengan menuliskan tujuan pembelajaran khusus yang digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

5. *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan Instrumen)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan instrumen test dengan merumuskan dari tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Instrumen test yang telah dikembangkan nantinya bisa disajikan kepada pesertadidik dalam proses evaluasi.

6. *Developing Instructional strategy* (Mengembangkan Strategi Instruksional)

Pada tahap ini, peneliti memilih, menata dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan

mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peneliti membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran dan metode belajar yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran

7. *Developing and Selecting Instruction Materials* (mengembangkan dan memilih bahan instruksional)

Tahap selanjutnya adalah peneliti mengembangkan produk/media pembelajaran yang akan disajikan. Menentukan bahan-bahan pokok dalam pembuatan media dan desain yang cocok terhadap media yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik materi, siswa dan tujuan pembelajaran.

8. *Developing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif)

Setelah melakukan pembuatan produk, maka peneliti mengajukan produk untuk dievaluasi formatif kepada ahli desain media pembelajaran dengan angket validasi untuk memperoleh data guna merevisi produk yang dihasilkan. Produk yang sudah jadi terlebih dahulu harus melewati tahap validasi sebelum disajikan kepada peserta didik agar nantinya produk bisa dikatakan valid dan kemudian bisa langsung disajikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

9. *Revising Intruction* (Melakukan revisi)

Hasil produk yang telah disajikan terhadap peserta didik direvisi kembali dengan memperhatikan pencapaian proses pembelajaran dan test hasil belajar yang dilakukan dalam proses evaluasi. Pada tahap revisi ini dilakukan terhadap

tujuh langkah pertama yaitu: a) tujuan umum pembelajaran, b) analisis pembelajaran, c) perilaku awal, d) tujuan unjuk kerja/ performasi, e) butir test, f) strategi pembelajaran, dan g) bahan-bahan pembelajaran (produk).

Penyempurnaan ini dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar bisa digunakan di lapangan dan mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hasil penyempurnaan produk ini bisa dikatakan sebagai *final product* (produk akhir) dalam proses penelitian pengembangan ini.

10. *Design and Conducting Summative Evaluation* (Merancang dan melakukan Evaluasi sumatif)

Setelah suatu produk, program/ proses pengembangan selesai dikembangkan langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dalam penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk, program atau proses secara keseluruhan dibanding dengan program lain. Mencakup pengumpulan data setelah program berada pada suatu tempat dimana para administrator menganggapnya cukup lama untuk mendemonstrasikan efektivitasnya di dalam menghasilkan hasil yang diinginkan. Suatu evaluasi sumatif pada umumnya memberikan beberapa data yang dilaksanakan di dalam menentukan suatu program bila akan berlanjut atau dihentikan. Kegiatan ini seringkali menggunakan pendekatan statistik.

Produk pengembangan media pembelajaran telah dilakukan penilaian oleh ahli desain media pembelajaran dan guru PAI kelas IV. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelayakan komponen ketepatan isi dan

kemenarikan media. Hasil tanggapan ahli akan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji pelaksanaan lapangan.

Hasil pengembangan media ini berupa media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar pada pokok bahasan Iman kepada Malaikat yang dikemas dalam bentuk papan yang berbentuk bulat dan dapat diputar-putar sehingga menampilkan desain yang unik pada materi. Media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam konsep permainan. Selain dari pada itu, media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang efektif khususnya dalam pembelajaran Iman kepada Malaikat.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yaitu kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI, hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif, disamping bahan ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

Analisis hasil validasi pengembangan media pembelajaran Flip chart berbasis game pelangi putar mata pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5 dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala presentase berdasarkan pada tingkat validitas serta pedoman untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Paparan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Kriteria pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran yang telah dipilih oleh pengembang sangat tepat dan sesuai.
- b. Kriteria pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa kuran yang dipilih oleh pengembang dalam media ini telah tepat dan sesuai.
- c. Kriteria pemilihan warna pada media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan warna pada media sangatlah unik dan menarik, sehingga tidak perlu revisi.
- d. Ketepatan pemilihan *Background* pada media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya

revisi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam memilih *background* telah sesuai dengan pemilihan warna.

- e. Tampilan bentuk media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan bentuk yang indah dan menarik, berbentuk bulan dan dapat diputar-putar, sesuai dengan kebutuhan.
- f. Penggunaan bahasa pada media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD dan dipahami oleh siswa SD.
- g. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa cara menggunakannya sangatlah jelas, dengan memutar saja media yang telah ditempelkan pada tembok, atau bisa juga dipegang oleh tangan.
- h. Kemudahan penggunaan media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran ini sedikit susah

membawanya karena mediannya besar, namun disisi lain sangatlah menarik untuk membantu siswa dalam proses belajar-mengajar.

- i. Efisiensi teks pada media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa teks perintah yang digunakan pada media pembelajaran ini sangatlah singkat, pada dan jelas.
- j. Kualitas umpan balik pada media pembelajaran, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru dan siswa sangatlah saling berhubungan, sehingga tidak hanya guru saja yang aktif namun siswa juga ikut aktif dalam penggunaan media ini.

Dari penilaian ahli desain pembelajaran dapat dihitung presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain media pembelajaran diperoleh dengan hasil rata-rata skor penilaian 45 dengan presentase sebesar 90%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Media yang dikembangkan sangat sederhana, simpel, mudah dalam pengoperasiannya serta dapat dipelihara secara baik. *Shape* (bentuk), gambar dan warna yang beragam membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih bersemangat.

2. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5

Paparan data hasil validasi ahli desain media dan materi pembelajaran PAI adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi-materi yang dipilih oleh peneliti telah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang menjadi patokan.
- b. Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa indikator yang di pilih telah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan.
- c. Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kopetensi inti dan kompetensi dasar, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan tidak keluar dari ruang lingkup Iman kepada Malaikat.
- d. Ketepatan cakupan materi, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini

menunjukkan bahwa materi yang dipakai tepat dan sesuai dengan usia kelas IV, tidak lebih rumit dan lebih mudah dari cakupan materi.

- e. Kejelasan materi, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan telah jelas dan tidak berbelit-belit. Sehingga siswa memahami apa yang menjadi tujuan pembelajaran PAI materi Iman kepada Malaikat.
- f. Kemudahan mencerna materi, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mudah dicerna oleh murid, sehingga memperoleh nilai yang sesuai diharapkan.
- g. Penyampaian materi yang runtut, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti dalam menyampaikan materi telah runtut, sesuai dengan indikator yang telah dibuat.
- h. Kedalaman materi, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan usia yang menjadi sasaran penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Katerban 5.

- i. Kepentingan materi (berbobot), diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi-materi yang diberikan singkat, padat dan jelas sesuai dengan yang dibutuhkan bagi siswa kelas IV.
- j. Keterkinian materi (*up to date*), diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi-materi yang diberikan disesuaikan dengan kurikulum yang baru. Selain itu menggunakan contoh-contoh yang dapat diterima oleh siswa SDN kelas IV.
- k. Daya tarik materi, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam penelitian sangatlah menarik, karena kebanyakan siswa sudah hafal rukun iman, jadi tinggal mengembangkan saja pada materi Iman kepada Allah.
- l. Kemudahan penyampaian materi, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti menyampaikan materi dengan terkonsep, melalui media pembelajaran Flip Chart, guru menjadi mudah

akan apa yang akan disampaikan, tanpa bingung lagi yang mana yang akan dibahas.

- m. Keakuratan ilustrasi, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi disesuaikan dengan materi yang telah diberikan.
- n. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten, diperoleh skor penilaian 4 dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam mengajar menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang baku, meskipun dipedesaan identik dengan mengajar menggunakan bahasa Jawa namun akan lebih baik jika dibiasakan menggunakan bahasa Indonesia.
- o. Kualitas penyajian materi, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sangatlah berkualitas karena materi tidak saja diambilkan dari buku paket atau LKS saja, namun juga referensi-referensi buku lainnya.
- p. Kualitas umpan balik, diperoleh skor penilaian 5 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan

kualifikasi sangat valid dan tidak perlu adanya revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini menggunakan siswa dan guru saling memberikan materi, sehingga umpan balik sangatlah berkualitas.

Dari penilaian guru PAI kelas IV SDN Katerban 5 dapat dihitung presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian oleh guru PAI kelas IV SDN Katerban 5 diperoleh dengan hasil rata-rata skor 73 dengan presentase sebesar 91,25%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Penggunaan media pembelajaran yang baik disertai strategi belajar yang baik akan menjadikan suasana belajar yang kondusif dan pembelajaran menjadi aktif dan efektif.

B. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Siswa Kelas IV SDN Katerban 5

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang menitik beratkan pada aspek penanaman nilai-nilai religius peserta didik, sikap, sopan santun, perilaku dan pola pikir yang baik. PAI di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang pengertian, dalil, cerita-cerita, sifat, jumlah, nama-nama dan tugas-tugas Malaikat. Mulai dari pengertian Iman kepada Malaikat hingga hikmah-hikmah beriman kepada Malaikat. Secara substansi, mata pelajaran PAI memiliki kontribusi dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Pendidikan Agama Islam yang

mengandung nilai-nilai akidah yang sangat kuat, yang dapat melatih kecerdasan, membentuk sikap watak dan kepribadian peserta didik.

Penyajian materi PAI yang tersaji pada bahan ajar pada hakikatnya hampir 80% mengulas tentang akidah atau keyakinan. Kurangnya efektifitas pendidik dalam menciptakan interaksi saat pembelajaran PAI menjadikan pembelajaran terasa membosankan dan kurang menyenangkan, maka perlu adanya pembaharuan dalam penyajian pembelajaran PAI terhadap siswa dengan menyampaikan materi yaitu melalui media pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar.

Media pembelajaran Flip Chart adalah lembaran-lembaran kertas yang disatukan menggunakan benda khusus (penjepit, spiral, lem) sehingga menyerupai bentuk tertentu. Lembaran-lembaran inilah yang akan diisi dengan informasi-informasi atau pesan-pesan baik berupa gambar maupun simbol-simbol yang dicantumkan dalam bentuk visual. Selain itu bentuk Flip Chart *Massage Flipchart* yang artinya berisi pesan-pesan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berpagambar, teks, bagan, dan lain-lain. Media pembelajaran Flip Chart berbasis Game pelangi putar dirancang dengan maksud untuk memudahkan guru dalam membantu mereview materi PAI berupa menyajikan sub-bab sub-bab yang telah diajarkan dan diulang lagi oleh siswa. Selain itu memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran PAI materi Iman kepada Malaikat yang telah diajarkan dan lebih memahami lagi.

Media pembelajaran Flip chart berbasis game pelangi putar yang dikembangkan oleh peneliti memiliki ciri khas yang unik dibanding dengan media

chart/bagan pada umumnya. Media Flip Chart yang dikembangkan pada papan tempel memiliki bentuk seperti baling-baling berputar, atau pelangi berputar. Materi yang disajikan pada media hanyalah sub-bab nya saja, dan materi yang ditempel pada media terbuat dari kertas dan bisa di lepas untuk diganti dengan materi yang lain, sehingga bisa digunakan tidak hanya materi Iman kepada Malaikat saja tetapi materi-materi yang lain juga bisa. Bentuk materi memiliki bentuk oval agar terlihat lebih menarik siswa, selain itu dalam penggunaannya guru akan menjelaskan materi terlebih dahulu selanjutnya siswa diminta untuk menjelaskan kembali oleh guru materi yang telah dijelaskan dengan memutar media pembelajaran game pelangi putar. Adanya media pembelajaran flip chart ini memudahkan guru dalam menjelaskan materi ataupun mengevaluasi siswa.

Efektivitas media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar dapat diukur sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan perencanaan yang matang untuk mencapai hasil yang diharapkan. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Unsur-unsur efektivitas pembelajaran terdiri dari bahan belajar, suasana belajar dan media/sumber belajar. Unsur pertama dalam efektivitas pembelajaran yaitu bahan belajar. Bahan belajar meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan perangkat pendidikan seperti pendidik, kurikulum, kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, materi belajar, peserta didik dan lain sebagainya. Pendidik

merupakan aspek utama dalam mencapai efektivitas pembelajaran, karena pendidik layaknya nahkoda yang mengarahkan sasaran (peserta didik) pada tujuan yang diharapkan. Peneliti berperan sebagai guru praktisi media Flip Chart dalam pembelajaran sesuai kesepakatan yang disampaikan dari pihak sekolah. Kurikulum yang digunakan masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mata pelajaran PAI materi ajar Iman kepada Malaikat. Sasaran pembelajaran adalah siswa kelas IV SDN Katerban 5.

Suasana belajar merupakan unsur kedua dalam efektivitas pembelajaran. Suasana belajar berupa lingkungan yang diadisasikan tempat dalam suatu pembelajaran, meliputi gedung sekolah, tata ruang kelas, benda-benda fisik berupa sarana dan prasarana belajar. Gedung sekolah bertempat di SDN Katerban 5 Kabupaten Nganjuk, merupakan lokasi yang cukup jauh dari perkotaan dan strategis karena jauh dari akses jalan utama sehingga suasana terasa tenang dan jauh dari kebisingan lalu lintas. Tata ruang kelas IV tersusun secara rapi dan sistematis dengan beberapa sarana-prasarana yang memadai dengan tersedianya kursi, meja, papan tulis, kapor dan sebagainya.

Media dan sumber belajar merupakan salah satu unsur efektivitas dalam suatu pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Flip Chart guna menunjang pelaksanaan pembelajaran terhadap materi yang disampaikan yang disajikan dalam konsep permainan. Pemanfaatan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kegiatan belajar-mengajar, sehingga mutu hasil belajar semakin meningkat.

Efektif tidaknya suatu media pembelajaran Flip Chart berbasis permainan yang dikembangkan dapat diketahui dari perbandingan hasil *pree-test* dan *post-test* siswa. Diketahui hasil *pree-test* siswa sebelum disajikannya media pembelajaran Flip Chart yang dikembangkan mencapai dengan total jumlah nilai 1490 dengan rata-rata 74,5. Ssetelah adanya perlakuan dengan pemanfaatan media pembelajaran Flip Chart yang dikembangkan, hasil *post-tset* siswa mencapai total jumlah 1820 dengan rata-rata 91. Interval anantara *pree-test* dan *post-test* mencapai 330 dengan rata-rata 16,5%. Peningkatan 16,5% terhadap hasil belajar siswa membuktikan bahwa adanya dampak pembelajaran menggunakan media pembelajaran Flip Chart menjadikan hasil belajar siswa meningkat.

Pengukuran tingkat efektivitas diukur berdasarkan pengolahan data pada tabel perhitungan hasil statistik *Pree-test* dan *post-test* terhadap kelas IV SDN Katerban 5 Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk yang dianalisis melalui uji t (*student test*), diperoleh t_{hitung} sebesar 9,455 dan t_{tabel} 2, 093 yang diperoleh dari taraf signifikan dua sisi 0,05 (5%) dengan degree of freedom 19 dengan jumlah total sampel sebanyak 20.

Hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_1 diterima, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *pree-test* siswa kelas IV pada materi Iman kepada Malaikat tanpa menggunakan media pembelajaran dan *post-test* siswa kelas IV pada materi Iman kepada Malaikat dengan menggunakan media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

dan terbukti efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Malaikat. Penyajian materi sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran PAI, kalimat yang disajikan dalam materi cukup mudah, pengoprasian media pembelajaran yang sangat mudah, desain shape dan warna pada media yang beragam dan warna-warni. Penggunaan media pembelajaran yang baik disertakan strategi belajar yang baik akan menjadikan suasana belajar yang kondusif, aktif dan efektif.

Setelah diadakanya uji coba lapangan untuk menguji efektivitas media pembelajaran Flip Chart yang dikembangkan, peneliti menemukan kelebihan dan keunggulan media pembelajaran Flip Chart, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran bisa digunakan dimanapun tidak harus terfokus di ruang kelas, karena sifat media yang cukup mudah untuk dibawa. Praktisi media Flip Chart bisa menghadirkan suasana berbeda untuk siswa agar siswa tidak bosan dan cepat mengantuk saat menerima pelajaran, maka pembelajaran dengan media Flip Chart bisa disajikan di ruangan terbuka seperti masjid, taman sekolah, gazebo, teras dan lain sebagainya.
- b. Materi pada media bisa diganti-ganti sesuai pelajaran yang akan disampaikan karena materi tidak bersifat permanen pada papan tempel. Praktisi media bisa memanfaatkan media Flip Chart dengan media lain yang beragam.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil penelitian pengembangan produk yang telah direvisi melalui tahap validasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Flip Chart berbasis Game pelangi putar dirancang dengan model dan desain satu bidang berbentuk bulat dan dapat di putar disertai dengan model prosedur pengembangan Walter Dick dan Lou Carey, yaitu: (a) Analisis kebutuhan dan tujuan, (b) melakukan analisis instruksional, (c) analisis pelajar dan konteks, (d) merumuskan tujuan performansi/ unjuk kerja, (e) mengembangkan instrumen, (f) mengembangkan strategi instruksional, (g) mengembangkandan memilih bahan instruksional, (h) merancang dan melakukan evaluasi formatif, (i) melakukan revisi instruksional, (j) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif. Serta adanya kualifikasi penilaian validasi yang dilakukan para ahli terhadap produk yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran mencapai presentase sebesar 90%, artinya sangat layak digunakan. Validasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI kelas IV mencapai presentase 91,25%, artinya layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari keseluruhan validasi mengindikasikan bahwa media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar tidak perlu direvisi, tetapi media pembelajaran ini tetap dilakukan perbaikan

berdasarkan komentar dan saran dari masing-masing subyek validasi/ validator.

2. Media pembelajaran Flip chart berbasis game pelangi putar pada materi Iman kepada Malaikat terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5. Hal ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu: a) sikap antusias siswa kelas IV dalam belajar PAI dinilai baik, karena guru dalam menyampaikan materi PAI melalui media pembelajaran Flip Chart, serta melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar aktif menjadikan siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Desain dan materi yang tersaji pada media Flip Chart terkesan sederhana dan menarik. Sederhana berarti materi yang disajikan dalam media pembelajaran hanyalah poin-poin penting dari materi saja. Corak warna yang beragam menjadikan siswa lebih senang memperhatikan pada media, terlebih pada desain bentuk (*shape*) materi yang beragam, menyesuaikan materi pokok yang terkandung dalam materi. Hal ini yang menjadi unsur kemenarikan pada media Flip Chart yang dikembangkan. b) hasil belajar siswa rata-rata nilai Pree-test mencapai 74,5 dan nilai post-test mencapai 91. Melalui pree-test dan post-test hasil belajar siswa meningkat sebanyak 16,5%. Pada uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $9,455 > 2,093$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan memberikan

peningkatan pada hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran PAI kelas IV materi Iman kepada Malaikat di SDN Katerban.

B. Saran

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran PAI di kelas IV SD. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran Flip Chart berbasis Game pelangi putar dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran Flip Chart berbasis Game pelangi putar peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru, media pembelajaran flip Chart berbasis game pelangi putar ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dirasa cukup panjang, sehingga materi bisa diringkas dan disajikan dalam bentuk istilah singkat atau simbol-simbol visual yang berbentuk seperti permainan.
- b. Media pembelajaran Flip Chart berbasis Game Pelangi Putar ini bersifat statis, karena materi yang disajikan bisa dilepas dan dipasang kembali serta bisa dioperasikan dimanapun, tidak terbatas pada ruang kelas. Materi tidak hanya terbatas pada materi PAI yang bisa digunakan pada media ini, melainkan materi lainpun cocok digunakan terhadap media ini,

terlebih materi yang sifatnya prosedural seperti Puasa, Sholat, Zakat dan lain-lain.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran Flip Chart berbasis game Pelangi Putar dapat dijadikan sebagai rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Banjari, Rachmat Ramadhan. 2007. *Biografi Malaikat*. Jogjakarta: DIVA Press
- Almanshur, Fauzan dan Djunaedi Ghony. 2009. *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*. Malang: UIN-Malang Press
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik pendidikan*. Yogyakarta: Exist Offset
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan-Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asy-Syinawi, Abdul. 2005. *Malaikat Maut dan Para Nabi*. Jakarta: NAJLA PRESS
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dradjat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Rosdakarya
- Mulyasa. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Rosdakarya
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Putra, Nusa. 2012. *Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Sadiman, Arief Sukadi. 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan*. Jakarta: PT MEDIATAMA SARANA PERKASA
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nan. 2007. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Supranto. 2001. *Statistik Teori dan Aplikasi, jilid 2*. Jakarta: Erlangga

Suyanti , Retno Dwi. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009

Usman, Basyaruddin dan Ansawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat
Pers

Yasin, Ahmad Fatah. disajikan padasaat mata kuliah strategi pembelajaran pada
semester 4 pada tanggal 10 Juni 2016.

Zuhirani. 1983. *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Usaha
Nasional

Internet

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>, diakses pada hari rabu, 26 Oktober
2017 pukul 11.12

<https://www.padamu.net/pengertian-media-pembelajaran>

Nursyahidah, Farida. *Research and Development vs Development Research*.

Dalam www. Infokursus.net diakses pada 01.02 tanggal 27 Oktober 2017



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Nabella Yusi Rizqi
NIM : 14110132
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing : Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Pada Mata Pelajaran PAI di SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1	05 September 2017	Judul Proposal Skripsi	
2	10 September 2017	Latar Belakang, Metpen	
3	20 September 2017	Proposal Skripsi Keseluruhan	
4	05 Oktober 2017	ACC Proposal Skripsi	
5	13 April 2018	BAB I, BAB II, BAB III	
6	22 April 2018	BAB III dan IV	
7	05 Mei 2018	BAB V dan VI	
8	10 Mei 2018	Skripsi Keseluruhan	

Ketua Jurusan

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 875 /Un.03.1/TL.00.1/04/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

02 April 2018

Kepada
Yth. Kepala SDN Katerban V Baron - Nganjuk
di
Nganjuk

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nabella Yusi Rizqi
NIM : 14110132
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Katerban V, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk
Lama Penelitian : April 2018 sampai dengan Juni 2018
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.





**PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA DAERAH
SDN KATERBAN 5 KECAMATAN BARON NO. 362**

Ds. Katerban Kec. Baron, Nganjuk. Kode Pos 64394

Telepon : 08283450093

Nganjuk, 24 April 2018

SURAT KETERANGAN

No.800/24/411.201.11.362/2018

Menindak lanjuti surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan nomor : Un. 03.1/TL.00.1/04/2018 tertanggal 02 April 2018 tentang Ijin Penelitian, maka dengan ini saya selaku Kepala SDN Katerban 5, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk, bahwa :

Nama : NABELLA YUSI RIZQI

NIM : 14110132

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menerangkan dengan sesungguhnya kami bersedia menerima Mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan Penelitian di SDN Katerban 5.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dijadikan sebagaimana mestinya.



Katerban, 24 April 2018

Kepala SDN Katerban 5

WIJANTO, S.Pd

NIP.19600731 197907 1 002

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)**

Kepada, Bapak/Ibu
Guru Mata Pelajaran PAI
Di SDN Katerban 5

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada prodi pendidikan agama islam (PAI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar pada Mata Pelajaran PAI di SDN Katerban V, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk”*.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang saya kembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi angket berikut ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,



(Nabella Yusi Rizqi)

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN PAI

Petunjuk Pengisian:

A. Berilah tanda checklist (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai,

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih					√	
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih					√	
3	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					√	
4	Ketepatan cakupan materi				√		
5	Kejelasan materi				√		
6	Kemudahan mencerna materi					√	
7	Penyampaian materi yang runtut					√	
8	Kedalaman materi					√	
9	Kepentingan materi (berbobot)					√	
10	Keterkinian materi (<i>up to date</i>)				√		

11	Daya tarik materi					✓	
12	Kemudahan penyampaian materi					✓	
13	Keakurata ilustrasi			✓			
14	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten			✓			
15	Kualitas penyajian materi					✓	
16	Kualitas umpan balik					✓	

B. Komentar dan saran

1. MEDIA DAN MATERI YANG DI BUAT SUDAH SANGAT BAIK DAN MENARIK
2. TEMPELAN KERTAS PRIN OUT 10 DIN - 10 DIN MUDAH LEPAS, SEHINGGA PERLU PERETAT YANG LEBIH RUAT AGAR TIDAK MUDAH LEPAS

Nganjuk 13 April 2018



Khomsatun S. Pd.1
 19600510 198703 2 006

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN**

Kepada, Bapak/Ibu
Ahli Media Pembelajaran
Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada prodi pendidikan agama islam (PAI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar pada Mata Pelajaran PAI di SDN Katerban V, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk”*.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang saya kembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi angket berikut ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,


(Nabella Yusi Rizqi)

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN**

Petunjuk Pengisian:

A. Berilah tanda checklist (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai,

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Pemilihan jenis huruf					√	
2	Pemilihan ukuran huruf					√	
3	Warna					√	
4	Ketepatan pemilihan <i>background</i>				√		
5	Tampilan bentuk				√		
6	Penggunaan bahasa					√	
7	Kejelasan petunjuk penggunaan					√	
8	Kemudahan penggunaan				√		
9	Efisiensi teks				√		
10	Kualitas umpan balik				√		

B. Komentar dan saran

- Untuk point - point materi bisa dimodel pap up sehingga bisa satu media untuk beberapa topik.
- Bisa juga dibuat dari payung sehingga lebih praktis utk disimpan.

Malang, 20 April 2018

Siti Anniyat M, MPd.
NIP. 19570927 1982 032 001

Soal-soal *Pre Test* kelas IV Iman Kepada Malaikat

1. Jumlah malaikat yang wajib diketahui ada...
 - a. Sepuluh
 - b. Sembilan
 - c. Delapan
 - d. Tujuh
 2. Ketika ada orang yang meninggal dunia, berarti telah didatangi oleh...
 - a. Malaikat Izrail
 - b. Malaikat Israfil
 - c. Malaikat Munkar dan Nakir
 - d. Malaikat Mikail
 3. Jumlah malaikat secara pasti hanya diketahui oleh...
 - a. Para Rasul
 - b. Orang yang beriman
 - c. Allah SWT
 - d. Rasul dan Allah
 4. Berikut ini sifat-sifat yang dimiliki malaikat, *kecuali*...
 - a. Selalu taat kepada perintah Allah
 - b. Ada yang iman dan ada yang ingkar
 - c. Tidak memiliki nafsu
 - d. Diciptakan dari nur
 5. Ciptaan Allah yang tidak dapat dibuktikan dengan panca indra disebut makhluk...
 - a. Luar angkasa
 - b. Sakti
 - c. Ghaib
 - d. Luar biasa
 6. Malaikat tidak membutuhkan makan dan minum, karena...
 - a. Diciptakan dari cahaya
 - b. Tidak memiliki nafsu
 - c. Selalu melaksanakan perintah Allah
 - d. Tidak pernah berbuat dosa
 7. Malaikat yang selalu mencatat amal perbuatan baik manusia adalah...
 - a. Malaikat Munkar
 - b. Malaikat Nakir
 - c. Malaikat Atid
 - d. Malaikat Raqib
 8. Iman kepada malaikat Allah termasuk rukun iman yang...
 - a. Keempat
 - b. Ketiga
 - c. Kedua
 - d. Pertama
 9. Malaikat Ridwan bertugas...
 - a. Menjaga surga
 - b. Menjaga neraka
 - c. Mencabut nyawa
 - d. Membagi rizqi
 10. Malaikat diciptakan Allah dari...
 - a. Air
 - b. Cahaya
 - c. Api
 - d. Tanah
1. Malaikat yang bertugas membagi rizki kepada semua makhluk adalah...
 2. Malaikat yang sering disebut dengan malaikat maut adalah...
 3. Malaikat bukanlah laki-laki atau perempuan, karena malaikat tidak memiliki...
 4. Malaikat termasuk makhluk...
 5. Para penghuni surga akan selalu ditemani oleh...

Kunci Jawaban soal Pilihan ganda

1. A. Sepuluh
2. A. Malaikat Izrail
3. C. Allah SWT
4. B. Ada yang Ingkar dan ada yang iman
5. C. Ghaib
6. B. Tidak memiliki Nafsu
7. C. Malaikat Atid
8. C. Kedua
9. B menjaga neraka
10. B. Cahaya

Kunci jawaban soal uraian

1. Malaikat Mikail
2. Malaikat Izrail
3. Hawa nafsu/ Jenis Kelamin
4. Ghaib
5. Malaikat Malik

Daftar Nilai Siswa *Pre-Test* dan *Post-test*

No	NAMA SISWA	L/P	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	ADI NUGRHO	L	60	85
2	ADAM ARROZAQI	L	80	95
3	AHMAD FAJAR F. R.	L	80	95
4	BENY ARBI WIBOWO	L	85	95
5	CHERIN EMILIA	P	95	100
6	DEZZAR PUTRA P.	L	80	100
7	DITIA ASLAMIYA	P	85	95
8	ELINDA BUNGA L.	P	85	95
9	FARDAN ROHMOAN K.	L	90	100
10	FITRIANA MA'ATUH H.	P	55	80
11	FITRIANI MIFTAHUL J.	P	60	85
12	ILHAM MAULANA R.	L	80	95
13	MUHAMMAD GHOFUR	L	60	80
14	PRADA RICO A.	L	45	80
15	RISKY JONATHAN F.	L	55	80
16	VITA LIANA SARI	P	60	80
17	WIDIYA KARISMA	P	75	90
18	WISNU KUNCORO M.	L	90	95
19	NAYRA REICHANNIA	P	90	100
20	SHAIRA AYU R.	P	80	95

DOKUMENTASI



1. Media Sebelum Jadi Sempurna



2. Media Jadi Sempurna



3. Izin Penelitian kepada Kepala Sekolah



4. Pree-Test Siswa



5. Proses Pembelajaran sebelum penggunaan media



6. Pembelajaran Menggunakan Media



7. Praktek Game Pelangi Putar



8. Post-Test Siswa



9. Konsultasi dengan Guru Mata Pelajaran



10. Konsul Media dengan Guru Mata Pelajaran PAI