

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
AUTOPLAY STUDIO 8 PADA MATA PELAJARAN ADAB KELAS 4 SD
ISLAM AL-UMM MALANG**

Tesis

Oleh:

Nurrohmatul Fidhyah

NIM. 200101210045



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023**

Tesis

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
AUTOPLAY STUDIO 8 PADA MATA PELAJARAN ADAB KELAS 4 SD
ISLAM AL-UMM MALANG**

*Untuk Menyusun Tesis Pada Program Strata Dua (S-2)
Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

Oleh:

**Nurrohmatul Fidhyah
NIM. 200101210045**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
AUTOPLAY STUDIO 8 PADA MATA PELAJARAN ADAB KELAS 4 SD
ISLAM AI-UMM MALANG**

Oleh:

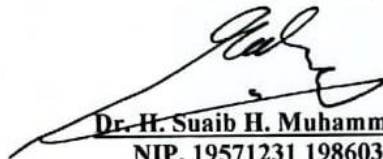
Nurrohmatul Fidhyah

NIM. 200101210045

Telah disetujui pada tanggal 16 Desember 2022

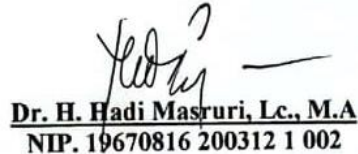
Oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. H. Suaib H. Muhammad M.Ag
NIP. 19571231 198603 1 028

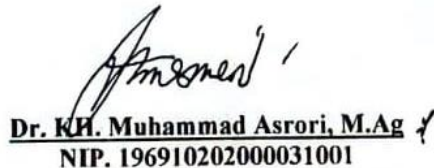
Dosen Pembimbing II



Dr. H. Hadi Masruri, Lc., M.A
NIP. 19670816 200312 1 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. KH. Muhammad Asrori, M.Ag
NIP. 196910202000031001

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis dengan Judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Pada Mata Pelajaran Adab Kelas 4 SD Islam Al-Umm Malang" ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 25 Januari 2023.

Dewan Penguji,



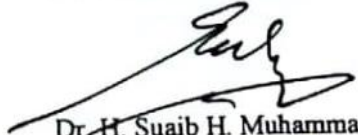
Dr. H. Isroqunnajah, M.Ag
NIP. 196702181997031001

Penguji Utama



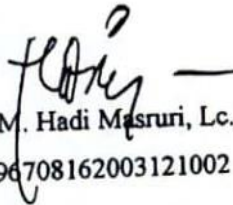
Dr. A. Nurul Kawakib, M.Pd, M.A
NIP. 197507312001121001

Ketua Penguji



Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 195712311986031028

Pembimbing I



Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.A
NIP. 196708162003121002

Pembimbing II

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd.
NIP. 196903032000031002

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurrohmatul Fidhyah
NIM : 200101210045
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Autoplay
Studio 8 Pada Mata Pelajaran Adab Kelas 4 SD Islam Al-
Umm Malang

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ternyata dalam tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya akan bersedia untuk diproses sesuai aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 01... Maret 2023
t Saya,

Nurrohmatul Fidhyah
200101210045



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian Tesis ini dengan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita harapkan syafaatnya di yaumul akhir dan menuntun kita ke jalan yang terang yakni dinul Islam. Penulis mengucapkan terimakasih kepada para pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian tesis ini. Ucapan terimakasih penulis persembahkan kepada:

1. Prof. Dr. H. M Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. KH. Muhammad Asrori, M.Ag, selaku Kepala Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd., MA Selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag, selaku dosen pembimbing I, terimakasih atas bimbingan, arahan dan waktu yang telah diluangkan dalam penyelesaian proposal penelitian tesis ini.
6. Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc. M.A, selaku dosen pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, arahan dan waktu yang telah diluangkan dalam penyelesaian proposal penelitian tesis ini..
7. Seluruh Staf dan Karyawan Program Studi MPAI dan Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah melayani dengan baik
8. Friscal Prayogo, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Islam Al-Umm serta para guru dan staff SD Islam Al-Umm yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

9. Kedua orangtua dan saudara yang telah memberikan bimbingan dan motivasinya dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Teman-teman seperjuangan kelas MPAI dan
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti yang disebutka di atas semoga Allah senantiasa memberikan balasan pahala yang berlipat ganda didunia dan akhirat kelak.

Menjadi penutup, penulis memohon maaf apabila terdapat kekeliruan atau kesalahan dalam penulisan maupun penyusunan penelitian tesis ini. Demi kesempurnaan penelitian tesis ini maka kritik dan saran sangat diperlukan dari pembaca. Semoga penelitian tesis ini dapat bermanfaat.

Malang, 2023

Penulis,

Nurrohmatul Fidhyah
200101210045

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, Dengan ridha Allah SWT, sehingga tesis ini berhasil menjadi karya berharga bagi saya. Tesis ini saya persembahkan kepada orang-orang tersayang yang selalu mendampingi serta memotivasi selama menyelesaikan tesis ini.

Teruntuk ayahanda Bapak Muhammad Tamamidin dan ibu tercinta Ibu Zuhriyah yang selalu mendo'akan, mendampingi, menguatkan, memotivasi, serta mencurahkan segala daya dan upaya untuk keberhasilan pendidikan anak-anaknya, teruntuk saudara kandungku Mbak Lu'lu' Mahmudah, S.Pd dan suaminya Mas Fathul Mu'in yang tak lupa memberikan dorongan dan dukungan dalam menyelesaikan studi ini, serta keponakan ku Aqilla yang menjadi penyemangat dalam keluarga kita.

MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ عِلْمٍ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعُ

Artinya: Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hingga pulang (H.R. Tirmidzi)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
مستخلص البحث.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	8
G. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan	8
H. Orisinalitas Penelitian.....	8
I. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11

A.	Konsep dasar Bahan Ajar.....	11
1.	Pengertian.....	11
2.	Jenis-jenis Bahan Ajar.....	12
B.	Konsep Dasar Media pembelajaran	13
1.	Pengertian.....	13
2.	Fungsi dan Peran Media Pembelajaran	14
3.	Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
4.	Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Islam.....	19
C.	Multimedia.....	20
D.	AutoPlay Media Studio 8.....	21
1.	Pengertian Autoplay Media Studio 8	21
2.	Perbedaan Versi dan Perkembangan	22
3.	Kelebihan dan Kekurangan	23
E.	Adab Atau Akidah Akhlak.....	23
F.	Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		27
A.	Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	27
B.	Prosedur Dan Pengembangan	29
C.	Uji Coba Produk.....	33
1.	Desain Uji Coba Produk.....	33
2.	Subjek Uji Coba	33
3.	Jenis Data	34
4.	Instrumen Pengumpulan Data	35
5.	Taknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....		39

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	39
1. Profil SD Al-Umm Kota Malang	39
2. Identitas SD Al-Umm Kota Malang.....	40
3. Hasil Studi Pendahuluan	41
4. Deskripsi Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia..	44
B. Hasil Validasi Tingkat Keefektivan	70
1. Validasi Tingkat keefektivan produk berdasarkan hasil angket	70
2. Validasi Tingkat Keefektifan produk hasil pre-test dan post-test	78
BAB V ANALISIS PEMBAHASAN	83
A. Analisis Spesifikasi Pengembangan Media Ajar Autoplay	83
B. Analisis Tingkat Keefektivan Media Pembelajaran Adab/Ahlaq di Kelas IV SD Islam Al-Umm Kota Malang.....	83
BAB VI PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas	8
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	25
Tabel 3.1 SK KD.....	28
Tabel 3.2 Angket Ahli Materi/Isi	34
Tabel 3.3 Angket Ahli media	35
Tabel 3.4 Angket Ahli Pembelajaran	35
Tabel 3.5 Angket Siswa	36
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk.....	37
Tabel 4.1 Identitas Sekolah	42
Tabel 4.2 Data Siswa.....	42
Tabel 4.3 Data Jumlah Pendidik	42
Tabel 4.4 Perbedaan Pembelajaran Interaktif dan Konvensional	43
Tabel 4.5 Tampilan akhir Produk.....	63
Tabel 4.6 Tampilan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	69
Tabel 4.7 Jawaban Angket Ahli Media.....	72
Tabel 4.8 Jawaban Angket Ahli Materi/Isi	73
Tabel 4.9 Jawaban Angket Ahli Pembelajaran	74
Tabel 4.10 Banyaknya Siswa Putri	81
Tabel 4.11 Hasil Pre-Test dan Post-Test	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Pembelajaran	13
Gambar 4.1 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 1)	74
Gambar 4.2 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 2)	74
Gambar 4.3 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 3)	75
Gambar 4.4 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 4)	75
Gambar 4.5 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 5)	75
Gambar 4.6 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 6)	76
Gambar 4.7 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 7)	76
Gambar 4.8 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 8)	76
Gambar 4.9 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 9)	77
Gambar 4.10 Tanggapan Anak Didik Terhadap Produk (Pertanyaan 10)	77
Gambar 5.1 Keterlibtan Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar Menggunakan Media Autoplay.....	84
Gambar 5.2 Tampilan Media yang dioperasikan di Kelas	84

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penelitian transliterasi Arab-Latin dalam Tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيُّ = ay

أُوُّ = û

إِيُّ = î

ABSTRAK

Nurrohmatul Fidhyah. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Pada Mata Pelajaran Adab Kelas 4 SD Islam Al-Umm Malang*, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis: 1) Dr. H. Suaib H. Muhammad M.Ag, 2) Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.A.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, Studio 8, Adab

Semakin pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi saat ini semakin membantu perkembangan dalam segala bidang, termasuk salah satunya dalam bidang pendidikan. Adanya penggunaan media teknologi yang bervariasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang lebih cepat di pahami. Dalam penelitian ini akan dikembangkan bahan ajar yang berbasis multimedia autoplay pada mata pelajaran Adab kelas 4 SD Islam al Umm Malang. Multimedia autoplay merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media seperti suara, gambar, film, video, teks, flash terhadap program yang dibuat menjadi media pembelajaran multimedia.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui spesifikasi pengembangan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 dan bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 pada mata pelajaran Adab kelas 4 SD Islam al Umm Malang.

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Reseach and Development. Jenis data yang digunakan ialah jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Instrument yang dipakai dalam mengumpulkan data terhadap pengembangan ini melalui angket.

Hasil penelitiannya yaitu spesifikasi produk dari pengembangan yang dilakukan peneliti berupa media pembelajaran interkatif berbasis multimedia autoplay studio 8 yang dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media serta buku ajar/buku pendamping pembelajaran. Serta media hasil pengembangan ini dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran yaitu dapat dilihat dari hasil pre test dan post test siswa yang menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan setelah diujicobakan media pembelajaran.

ABSTRACT

Nurrohmatul Fidhyah. 2022. Development of Autoplay Studio 8 Multimedia-Based Teaching Materials in Class 4 Adab Subjects at SD Islam Al-Umm Malang, Masters Study Program in Islamic Religious Education, Postgraduate, Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisors: 1) Dr. H. Suaib H. Muhammad M.Ag, 2) Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.A.

Keywords: Development, Multimedia, Studio 8, Adab

The rapid development of science and technology is currently increasingly helping developments in all fields, including one in the field of education. The use of varied technological media can help students understand learning concepts that are more quickly understood. In this research, teaching materials based on autoplay multimedia will be developed for Adab class 4 SD Islam al Umm Malang. Multimedia autoplay is software for creating multimedia devices by integrating various forms of media such as sound, images, films, videos, text, flash into programs that are made into multimedia learning media.

The purpose of this study was to determine the development of teaching materials based on multimedia autoplay studio 8 and how the effectiveness of teaching materials based on multimedia autoplay studio 8 on Adab class 4 SD Islam al Umm Malang subject.

The method used in this research is the research and development method or Research and Development. The type of data used is the type of qualitative data and quantitative data. The instrument used in collecting data for this development is through a questionnaire.

The results of the research are product specifications from the development carried out by researchers in the form of interactive learning media based on multimedia autoplay studio 8 which is equipped with manuals for using the media and textbooks/learning companion books. As well as the media resulting from this development, it was stated that it was effectively used in learning, which could be seen from the results of the students' pre-test and post-test which showed that there were differences in scores before and after being tested on learning media.

مستخلص البحث

نورهمت الفدية، ٢٠٢٢. تطوير استوديو التشغيل التلقائي 8 المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة في الصف الرابع الابتدائي الإسلامي موضوع الأم مالنج، برنامج دراسة الماجستير في التربية الدينية الإسلامية، بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج، المشرف: الدكتور حسن صائب حسن محمد الحاج الماجستير، الدكتور هادي مسروري الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الكلمات المفتاحية: تطوير ، ملتي ميديا ، ستوديو 8 ، الادب

يساعد التطور السريع للعلوم والتكنولوجيا حاليًا بشكل متزايد في التطورات في جميع المجالات ، بما في ذلك مجال التعليم. يمكن أن يساعد استخدام الوسائط التكنولوجية المتنوعة الطلاب على فهم مفاهيم التعلم التي يتم فهمها بسرعة أكبر. في هذا البحث ، سيتم تطوير مواد تعليمية تعتمد على الوسائط المتعددة للتشغيل التلقائي لمدرسة أدا ب الابتدائية الإسلامية للصف الرابع بأ م مالانج. يعد التشغيل التلقائي للوسائط المتعددة برنامجًا لإنشاء أجهزة وسائط متعددة من خلال دمج أشكال مختلفة من الوسائط مثل الصوت والصور والأفلام ومقاطع الفيديو والنصوص والفاش في البرامج التي يتم إنشاؤها في وسائط تعليمية متعددة الوسائط.

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تطوير المواد التعليمية بناءً على استوديو التشغيل التلقائي للوسائط المتعددة 8 وكيفية فعالية المواد التعليمية القائمة على استوديو التشغيل التلقائي للوسائط المتعددة 8 في مدرسة أدا ب للصف الرابع الإسلامية الابتدائية بأ م ملنج. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي أسلوب البحث والتطوير أو البحث والتطوير. نوع البيانات المستخدمة هو نوع البيانات النوعية والبيانات الكمية. الأداة المستخدمة في جمع البيانات لهذا التطور من خلال استبيان.

نتائج البحث هي مواصفات المنتج من التطوير الذي قام به الباحثون في شكل وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على استوديو التشغيل التلقائي للوسائط المتعددة 8 والمجهز بأدلة استخدام الوسائط وكتب التدريس / الكتب المصاحبة للتعلم. بالإضافة إلى الوسائط الناتجة عن هذا التطور ، تم الإعلان عن فعاليتها للاستخدام في التعلم ، والتي يمكن رؤيتها من نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب والتي أظهرت وجود اختلافات في الدرجات قبل الاختبار وبعده على وسائط التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan dengan memberikan pengetahuan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Di dalam belajar terdapat proses perubahan ingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan nya dalam menentukan kebutuhan hidup nya.

Adapun komponen-komponen pembelajaran meliputi berikut ini, tujuan pembelajaran, bahan (materi) yang akan diajarkan kepada peserta didik, metode pembelajaran dan alat/media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, serta evaluasi (penilaian) pembelajaran.¹ Komponen-komponen tersebut harus dipenuhi dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang dicapai.

Semakin pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi saat ini semakin membantu perkembangan dalam segala bidang, termasuk salah satu nya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa

¹ Cipi Riyana, Modul 6 Komponen-komponen pembelajaran, hlm. 3

unsur yang saling berkaitan dalam bahan ajar tersebut, di antara nya yaitu materi pembelajaran dan media pembelajaran.

Dalam hal ini seorang pendidik tidak hanya professional dalam menyampaikan materi, namun juga harus terampil dalam menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik siswa, salah satu nya guru Pendidikan Agama Islam, harus mampu mengembangkan materi dan menggunakan media pembelajaran sesuai perkembangan zaman saat ini, dimana teknologi semakin canggih, sehingga pendidik dapat mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan untuk mengajar dengan berbasis komputer.

Pengembangan bahan ajar ini bisa diterapkan dalam pembelajaran Adab, pembelajaran Adab ini merupakan cakupan dari materi Pendidikan Agama Islam yang biasa nya disebut Akidah Akhlak, namun di tempat penelitian ini pembelajaran Akidah Akhlak dipecah menjadi dua sehingga ada pembelajaran Aqidah dan Pembelajaran Adab Islami/Akhlak. Dimana biasanya pembelajaran adab hanya menggunakan bahan ajar buku paket yang berisi materi dan latihan-latihan soal, ataupun tugas individu dan tugas kelompok.

Sedangkan bahan ajar merupakan segala bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar atau dapat juga diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar.² Salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik adalah mampu mengembangkan bahan ajar supaya proses pembelajaran tidak hanya monoton,

² Kosasih, Pengembangan Bahan Ajar, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020), hlm. 1

pembelajaran dibuat seefektif atau se inovatif mungkin Pengembangan bahan ajar ini disesuaikan perkembangan zaman, maka dari itu dibuatlah bahan ajar yang berbasis multimedia yang berkesan interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat memancing respon siswa dalam proses pembelajaran. Dengan seperti itu pembelajaran terdapat timbal balik antara pendidik dan peserta didik, yang dimaksud dengan media interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital yang berbasis menyajikan konten teks, gambar, animasi, video, audio.³ Pengguna media melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyampaian materi sehingga menarik motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran juga harus mendapatkan perhatian dari pendidik, karena media merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perlu adanya penggunaan media yang bervariasi sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Tercapainya kompetensi dasar tentunya tidak terlepas dari beberapa hal yang mendukung proses pembelajaran berikut ini, seperti, guru, siswa, bahan ajar maupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

³ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013)

Dalam penelitian ini akan dikembangkan bahan ajar yang berbasis multimedia autoplay. Multimedia autoplay ini merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media misalkan suara, gambar, film, video, teks, dan flash ke dalam program yang dibuat menjadi media pembelajaran.

Oleh karena bahan ajar yang digunakan pada lokasi penelitian ini hanya menggunakan buku paket, metode yang digunakan untuk mengajar adalah ceramah, dengan metode seperti itu siswa banyak merasa bosan, ditambah lagi dengan sarana prasarana sekolah yang belum terlalu memadai. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat kemenarikan siswa terhadap mata pelajaran Adab.

Penggunaan media yang berbasis multimedia ini merupakan suatu hal yang menarik bagi siswa, dengan ini peserta didik bisa mengenal lebih banyak macam media pembelajaran, dan terbiasa bertemu dengan media-media elektronik, dimana sebisa mungkin media ini dapat memberikan efek timbal balik yang bagus selama pembelajaran berlangsung.

Untuk pemilihan materi Adab, peneliti memilih hal tersebut dikarenakan Mata Pelajaran PAI yang ada di sekolah tersebut dipisah-pisah seperti halnya di Madrasah, namun untuk mata pelajaran Akidah Akhlak yang biasanya jadi satu, di sekolah ini pembelajarannya berbeda, ada materi Akidah sendiri dan ada materi Adab sendiri. Tentunya hal ini jarang kita temukan di sekolah-sekolah lain.

Untuk materi PAI nya sendiri di Sekolah ini tidak mengacu pada kurikulum dari kemenag, melainkan mereka menggunakan buku ajar yang

diterbitkan yayasan As-Sofwa, untuk mata pelajaran Akidah, Adab, dan sejenisnya, dimasukkan ke dalam materi diniyah, jadi di kelas 4 meskipun mata pelajaran umumnya menggunakan kurikulum merdeka, namun materi diniyahnya masih menggunakan kurikulum 2013.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang digunakan dalam mengajar dengan berbasis multimedia autoplay studio 8, agar pembelajaran lebih interaktif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Adab Islami. Dengan begitu peneliti membuat penulisan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 pada Mata Pelajaran Adab Islami kelas 4 SD Islam Al-Umm Malang”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana spesifikasi pengembangan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 pada mata pelajaran Adab kelas 4 SD Islam Al-Umm Malang.
2. Bagaimana keefektivan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 pada mata pelajaran Adab kelas 4 SD Islam al Umm Malang

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian bertujuan untuk :

1. Mengetahui spesifikasi pengembangan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 pada mata pelajaran Adab kelas4 SD Islam Al-Umm Malang.
2. Mengetahui keefektivan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 pada mata pelajaran Adab kelas 4 SD Islam al Umm Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat disajikan sebagai studi lanjutan dan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan bahan ajar. Di samping itu hasil penelitian ini merupakan kreasi pendidikan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Adab pada jenjang Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memotivasi guru yang lain untuk lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran, khususnya pengembangan bahan ajar berbasis multimedia. Sehingga dengan bahan ajar ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

- b. Bagi Siswa

Dengan diadakannya pengembangan bahan ajar ini akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena bahan yang

disusun ini berbasis multimedia interaktif sehingga menyenangkan ketika digunakan oleh siswa, dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia ini dapat menyediakan materi secara konkrit sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat membantu melengkapi media ajar yang ada di sekolah, khususnya untuk mata pelajaran Adab, selain itu juga dapat digunakan untuk mengatasi problem yang ada di sekolah.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media ajar yang berbasis multimedia autoplay studio 8 dan buku ajar sebagai buku pendamping, dengan memuat materi yang ada pada mata pelajaran adab (yaitu materi Adab ketika di masjid) kelas 4 tingkat sekolah dasar. Materi ini berisikan subbab berikut ini, 1. Adab ketika masuk masjid, 2. Adab ketika di dalam dimasjid, 3. Maupun adab ketika akan keluar masjid. Subbab materi tersebut dikembangkan dalam beberapa bentuk media yang beragam yaitu teks, gambar, suara, maupun video yang di rancang menggunakan aplikasi autoplay stuio 8. Cara pengoperasian media pembelajaran menggunakan bantuan computer, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus menyiapkan peralatan yang dibutuhkan.

F. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan bahwasanya selama ini bahan ajar yang digunakan pada mata pelajaran adab hanya sebatas buku paket yang dimiliki siswa. Hal itu menyebabkan minat baca siswa kurang, karena dirasa bahan ajar kurang menarik, maka dari itu peneliti menawarkan untuk mengembangkan bahan ajar yang berbasis multimedia autoplay studio 8. Dalam hal ini materi tidak hanya dikembangkan dalam sebuah buku melainkan dikemas dalam bentuk video, gambar, dan suara. Dalam pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, khususnya dalam mata pelajaran Adab.

G. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar ini difokuskan pada materi Adab kelas 4 pada tingkat sekolah Dasar dengan materi Adab ketika di masjid, dengan subbab materi adab ketika akan masuk masjid, adab ketika di dalam masjid, adab ketika akan keluar masjid. Objek penelitian hanya dibatasi pada siswa kelas 4 putri yang ada di Sekolah Dasar Islam al Umm yang berjumlah 20 siswa.

H. Orisinalitas Penelitian

Bagian ini bermaksud untuk melengkapi dan menyempurnakan temuan penelitian terdahulu tentang hal-hal yang berhubungan dengan Pengembangan

Bahan Ajar. Adapun penelitian terdahulu dengan tema Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia yang dapat peneliti temukan adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Susandi yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Menggunakan aplikasi Autoplay Studio. Penelitian yang dilakukan oleh Husni Mubarak dengan judul Pengembangan Media Ajar berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As-Salam Malang, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektivan maupun kemenarikan media autoplay terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan Dick and Lou Carey, sehingga diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media autoplay tersebut memiliki tingkat keefektivan dan kemenarikan yang tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Felisia Nopratiлова dan Primadya Ananyarta dengan judul Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia autoplay pada materi sistem ekskresi. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (analysis, design, develop, implement, evaluate). Dengan diperoleh hasil penelitian yaitu hasil tingkat kelayakan bahan ajar berbasis multimedia autoplay pada materi ekskresi sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Susandi Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis	Sama-sama Meneliti tentang bahan	Diterapkan	1. Pengembangan Bahan ajar berbasis

Multimedia Menggunakan aplikasi Autoplay Studio 8.	ajar berbasis multimedia autoplay studio 8	Pada pembelajaran fiqih	multimedia autoplay studio 8. 2. Fokus pada mata pelajaran Adab di Kelas 4 Tingkat Sekolah Dasar. 3. Metode pengembangan menggunakan model Dick and Carrey
Husni Mubarak, Pengembangan Media Ajar berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As-Salam Malang	Sama-sama meneliti tentang bahan ajar berbasis multimedia autoplay	Diterapkan pada pembelajaran PKN	
Felisia Nopratiлова dan Primadya Ananyarta, Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia autoplay pada materi sistem ekskresi	Sama-sama meneliti bahan ajar berbasis multimedia Autoplay	Diterapkan pada materi sistem ekskresi	

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan: Aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, pernakatdan sisrem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu.
2. Bahan ajar: segala bentuk bahan yang digunakan uutkm embantu guru dalam mlaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, bahan tersebut bisa dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis,
3. Adab: segala bentuk sikap, perilaku atau tata cara hidup yang mencerminkan nilai sopan santun, kehalusan, kebaikan, budi pekerti,atau akhlak. Mata pelajaran adab ini sebenarnya adalah pecahan dari mata pelajaran akidah akhlak. Karena terdapat beberapa sekolah yang

memisahkan antara pembelajaran aqidah dan pembelajaran akhlak atau adab

4. Autoplay Studi 8 adalah software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang mengintegrasikan beragam media seperti gambar, suara, film, halaman web, file flash serta teks dalam satu projek.
5. Tingkat keefektivan produk adalah sebesarbesar keberhasilan yang dapat diraih atau dicapai dari suatu produk tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep dasar Bahan Ajar

1. Pengertian

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar menurut Muhaimin diastikan sebagai segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru /instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁴ Sedangkan menurut Dick bahan ajar adalah informasi yang sengaja didesain dan dikembangkan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa yaitu mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan sistem kurikulum pendidikan tertentu. Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai bahan yang dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar. Bahan ajar di dalamnya dapat berupa materi tentang pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu. Bahan ajar ini digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), ataupun tayangan-tayangan video, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang sekiranya dipandang dapat meningkatkan pengetahuan atau pengalaman peserta didik

Bahan ajar disusun dengan tujuan:

⁴ Ali Mudhofir, Aplikasi Pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan bahan ajar dalam pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), hal. 128

- a. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu, dengan bahan ajar materi bisa disajikan secara konkrit sehingga siswa bisa mengamati secara langsung.
- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, terdapat beberapa jenis bahan ajar yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, dengan adanya bahan ajar dapat membantu guru dalam menyediakan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- d. Agar pembelajaran menjadi menarik, dengan adanya pengembangan bahan ajar yang inovatif dan interaktif menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dalam mempelajari materi.

2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar dibagi menjadi dua yaitu bahan ajar media cetak dan bahan ajar media noncetak. Bahan ajar media cetak dapat berbentuk:

- a. **Modul:** bahan ajar tertulis dengan instruksi teknis yang jelas sehingga dapat digunakan belajar mandiri.
- b. **Handout:** berbagai macam bahan ajar yang dicetak mengenai informasi bahan pembelajaran bagi siswa.
- c. **Lembar kerja siswa:** lembar kerja dapat berbentuk berbagai macam seperti lembar praktikum, soal, studi kasus, yang seharusnya

dikembangkan oleh guru itu sendiri karena harus disesuaikan dengan kondisi siswa.

Jenis bahan ajar yang kedua adalah bahan ajar media noncetak, jenis bahan ajar ini pembuatannya tidak melalui proses pencetakan atau tidak memiliki bentuk fisik berupa teks. Bahan ajar media noncetak dapat dibuat secara manual atau secara digital. Bahan ajar dengan media noncetak ini bisa ditampilkan melalui proses multimedia digital menggunakan komputer dengan perantara perangkat keras, perangkat lunak, maupun jaringan internet

B. Konsep Dasar Media pembelajaran

1. Pengertian

Hakikatnya dalam proses belajar-mengajar ialah proses komunikasi.⁵ Dalam proses tersebut terdapat beberapa komponen yang penting peranannya, yaitu: message yang disampaikan ialah kurikulum, guru sebagai komunikator dan para siswa sebagai komunikan. Supaya proses dalam komunikasi berjalan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien, dibutuhkan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.⁶

Media pembelajaran mempunyai beberapa istilah yang di paparkan oleh para cendekiawan diantaranya Gerlach dan Ely bahwa media pembelajaran secara sempit ialah sebuah sarana nonpersonal (not human) yang di pakai oleh

⁵ Haris Budiman, *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7, (November 2016), 16.

⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang Press: 2009), 25.

pengajar atau guru dalam konteks peranan terhadap proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan, sedangkan media pembelajaran secara luas yang dimaksud ialah setiap orang, materi ataupun peristiwa yang diberikan terhadap siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap. Akan tetapi pengetahuan media bukan sebatas tersebut akan tetapi media berupa peristiwa pembelajaran, buku, teks serta lingkungan sekolah dapat menjadi sebuah media. Dengan demikian istilah tersebut cenderung terhadap wujud media yang berupa alat-alat grafis, foto, elektronika.

Gagne dan Briggs memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau meliputi alat secara fisik yang digunakan dalam menyampaikan isi materi pengajaran, seperti buku, recorder, kaset, video, film, foto, gambar televisi dan computer, dengan kata lain media merupakan komponen sumber belajar.⁷

2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu terhadap kegiatan proses belajar mengajar yang berupa sarana terhadap siswa dalam rangka mendorong dan menupang motivasi belajar, menjelaskan serta mempermudah konsep yang kompleks serta paparan yang mendetail agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami.⁸

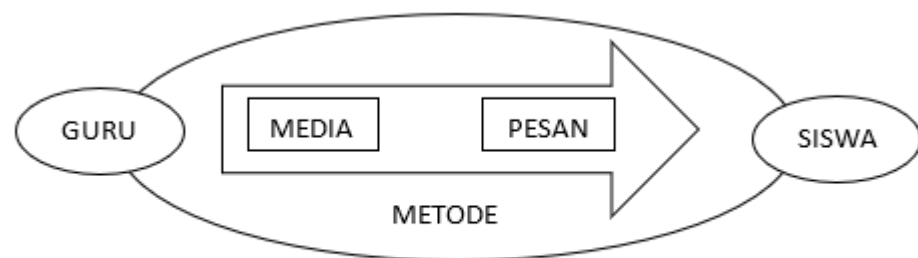
Proses mengajar penggunaan media memiliki fungsi yang sangat penting, fungsi media secara garis besar sebagai penyalur pesan, selain itu dapat

⁷ Teni Nyrrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat, Volume 03, Nomor 01, (Juni 2018), 172.

⁸ Asnawir Dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 21.

membangkitkan rasa ingin tahu serta minat dan membangkitkan motivasi, rangsangan yang mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media juga berpengaruh terhadap masiswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik, menafsirkan dengan baik dan mendapatkan informasi yang jelas.⁹

Metode pembelajaran ialah prosedur dalam membantu siswa terhadap menerima dan mengolah information guna mencapai tujuan atau target pembelajaran. Dengan demikian fungsi media pembelajaran terhadap proses belajar mengajar dapat di paparkan melalui gambar di bawah ini:¹⁰



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Levied dan Lentz khususnya media visual mempunyai empat fungsi, yaitu:

- 1) Fungsi atensi Funsinya ialah Media visual dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa supaya dapat berkonsentrasi terhadap isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual.
- 2) Fungsi afektif ialah Media visual dapat dipakai untuk menciptakan rasa senang atau keadaan siswa lebih menikmati terhadap isi pembelajaran.

⁹ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018, 172

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Pt. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), 7

- 3) Fungsi Kognitif ialah Media visual dapat mempermudah para siswa dalam memahami message atau information yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran.
- 4) Fungsi kompensatoris ialah Media visual dapat mengakomodasi para siswa yang lemah atau kurang dalam menerima pembelajaran yang ada.

Hafni menjelaskan juga dan melengkapi pendapat sebelumnya bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya dalam media audio-visual bukan sekedar penyalur message melainkan membantu menyederhanakan proses penerimaan message yang sulit, supaya proses komunikasi menjadi lancar. Media audio-visual memiliki beberapa peran, yaitu sebagai menembus ruang dan waktu, menerjemah pesan menjadi sesuatu yang esensial, memberikan pengalaman sosial dan emosional, memberi motivasi dan memperjelas pemahaman.¹¹

Selain media pembelajaran menggunakan audio-visual dapat memperjelas dan memudahkan, media juga dapat membuat message kurikulum yang akan disampaikan oleh guru terhadap siswa didik menjadi lebih menarik. Sehingga berdampak positif terhadap proses pembelajaran seperti memotivasi dan mengefisienkan proses belajar. Adapun fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan dalam dua hal, yaitu fungsi yang didasarkan terhadap medianya dan penggunaannya. Pertama, fungsi media pembelajaran yaitu: (1) Sebagai sumber belajar; (2) Semantik dan (3) maipulatif. Kedua, fungsi yang berdasarkan pada

¹¹ Maawaddh Hudri, Asep sopian dan Nunung Nursyamsiyah, *Implementasi Model Lagu Dalam Peningkatan Pemahaman Materi Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Yapis Pattiro Bajo)*, Al Waraqah: Jurnal Pendidikan, Vol. 2 No. 2, Juli-Desember 2021, 14

penggunaanya (siswa didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) fungsi psikologi dan (2) Sosio kultural.¹²

3. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa ahli memberikan pandangan yang berbeda-beda dalam mengklafikasikan media pembelajaran, hal ini bis akita lihat dari beberapa pendapat yang di kemukakan oleh para ahli di antaranya: Oemar Hamalik bahwanya pembagian klafikasi pembelajaran ada 4 yaitu:¹³

- a) Alat-alat Visual yang dapat dilihat.
- b) Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar.
- c) Alat-alat yang bisa dilihat dan dindengar.
- d) Dramatisasi

Berbeda dengan pendapat Gagne yang memeparkan dalam kelompok media pembelajran di kelompokan 7 macam yang meliputi sebagai berikut:¹⁴

- a) Alat atau benda yang didemonstrasikan
- b) Komunikasi lisan
- c) Gambar cetak
- d) Gambar diam
- e) Gambar gerak
- f) Film bersuara
- g) Mesin Belajar

¹² Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta; Gp Press Group, 2013), 36

¹³ Oemar Hamalik. *Media Pendidikan*, (Bandung: Penerbit Alumni, 1985), 63

¹⁴ Afief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkom Dokbud dan CV, Rajawali, 1986), 25

Sedangkan menurut Rudi Bretz mengklasifikasikannya menjadi 8 macam, yaitu:¹⁵

- a) Audiovisual bergerak
- b) Audiovisual yang diam
- c) Audio semi bergerak
- d) Visual gerak
- e) Visual diam
- f) Semi bergerak
- g) Audio; dan
- h) Media cetak

Schramm berpendapat bahwasanya pembelajaran digolongkan menjadi 3 media yang mencakup media rumit, mahal dan sederhana, selain dari 3 hal tersebut ia mengelompokkan media dalam segi kemampuan daya liputan, yaitu:

- a) Liputan serentak atau bisa juga disebut dengan liputan luas seperti TV, Radio dan faksemaile
- b) Liputan berjangka atau terbatas, seperti film, video, poster dan slide
- c) Media pembelajaran individual atau media belajar sendiri seperti book, modul dan programe belajar dengan computer

Bisa disimpulkan dari pembahasan diatas bahwasanya media pembelajaran bahwasanya pengeklafiksiannya lebih didasarkan dalam indra penglihat dan mendengar, media pembelajaran yang melibatkan dalam indera

¹⁵ M. Basyiruddin Usman Dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 27

pendengaran disebut audio, sedangkan indera penglihatan mencakup media visual dan media yang melibatkan dua-duanya dalam satu proses disebut dengan media audio visual. Namun jika dalam proses pembelajaran melibatkan beberapa indera atau bahkan banyak indera maka hal tersebut dengan multimedia. Klasifikasi media pembelajaran yang berdasar indera ini disebabkan terhadap pemahaman, bahwasanya pancaindra merupakan gerbang ilmu pengetahuan.¹⁶

4. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Islam

Pada zaman dahulu papan tulis digunakan sebagai sarana media dalam menjelaskan dalam bentuk tulisan maupun gambar dan atas papan tulis yang dilakukan oleh seorang guru. *Fuad bin Abdul Aziz Asy Syalhub* menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Begini Seharusnya Menjadi Guru, Panduan Lengkap Metodologi Pengajaran Cara Rasulullah SAW*, yang menjelaskan bahwa guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran sangat membutuhkan sarana untuk mempermudah dan memperlancar pembelajaran. Guru dalam menjelaskan pembelajaran terdapat dua kategori perbedaan diantaranya terdapat guru yang menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran dan terdapat guru yang menggunakan metode ceramah, menulis serta menggambar dengan menggunakan sarana media papan tulis. Hal ini akan terlihat jelas bahwa yang lebih mengena terhadap apa yang dijelaskan oleh guru yakni pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sekaligus menulis serta menggambar.

¹⁶ Aminuddin Rasyad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Uhamka press, 2003), 116

Seperti contoh yang dilakukan oleh Rasulullah SAW dalam penyampaian sistem Pendidikan modern, beliau mempraktikkan dengan Sebagian dalam pembicaraannya oleh gambar-gambar sehingga berdampak mendekatkan makna terhadap otak dan membantu untuk memahami serta menghafal.

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ, عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي, عَنْ مُنْذِرٍ, عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ, عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: حَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ حَطًّا مُرَبَّعًا, وَحَطَّ حَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَحَطَّ حَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ, وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ, وَهَذَا أَجْلُهُتُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ, وَهَذِهِ الْحُطُّطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ, فَاشْنُ أَحْطَاهُ هَذَكَشَهُ هَذَا, وَإِنْ أَحْطَاهُ هَذَكَشَهُ هَذَا). (رواه البخار)

“Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepada ku Yahya bin Sa’id dari Sfyah beliau bersabda: Telah mencertakan kepadaku bapakku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A beliau bersabda Rasulullah saw pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: beginilah gambaran manusia, garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya, ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi”. (H.R. Bukhari)¹⁷

C. Multimedia

Multimedia memiliki arti atau istilah dari sudut pandang beberapa candikiawan, secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin “multi” yang berarti banyak, bermacam-macam dan “medium” yang memiliki arti sesuatu

¹⁷ Zainal Abidin, *Wawasan Hadits tentang alat dan media pendidikan*, Jurnal ANSIRU PAI vol. 2 No. 2 2018, 117-118

yang dipakai dalam menyampaikan hal sesuatu. Adapun istilah menurut beberapa ahli atau cendekiawan sebagai berikut:

- a. Vaughan memaparkan bahwa multimedia sebuah kombinasi dari teks, graphic, suara, animasi, dan video yang disampaikan menggunakan alat elektronika.
- b. Rada dalam bukunya *Brown* yang berjudul *Multimedia Project In The Classroom* bahwa multimedia “*any synchronized media stream*” atau bisa diartikan hal sesuatu yang merujuk terhadap perpaduan atau sinkronisasi aliran media.
- c. Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino berpendapat “Multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih dalam format media yang terintegrasi ke bentuk informasi atau program instruksi”.

D. AutoPlay Media Studio 8

1. Pengertian Autoplay Media Studio 8

Autoplay Media Studio merupakan sebuah software yang dapat dipakai dalam membuat suatu presentasi secara profesional. Membuat produk tersebut mencakup multimedia, *software windows interaktif*, *presentation of bisnis*, CD autorun setup. Prosesnya dengan cara *drag and drop media files*, masukan foto, text, audio, video dan lain-lainnya.

2. Perbedaan Versi dan Perkembangan

Autoplay Media Studio memiliki perkembangan dari versi 6.0 sampai versi yang terbaru 8.0 serta memiliki perbedaannya, perkembangan dan perbedaannya sebagai berikut:

a) **Versi 6.0**

Autoplay studio 6.0 merupakan sebuah penghargaan pengembangan perangkat lunak yang mudah dalam membuat perangkat lunak multimedia interaktif. Ciri ciri autoplay 6.0 yang baik ialah super kuat, mudah digunakan, ringan, serta terdapat borland delphi c++ dan Microsoft visual basic.

b) **Versi 7.5**

Ciri ciri dari autoplay ini memiliki dialog tersendiri, menawarkan dukungan pada teknologi XML, SQLite, pengguna tidak perlu menjadi profesional dalam mengoperasikannya. Pengguna dapat menambahkan gambar yang berbeda, teks, flash dengan menggunakan mouse untuk drag and drop.

c) **Versi 8.0**

Versi ini hampir sama dengan versi sebelumnya, akan tetapi versi terbaru ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan yang lama, yakni lua 5.1 scripting engine lebih cepat dan powerful, dapat secara gratis mengakses banyak kode Lua, memiliki dukungan tinggi guna membakar secara langsung ke media blu ray (BD-R, BD-RE).

3. Kelebihan dan Kekurangan

a) Kelebihan

Kelebihan dari autoplay media studio 8 ialah aplikasinya gratis, dapat langsung di download melalui internet, fiturnya mudah dimengerti dibandingkan aplikasi lain, serta dapat secara langsung dibuat autoplay.

b) Kelemahan

Kelemahan dari autoplay media studio 8 yaitu apabila window nya kecil maka harus jeli dalam mengaplikasikannya, template yang disediakan yang terlalu banyak, dan sederhananya tampilan pada slide.

E. Adab Atau Akidah Akhlak

1. Pengertian Mata Pelajaran Adab atau Akidah Akhlak

Mata pelajaran aqidah akhlak ialah salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari mengenai rukun iman yang berhubungan dengan pengenalan serta penghayatan terhadap al-asma'ul husna, dan penciptaan suasana keteladanan serta pembiasaan dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab islami pemberian contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Akidah akhlak yang merupakan bagian dari pendidikan agama islam yang lebih mengedepankan aspek afektif, baik nilai ketuhanan maupun kemanusiaan yang hendak ditanamkan dan ditumbuh kembangkan kedalam peserta didik sehingga tidak hanya berkonsentrasi pada persoalan teoritis yang bersifat kognitif semata, tetapi sekaligus juga mampu

mengubah pengetahuan akidah akhlak yang bersifat kognitif menjadi bermakna dan dapat diinternalisasikan serta diaplikasikan kedalam perilaku sehari-hari.¹⁸

2. Karakteristik Mata Pelajaran Adab atau Akidah Akhlak

Secara umum karakteristik mata pelajaran aqidah akhlak lebih menekankan pada pengetahuan, pemahaman dan penghayatan siswa terhadap keyakinan/kepercayaan (iman), serta perwujudan keyakinan (iman) dalam bentuk sikap hidup siswa, baik perkataan maupun amal perbuatan kehidupan sehari-hari.

Karakteristik atau dapat dikatakan ciri-ciri dari pembelajaran aqidah akhlak diantaranya :

- a) Pembentukan keyakinan atau keimanan yang benar dan kokoh pada diri siswa terhadap Allah, Malaikat-malaikatNya, kitab-kitabNya, Hari akhir, dan Qadla dan qadar, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk sikap dan perbuatan dalam kehidupan nyata sehari-hari.
- b) Proses pembentukan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap aqidah dan akhlak yang benar
- c) Pembentukan akidah akhlak pada siswa tersebut berfungsi sebagai upaya peningkatan pengetahuan siswa tentang aqidah akhlak, pengembangan atau peningkatan keimanan dan ketaqwaan siswa, perbaikan terhadap kesalahan keyakinan dan perilaku, dan pencegahan terhadap akhlak tercela.

¹⁸ Muhaimin, *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 313

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Adab atau Akidah Akhlak

Ruang lingkup akidah akhlak adalah sama dengan ruang lingkup dari ajaran Islam itu sendiri, khususnya yang berkaitan dengan pola hubungan. Diantara ruang lingkup pembahasan Akidah Akhlak diantaranya:¹⁹

a. Uluhiyah

Yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Allah SWT, seperti wujud Allah SWT, sifat-sifat Allah SWT, perbuatan Allah SWT dan lain-lain.

b. Nubuwwat

Yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Nabi dan Rasul, termasuk pembahasan tentang Kitab-Kitab, Allah, mu'jizat, dan lain sebagainya.

c. Ruhaniyat

Yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan alam metafisik seperti malaikat, jin, iblis, syaitan, roh dan lain sebagainya.

d. Sam'iyat

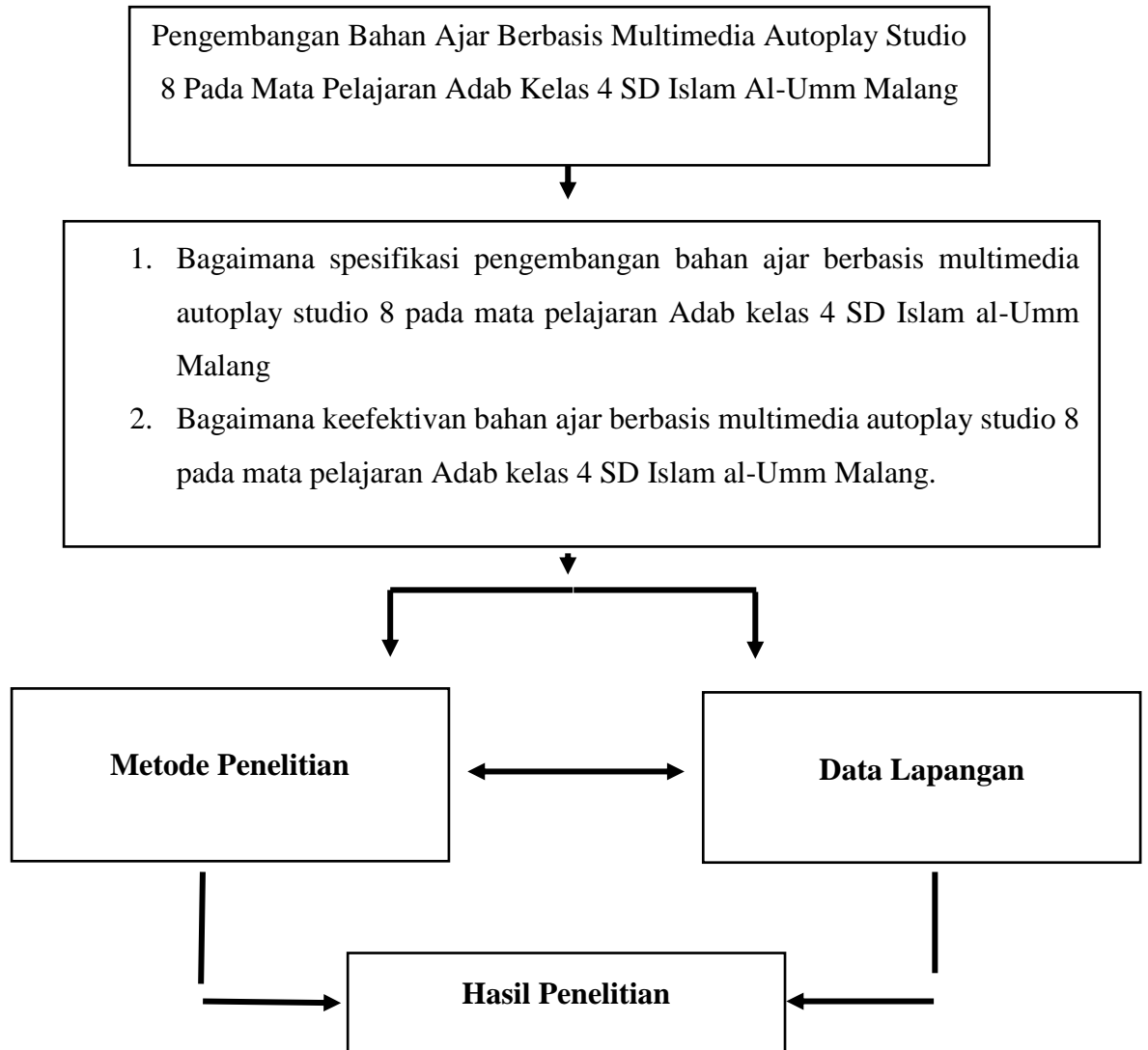
Yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang hanya bisa diketahui lewat dalil naqli berupa Al-Qur'an dan sunnah, seperti alambarzah, akhirat, azab kubur, tanda-tanda hari kiamat, surga-neraka dan lainnya.

4. Tujuan Pembelajaran Adab atau Akidah Akhlak

¹⁹ Asroruddin, Al-Jumhari, *Akidah Akhlak*, (Narmada: Deepublish, 2015), 18-19

Tujuan dari pembelajaran aqidah akhlak berdasarkan Permenag No 2 tahun 2008 diantaranya menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, serta pengembangan pengetahuan penghayatan, pengamalan, pembiasaan, dan pengalaman peserta didik tentang akidah islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada allah. Tujuan yang kedua ialah mewujudkan manusia yang berakhlak mulia, terhindar dari akhlak tercela baik dala kehidupan sosial ataupun individu sebagai manifestasi dari ajaran serta nilai nilai akidah islam.

F. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Pengembangan atau Research and Development ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.²⁰ Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey.²¹ Pada model ini terdapat 10 tahapan desain pembelajaran, akan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 9 tahapan. Hal ini dilakukan karena adanya pertimbangan bahwa pengembangan buku ajar yang dilakukan hanya sebatas pada uji coba prototype produk. Tahapan yang kesepuluh yaitu evaluasi sumatif tidak peneliti lakukan karena berada di luar sistem pembelajaran. Berikut gambar model pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey:²²

Adapun langkah - langkah tersebut antara lain adalah :

1. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan pembelajaran)
2. *Conducting Instructional analysis* (Melaksanakan analisis pembelajaran)

²⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 297

²¹ Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design Of Instruction*, (USA,1978), 8-11 Dikutip dalam Proposal Tesis Romainur, Pengembangan Media Ajar berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran SKI Kelas XI MA Bilingual Batu Malang

²² Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic Design*, (USA. 1978), 8-11

3. *Identifying Entry Behaviors , Characteristics* (Mengenal tingkah masukan dan karakteristik siswa)
4. *Writing Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Khusus Pembelajaran).
5. *Developing Criterion - referenced Test* (Mengembangkan butir tes acuan patokan)
6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)
7. *Developing and Selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran).
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).
9. *Revising Instruction* (Merevisi bahan Pembelajaran).
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (melaksanakan evaluasi sumatif).

Penelitian ini mula-mula yang dilaksanakan dengan mengumpulkan data-data awal tentang media pembelajaran yang dipakai oleh SD Al-Umm Malang yang menjadi tempat atau objek penelitian untuk direview, dilanjutkan dengan menganalisis keadaan pengguna menggunakan atau mengadakan Pre-Test guna mengetahui pemahaman siswa terhadap materi sebelumnya. Sebelum pelaksanaan uji coba, mengidentifikasi kekurangan yang terdapat pada pembelajaran, menganalisis kebutuhan siswa, setelah itu menghasilkan sebuah

produk dan mengevaluasi melalui melalui jalur serangkaian uji coba dan tahap trakhir keefektifan terhadap produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

B. Prosedur Dan Pengembangan

Berdasarkan metode pendekatan atau sistem desain pembelajaran di atas maka tahapan atau langkah-langkahnya disesuaikan dengan model pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*identifying instructional goal*)

Langkah pertama yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran Adab/Akhlak dengan melaksanakan analisis kebutuhan. Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan tersebut diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum dalam pembelajaran Adab.

SK	KD
Memahami urgensi shalat khusyu'	6.1 Menyebutkan arti shalat khusyu' 6.2 Menyebutkan faedah shalat khusyu' 6.3 Menunjukkan sikap semangat dalam meraih shalat khusyu' 6.4 Menyebutkan adab masuk masjid 6.5 Menyebutkan adab di dalam masjid 6.6 Menyebutkan adab shalat 6.7 Menyebutkan a dab setelah shalat 6.8 Menyebutkan adab ketika keluar masjid 6.9 Menunjukkan kebiasaan melaksanakan adab masjid dan adab shalat

2. Melaksanakan analisis pembelajaran (*conducting instructional analysis*)

Langkah selanjutnya yaitu melaksanakan analisis dalam mengidentifikasi ketrampilan apa yang akan dipelajari oleh siswa supaya tujuan diinginkan tercapai, hal ini diperlukannya langkah-langkah dalam mengidentifikasi kompetensi yang meliputi kognitif, psikomotor, dan sikap.

3. Mengenal tingkah laku masukan dan karakter siswa (*identifying entry behavior, characteristics*)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini perlu adanya identifikasi terhadap ketrampilan spesifik dan pengetahuan awal siswa agar siap memasuki pembelajaran dengan menggunakan media berbasis autoplay.

4. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran (*Writing performance objectives*)

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut harus dirumuskan secara spesifik agar bisa diamati atau diukur dengan menggunakan alat tes atau alat pengukur lainnya. Berdasarkan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini, setelah melalui proses pembelajaran diharapkan siswa dapat :

- a. Menyebutkan arti sholat khusyu'
- b. Menyebutkan faedah shalat khusyu'
- c. Menunjukkan sikap semangat dalam meraih shalat khusyu'
- d. Menyebutkan adab-adab masuk masjid
- e. Menyebutkan adab-adab di dalam masjid

- f. Menyebutkan adab-adab shalat
 - g. Menyebutkan adab-adab setelah selesai shalat
 - h. Menerapkan adab ketika keluar masjid
 - i. Menunjukkan kebiasaan melaksanakan adab-adab masjid dan adab-adab shalat
5. Mengembangkan butir tes acuan patokan (*Developing Criterion referenced test*)

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran khusus, langkah selanjutnya adalah membuat instrumen tes penilaian untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran khusus tersebut. Adapun penilaian tersebut berupa tes pilihan ganda dan tes isian singkat.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*developing instructional strategy*)

Langkah dalam mengembangkan strategi pembelajaran ini adalah dengan memilih atau mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Komponen-komponen strategi pembelajaran meliputi: kegiatan pra pembelajaran, penyajian informasi 9penyampaian mater menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay), peran serta peserta didik (melibatkan peran aktif dari peserta didik sehingga suasana kelas menjadi hidup), dan kegiatan penutup.

7. Menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran (*developing and selecting instruction*)

Adapun hasil produk pengembangan ini adalah dalam bentuk CD interaktif media pembelajaran adab kelas 4 tema adab di masjid.

8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif (*designing and conducting formative evaluation*)

Evaluasi formatif ini digunakan untuk merevisi bahan pembelajaran agar lebih efektif. Evaluasi formatif ini dilakukan oleh dua kelompok yaitu evaluasi dari para ahli dan evaluasi dari peserta didik. Evaluasi dari para ahli meliputi uji ahli materi/isi untuk menilai kelayakan isi/materi yang dikembangkan dalam bahan ajar, uji ahli media untuk menilai desain media pembelajaran yang dikembangkan, uji ahli pembelajaran. Sedangkan evaluasi dari peserta didik dilakukan dengan uji coba lapangan.

9. Merevisi bahan pembelajaran (*revision instruction*)

Setelah melakukan evaluasi formatif, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi. Data hasil evaluasi formatif dikumpulkan untuk memecahkan kesulitan yang dialami siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan agar lebih efektif dan mampu digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

10. Evaluasi sumatif (*designing and conducting summative*)

Di antara-antara tahapan yang lain, tahapan yang ke 10 ini tidak dilaksanakan karena berada di luar kendali peneliti, sehingga pada penelitian ini tahap tersebut tidak digunakan.

C. Uji Coba Produk

Beberapa tahapan yang harus dilaksanakan untuk uji coba produk media pembelajaran sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba Produk

Uji coba yang dilaksanakan dalam rangka mengetahui tingkat ketertarikan, validasi serta efektifitas terhadap produk media pembelajaran yang ada. Produk itu berupa media pembelajaran yang berbasis multimedia autoplay, hasilnya diuji di tingkat validitas, ketertarikan dan keefektifan. Tingkat validitas dan ketertarikan media pembelajaran diketahui dengan melalui hasil analisis kegiatan uji coba dengan melaksanakan beberapa tahapan antara lain: tahapan konsultasi, tahap validasi ahli dan uji coba lapangan yang bersekala kelompok besar.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi

Dalam hal ini yang dipilih sebagai dosen ahli materi adalah dosen yang menguasai/ahli di bidang penyusunan materi atau isi yang ada dalam media pembelajaran. Termasuk juga kelengkapan materi isi sesuai dengan fokus penelitian.

b. Ahli Media

Maksud dari ahli media ialah seseorang yang ahli dalam bidang desain dan media pembelajaran. Ahli media memberikan komentarnya serta saran mengenai desain pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

c. Siswa Didik/Kelas

Uji coba lapangan dilaksanakan ke pada kelas IV 4 SD Islam Al-Umm Malang Tahun ajaran 2022-2023 dengan memakai *One Group pre test-post test*. Data yang terkumpul menggunakan angket setelah diberi perlakuan, kemudian data akan dianalisis dengan menggunakan uji t.

3. Jenis Data

Data atau informasi ini akan dimasukkan ke dalam hasil penelitian sekaligus data akan dianalisis sehingga menghasilkan pembahasan serta kesimpulan dari penelitian ini. Jenis data dalam penelitian ini ialah data kuantitatif dan kualitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik, saran dan komentar Ketika tahap validasi ahli yang berasal dari para ahli dalam media pembelajaran. Dalam uji coba lapangan datanya berasal dari tanggapan para siswa didik dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis autoplay dalam pembelajaran Adab/ahlak.

b. Data Kuantitatif

Point nilai berupa data kuantitatif yang didapatkan dari para ahli dan siswa didik dalam pengembangan media pembelajaran autoplay terhadap pembelajaran adab/ahlak sesuai dengan penilaian yang diberikan melalui angket.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipakai dalam mengumpulkan data terhadap pengembangan ini melalui angket. Angket yang ada diajukan untuk subjek penelitian. Tujuannya untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif demi kesempurnaan dan kelayakan produk hasil pengembangan. Selain itu memakai test uji beda untuk membedakan Pre-test and Post-test.

Berikut ini kisi-kisi variable dan indicator angket media pembelajaran berbasis autoplay studio 8.

Tabel 3.2 angket Ahli Materi/Isi

No.	Kriteria
1.	Kesesuaian Tujuan
	a. Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran
2.	Kelengkapan materi
	a. Kelengkapan materi yang disajikan
	b. Kemudahan untuk mempelajari materi
	c. Kejelasan istilah-istilah dalam materi
3.	Kesesuaian materi
	a. Ketepatan urutan penyajian
4.	Ketepatan dalam penggunaan Bahasa
	a. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan
	b. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
5.	Kelengkapan evaluasi dan tes
	a. Kecukupan evaluasi atau latihan soal
	b. Relevansi evaluasi dengan materi

Tabel 3.3 angket Ahli Media

No.	Kriteria
1.	Kemenarikan cover pada bahan ajar

2.	Kesesuaian penempatan tombol-tombol penggunaan bahan ajar
3.	Keterbacaan teks atau tulisan
4.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna
5.	Kualitas penggambaran animasi
6.	Kesesuaian gambar dengan materi
7.	Penataan atau penyusunan layout
8.	Komposisi layout dan template
9.	Kemenarikan sajian animasi
10.	Ketepatan pemilihan warna pada background
11.	Keserasian warna pada background
12.	Keserasian warna background dengan teks

Tabel 3.4 angket Ahli pembelajaran

No.	Kriteria
Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan	
1.	Sistematika penyajian materi
2.	Keefektivan bahan ajar
3.	Penggunaan Bahasa
4.	Kesesuaian struktur kalimat dengan penguasaan anak tingkat SD
Aspek materi/isi	
5.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan isi/materi
6.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran
7.	Kesesuaian gambar dengan isi teks/ materi
Aspek tampilan	
8.	Pemilihan huruf dan ukuran huruf
9.	Ketepatan pemilihan gambar atau animasi
10.	Keterbacaan teks

Tabel 3.5 angket Siswa

No.	Kriteria
1.	Apakah tampilan media pembelajaran ini menyenangkan
2.	Apakah jenis dan ukuran teks dapat terbaca dengan baik
3.	Apakah desain dari media pembelajaran ini menarik?
4.	Apakah video pembelajaran yang disajikan membantu kalian dalam memahami materi?
5.	Apakah gambar yang ada pada media pembelajaran menarik?

6.	Apakah kuis yang disajikan menyenangkan?
7.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami?
8.	Apakah media ini membantu kalian dalam memahami materi Adab di masjid
9.	Apakah materi yang disajikan dapat dipelajari secara mandiri
10.	Apakah media pembelajaran ini dapat membantu kalian dalam meningkatkan motivasi belajar?

5. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa dalam analisis data terdapat tiga tahap yaitu:

1. Data reduction

Langkah pertama analisis data adalah menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, atau membuang yang tidak perlu dari data-data yang sudah didapatkan sehingga mendapatkan data yang benar-benar dibutuhkan sesuai tujuan penelitian..

2. Data display

Penyajian data dapat dilakukand alam bentuk tabel, grafik, atau bahkan bagan, dengan penyajian data tersebut data lebih terorganisasikan, tersusun dalam pola yang rapi, dan mudah untuk dipahami.

3. Conclusion drawing/verification

Data yang sudah didapatkan selanjutnya adalah dianalisis, teknik dalam menganalisis ialah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang didapatkan dari lembar kritik dan saran. Data angket yang ada berupa data kualitatif yang dikuantitaskan dengan menggunakan skala likert. Data dari hasil angket validador diolah dengan cara menggunakan persentase

kelayakan, seperti berikut ini.²³

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

Keterangan

P : Persentase kelayakan produk

$\sum x$; jumlah total skor jawaban validator

$\sum y$: jumlah skor jawaban maksimum

Setelah itu hasil dari persentase kelayakan produk dilihat atau diukur berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk pada tabel berikut ini:

Skala (%)	Kriteria kelayakan	Keterangan
90-100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
75-89%	Layak	Tidak erlu revisi
65-74%	Cukup layak	Perlu revisi
55-64%	Kurang layak	Perlu revisi
0-54%	Sangat tidak layak	Revisi total

Sedangkan untuk data dari tes hasil belajar siswa menggunakan tes awal dan tes akhir untuk menghasilkn perbedaan sebelum diuji cobakan media dan setelah diujicobakan media pembelajaranyang dikembangkan oleh penulis. Teknik analisis ini menggunakann perhitungan *Uji-T Pre test Post test*.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualititatif, dan R&D*, 93

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Peneliti melakukan pengembangan terhadap suatu produk media pembelajaran mata pelajaran adab berupa ajaran yang berbasis multimedia autoplay studio 8 dimana bertujuan meningkatkan pemahaman konsep adab atau akhlaq kelas IV SD Islam Al-Umm Malang, Adapun profil sekolah Al-Umm Kota Malang serta ruangn lingkupnya yang akan dijelaskan dibawah ini.

1. Profil SD Al-Umm Kota Malang

Sekolah Dasar Islam al-Umm Malang merupakan sebuah sekolah dasar yang berbasis nilai-nilai Islam dalam mendidik murid-muridnya. Sekolah dasar yang bernaung di bawah Yayasan Bina al-Mujtama' (YBM), diresmikan pada tanggal 30 Rajab 1433 H/ 20 Juni 2012 oleh Staf Khusus Kementrian Agama Republik Indonesia, Bpk. Drs. KH. Husnan Bey Fananie, M.A.

Sekolah Dasar Islam al-Umm merupakan lembaga pendidikan dasar formal yang memadukan kurikulum diniyah sekolah dan kurikulum umum. Siswa dituntut menghafal al-Qur'an dan hadits serta diajarkan ilmu-ilmu dasar Islam untuk menanamkan keyakinan Islam yang kuat.

Berdirinya SD Islam al-Umm ini merupakan satu solusi dari Yayasan Bina al-Mujtama' (YBM) dalam mengatasi problem pendidikan Islam saat ini. Dengan semangat mengusung "Risalah Dakwah Islamiyah", ingin mengantarkan para santri untuk menjadi generasi pemimpin yang beriman,

berilmu, berakhlak, terampil, dan berpegang teguh terhadap al-Qur'an dan as-Sunnah sebagai pedoman hidup.

SD Islam Al-Umm memiliki visi dan misi sebagai berikut:

VISI

“Terwujudnya manusia yang beriman, berilmu, berakhlak, terampil dan bermanhaj Ahlu Sunnah wal Jama'ah”

MISI

Beriman, mengembangkan kultur sekolah yang bermanhaj Ahlu Sunnah wal Jama'ah dengan menitik beratkan pada pembelajaran diniyah serta pengamalannya.

Berilmu, mengembnagkan iklim pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).

Berakhlak, menumbuhkan akhlak yang berdasarkan keimanan dan ilmu dalam pembiasaan dan pengamalannya.

Terampil, menyelenggarakan kelas atau bimbingan bakat sebagai pengembangan potensi.

Membiasakan sistem, metode atau manhaj Ahlu Sunnah wal Jama'ah

2. Identitas SD Al-UMM Kota Malang

Adapun identitas SD Islam Al-Umm Kota Malang, data siswa, dan data pendidik/pegawai sebagai berikut:

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	SD Islam al-Umm
---	--------------	-----------------

2	Alamat	Jl. Joyo Agung No. 1 Merjosari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65144
3	NPSN	69758448
4	Status	Swasta dan Terakreditasi "B"
5	Yayasan	Bina al-Mujtama'
6	Ketua Yayasan	Dr. KH. Agus Hasan Bashori, Lc., M.Ag.
7	Kepala Sekolah	Friscal Prayogo, S.Pd
8	Tahun Berdiri	30 Rajab 1433 H/ 20 Juni 2012

Table 4.2 Data Siswa

No	Tingkat	Jumlah
1	Kelas 1	41
2	Kelas 2	36
3	Kelas 3	44
4	Kelas 4	44
5	Kelas 5	48
6	Kelas 6	41
Jumlah		249

Tabel 4.3 Data Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Laki-laki	Perempuan
1	14	14
Jumlah		28

3. Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar di SD Islam Al-Umm Kota Malang sudah berusaha memanfaatkan media pembelajaran walaupun terkadang masih bersifat konvensional. Kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD Islam Al-Umm Kota Malang, khususnya pada mata pelajaran adab/ahlak lebih sering menggunakan buku pegangan dan terkadang menggunakan media untuk presentasi serta diskusi kelompok. Terlihat sebagian siswa antusias terhadap

mengikuti pembelajaran dan sebagian lagi terlihat jenuh dengan suasana belajar di kelas.²⁴

Proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, pendidik menjelaskan terhadap siswa melalui buku pegangan pendidik. Melalui metode tersebut para siswa ada yang memperhatikan dengan semangat dan sebagian lagi terlihat tidak memperhatikan. Kondisi demikian merupakan sebuah proses pembelajaran yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran yang memiliki sifat konvensional. Hal ini selaras dengan pendapat Henti Rohendi yang tertera di dalam jurnal Pendidikan yaitu pembelajaran konvensional hanya mengajak siswa untuk menjadi pendengar.²⁵

Tabel 4.4 Perbedaan Pembelajaran Interaktif dan Konvensional

No	Media Interaktif	Konvensional
1	Siswa sebagai subyek belajar	Siswa sebagai subyek belajar
2	Siswa belajar melalui aktifitas kelompok	Siswa lebih banyak belajar secara individual
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan real	Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak
4	Kemampuan berdasarkan pengalaman	Kemampuan diperoleh dari Latihan-latihan
5	Tujuan akhir kepuasan diri	Tujuan akhir nilai atau angka
6	Karakter dibangun atas kesadaran	Karakter dibangun oleh factor dari luar
7	Pengetahuan yang dimiliki individual berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialami	Pengetahuan yang dimiliki bersifat absolute dan final, sulit untuk berkembang.
8	Anak didik bertanggungjawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran	Pendidik penentu dalam pelaksanaan proses pembelajaran

²⁴ Hasil observasi kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD Al-Umm Kota Malang, Tanggal 13 Oktober 2022.

²⁵ Henti Rohendi, "Pengaruh Teknik *Brainwriting* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Caringin Kabupaten Sukabumi", *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol 5, No. 2, Maret 202, 5-10.

9	Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dengan berbagai cara	Keberhasilan pembelajaran hanya bisa diukur dengan tes
10	Proses belajar siswa dibantu dengan media pembelajaran berupa multimedia interaktif	Proses belajar anak didik hanya berupa mendengarkan ceramah dari pendidik.

Tabel 4.4 menunjukkan 10 perbedaan anatara pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dan pemebelajran konvensional. Mengingat pembelajaran di SD Islam Al-Umm Kota Malang yang terkadang masih bersifat konvensional dan terkadang juga menggunakan media dirasa perlu adanya pengembangan kearah pemanfaatan media teknologi sehingga aspek pembelajaran lebih dinamis dan mencapai tujuan target pelaksanaan pembelajaran yang telah ditentukan, sebab media yang selama ini dipakai hanya sebatas power point atau bahkan hanya menggunakan media buku saja.

Kegiatan yang ideal merupakan kegiatan pembelajaran yang membuat anak didik aktif, pendidik bertindak sebagai fasilitator dan berparadigma *student senter*. Nurrita mengatakan bahwa bila melaksanakan atau proses kegiatan belajar mengajar cenderung membosankan, maka pendidik perlu menggunakan alat pembelajaran atau alat bantu yang bisa berdampak meningkatkan motivasi belajar anak didik serti media pembelajaran.²⁶

Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu solusi yang paling tepat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar. Perkembangan teknologi saat ini telah menjawab semua kesulitan pendidik, sehingga pendidik dapat

²⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018, 171-188.

menggunakan berbagai media sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran seperti laptop, LCD proyektor, papan tulis dan beberapa perangkat lunak pembelajaran sebagai media. Salah satu perangkat lunak paling sederhana dan paling familiar bagi siswa adalah Microsoft PowerPoint.

Permasalahan Pendidikan yang dihadapi oleh negara Indonesia salah satunya merupakan rendahnya mutu Pendidikan terhadap setiap jenjang dan satuan Pendidikan, khususnya Pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilaksanakan untuk meningkatkan mutu Pendidikan nasional, salah satunya pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana Pendidikan.²⁷

4. Spesifikasi Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Multimedia

Proses pembuatan produk media aktifitas belajar mengajar yang akan diuji cobakan di SD Islam Al-Umm Kota Malang membutuhkan waktu kurang lebih 20-30 hari. Secara umum produk media pembelajaran ini menggabungkan beberapa software. Adapun pendiskripsian isi produk media aktifitas belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Produk media belajar mengajar ini dikhususkan pada mata pelajaran Adab terhadap anak didik kelas 4 SD Islam Al-Umm Kota Malang.
- b. Terdapat 7 slide dalam tampilan media Autoplay.

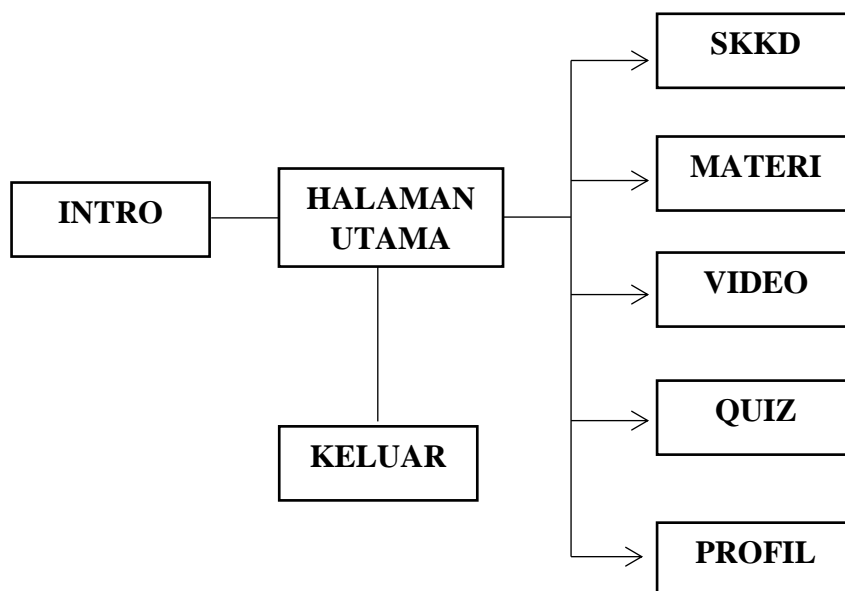
²⁷ Sumiati, Atika Ahmad, "Pengendalian Mutu Pendidikan: Konsep Dan Aplikasi", *Iqra: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 1 Nomor 1, Juni 2021, 43-50.

- c. Cover berisikan ucapan “Sampul berisi ucapan selamat datang tentang materi pembelajaran interaktif, mata pelajaran dan identitas lembaga tempat pembuatnya belajar untuk gelar master.” Tampilan materi ini dikaitkan dengan gambar foto karakter dan gambar nuansa dan alat musik adab atau Al-Ahlaq.

Adapun 3 aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan produk multimedia autoplay sebagai berikut

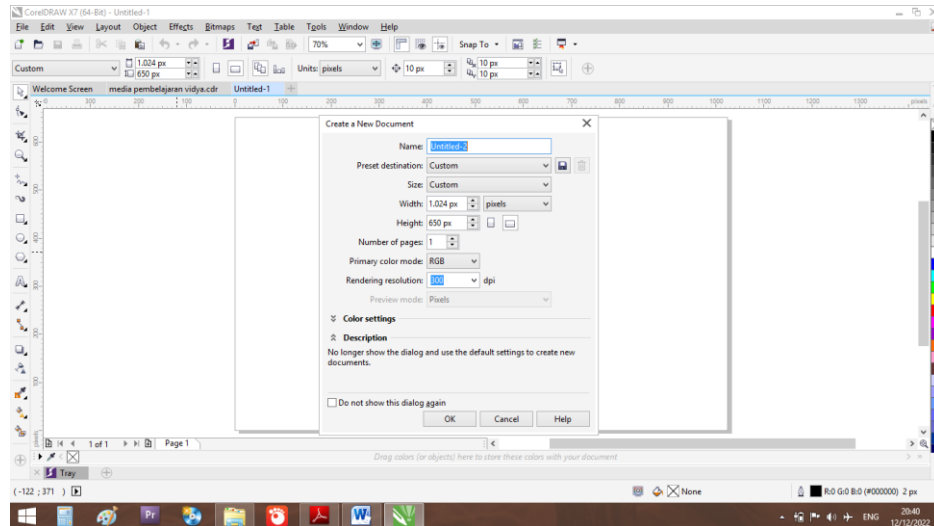
1. Corel draw
2. Adobe premier
3. Autoplay

Adapun rancangan konseptual produk yang telah dijelaskan di atas, disajikan dalam *flowchart* di bawah ini.

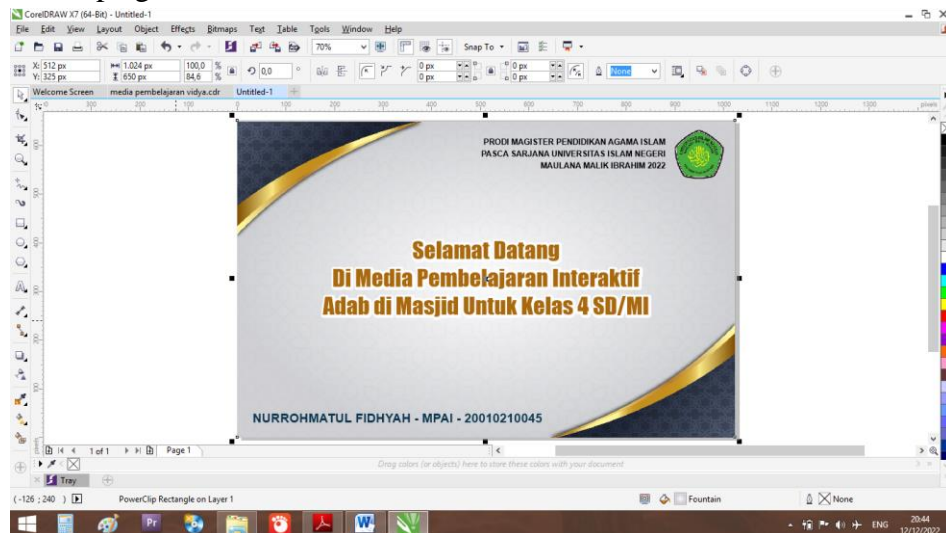


Pembuatan rancangan desain layout dengan menggunakan aplikasi corel draw x7:

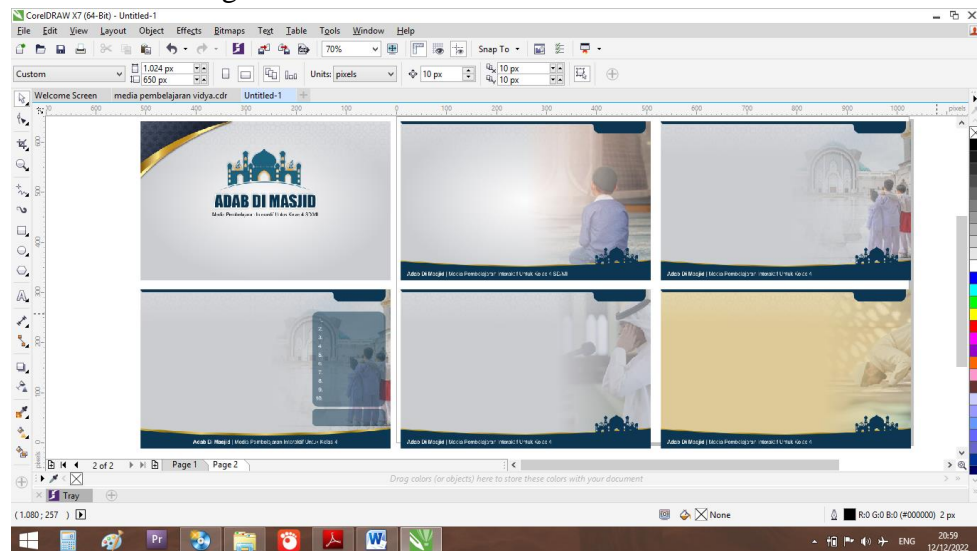
1. Buat ukuran dokumen baru 1024 x 650 px



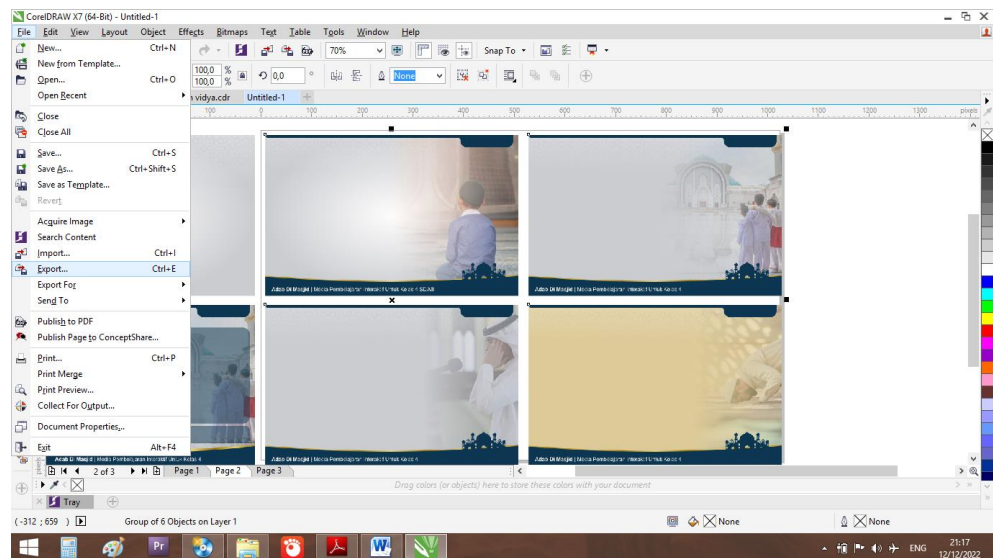
2. Pembuatan cover media atau intro dengan menggunakan kombinasi dari beberapa gambar dan teks

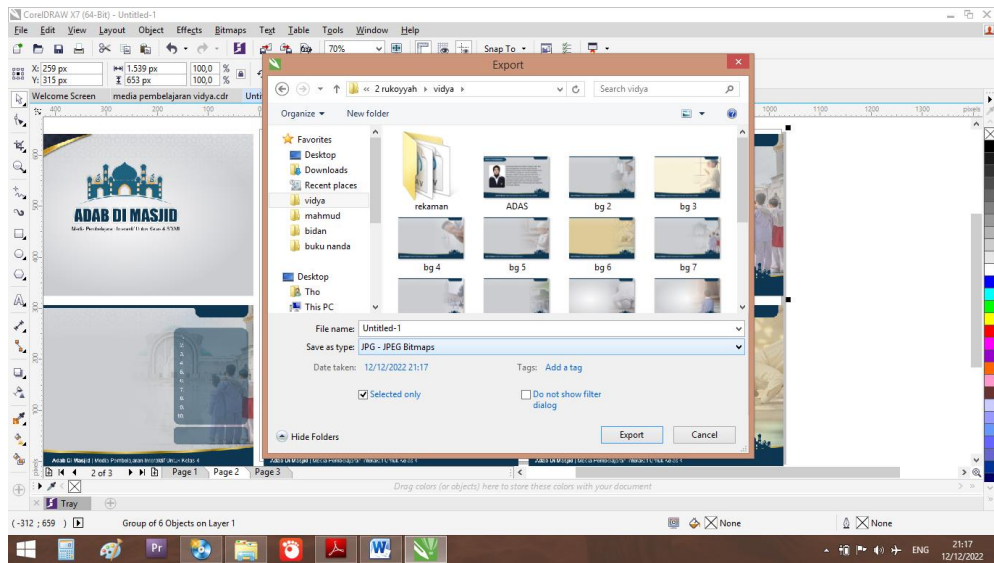


3. Pembuatan background halaman

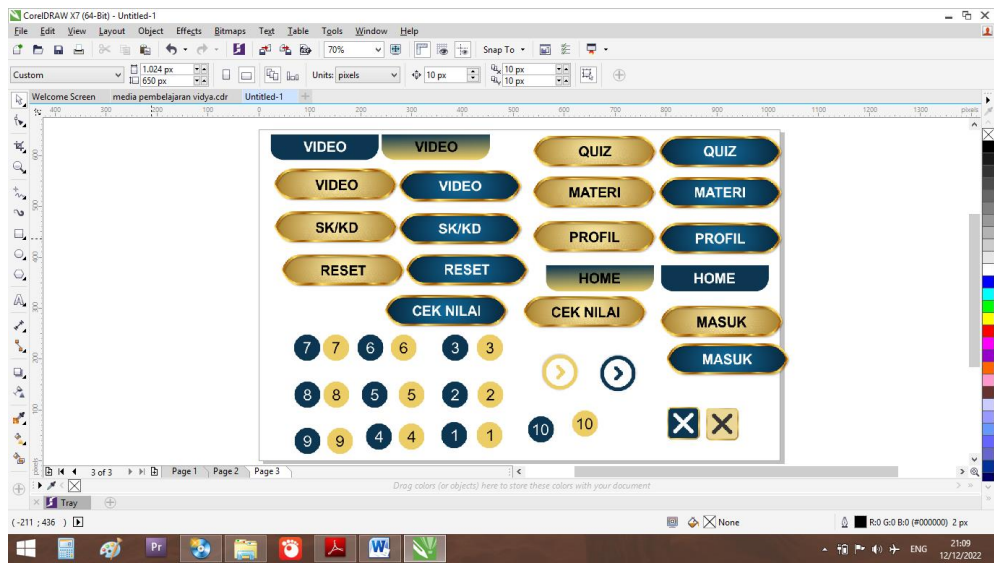


4. Save atau export semua background dengan format jpg. Dengan cara klik file pilih ekspor atau tekan ctrl+E

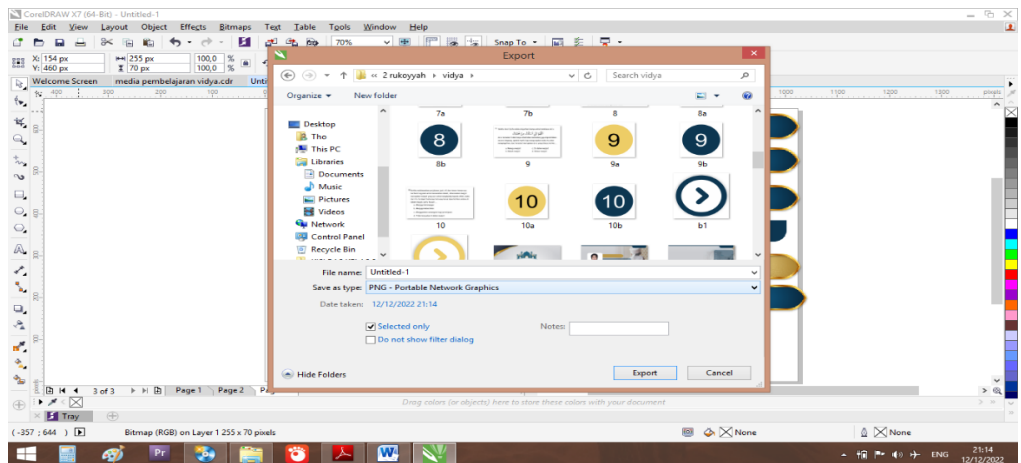
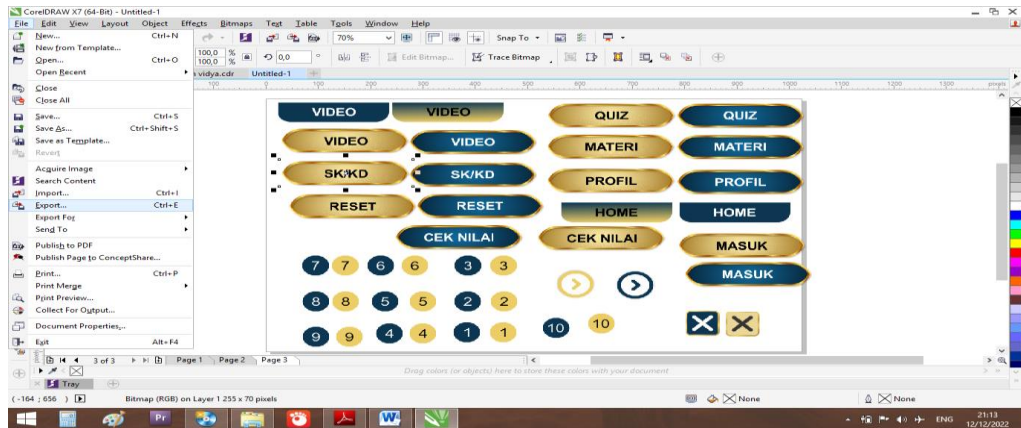




5. Pembuatan desain tombol

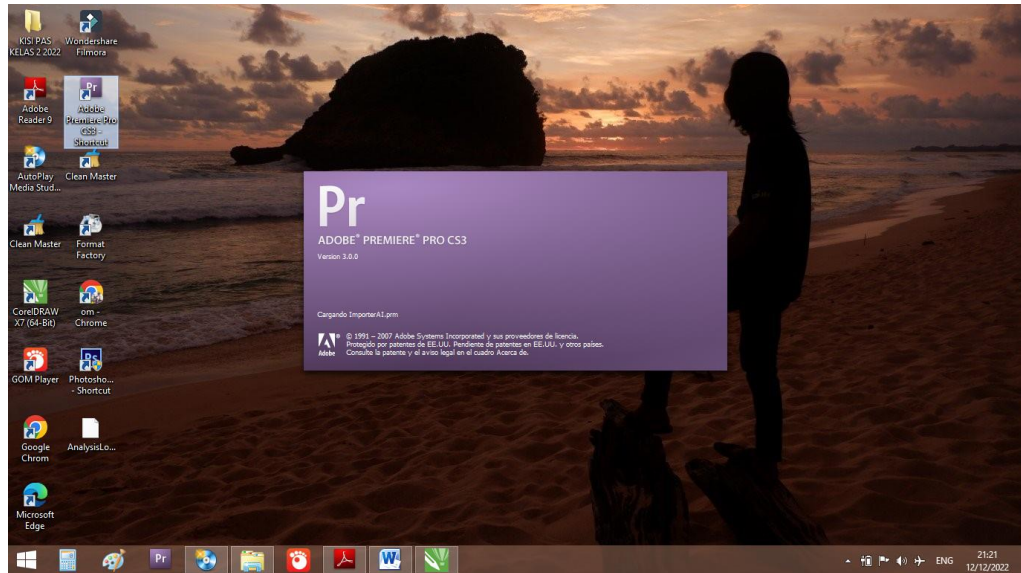


6. Ekspor satu persatu semua desain tombol dengan format PNG. Dengan cara klik file pilih ekspor atau tekan ctrl+E

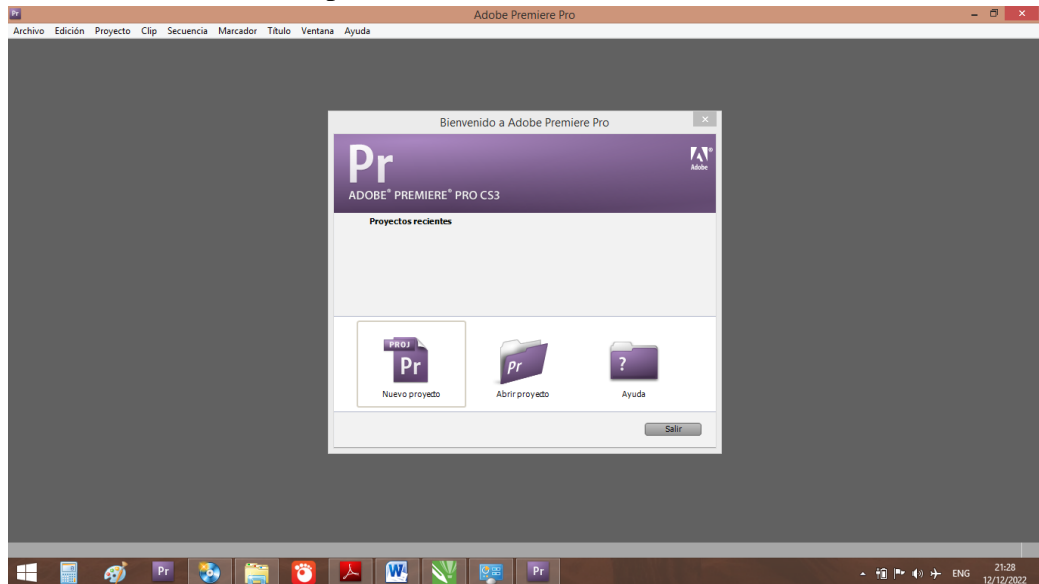


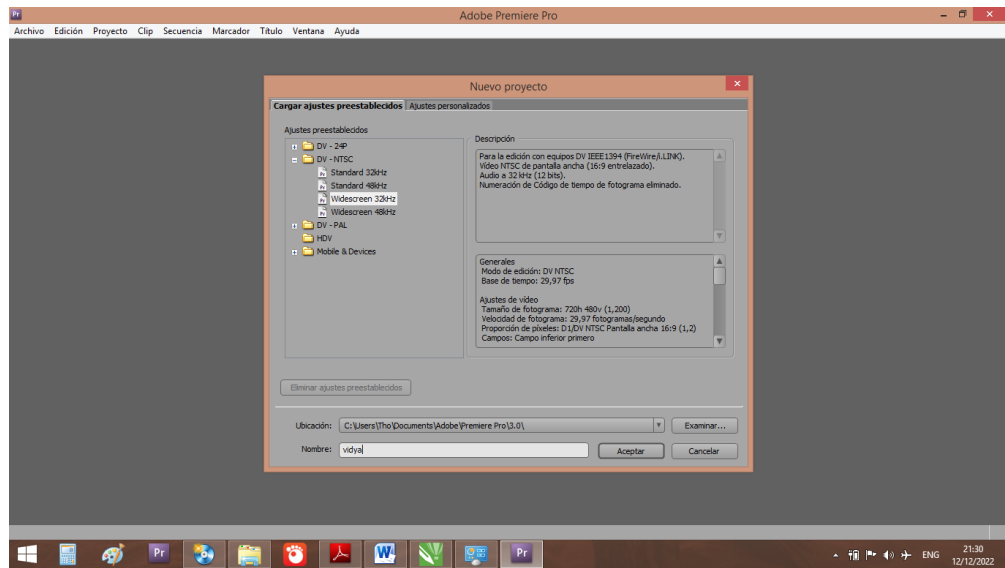
Pembuatan video pembelajaran menggunakan Adobe Premier cs 3

1. Buka aplikasi Adobe Premier

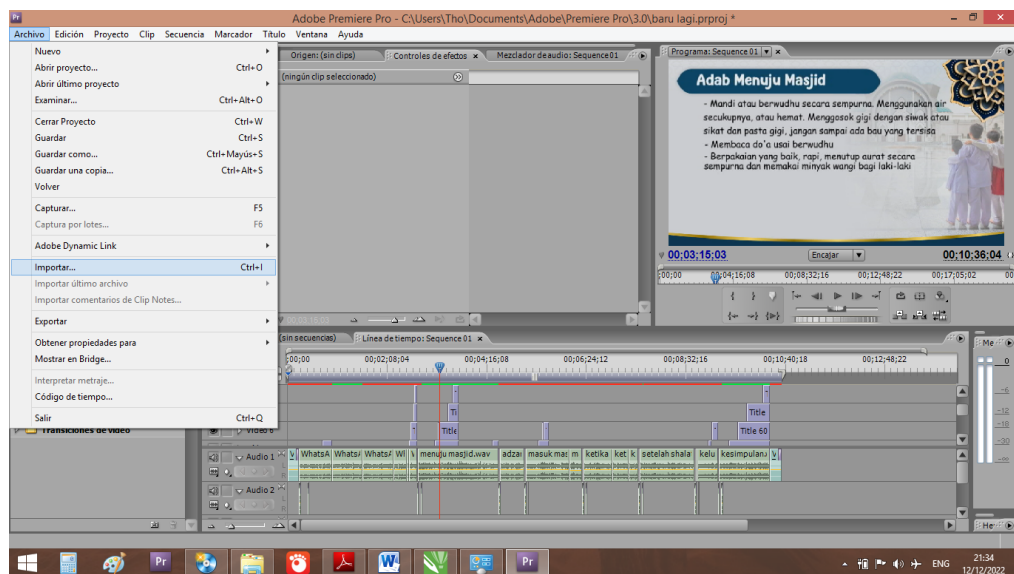


2. Pilih new document dan pilih

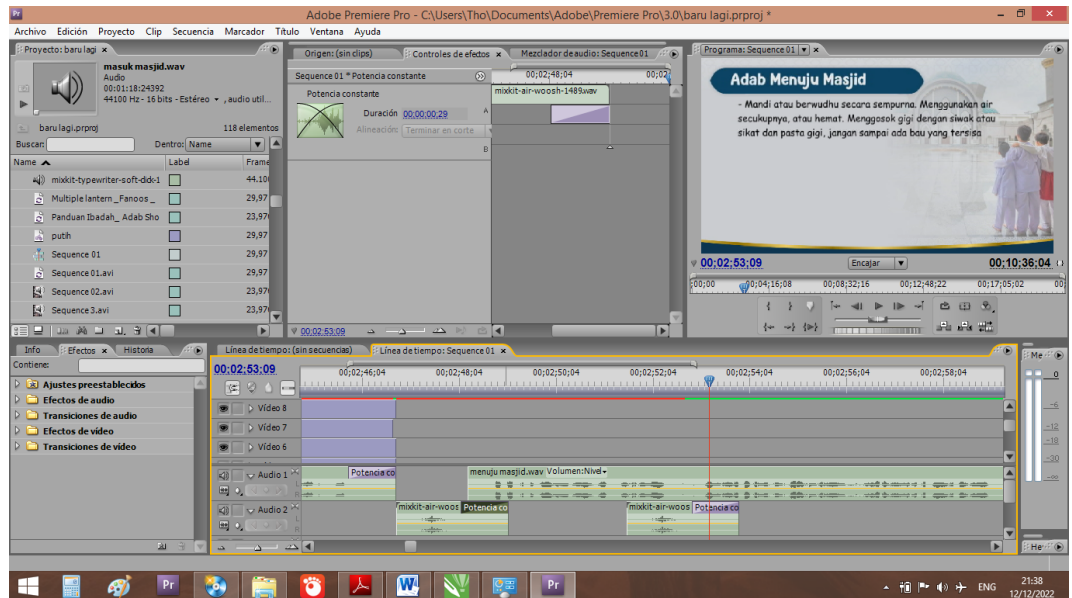




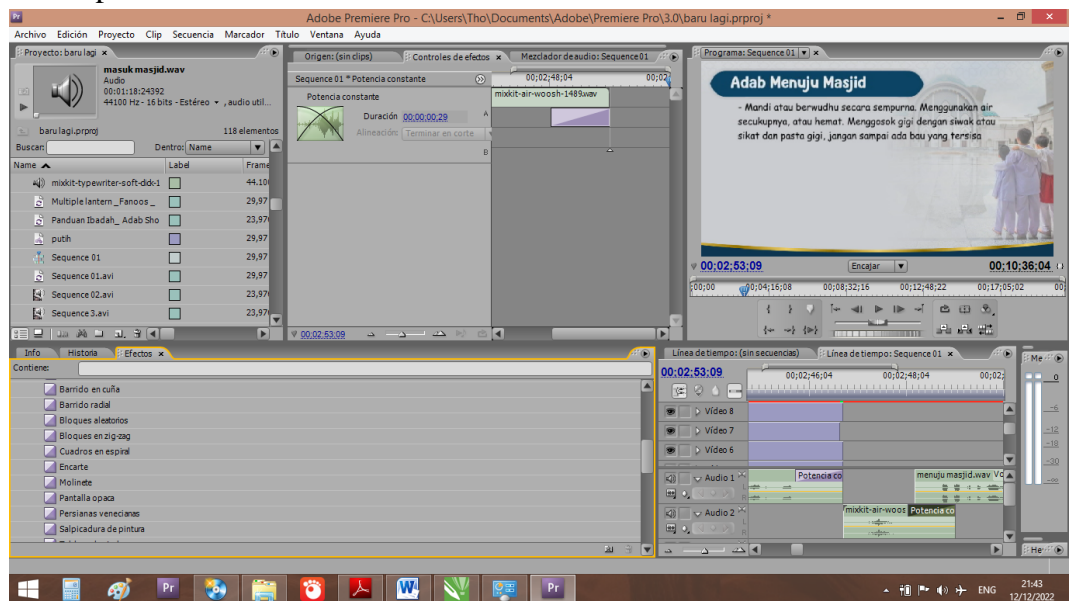
3. Impor semua bahan video dengan klik file pilih impor atau dengan cara ctrl+I



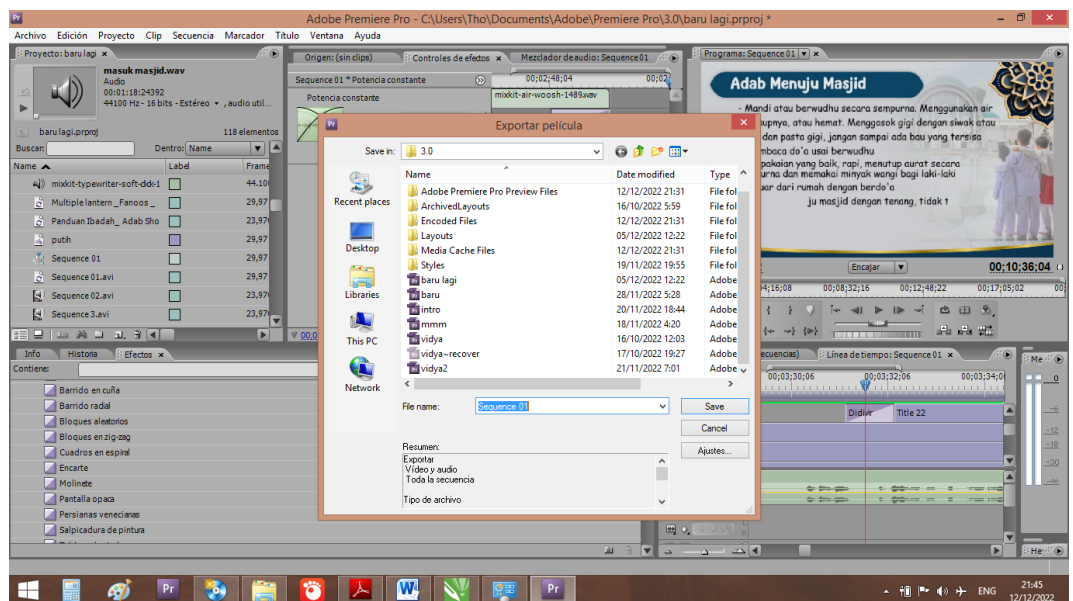
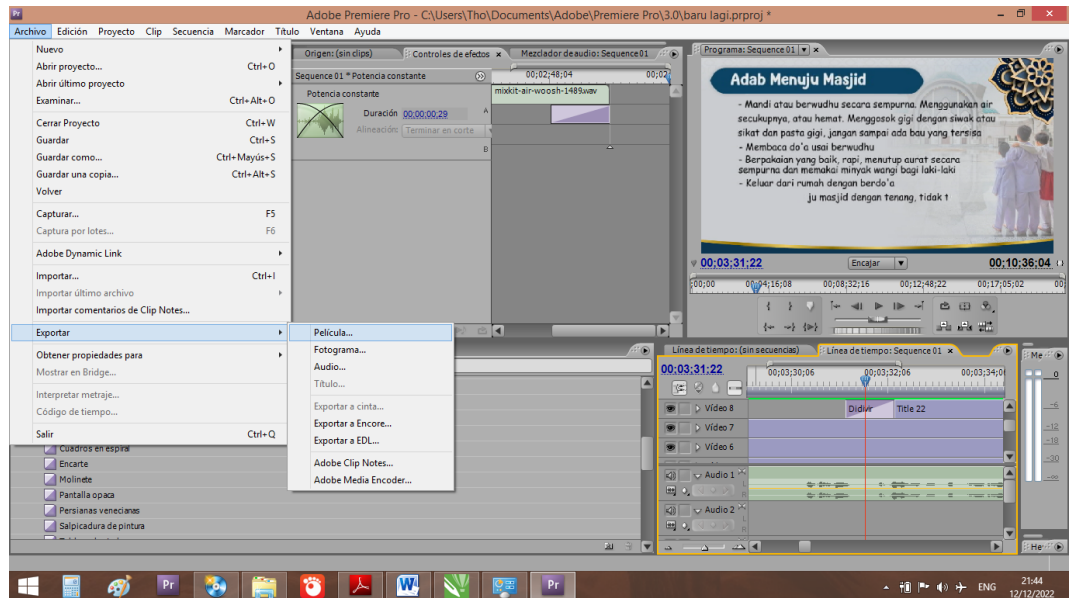
4. Drag bahan yang sudah di impor ke area editing dan atur sesuai urutan video



5. Pemberian efek disetiap transisi antar video dengan menggunakan efek slide Split

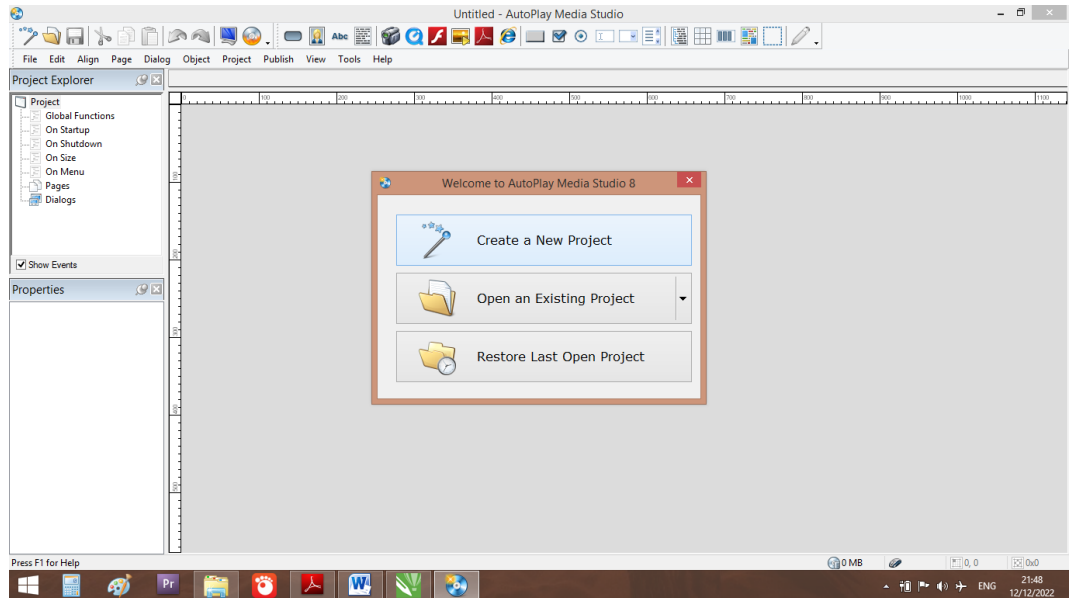


6. Ekspor hasil video dengan cara klik file ekspor pilih Video kemudian pilih save

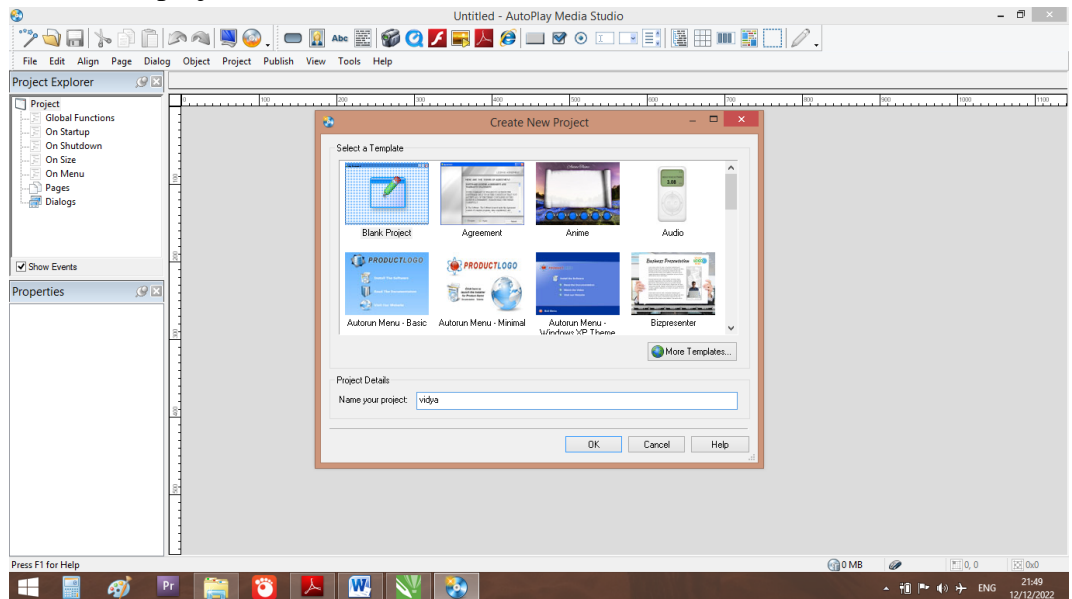


Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi AutoPlay 8

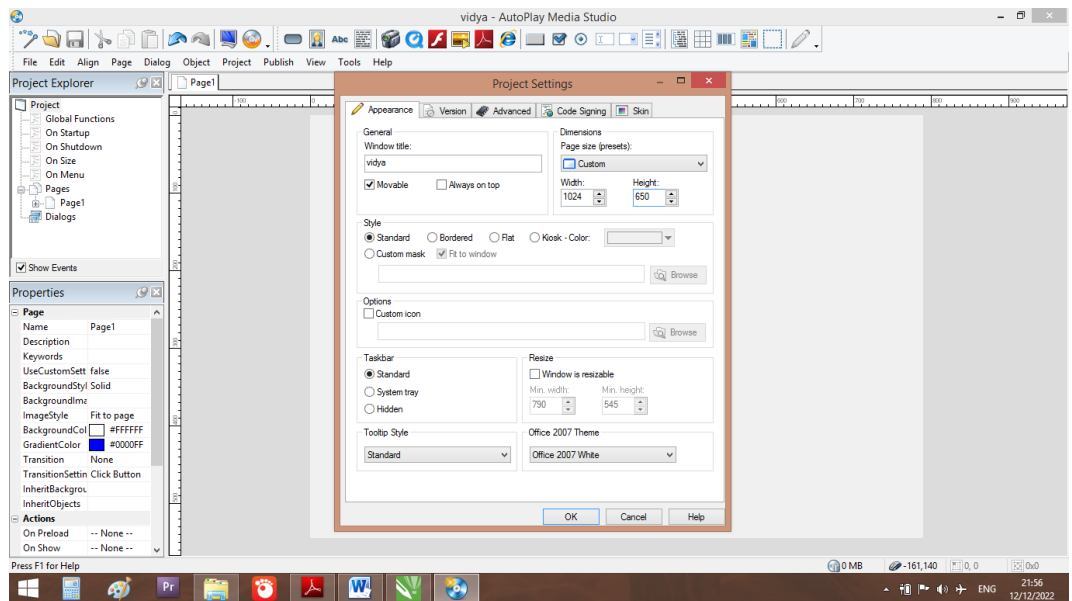
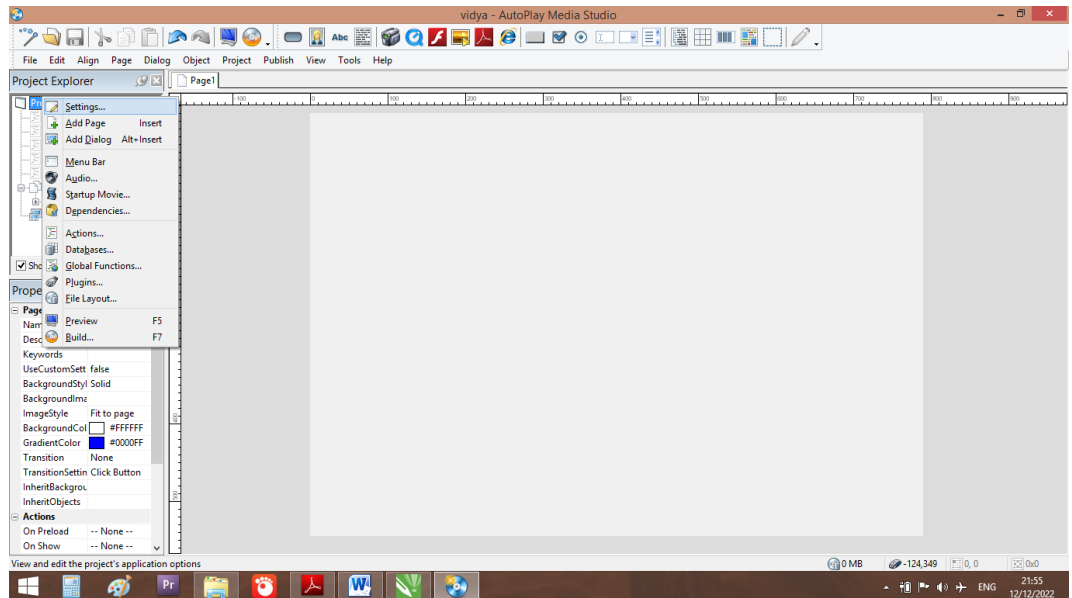
1. Buka aplikasi AutoPlay 8 dan klik create a new project



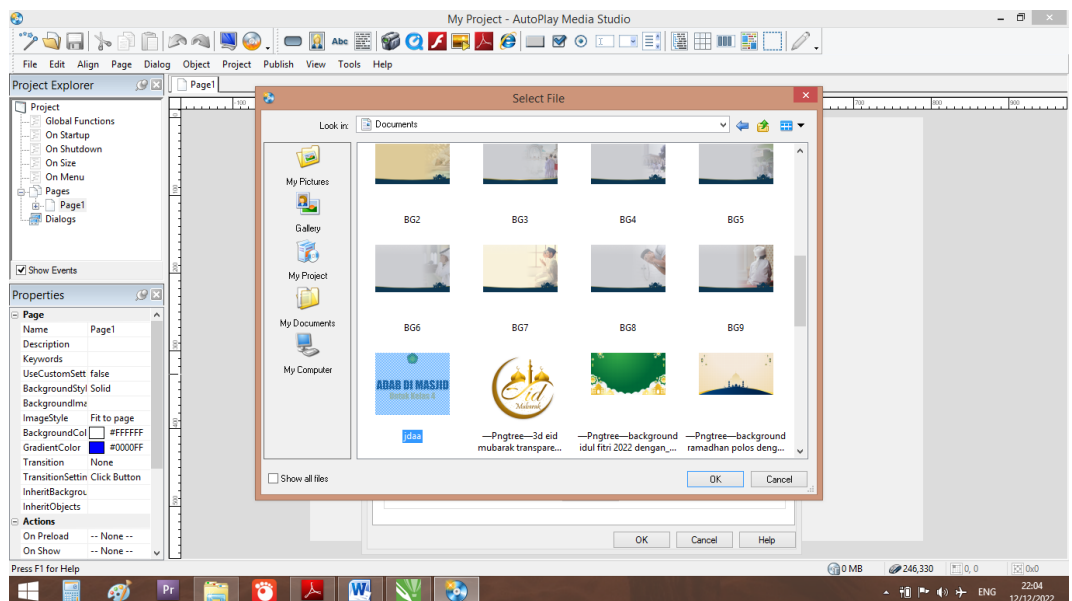
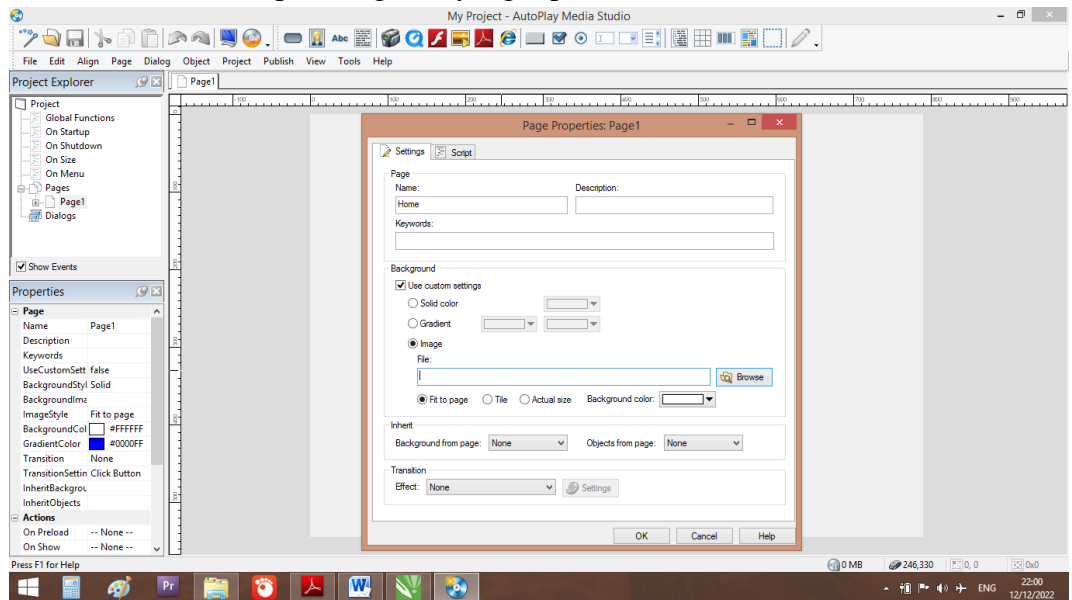
2. Pilih blank projet lalu berikan nama file



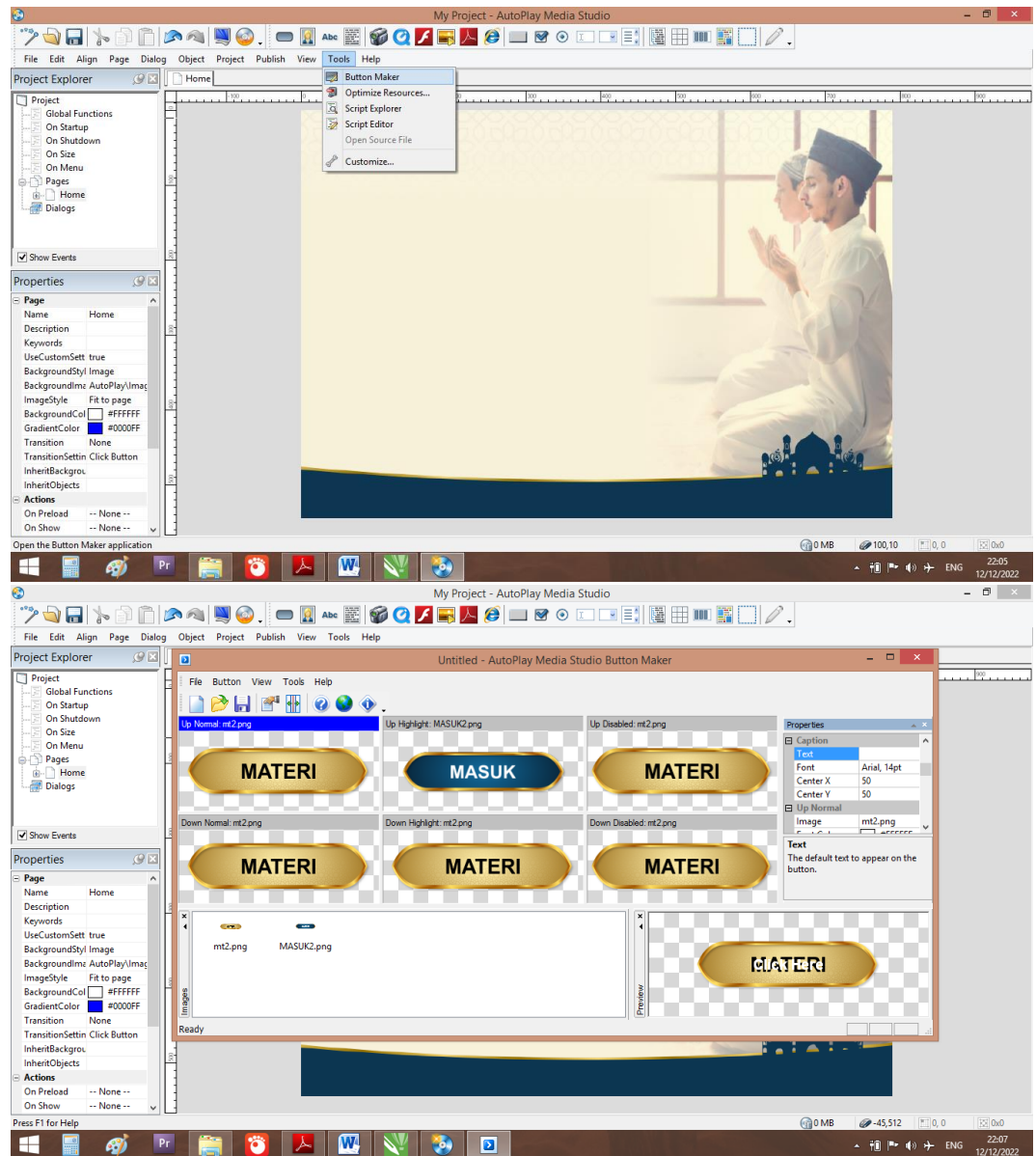
3. Atur ukuran sesuai desain yang menggunakan corel yaitu 1024x650 px dengan cara klik kanan pada Project kemudian pilih Settings



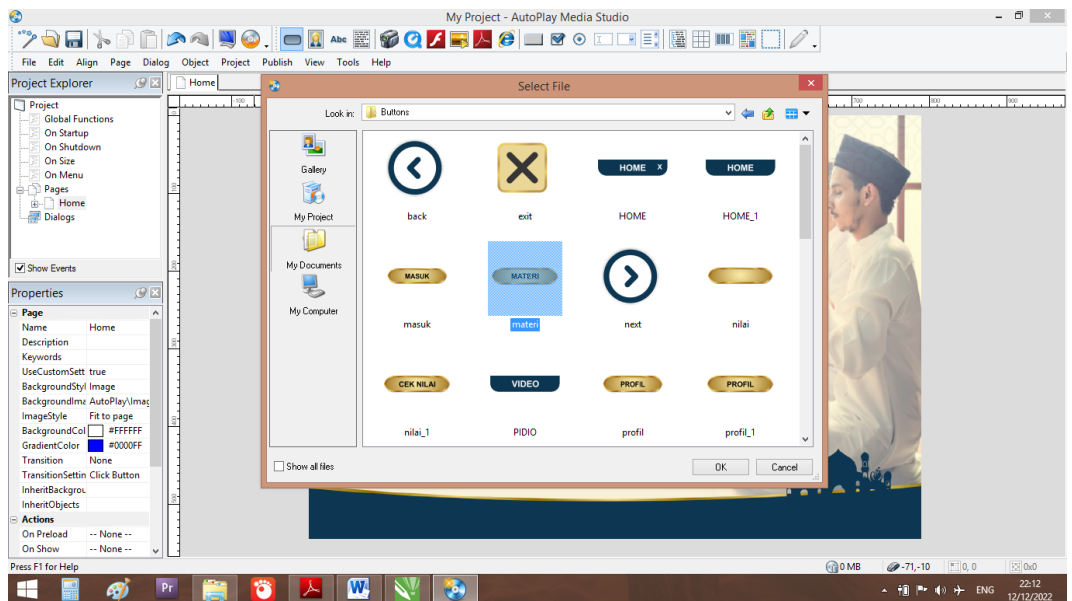
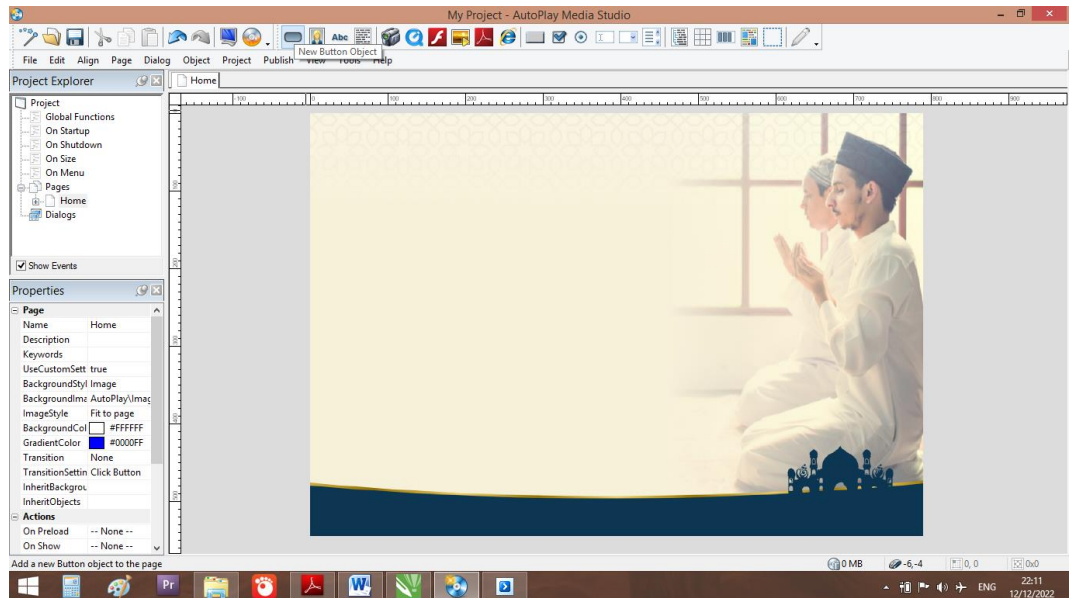
4. Import background yang sudah disiapkan dengan cara klik 2x pada are edit maka akan muncul page properties centang bagian background pilih image dan klik browse dan pilih bagroud yang dipilih kemudian klik ok



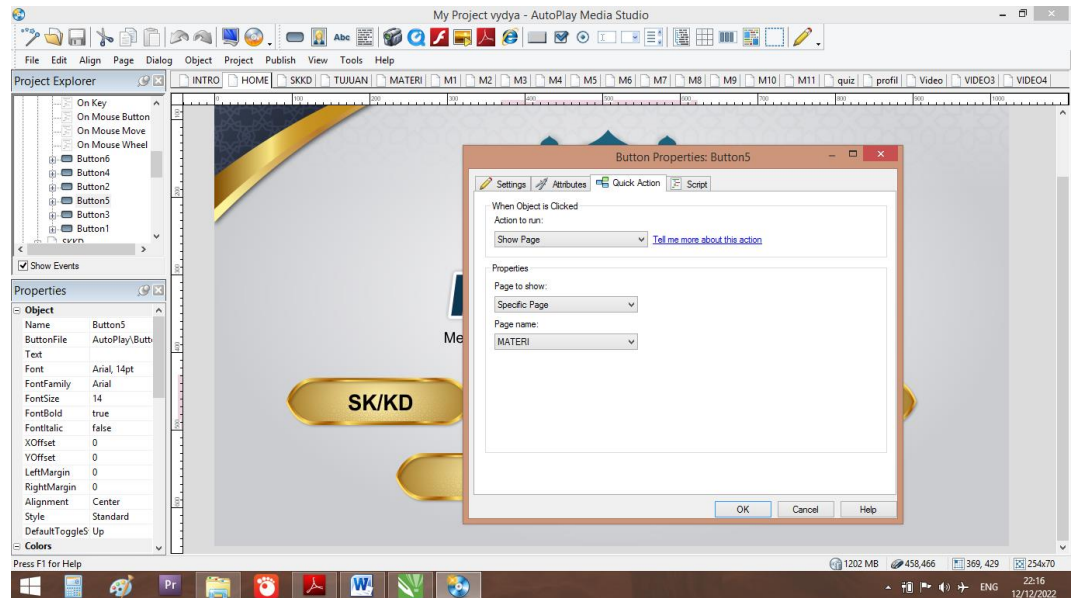
5. Pembuatan tombol costum dengan cara klik tools pilih button maker. Kemudian drag desain tombol yang telah dibuat dengan corel lalu klik tombol save



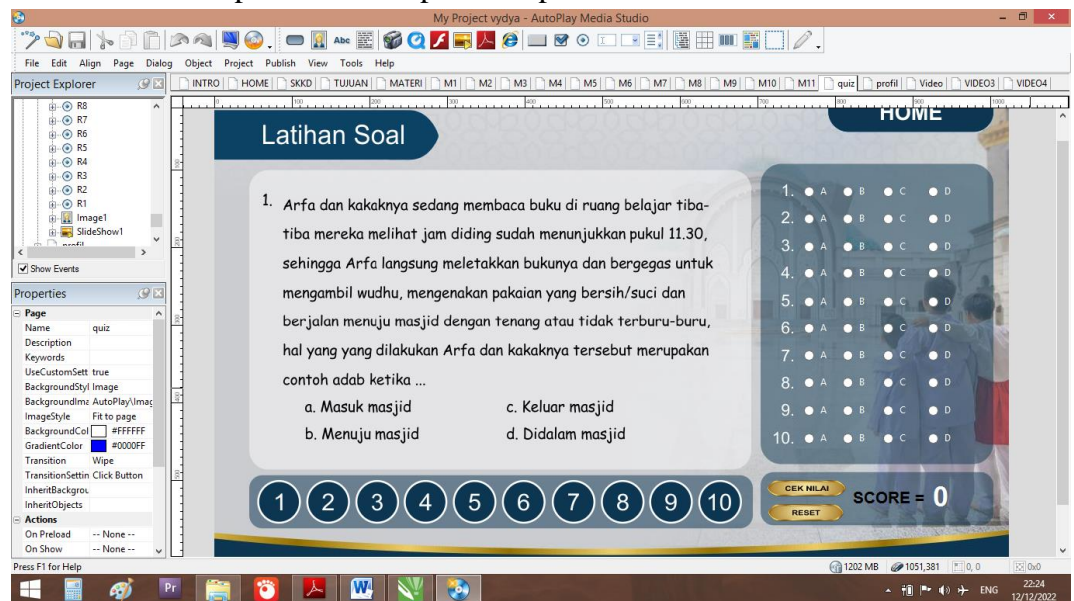
6. Impor tombol yang sudah dibuat dengan cara klik icon new button kemudian pilih tombol yang sudah dibuat tadi

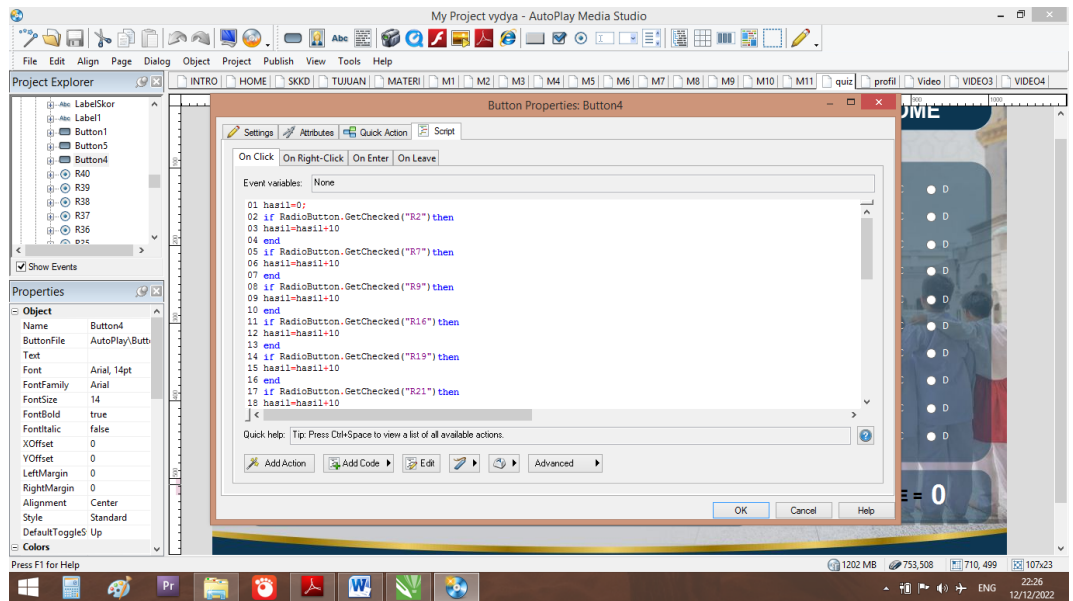


7. Linkkan tombol dengan dengan cara klik 2x pada tombol kemudian pilih Quick Action pilih sesuai link tombol yang sudah dibuat.

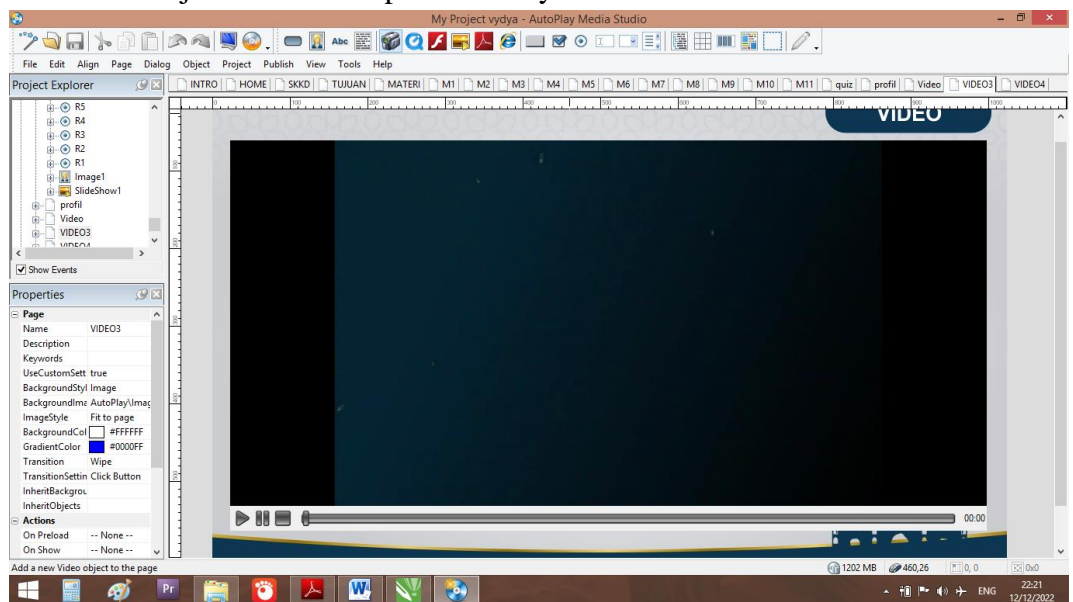


8. Pembuatan quiz import semua JPG soal dan tombol yang sudah disiapkan kemudian klik 2x pada area edit pilih Script

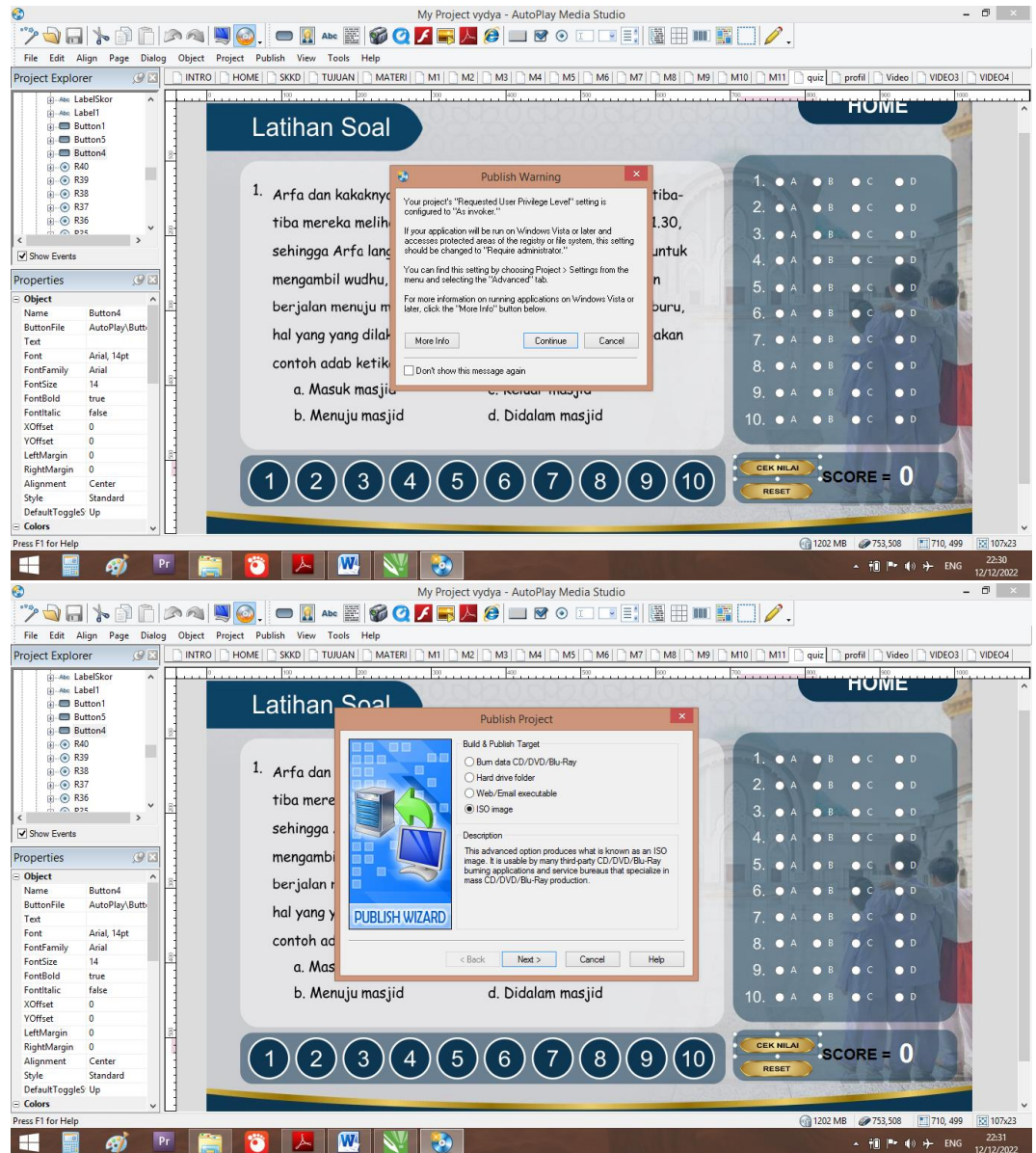




9. Import video yang sudah dibuat dengan Adobe Premier dengan cara klik new video object kemudian pilih videonya dan klik ok

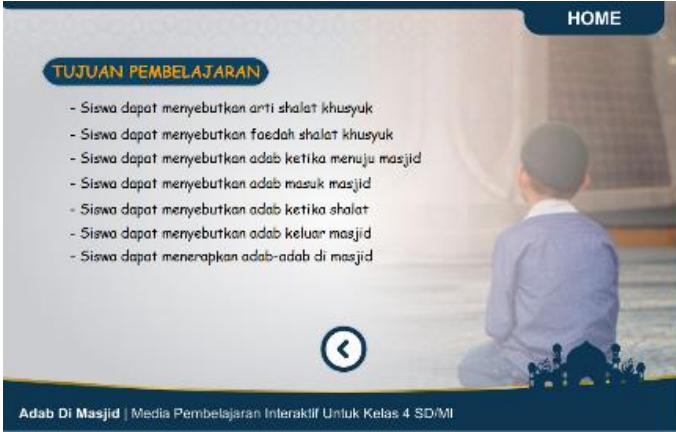
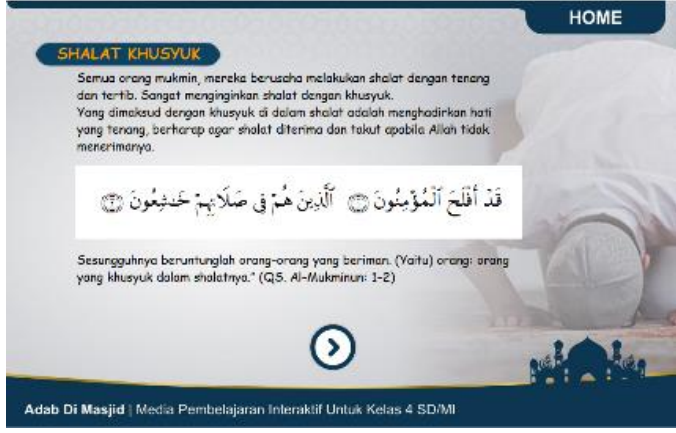
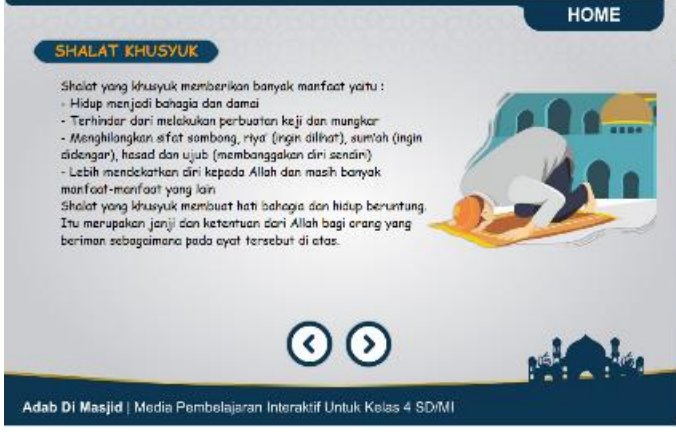


10. Simpan project dengan cara klik Build kemudian Continue. Pilih drive folder yang akan disimpan kemudian klik next.









**Tabel 4.5 Tampilan Hasil Produk Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
Autoplay Studio 8**

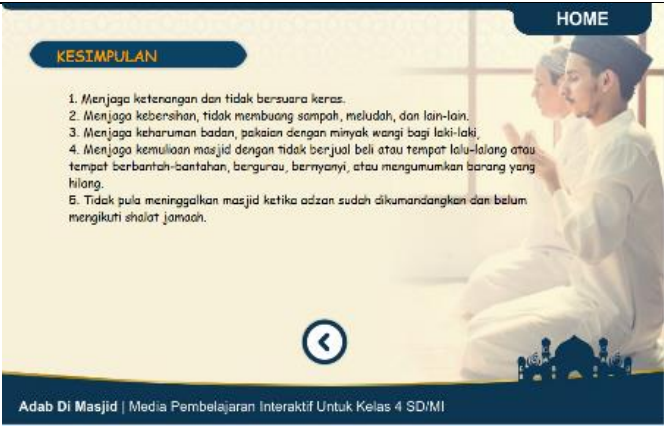

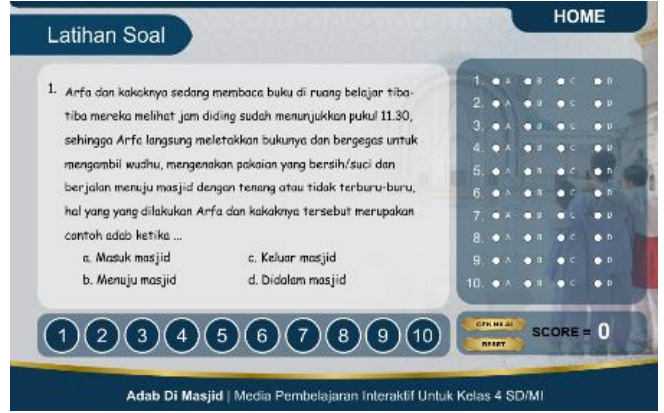
No.	Bagian Produk	Tampilan Produk
1.	Tampilan Awal	
2.	Tampilan Beranda	
3.	Tampilan SK, KD, Tujuan Pembelajaran	

		
4.	Tampilan Materi	
		

		<p style="text-align: right;">HOME</p> <p>Untuk dapat meraih shalat yang khusyuk maka kita harus perhatikan adab-adab berikut ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adab menuju masjid 2. Adab mendengarkan adzan 3. Adab masuk masjid 4. Adab shalat di masjid 5. Adab keluar masjid <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: right;">  </p> <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
		<p style="text-align: right;">HOME</p> <p>1. ADAB MENUJU MASJID</p> <p>A. Mandi atau berwudhu secara sempurna. Menggunakan air secukupnya, atau hemat. Menggosok gigi dengan sikat atau sikat dan pasta gigi, jangan sampai ada bau yang tersisa</p> <p>B. Membaca do'a usai berwudhu</p> <p>C. Berpakaian yang baik, rapi, menutup aurat secara sempurna dan memakai minyak wangi bagi laki-laki</p> <p>D. Keluar dari rumah dengan berdo'a</p> <p>E. Berjalan menuju masjid dengan tenang, tidak terburu-buru</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: right;">  </p> <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
		<p style="text-align: right;">HOME</p> <p>ADAB MENUJU MASJID</p> <p>F. Membaca doa.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>اللَّهُمَّ اجْعَلْ فِي قَلْبِي نُورًا وَفِي لِسَانِي نُورًا وَاجْعَلْ فِي سَعْتِي نُورًا وَاجْعَلْ فِي بَيْتِي نُورًا وَاجْعَلْ مِنْ خَلْفِي نُورًا وَمِنْ أَمَامِي نُورًا وَاجْعَلْ مِنْ قُدْرِي نُورًا وَمِنْ تَحْتِي نُورًا، اللَّهُمَّ أَغْنِنِي نُورًا</p> </div> <p>"Ya Allah, jadikanlah di dalam hatiku cahaya, dan di dalam ucapanku cahaya, dan jadikanlah pada pendengaranku cahaya,</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: right;">  </p> <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>

		<div data-bbox="694 302 1353 716"> <p style="text-align: right;">HOME</p> <p>ADAB MENUJU MASJID</p> <p>dan jadikanlah pada penglihatanku cahaya, dan jadikanlah dari belakangku cahaya dan dari depanku cahaya, dan jadikanlah dari atesku cahaya, dan dari bari bawahku cahaya, ya Allah berikanlah kepadaku cahaya." (HR. Bukkhari - Muslim)</p> <p>G. Bila naik kendaraan, bacalah de'ia, dan berjalan dengan tenang dan tidak ngebut.</p> <p>H. Menempatkan kendaraan, sandal atau sepatu pada tempatnya dengan benar dan rapi.</p>  <p style="text-align: center;">◀ ▶</p> <p style="text-align: right;"></p> <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p> </div>
		<div data-bbox="694 784 1353 1198"> <p style="text-align: right;">HOME</p> <p>2. ADAB MENDENGARKAN ADZAN & IQAMAH</p> <p>A. Mendengarkan adzan dengan tenang dan jawablah dengan Sempurna</p> <p>B. lalu bacalah shalawat dan berdo'alah.</p> <p>C. Bila iqamah di kumandangkan, bangkit dengan tenang menuju baris depan di belakang imam atau di sebelah kane</p>  <p style="text-align: center;">◀ ▶</p> <p style="text-align: right;"></p> <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p> </div>
		<div data-bbox="694 1265 1353 1691"> <p style="text-align: right;">HOME</p> <p>3. ADAB MASUK MASJID</p> <p>A. Masuk ke masjid dengan tenang, dahulukan kaki kanan dan bacalah shalawat kemudian berdo'alah,</p> <p style="text-align: center;">اللَّهُمَّ افْتَحْ لِي أَبْوَابَ رَحْمَتِكَ</p> <p>B. "Ya Allah bukakanlah bagiku pintu-pintu rahmat-Mu."</p> <p>C. Melaksanakan shalat dua rakaat, tahiyatul masjid, bila waktu sebelum iqamah masih cukup.</p> <p>D. Bila tidak, cukup berdiri sebentar dan tidak duduk.</p> <p>E. Usai shalat tahiyatul masjid, duduk dengan tenang membaca dzikir, wirid, atau Al-Qur'an dengan pelan, agar tidak mengganggu jamaah yang lain.</p>  <p style="text-align: center;">◀ ▶</p> <p style="text-align: right;"></p> <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p> </div>

		<p style="text-align: right;">HOME</p> <p>4. ADAB ADAB SHALAT</p> <p>A. Rapatkan dan luruskan shaf, bahu bertemu bahu, mata kaki bertemu mata kaki orang yang ada di kanan-kirimu.</p> <p>B. dengarkan tenang takbiratul ikhramnya imam. ikutilah segera jangan sampai terlambat, apalagi mendahulunya. Dengarkan pula seluruh bacaannya</p> <p>C. Ucapkan "Amin!" setelah imam membaca Surat Al-Fatinal dengan suara nyaring</p> <p>D. Setelah imam bertakbir, kemudian rukuk dengan sempurna, maka segeralah rukuk, jangan mendahului atau</p>  <p style="text-align: center;">◀ ▶</p> <p style="text-align: right;"></p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
		<p style="text-align: right;">HOME</p> <p>5. ADAB SETELAH SHALAT</p> <p>A. Setelah salam, bacalah istighfar tiga kali, kemudian wind, tasbeih, tahmid dan takbir masing-masing 33 kali, di saat imam menghadap ke arah maktum.</p> <p>B. Jangan segera beranjak pergi sebelum membaca wind di atas, sebab bisa jadi Imam akan mengumumkan sesuatu yang penting bagi jamaah, seperti jika ada sujud sahwī, dan lain-lain.</p> <p>C. Bila kamu ketinggalan, tidak menemui rukuknya Imam dengan tenang, maka tambalah rakaat yang tertinggal itu setelah Imam salam ke kanan dan ke kiri.</p>  <p style="text-align: center;">◀ ▶</p> <p style="text-align: right;"></p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
		<p style="text-align: right;">HOME</p> <p>6. ADAB KELUAR MASJID</p> <p>Bacalah shalawat saat keluar, dahulukan kaki kiri dan berdoalah:</p> <p style="text-align: center;">اللَّهُمَّ إِنِّي أَسْأَلُكَ مِنْ فَضْلِكَ</p> <p>"Ya Allah, aku mohon kepadamu karunia dan keutamaan-Mu" (HR. Muslim)</p>  <p style="text-align: center;">◀ ▶</p> <p style="text-align: right;"></p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>

		 <p>KESIMPULAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga ketenangan dan tidak bersuara keras. 2. Menjaga kebersihan, tidak membuang sampah, meludah, dan lain-lain. 3. Menjaga keharuman badan, pakaian dengan minyak wangi bagi laki-laki. 4. Menjaga kemuliaan masjid dengan tidak berjual beli atau tempat lalu-lalang atau tempat berbantah-bantahan, bergunau, bernyanyi, atau mengumumkam barang yang hilang. 5. Tidak pula meninggalkan masjid ketika adzan sudah dikumandangkan dan belum mengikuti shalat jamaah. <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
5.	Tampilan Video	 <p>VIDEO</p> <p>PROGRAM PASCASARJANA Video Pembelajaran ADAB DI MASJID Untuk Kelas 4</p> <p>Nurrohmatul Fidhyah 20010210045</p> <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
6.	Tampilan Quiz	 <p>Latihan Soal</p> <p>1. Arfa dan kakaknya sedang membaca buku di ruang belajar tiba-tiba mereka melihat jam dinding sudah menunjukkan pukul 11.30, sehingga Arfa langsung meletakkan bukunya dan bergegas untuk mengambil wudhu, mengenakan pakaian yang bersih/suci dan berjalan menuju masjid dengan tenang atau tidak terburu-buru, hal yang dilakukan Arfa dan kakaknya tersebut merupakan contoh adab ketika ...</p> <p>a. Masuk masjid c. Keluar masjid b. Menuju masjid d. Didalam masjid</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 SCORE = 0</p> <p>Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
7.	Tampilan Profil Pengembang	



Tabel 4.6 Tampilan Media Pembelajaran sebelum di Revisi dan Sesudah Revisi

No.	Sebelum revisi	Sesudah Revisi
1.	Tidak ada tampilan awal	
2.		
3.		

	<p style="text-align: right;">HOME</p> <p style="text-align: center;">KOMPETENSI DASAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan arti shalat khushyuk - Menyebutkan fadh shalat khushyuk - Menyebutkan sikap semangat dalam meraih shalat khushyuk - Menyebutkan adab-adab masuk masjid - Menyebutkan adab-adab didalam masjid - Menyebutkan adab-adab shalat - Menerapkan adab ketika keluar masjid - Terbiasa melaksanakan adab-adab masjid dan shalat <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4</p>	<p style="text-align: right;">HOME</p> <p style="text-align: center;">KOMPETENSI DASAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan arti shalat khushyuk - Menyebutkan faedah shalat khushyuk - Menunjukkan sikap semangat dalam meraih shalat khushyuk - Menyebutkan adab-adab masuk masjid - Menyebutkan adab-adab di dalam masjid - Menyebutkan adab-adab shalat - Menerapkan adab ketika keluar masjid - Terbiasa melaksanakan adab-adab masjid dan shalat <p style="text-align: center;">STANDAR KOMPETENSI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami mengenai shalat khushyuk <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
<p>4.</p>	<p style="text-align: right;">HOME</p> <p style="text-align: center;">ADAB DI MASJID</p> <p style="text-align: center;">قَدْ أَقْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ الَّذِينَ هُمْ فِي صَلَاتِهِمْ خَاشِعُونَ ﴿١﴾</p> <p>Sesungguhnya beruntunglah orang-orang yang beriman, (yaitu) orang-orang yang khushyuk dalam shalatnya. (QS. Al-Mukminun: 1-2)</p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4</p>	<p style="text-align: right;">HOME</p> <p style="text-align: center;">SHALAT KHUSHYUK</p> <p>Semua orang mukmin, mereka berusaha melakukan shalat dengan tenang dan tertib. Sangat menginginkan shalat dengan khushyuk. Yang dimaksud dengan khushyuk di dalam shalat adalah menghadirkan hati yang tenang, berharap agar shalat diterima dan takut apabila Allah tidak memaafkannya.</p> <p style="text-align: center;">قَدْ أَقْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ الَّذِينَ هُمْ فِي صَلَاتِهِمْ خَاشِعُونَ ﴿١﴾</p> <p>Sesungguhnya beruntunglah orang-orang yang beriman, (yaitu) orang-orang yang khushyuk dalam shalatnya. (QS. Al-Mukminun: 1-2)</p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
<p>5.</p>	<p style="text-align: right;">HOME</p> <p style="text-align: center;">ADAB DI MASJID</p> <p>Semua orang mukmin, mereka berusaha melakukan shalat dengan tenang dan tertib, sangat menginginkan shalat dengan khushyuk. Yang dimaksud dengan khushyuk di dalam shalat adalah menghadirkan hati yang tenang, berharap agar shalat diterima dan takut apabila Allah tidak memaafkannya. Shalat yang khushyuk memberikan banyak manfaat yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hidup menjadi bahagia dan damai - Terhindar dari melakukan perbuatan keji dan mungkar - Menghilangkan sifat sombong, nyal (ingin dilirik), sombong (ingin didengar), hasad dan ujub (membanggakan diri sendiri) - Lebih mendekatkan diri kepada Allah dan masih banyak manfaat-manfaat yang lain <p>Shalat yang khushyuk membuat hati bahagia dan hidup beruntung. Itu merupakan janji dan ketentuan dari Allah bagi orang yang beriman sebagaimana pada ayat tersebut di atas.</p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4</p>	<p style="text-align: right;">HOME</p> <p style="text-align: center;">SHALAT KHUSHYUK</p> <p>Shalat yang khushyuk memberikan banyak manfaat yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hidup menjadi bahagia dan damai - Terhindar dari melakukan perbuatan keji dan mungkar - Menghilangkan sifat sombong, nyal (ingin dilirik), sombong (ingin didengar), hasad dan ujub (membanggakan diri sendiri) - Lebih mendekatkan diri kepada Allah dan masih banyak manfaat-manfaat yang lain <p>Shalat yang khushyuk membuat hati bahagia dan hidup beruntung. Itu merupakan janji dan ketentuan dari Allah bagi orang yang beriman sebagaimana pada ayat tersebut di atas.</p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
<p>6.</p>	<p style="text-align: right;">HOME</p> <p style="text-align: center;">ADAB DI MASJID</p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4</p>	<p style="text-align: right;">VIDEO</p> <p style="text-align: center;">PROGRAM PASCABELAJARAN Video Pembelajaran ADAB DI MASJID Untuk Kelas 4</p> <p style="text-align: center;">Nurhasanah Fidiyah 20910219045</p> <p style="text-align: center;">Adab Di Masjid Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas 4 SD/MI</p>
<p>7.</p>		

8.		

B. Hasil Validasi Tingkat Keefektivan

1. Validasi Tingkat Keefektivan Produk Berdasarkan Hasil Angket

a. Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Pada media pelaksanaan belajar mengajar yang berbasis multimedia dikembangkan oleh peneliti telah melalui sebuah proses penelitian dan pemeriksaan oleh para ahli. Penilaian pertama dilaksanakan oleh ahli media/desain pembelajaran oleh Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd beliau merupakan dosen Universitas Islan Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut deskripsi hasil penilaiannya terhadap produk.

Tabel 4.7 Jawaban Ahli Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar	5
2	Kemenarikan teks atau tulisan	4
3	Keterbacaan teks atau penulisan	5
4	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4
5	Kualitas penggambaran animasi	4
6	Kesesuaian gambar dengan materi	5
7	Penataan atau penyusunan	4
8	Kemenarikan sajian animasi	4
9	Ketepatan pemilihan warna pada background	4
10	Keserasian warna background	5
Jumlah		44

Berdasarkan tabel 4. Ahli desain pembelajaran berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat dipakai atau dilaksanakan untuk membantu proses belajar mengajar. Sedangkan tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus persentase kelayakan produk sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\varepsilon \text{ Jawaban} \times \text{Bobot}}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{44 \times 1}{10 \times 5} \times 100 = 88 \%$$

Keterangan:

Jumlah Jawaban : 44

N : 10

Bobot Tertinggi : 5

Hasil hitungan dari prosentase pencapaian produk sebesar 88 % angka tersebut serada pada kualitas baik/layak dan tidak perlu direvisi.

b. Validasi Ahli Materi

Adapun hasil jawaban dari Dr. Muhammad Amin Nur, MA. Dimana beliau merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap penilaian isi/materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran sebagai berikut yang dijelaskan:

Tabel 4.8 Jawaban Ahli Materi/Isi Pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian Tujuan	
	a. Kejelasan kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran	5
2	Kelengkapan materi	
	a. Kelengkapan materi yang disajikan	5
	b. Kenyadahan untuk mempelajari materi	5
	c. Kejelasan istilah-istilah dalam materi	4
3	Kesesuaian Materi	
	a. Ketepatan urutan penyajian	5
	b. Materi gampang dipahami	5
4	Ketepatan dalam penggunaan Bahasa	
	a. Kemudahan memahami Bahasa yang digunakan	5
	b. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	4
5	Kelengkapan evaluasi dan tes	
	a. Kecukupan evaluasi atau Latihan soal	4
	b. Relevansi evaluasi dengan materi	5
Jumlah		47

Berdasarkan table 4. Ahli materi pembelajaran berpendapat bahwa isi dari produk media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Sedangkan tingkat kelayakan materinya dapat dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus persentase kelayakan produk sebagai berikut:

$$\text{prosentase} = \frac{\varepsilon \text{ Jawaban} \times \text{Bobot}}{n \times \text{Bobot Tinggi}} \times 100$$

$$\text{Prosentase} = \frac{47 \times 1}{10 \times 5} \times 100 = 94\%$$

Keterangan:

Jumlah Jawaban : 47

N : 10

Bobot Tertinggi : 5

Hasil hitungan dari prosentase pencapaian produk sebesar 94 % angka tersebut senada pada kualitas sangat baik dan tidak perlu direvisi.

c. Validasi Guru Mapel

Pada penilaian media dari guru mapel sangat dibutuhkan sebab hal tersebut menjadi ukuran apakah layak untuk para anak didik, Adapun hasilnya sebagai berikut yang didapatkan dari Guru Elfadiany Mufida, S.Pd.I selaku guru di SD Islam Al-Umm Kota Malang.

Tabel 4.9 Jawaban Guru Mapel

No	Kriteria	Skor
A	Aspek Pembelajaran dan Kebahasan	
1	Sistematika penyajian materi	5
2	Keefektivan bahan ajar	4
3	Penggunaan Bahasa	5
4	Kesesuaian struktur kalimat dengan penguasaan anak tingkat SD	5
B	Aspek Materi/Isi	
5	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi	5
6	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	5
7	Kesesuaian gambar dengan teks/materi	4
C	Aspek Tampilan	
8	Pemilihan huruf dan ukuran huruf	5
9	Ketepatan pemilihan gambar atau animasi	4

10	Kecerdasan teks	5
Jumlah		47

Adapun hasil presentase sebagai berikut:

$$prosentase = \frac{\varepsilon \text{ Jawaban } x \text{ Bobot}}{n \times \text{Bobot Tinggi}} \times 100$$

$$Prosentase = \frac{47 \times 1}{10 \times 5} \times 100 = 94\%$$

Keterangan:

Jumlah Jawaban : 47

N : 10

Bobot Tertinggi : 5

Hasil hitungan dari prosentase pencapaian produk sebesar 94% angka tersebut serada pada kualitas sangat baik dan tidak perlu direvisi.

d. Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis multimedia

Produk media pembelajaran berbasis multimedia autoplay terhadap mata pelajaran adab yang dikembangkan oleh peneliti selanjutnya diterapkan dalam proses aktivitas belajar mengajar di kelas dengan menggunakan bantuan laptop dan LCD, setah kegiatan tersebut selesai dan anak didik dapat memahami pelajaran serta dapat menggunakan media dengan benar, peneliti membagikan angket tanggapan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil dari angket tersebut bisa dideskripsikan sebagai berikut:

Gambar 4.1 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 1. Apakah tampilan media pembelajaran ini menyenangkan?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	12	63.1	63.1	66.1
Valid 4	7	36.9	36.9	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 1 tentang tampilan media pembelajaran yang disajikan termasuk menyenangkan atau tidak, tanggapan anak didik menjawab sangat menyenangkan yaitu 12 (63.1%), sedangkan menjawab menyenangkan 7 (36.9%).

Gambar 4.2 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 2. Apakah jenis dan ukuran teks dapat terbaca dengan baik				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	13	68.4	68.4	68.4
Valid 4	6	31.6	31.6	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 2, tanggapan anak didik menjawab sangat baik yaitu 13 (68.4%), sedangkan menjawab baik 7 (31.6%).

Gambar 4.3 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 3. Apakah desain dari media pembelajaran ini menarik?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	15	78.9	78.9	78.9
Valid 4	4	21.1	21.1	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 3, tanggapan anak didik menjawab sangat menarik yaitu 15 (78.9%), sedangkan menjawab menarik 4 (21.1%).

Gambar 4.4 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 4.4 Apakah video pembelajaran yang disajikan membantu kalian dalam memahami materi?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	16	84.2	84.2	84.2
Valid 4	3	15.8	15.8	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 4, tanggapan anak didik menjawab sangat membantu yaitu 16 (84.2%), sedangkan menjawab membantu 3 (15.8%).

Gambar 4.5 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 5. Apakah gambar yang ada pada media pembelajaran menarik?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	14	73.6	73.6	73.6
Valid 4	5	26.4	26.4	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 5, tanggapan anak didik menjawab sangat menarik yaitu 14 (73.6%), sedangkan menjawab menarik 5 (26.4%).

Gambar 4.6 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 6. Apakah kuis yang disajikan menyenangkan?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	15	78.9	78.9	78.9
Valid 4	4	21.1	21.1	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 6, tanggapan anak didik menjawab sangat menyenangkan yaitu 15 (78.9 %), sedangkan menjawab menyenangkan 4 (21.1 %).

Gambar 4.7 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	15	78.9	78.9	78.9
Valid 4	4	21.1	21.1	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 7, tanggapan anak didik menjawab sangat mudah yaitu 15 (78.9%), sedangkan menjawab mudah 4 (21.1%).

Gambar 4.8 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 8. Apakah media ini membantu kalian dalam memahami materi Adab di masjid?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	15	78.9	78.9	78.9
Valid 4	4	21.1	21.1	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 8, tanggapan anak didik menjawab sangat membantu yaitu 15 (78.9%), sedangkan menjawab membantu 4 (21.1%).

Gambar 4.9 Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 9. Apakah materi yang disajikan bisa dipelajari secara mandiri?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	16	84.2	84.2	84.2
Valid 4	3	15.8	15.8	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 9, tanggapan anak didik menjawab sangat bisa yaitu 16 (84.2%), sedangkan menjawab bisa 3 (15.8%).

Gambar 4. Tanggapan anak didik terhadap produk

Item 10. Apakah media pembelajaran ini dapat membantu kalian dalam meningkatkan motivasi belajar?				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	17	89.5	89.5	89.5
Valid 4	2	10.5	10.5	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Item nomer 10, tanggapan anak didik menjawab sangat membantu yaitu 17 (89.5%), sedangkan menjawab membantu 2 (10.5%).

2. Validasi Tingkat Keefektifan Produk Berdasarkan Hasil Pre-Test

Post-test

a. Hasil Uji Lapangan

Kegiatan belajar mengajar di SD Islam Al-Umm Kota Malang dimulai pada 07.00-14.30 WIB. Sebelum memasuki jam pelajaran, anak-anak diperdengarkan lantunan dzikir pagi atau lantunan ayat-ayat al-Qur'an seperti surah Al-Kahfi setiap hari Jum'at melalui murottal.

Selain itu anak-anak juga dibiasakan untuk shalat dhuha berjama'ah dan membaca dzikir pagi di kelas masing-masing bersama dengan guru/wali kelas nya. Sedangkan untuk kegiatan shalat dhuhur untuk putra dilaksanakan di masjid dan untuk putri dilaksanakan di kelas masing-masing.

Mata pelajaran Adab/Ahlaq di kelas 4 SD Al-Umm Kota Malang dilaksanakan 1 kali pertemuan dalam 1 minggu dengan alokasi waktu 1 jam atau 1 x 30 menit dalam setiap pertemuan atau tatap muka. Durasi ini mengaju terhadap peraturan kurikulum 2013 (K-13).

Kondisi dan aktivitas KBM pada mata pelajaran Adab/Ahlaq di kelas 4 SD Islam Al-Umm Kota Malang terdapat perbedaan dengan pertemuan sebelumnya. Ketika pendidik menerapkan metode pembelajaran yang konvensional di mana cenderung terhadap teacher center atau anak didik

dikondisikan sebagai pendengar saja. Namun pada pertemuan kali ini terlihat para anak didik lebih berenergi, semangat, antusias dan senang belajar di kelas sebab pendidik mencoba menerapkan pembelajaran interaktif berbasis multimedia yaitu media yang mengkombinasikan unsur-unsur teks, grafik, suara, animasi dan video yang diutarakan dengan menggunakan computer atau laptop yang di sambungkan dengan LCD proyektor.

b. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil olah data yang didapatkan dengan informasi tentang karakteristik anak didik di kelas 4 SD Islam Al-Umm Kota Malang, yaitu berjumlah sebanyak 19 siswi, dimana sebelumnya siswi berjumlah 20 namun ketika pelaksanaan pre test dan post test terdapat 1 siswi yang tidak masuk sehingga hanya kami tuliskan 19 siswi, disini peneliti hanya melaksanakan uji coba produk pada kelas putri saja, karena guru putri harus mengajar di kelas putri, begitupun sebaliknya.

Tabel 4.10 Banyaknya siswa Putri

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	19	100.0	100.0	100.0
Total	19	100.0	100.0	

c. Paparan Data Hasil Uji t (Pre-test dan Post-test)

Hasil Uji T digunakan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai rata-rata yang didapatkan oleh anak didik antara sebelum diberikan perlakuan dan setelahnya. Dalam penelitian unu pemberian perlakuan berupa

penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sarana meningkatkan minat, motivasi dan hasil dari belajar anak didik terhadap mata pembelajaran adab/ahlaq di kelas 4 SD Islam Al-Umm Kota Malang. Untuk minat dan motivasi belajar siswa. Hasil uji coba pre-test dan post-test tertera sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test

Nama	Nilai Pre Test (X1)	Nilai Post Test (X2)
Adiba Hanum Afif	70	94
Aisyah Muhammad	80	97
Aisyah Azzahra	82	98
Aisyah Hasbi Thalib	80	90
Alicia Putri Setyawan	85	100
Azifa Ayla Dzakhirah	85	90
Bella Aleana Khalilah Mathar	75	90
Hasna Asy-Syifa'	85	100
Lutfiyah Azzahra Wardatul	83	90
Maizah Nirwasita Chuldun	82	100
Radinia Nahda Irfana Karum	82	98
Raisa Alya Kirani	75	100
Sakinah	75	93
Sarah Iffah Firdausy	75	88
Syalia Maliyana Muttaqin	83	98
Talitha Iftinah Dzakhirah Isham	60	100
Zeaneta Samara Anindya	83	98
Kaleela Shadrina Akbar	85	100
Haziqoh Talita Ausyakhi	75	96
Jumlah	1.502	1.820

Hasil perhitungan Pretest dan postest menggunakan Uji paired

Sample T-Test

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata antara data yang saling berpasangan (Pre-test dan Post-test), uji paired sample t test ini digunakan setelah data memenuhi syarat berdistribusi normal.

Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test yaitu:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pre test dan post test.
2. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 dan H_a di tolak. Yang artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pre test dan post test.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	78.95	19	6.425	1.474
	POST TEST	95.79	19	4.302	.987

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-16.842	7.433	1.705	-20.425	-13.259	-9.876	18	.000

Mean: -16,842. Bernilai Negatif: Artinya terjadi kecenderungan peningkatan nilai sesudah perlakuan. Rata-rata peningkatannya setelah dilakukan uji coba media berbasis multimedia autoplay studio 8 adalah sebesar 16,842.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS Nilai probabilitas/p value uji T Paired: Hasil = 0,000. Diketahui apabila nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara nilai pre test dan post test. Itu artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay studio 8 terhadap prestasi belajar siswa .

BAB V

ANALISIS PEMBAHASAN

A. Spesifikasi Pengembangan Media Ajar Autoplay

Berdasarkan hasil dari produk pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia autoplay ini dapat dilihat dari ciri khas media pembelajaran yang dipakai terhadap proses kegiatan pembelajaran ialah melalui penambahan media praktikum seperti CD pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini memuat juga nilai karakteristik serta soal-soal materi pembelajaran Adab dengan mengintegrasikan bermacam tipe media seperti halnya suara, gambar, video, teks dan flash.

Sesuai yang ditampilkan pada bab sebelumnya, bahwa hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia dengan tampilan media seperti yang ada di bab 4 (Hasil penelitian). Tampilan media tersebut berisi halaman awal, tampilan beranda, tampilan KD, tujuan Pembelajaran, Materi yang sudah dikembangkan, Video pembelajaran terkait dengan materi, Quiz atau latihan soal, serta Biodata peneliti/pengembang. Hasil produk pendampingnya adalah buku panduan media pembelajaran dan buku ajar yang bisa digunakan sebagai buku pendamping ketika melaksanakan pembelajaran di kelas.

B. Analisis Tingkat Keefektivan Media Pembelajaran Adab di Kelas IV SD

Islam Al-Umm Kota Malang

Kegiatan belajar mengajar dimana mengarah terhadap aktivitas fisik, dimana secara teknis pendidik harus merencanakan keterlibatan siswa supaya

lebih aktif serta interaktif dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Seperti dimulai dengan menyiapkan segala kebutuhan belajar, memberikan kesempatan waktu terhadap peserta didik atau anak didik untuk berfikir dan bergerak aktif sampai pada pemberian motivasi kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran yang menarik.

Penekanan terhadap aktivitas fisik semacam ini mengarahkan atau menggiring anak didik supaya lebih fokus dan semangat menerima materi yang disampaikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sehingga dalam pemanfaatan media ajar autoplay ini pendidik berperan sebagai fasilitator, dimana pendidik menyampaikan materi pelajaran melalui media ajar tersebut, setelah itu anak didik meresponnya dengan cara melihat, mendengar dan menjawab soal-soal yang ditayangkan melalui LCD atau proyektor.

Proses kegiatan belajar mengajar hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas anak pendidik, melalui bermacam interaksi aktif dan pengalaman belajar. Memperhatikan aktivitas dan kreatifitas peserta anak didik ini merupakan point penting bagi seorang pendidik, oleh sebab ini nantinya akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yang berada dikelas. Penerapan atau implimentasdi media ajar auto play terhadap pelajaran Adab/ahlaq di kelas 4 SD Al-Umm Kota Malang membutuhkan sebuah keuletan, kesabaran dan perencanaan yang matang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta anak didik.

Gambar 5.1 Keterlibatan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media Autoplay.



Sedangkan dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan aktivitas mental anak didik, dapat direncanakan melalui pemberian stimulus atau motivation berupa gamabr atau video yang telah dibuat semenarik mungkin terhadap media pembelajaran aotoplay ini. Sehingga dapat mengubah pola berfikir anak didik yang menganggap bahwasanya pelajaran adab merupakan pelajaran yang membosankan.

Gambar 5.2 Tampilan media yang sedang didiskusikan dalam kelas



Guna mengarahkan anak didik supaya termotivasi dan semangat untuk melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran, dalam pengembangan ini dilaksanakan inovasi secara realistic yang berupa pengembangan ide-ide kedalam bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengembangkan materi yang dirancang selaras dengan kebutuhan anak didik. Sedangkan format media berupa materi-materi yang dikembangkan dengan mengintergrasikan bermacam tipe media serti *as-saud* (Suara), *As-surah* (gambar), *al-aflam* (filem), teks, dan flas yang membantu, menuntun, membina dan mengarahkan dalam pengembangan berfikir anak didik.

Berdasarkan hasil dari penelitian para ahli serta praktisi terhadap hasil dari uji di lapangan, memberikan dampak information yang cukup jelas terhadap keberadaan media pembelajran berbasis multimedia. Dari penilaian tersebut dapat diketahui kelayaan hasil pengembangan media ajar autoplay yang dipakai atau digunakan oleh pendidik dalam pelajaran Adab/Ahlaq. Pengembangan media ajar autoplay ini telah divalidasi oleh para ahli isi, ahli desain pembelajaran dan pendidik mata pelajaran, sehingga layak dan dapat digunakan oleh para pendidik dan anak didik.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi mata pelajaran Adab/Ahlaq terhadap isi media ajar autoplay sebagaimana dijabarkan pada bab IV presentasse tingkat pencapaian media ajar adalah 94%. Hal ini membuktikan bahwasanya materi yang ada pada media ajar autoplay ini telah layak untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran Adab/Ahlaq yang dilakukan pada kelas 4 SD Islam Al-Umm Kota Malang.

Kemudian menurut ahli desain pembelajaran terhadap media ajar autoplay menghasilkan prosentase sebuah tingkat pencapaian terhadap media ajar sebesar 88 %. Angka tersebut menunjukkan bahwa media autoplay berdampak baik untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran di kelas 4 SD Islam Al-Umm Kota Malang. Sedangkan menurut ahli pembelajaran prosentasenya mencapai 94 % terhadap produk media autoplay, dimana angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu dicoba lagi atau direvisi.

Berdasarkan skor penilaian, baik dari uji ahli media, ahli materi ataupun isi dan praktisi Pendidikan guru maple al-adab SD Islam Al-Umm Kota Malang terhadap media ajar autoplay ini tergolong kategori sangat baik. Maka secara umum produk pengembangan media ajar autoplay ini telah memenuhi kelayakan. Meski demikian juga masih terdapat saran dan masukan berupa perbaikan yang dapat menjadikan sebuah bahan revisi supaya lebih baik dan lebih maju setiap ada revisi.

Sedangkan, berdasarkan hasil penilaian angket siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia autoplay studio 8 dinyatakan bahwa media dapat digunakan secara menyenangkan dan menarik bagi siswa, serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain diukur dari segi kelayakan dari hasil validasi para ahli, hasil pengembangan ini diuji keefektivan nya menggunakan uji coba lapangan terhadap peserta didik. Hasil uji coba ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah uji coba produk. Oleh sebab itu untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta anak

didik dalam kegiatan atau proses pembelajaran Al-Adab ialah dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga tahapan yang meliputi Pre-test, proses (ujicoba) dan Post-test.

Pre-test merupakan langkah pertama yang dilaksanakan oleh pendidik dalam mata pelajaran Al-adab gunanya untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media ajar berbasis multimedia, yaitu hanya dengan menggunakan metode da'wah atau ceramah saja. Adapun hasil dari pre-test ini bisa dikatakan masih tergolong kurang memuaskan serta masih Nampak bahwasanya anak didik masih merasakan kesulitan dalam menjawab soal yang sederhana. Setelah itu diadakan proses pembelajaran atau ujiocoba dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis autoplay, dimana pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan slide yang menunjukkan teks berwarna-warni dengan diiringi dengan music serta icon gambar yang menarik.

Data uji coba yang dilakukan terhadap anak didik kelas IV SD Islam Al-Umm Kota Malang in menunjukkan nilai terendah pre-test siswa ialah 60 dan nilai tertinggi 80. Sedangkan nilai terendah dari hasil post-test yang dilaksanakan kepada anak didik ialah 80 dan nilai tertinggi 100. Sehingga dari hasil uji test tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan media ajar yang berbasis multimedia dengan autoplay pada mata pelajaran Al-adab/Al-ahlaq di kelas IV SD Islam Al-Umm Kota Malang berdampak efektif dalam meningkatkan nilai siswa.

Berdasarkan hasil uji paired t test juga menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan dari hasil pre-tes dan post-test, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay studio terhadap pembelajaran Adab di kelas 4.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data yang diolah terhadap data hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, diperoleh sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dipakai dalam penelitian ini dirancang menggunakan beberapa *software* yang meliputi corel draw, adobe premier, autoplay. Setelah melalui beberapa tahap dan sampai ditahap akhir diperoleh produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang berisi materi tentang Adab di Masjid khususnya materi untuk kelas 4 jenjang SD/MI. Selain produk media, juga dilengkapi buku panduan media serta buku ajar yang dapat digunakan untuk buku pendamping ketika penggunaan media pembelajaran di kelas.
2. Dari hasil uji validasi dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan dari hasil angket siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan pembelajaran, selain itu dari hasil uji t berdasarkan hasil pre test dan post test siswa, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pre test dan post tes itu artinya media hasil pengembangan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini menunjukkan media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran Adab di kelas 4 SD Islam Al-Umm.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas terdapat saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan
 - Untuk mengetahui hasil tingkat kemampuan siswa yang lebih efektif lagi, sebaiknya dilakukan beberapa kali uji coba, karena jika hanya 1 JP waktunya terlalu singkat, sehingga penggunaan media kurang maksimal.
 - Untuk materi yang sifatnya abstrak, diberikan gambar yang yang jelas, agar peserta didik mampu memahami secara konkrit terkait materi yang disampaikan.
2. Saran diseminasi produk
 - Hanya diujicobakan pada 1 kelas saja tepatnya di kelas putri, yaitu kelas eksperimen sebanyak 20 siswi.
 - Waktu pelaksanaan sangat singkat, yaitu hanya 1 kali pertemuan.
3. Saran pengembangan penelitian lanjut
 - Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan produk yang lebih lagi, sehingga dapat diterapkan di berbagai sekolah agar bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik.
 - Pengembangan media ini tidak hanya pada mata pelajaran Adab saja, melainkan dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. 2018. Wawasan Hadits Tentang alat dan media pembelajaran. Jurnal ANSIRU PAI vol. 2 No. 2
- Asnawir Dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers.
- Asroruddin, Al-Jumhari. 2015. *Akidah Akhlak*. Narmada: Deepublish.
- Budiman, Haris. 2016. *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. 2012. Bandung: Pt. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Kokasih. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- M. Basyiruddin Usman Dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Maawaddh Hudri, Asep sopian dan Nunung Nursyamsiyah, *Implementasi Model Lagu Dalam Peningkatan Pemahaman Materi Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Yapis Pattiro Bajo)*, Al Waraqah: Jurnal Pendidikan, Vol. 2 No. 2, Juli-Desember 2021
- Mudhofir, Ali. 2012. *Aplikasi Pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan bahan ajar dalam pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Press.
- Muhaimin. 2004. *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta; Gp Press Group, 2013)
- Nurrita, Teni. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018
- Rasyad, Aminuddin. 2003. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka press.
- Riyana, Cegi. -. *Modul 6 Komponen-Komponen Pembelajaran*.

Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang Press.

Sadiman, Afief S. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dokbud dan CV, Rajawali.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian, Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design Of Instruction*, (USA,1978), 8-11 Dikutip dalam Proposal Tesis Rumainur, Pengembangan Media Ajar berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran SKI Kelas XI MA Bilingual Batu Malang

Lampiran-Lampiran



YAYASAN BINA AL-MUJTAMA' SEKOLAH DASAR ISLAM AL-UMM

NSS : 102056104050 / NPSN : 69758448

Jl. Joyo Agung No. 1 Merjosari, Lowokwaru, Malang Jawa Timur 65144 ☎ 0341-5023047

Email: info@sdialummsch.id, Web: www.sdialummsch.id



SURAT KETERANGAN

No. 421.2/086/35.73.307.05.II.10/2022

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Islam al-Umm dengan ini menerangkan bahwa guru yang beridentitas :

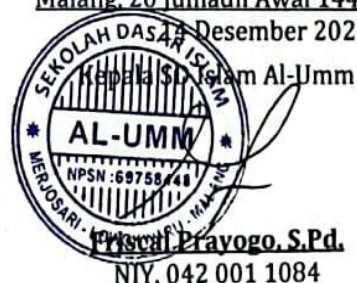
Nama : Nurrohmatul Fidhyah
NIM : 200101210045
Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam

Bahwa yang bersangkutan tersebut di atas benar-benar melakukan penelitian di Sekolah Dasar Islam al-Umm, Merjosari, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan judul penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Pada Mata Pelajaran Adab Kelas 4 Sekolah Dasar Islam al-Umm, pada tanggal 01 November 2022 - 10 Desember 2022.

Demikian surat keterangan kerja ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Malang, 20 Jumadil Awal 1444 H

Desember 2022 M



Priscil Prayogo, S.Pd.

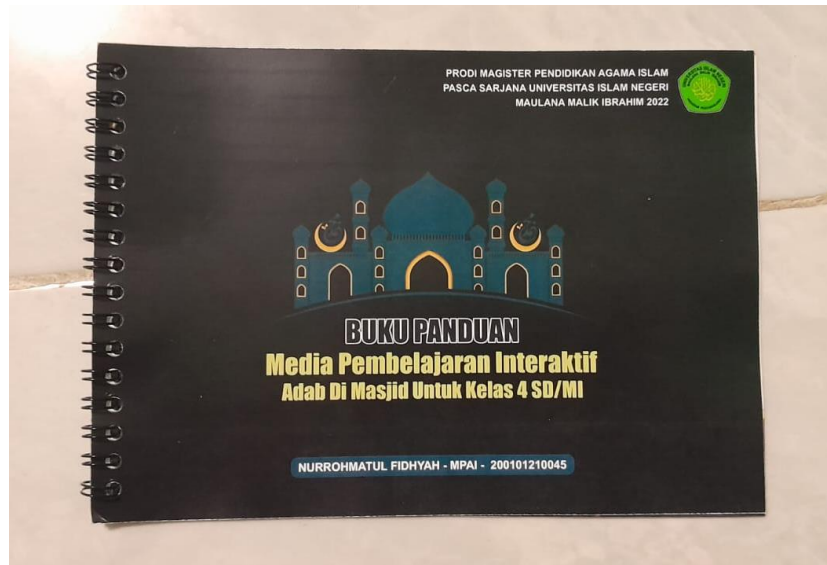
NIY. 042 001 1084

PROGRAM YBM

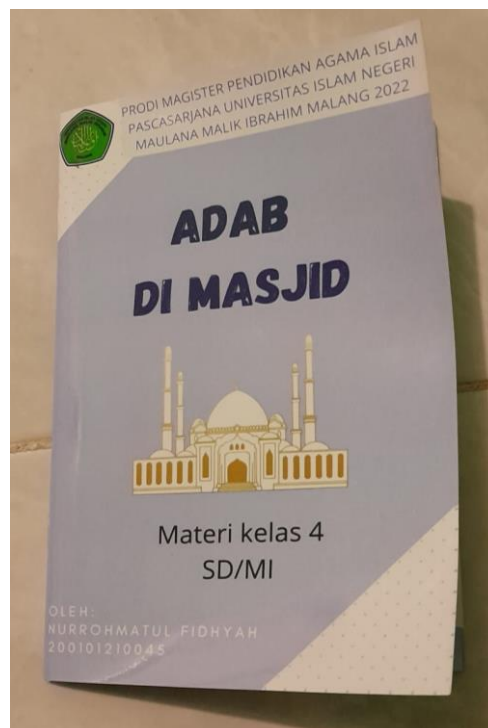
- Masjid Jami' al-Umm • Radio al-Umm 102.5 FM • Studio Mini TV al-Umm • RUAQ • SDI al-Umm • Pongpes al-Umm (SMP & MA) Putra-putri
- Ma'had 'Ali al-Aimmah • Penerbit Pustaka YBM • Perpustakaan Ghomidi • Depo Air Minum al-Umm • Klinik Ruqyah

Visi: "Menjadi Yayasan Islam yang Maju dalam Dakwah, Pendidikan, Ekonomi dan Sosial"

Gambar 2 Buku Panduan Media Pembelajaran



Gambar 3 Buku Ajar pendamping media pembelajaran



Gambar 4 Hasil angket Ahli Materi/Isi

ANGKET PENILAIAN VALIDASI
AHLI MATERI/ISI PEMBELAJARAN ADAB

Yth. Bapak/Ibu
Ahli Materi/Isi Pembelajaran
Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan program studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya meneliti pengembangan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 pada pembelajaran Adab.

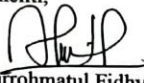
Sehubungan dengan keperluan tersebut di atas, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dan masukan mengenai materi/isi di dalam bahan ajar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan dari isi produk bahan ajar tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Atas kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu saya mengucapkan terimakasih

Wassalamualaikum Wr. Wb

Batu,2022

Peneliti,


Nurrohmatal Fidhyah

A. Identitas Ahli Materi/Isi Pembelajaran

Nama : *Dr. Muhammad Amin Naw. MA*
 NIP : *197501232003121003*
 Instansi : *PPS UIN Malang*
 Alamat : *Jl. Raya Ir. Soekarno 1 Batu.*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban, silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu sebagai berikut:

Keterangan	Skala Penilaian				
	A	B	C	D	E
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Skor	5	4	3	2	1

C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Tujuan					
	a. Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Kelengkapan materi					
	a. Kelengkapan materi yang disajikan	✓				
	b. Kemudahan untuk mempelajari materi	✓				
	c. Kejelasan istilah-istilah dalam materi		✓			
3.	Kesesuaian materi					
	a. Ketepatan urutan penyajian	✓				
4.	Ketepatan dalam penggunaan Bahasa	✓				
	a. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	✓				
	b. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik		✓			
5.	Kelengkapan evaluasi dan tes					
	a. Kecukupan evaluasi atau latihan soal		✓			
	b. Relevansi evaluasi dengan materi	✓				

Kritik dan Saran

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Batu, 30 - 11 - 2022

Ahli Materi/Isi,


 Dr. Muhammad Anis Nur H.A
 NIP. 197501232003121003.

Gambar 5 . Hasil Angket Ahli Desain/Media

ANGKET PENILAIAN VALIDASI
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN ADAB

Yth. Bapak/Ibu
Ahli Desain Pembelajaran
Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan program studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya meneliti pengembangan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 pada pembelajaran Adab.

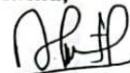
Sehubungan dengan keperluan tersebut di atas, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dan masukan mengenai desain bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan dari desain bahan ajar tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Atas kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu saya mengucapkan terimakasih

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 30 Nov. 2022

Peneliti,



Nurrohmatul Fidhyah

A. Identitas Ahli Desain Pembelajaran

Nama : Dr. H. Jambak Jambak - M.Pd.
 NIP : 197606192005012005
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Alamat : Jl. MZA Coed 65 No. 12 L Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban, silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu sebagai berikut:

Keterangan	Skala Penilaian				
	A	B	C	D	E
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Skor	5	4	3	2	1

C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar	✓				
2.	Kemenarikan cover pada bahan ajar		✓			
3.	Keterbacaan teks atau tulisan	✓				
4.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓			
5.	Kualitas penggambaran animasi		✓			
6.	Kesesuaian gambar dengan materi	✓				
7.	Penataan atau penyusunan layout		✓			
8.	Kemenarikan sajian animasi		✓			
9.	Ketepatan pemilihan warna pada background		✓			
10.	Keserasian warna background dengan teks	✓				

Kritik dan Saran

Bekerja dengan kreatif.

Batu, 20 ~~10/14~~ 2022
Ahli Desain Pembelajaran,



NIP. _____

Gambar 6 Hasil Angket Ahli Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN VALIDASI GURU MAPEL

Yth. Bapak/Ibu
Guru Mapel
Di SD Islam al-Umm Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan program studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya meneliti pengembangan bahan ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 pada pembelajaran Adab.

Sehubungan dengan keperluan tersebut di atas, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dan masukan mengenai materi/isi di dalam bahan ajar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan dari isi produk bahan ajar tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Atas kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu saya mengucapkan terimakasih

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 06-12-2022

Peneliti,



Nurrohmatul Fidhyah

A. Identitas Guru Mapel

Nama : Elfadianj Mujida, S.Pd.1
 NIP : -
 Instansi : SD ISLAM AL-UMM
 Alamat : Jl. Joyogong no 1 Kec. lowokwero Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban, silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu sebagai berikut:

Keterangan	Skala Penilaian				
	A	B	C	D	E
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Skor	5	4	3	2	1

C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan						
1.	Sistematika penyajian materi	✓				
2.	Keefektivan bahan ajar		✓			
3.	Penggunaan Bahasa	✓				
4.	Kesesuaian struktur kalimat dengan penguasaan anak tingkat SD	✓				
Aspek materi/isi						
5.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan isi/materi	✓				
6.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓				
7.	Kesesuaian gambar dengan isi teks/materi		✓			
Aspek tampilan						
8.	Pemilihan huruf dan ukuran huruf	✓				
9.	Ketepatan pemilihan gambar atau animasi		✓			
10.	Keterbacaan teks	✓				

Kritik dan Saran

Media sangat bagus, semoga bisa dikembangkan lagi untuk materi & lain pada pelajaran A&B dan pelajaran lainnya.

Malang, 06 - 12 - 2022

Guru Mapel,


Elga dian Mufidjo, S.Pd.I
NIP.

Gambar 7 Hasil Angket Siswa

NETA

ANGKET SISWA

1. Apakah tampilan media pembelajaran ini menyenangkan?
 - a. Sangat menyenangkan
 - Menyenangkan
 - c. Kurang menyenangkan
 - d. Tidak menyenangkan
2. Apakah jenis dan ukuran teks dapat terbaca dengan baik?
 - Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Kurang baik
 - d. Tidak baik
3. Apakah desain dari media pembelajaran ini menarik?
 - Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
4. Apakah video pembelajaran yang disajikan membantu kalian dalam memahami materi?
 - a. Sangat membantu
 - Membantu
 - c. Kurang membantu
 - d. Tidak membantu
5. Apakah gambar yang ada pada media pembelajaran menarik?
 - a. Sangat menarik
 - Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
6. Apakah kuis yang disajikan menyenangkan?
 - Sangat menyenangkan
 - b. Menyenangkan
 - c. Kurang menyenangkan
 - d. Tidak menyenangkan
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami?
 - Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
8. Apakah media ini membantu kalian dalam memahami materi Adab di masjid?
 - Sangat membantu
 - b. Membantu
 - c. Kurang membantu
 - d. Tidak membantu

9. Apakah materi yang disajikan bisa dipelajari secara mandiri?

- a. Sangat bisa
- b. Bisa
- c. Kurang bisa
- d. Tidak bisa

10. Apakah media pembelajaran ini dapat membantu kalian dalam meningkatkan motivasi belajar?

- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu
- d. Tidak membantu

Saran/Kritik

lagus... sangat membantu saya untuk belajar.....
.....
.....

Gambar 8 Soal Pre Test

no nom

70

Soal Pre Test (Materi Adab di masjid)

1. Pilihlah dengan cara memberikan tanda silang pada pilihan A, B, C, atau D yang merupakan jawaban yang paling benar!
- Berikut ini yang termasuk adab ketika menuju masjid adalah ...
 - Berjalan menuju masjid sambil berlarian
 - Memakai wangi-wangian bagi perempuan
 - Berjalan menuju masjid dengan tenang atau tidak terburu-buru
 - Ngebut dalam mengendarai kendaraan
 - Adi dan teman temannya sedang ke masjid. Salah satu adab yang dilakukan Adi dan teman temannya ketika masuk masjid adalah, **kecuali** ...
 - Mendahulukan kaki kanan
 - Masuk masjid dengan tenang
 - Membaca shalawat
 - Mendahulukan kaki kiri
 - Ketika ada suara adzan berkumandang maka kita harus mendengarkan dengan ...
 - Tenang dan menjawabnya dengan sempurna
 - Bergurau bersama teman
 - Berlari-lari
 - Sambil mendengarkan musik
 - اللهم افتح لي ابواب رحمتك Do'a berikut ini merupakan do'a yang dibaca ketika ...
 - Masuk masjid
 - Keluar rumah
 - Keluar masjid
 - Masuk rumah
 - Salah satu bentuk menjaga kebersihan masjid adalah dengan ...
 - Berjualan di masjid
 - Meninggalkan bekas makanan di masjid
 - Tidak membuang sampah sembarangan
 - Meludah sembarangan
 - Ketika di dalam masjid, kita berdzikir dan membaca al-Qur'an dengan suara yang agar tidak mengganggu jama'ah yang lain..
 - Keras
 - Lantang
 - Pelan
 - Berteriak
 - Bila selesai melaksanakan sholat jamaah maka segeralah untuk ...
 - Bermusyawarah
 - Bekerja
 - Berdzikir
 - Tolong menolong
 - Seluruh gerakan makmum harus gerakan makmum ^{imam}
 - Bersamaan'
 - Menunggu terlalu lama
 - Mendahului
 - Mengikuti

9. Salah satu adab ketika di masjid adalah, **kecuali** ...

- a. Menjaga ketenangan
- b. Bersuara keras
- c. Menjaga kebersihan
- d. Menjaga kemullian masjid

10. اللَّهُمَّ اِنِّي اَسْئَلُكَ مِنْ اَمْنِكَ Do'a berikut ini dibaca ketika ...

- a. Menuju masjid
- b. Masuk masjid
- c. Shalat
- d. Keluar masjid

II. Isilah titik-titik berikut ini dengan jawaban yang benar!

1. Berpakaian yang baik dan rapi merupakan salah satu contoh adab ketika ^{ingin ke}masjid
2. Apabila iqamah sudah dikumandangkan maka bersegeralah untuk ^{masuk}masjid
3. Apabila kita ketinggalan atau tidak menemui rukuknya imam dengan sempurna maka harus ^{masuk}masuk
4. Merapatkan dan meluruskan shaf merupakan salah satu adab ketika ^{sholat}sholat
5. Ketika kita hendak keluar masjid maka mendahulukan kaki ^{kanan}kanan

Gambar 9 Uji Coba Produk







Nurrohmatul Fidhyah lahir di Kediri, 18 Agustus 1997. Putri kedua dari Bapak Moh. Tamamidin dan Ibu Zuhriyah. Menyelesaikan pendidikan formal di SDN Kedungsari II pada tahun 2004-2010, selanjutnya menempuh pendidikan Menengah di SMPN 2 Tarokan pada tahun 2010-2013, di SMAN 8 Kota Kediri pada tahun 2013-2016. Kemudian menempuh pendidikan Strata 1 jurusan PAI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2016-2020 dilanjutkan pendidikan Magister PAI di Universitas yang sama pada tahun 2020