

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ICT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI
SISWA KELAS 1 SD MY LITTLE ISLAND MALANG**

Tesis

Oleh:

Susetna Lily Zulailiana
NIM 200103220012



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ICT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI
SISWA KELAS 1 SD MY LITTLE ISLAND MALANG**

Tesis
Diajukan kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH
SUSETNA LILY ZULAILIANA
NIM 200103220012

- Dosen Pembimbing
1. Dr. H. Su'aib H. Muhammad, M.Ag (NIP. 19571231 198603 1 028)
 2. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag (NIP. 19651112 199403 2 002)

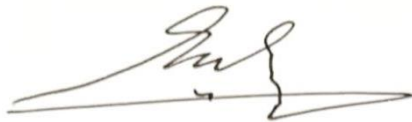
**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, 30 Mei 2023

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 196511121994032002

Malang, 30 Mei 2023

Mengetahui;

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang” ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 24 Juli 2023.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama



Dr. Hj. Ni Matuz Zuhroh, M.Si

NIP. 19731212 200604 2 001

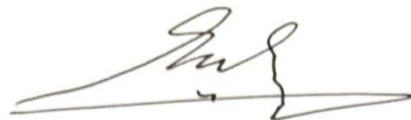
Ketua



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 19760803 200604 1 001

Pembimbing 1/Penguji



Dr. H. Suaib H Muhammad, M.Ag

NIP. 19571231 198603 1 028

Pembimbing 2/Sekretaris



Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

NIP. 19651112 199403 2 002

Mengesahkan,
Direktur Pascasarjana

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

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Susetna Lily Zulailiana

NIM : 200103220012

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little
Island Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwasannya dalam hasil penelitian dan pengembangan saya ini tidak ada unsur penjiplakan atau plagiasi karya ilmiah atau karya penelitian orang lain, kecuali yang tertulis sebagai sumber acuan atau rujukan dalam naskah penelitian ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 30 Mei 2023

Hormat saya



Susetna Lily Zulailiana
200103220012

MOTO

تَعَلَّمُوا الْعِلْمَ وَتَعَلَّمُوا الْجِلْمَ السَّكِينَةَ وَالْوَقَارَ وَتَوَاضَعُوا لِمَنْ تَتَعَلَّمُونَ مِنْهُ

“Belajarliah kalian ilmu untuk ketentraman dan ketengan serta rendah hatilah pada orang yang kamu belajar darinya.” (HR Thabrani)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil'alamin puji syukur kepada Allah SWT yang sudah mengabulkan doa untuk diberi kelancaran dan kemudahan hingga saya bisa menyelesaikan tesis ini. Sholawat serta salam kepada Nabi kita Muhammad SAW. Tesis ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi yang selalu memberikan doa, semangat serta dukungan.

Pertama kepada kedua orang tua saya yang amat saya cintai Ayah Hadi dan Ibu Wina, terimakasih atas semua doa, kasih sayang, materi, serta dukungan yang tiada hentinya. Kedua kepada Adik saya yang tersayang Arjuna, terimakasih telah memberi semangat selama ini. Ketiga kepada kekasih yang tersayang, terimakasih atas doa, semangat, serta telah banyak meluangkan waktunya untuk menemani selama proses penulisan tesis ini.

Keempat kepada Dosen pembimbing Bapak Suaib dan Ibu Sulalah, terimakasih atas waktu yang telah diluangkan untuk membimbing selama proses penulisan tesis ini. Dan terakhir kepada teman-teman keluarga besar MPGMI, terimakasih selalu memberi semangat serta doa selama ini.

ABSTRAK

Zulailiana, Susetna, Lily. 2023. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang*. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Malang, Pembimbing: (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag. (II) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Kata Kunci : Media Interaktif, ICT

Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang ada saat ini juga mengalami perkembangan. Kehadiran media pembelajaran interaktif yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengembangan media interaktif berbasis ICT yang diimplementasikan di SD My Little Island Malang, dengan sub fokus mencakup: (1) spesifikasi media interaktif berbasis ICT, (2) tingkat validitas dan kemenarikan media interaktif berbasis ICT, dan (3) peningkatan hasil belajar PAI siswa sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Penelitian ini memadukan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan rancangan penelitian dan pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif dan analisis uji t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis ICT dikemas dalam sebuah aplikasi dengan prosedur yang digunakan yaitu (a) pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) pengembangan produk awal, (d) uji coba produk awal, (e) revisi produk awal, (f) uji coba lapangan, dan (g) revisi produk akhir. 2) Hasil validasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 87,4% yang termasuk dalam kategori valid. Tingkat kemenarikan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 89,75% yang termasuk dalam kategori menarik. 3) Hasil uji t memperoleh $t_{hitung} 2,95 > t_{tabel} 1,717$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT. Artinya media interaktif berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Zulailiana, Susetna, Lily. 2023. *Development of ICT-Based Interactive Media to Improve Learning Outcomes in Islamic Education for Grade 1 Students at My Little Island Primary School Malang*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program Postgraduate School State Islamic University of Malang, Advisor: (I) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag. (II) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Keywords: Interactive Media, ICT

The existing learning media is getting more advance along with technology advancement. One of the learning media that is widely used to increase effectiveness and efficiency in the learning process is the presence of interactive learning media based on ICT (Information and Communication Technology).

The objective of this study was to reveal the development of ICT-based interactive media implemented in My Little Island Primary School Malang, with specific sub-focus on: (1) specification of ICT-based interactive media, (2) level of validity and attractiveness of ICT-based interactive media, and (3) improvement of PAI learning outcomes of students after using ICT-based interactive media.

This study applied both quantitative and qualitative methods, as well as research and development designs. Data was collected through observation, interviews, questionnaires, and learning achievement tests. Techniques for data analysis included descriptive analysis and t-test analysis.

This study found that: 1) Product specifications in the form of ICT-based interactive media were packaged in an application with the procedures used, namely (a) data collection, (b) planning, (c) initial product development, (d) initial product trials, (e) initial product revision, (f) field trial, and (g) final product revision. (2) According to the overall validation results, the validity level of ICT-based interactive media was 87.4% which was categorized in the valid category. The level of interest in ICT-based interactive media was 89.75% which was categorized in the appealing category. 3) The t test resulted in $t_{count} 2.95 > t_{table} 1.717$. This showed that there were differences of student learning outcomes in Islamic education before and after the use of ICT-based interactive media. It means that ICT-based interactive media can improve the learning outcomes of first-grade elementary school students in Islamic education.

مستخلص البحث

زولايبيانا، سوسيتنا، ليلي. 2023. تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية تعتمد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (Information and Communication Technology) لترقية نتائج التعلم تعليم دين الإسلام لطلاب الصف الأول بمدرسة (My Little Island) مالانج. رسالة الماجستير، قسم تعليم مدرس المدرسة الابتدائية، كلية دراسة العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف الأول: الدكتور الحاج شعيب محمد الماجستير، المشرفة الثانية: الدكتورة الحاجة سولالة الماجستير

الكلمات الإشارة: الوسيلة التعليمية التفاعلية، تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) وجدت نمو الوسائل التعليمية الحديثة بسبب اعتبار التطور التكنولوجي السريع. يعد وجود الوسيلة التعليمية التفاعلية تعتمد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) أحد الوسائل التعليمية المستخدمة لترقية الفعالية والكفاءة في عملية التعليم. هدف هذا البحث لشرح تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية تعتمد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) المستخدمة في مدرسة (My Little Island) مالانج و مواصفاتها و نتيجتها الصلاحية والجدابية، ترقية نتائج تعلم الطلاب في مادة تعليم دين الإسلام بعد استخدامها. يجمع هذا البحث بين المدخل الكمي والمدخل الكيفي مع تصاميم البحث والتطوير. تم جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والاستبيانات واختبارات النتيجة التعليمية. تشمل طريقة تحليل البيانات التحليل الوصفي وتحليل اختبار t . حصل هذا البحث على نتائج: 1) مواصفات الوسيلة التعليمية التفاعلية تعتمد على تكنولوجيا (في تطبيق مع الإجراءات المستخدمة، وهي: أ) جمع ICT المعلومات والاتصالات (البيانات، ب) التخطيط، ج) تطوير المنتج الأول، د) تجارب الأول، هـ) إصلاح الأول، و) التجربة الميدانية الأولى للمنتج، ز) إصلاح النهائي. تظهر نتائج التحقق الإجمالية أن نتيجة (ICT) الصلاحية الوسيلة التعليمية التفاعلية تعتمد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات حصلت على 87.4% وهي من درجة الصالحة. تبلغ نسبة اهتمامها على 89.75% وهي من . وهذا t -table 1.717 أكبر من t -count 2.95 درجة الجذابة. 3) حصل على نتيجة اختبار يدل على وجود اختلافات نتيجة التعلم في مادة دين الإسلام للطلاب قبل وبعد استخدام .) أن هذه (ICT) الوسيلة التعليمية التفاعلية تعتمد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الوسيلة التعليمية ترقى نتائج مادة دين الإسلام لطلاب الصف الأول الابتدائي.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur Alhamdulillah selalu kami panjatkan ke-hadirat Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan Rahmat, Ni'mat, Hidayah, Serta Inayah-Nya kepada kita semua sehingga kita dapat menjadi seperti saat ini, bisa merasakan nikmatnya menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Shalawat serta salam tetap dan selalu kami hadiahkan kepada sang Revolusioner dunia sekaligus sebagai Khotamul Ambiya' yaitu Nabi Muhammad SAW.

Rasa syukur terucap karena telah selesai menyusun proposal tesis yang berjudul, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little Island". Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan tesis baik secara moril maupun materi.

Dengan segala kerendahan hati kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun (konstruktif) dari semua pembaca, karena kami menyadari bahwa dalam penulisan makalah ini tentulah masih terdapat banyak sekali kekurangan-kekurangan. Akhir kata, semoga tesis ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya pembaca pada umumnya. Amin ya Robbal Alamin.

Malang, 31 Mei 2023

Penyusun

Pedoman Transliter Arab Latin

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi 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	ه =	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

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	13
----------------------------------------	----

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	27
Tabel 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall.....	28
Tabel 3.2 Rancangan Satu Kelompok dengan Prates-Pascates	32
Tabel 3.3 Rumus Perhitungan Nilai Rata-rata.....	36
Tabel 3.4 Kriteria Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	36
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kemenarikan Produk Berdasarkan Persentase	37
Tabel 3.6 Rumus <i>T-Test</i>	38
Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Hasil Validasi	44
Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Kemenarikan	44
Tabel 4.3 Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	44
Tabel 4.4 Kualifikasi Tingkat Kemenarikan Produk Berdasarkan Persentase	45
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain	45
Tabel 4.6 Penilaian dan Review Ahli Desain.....	46
Tabel 4.7 Revisi Validasi Ahli Desain.....	47
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 4.9 Penilaian dan Review Ahli Materi	49
Tabel 4.10 Revisi Validasi Ahli Materi	50
Tabel 4.11 Hasil Validasi Praktisi	50
Tabel 4.12 Penilaian dan Review Praktisi.....	52
Tabel 4.13 Hasil Angket Kemenarikan.....	53
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Tingkat Kevalidan dan Kemenarikan.....	54
Tabel 4.15 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa Kelas 1 SD My Little Island	54
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji t	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cover Media	42
Gambar 4.2 Home/Menu Media	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran III : Surat Permohonan Menjadi Validator
- Lampiran IV : Instrumen Validasi Ahli Desain
- Lampiran V : Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran VI : Instrumen Validasi Praktisi
- Lampiran VII : Instrumen Kemenarikan
- Lampiran VIII : Hasil *Pre-test*
- Lampiran IX : Hasil *Post-test*
- Lampiran X : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran XI : Hasil Pengembangan Media
- Lampiran XII : Biodata Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman pengajuan.....	ii
Lembar Persetujuan Ujian Tesis.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan Orisinalitas Karya Ilmiah.....	v
Lembar Motto.....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Abstrak.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
Pedoman Tranliter Arab Latin	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian	11
H. Definisi Operasional.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Perspektif Teoretik Masalah Penelitian.....	18
1. Media Pembelajaran Interaktif	18
2. ICT	21
3. Pembelajaran PAI	22
B. Kerangka Berpikir	27

BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Model Penelitian dan Pengembangan	28
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
C. Uji Coba Produk	32
1. Desain Uji Coba	32
2. Subjek Uji Coba	33
3. Jenis Data	33
4. Instrument Pengumpulan Data	34
5. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	40
A. Spesifikasi Hasil Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT	40
1. Proses Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT	40
2. Hasil Desain Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT	42
B. Tingkat Validitas dan Kemenarikan Media Interaktif Berbasis ICT	44
1. Hasil Validasi Ahli Desain	45
2. Hasil Validasi Ahli Materi.....	47
3. Hasil Validasi Praktisi	50
4. Hasil Angket Kemenarikan.....	52
5. Hasil Perhitungan Keseluruhan.....	54
6. Hasil Uji Coba Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa	54
BAB V PEMBAHASAN	59
A. Spesifikasi Media Interaktif Berbasis ICT	59
B. Analisis Tingkat Validitas Kemenarikan Media Interaktif Berbasis ICT	61
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Interaktif Berbasis ICT	62
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Interaktif Berbasis ICT	64
3. Analisis Hasil Validasi Praktisi Media Interaktif Berbasis ICT	66
4. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Interaktif Berbasis ICT	69
C. Analisis Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Media Interaktif Berbasis ICT	71
BAB VI PENUTUP.....	74
A. KESIMPULAN	74
B. SARAN.....	76
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan bentuk komunikasi dua arah antara guru sebagai pengantar pesan dengan peserta didik sebagai penerima pesan. Dalam proses ini pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru merupakan simbol komunikasi yang harus diterjemahkan ulang dan dipahami oleh peserta didik sehingga dapat diterima sebagai kesatuan informasi yang utuh. Pembelajaran PAI secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam rangka mencapai standar yang telah ditentukan. Secara terperinci materi PAI juga terdiri dari pengetahuan yang bersifat fakta, konsep, maupun prosedur.¹

Pembelajaran PAI di sekolah tidak jarang disampaikan oleh guru melalui komunikasi yang bersifat verbal dan cenderung bersifat abstrak. Kondisi tersebut, pada akhirnya menimbulkan permasalahan terhadap peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Ditinjau dari aspek perkembangan peserta didik, pada tahapan usia sekolah dasar (7-12 tahun) adalah usia dimana peserta didik telah mencapai tahap operasional kongkrit, tahap dimana peserta didik dapat memahami sesuatu yang bersifat nyata.² Berdasarkan hal ini, maka

¹ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), hal. 263.

² Piaget dalam Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 105.

pembelajaran PAI juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik, agar pembelajaran dapat diserap secara maksimal.

Pembelajaran yang hanya dilakukan secara verbal serta abstrak terkadang sulit dipahami peserta didik, sehingga untuk menyampaikannya membutuhkan media yang sesuai, baik dari segi materi maupun karakteristik peserta didik. Pembelajaran PAI bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi peserta didik yang tidak terpaku kepada aspek kognitif semata, namun mencakup aspek afektif maupun psikomotorik. Melihat tujuan pendidikan tersebut, maka pembelajaran PAI harus dapat melibatkan berbagai pengalaman peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut pandangan psikologi belajar dijelaskan bahwa semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar, maka semakin mudah peserta didik tersebut mencapai tujuan pembelajaran.³ Hal ini menunjukkan bahwa interaksi antara peserta didik dengan guru, memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar. Interaksi tersebut akan menjadi efektif apabila dibantu dengan bahan ajar yang tepat dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Komponen penting dalam pembelajaran dapat berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses mengajar. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara, dalam menyampaikan pesan

³Benny A. Pribadi, *Model ASSURE untuk Mendesai Pembelajaran Sukses*, (Jakarta: PT Dian Rakyat, 2011), hal. 101.

pembelajaran, yang membuat peserta didik menjadi mudah dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun pengalaman belajar.

Levie dalam Azhar dalam penelitiannya menjelaskan bahwa belajar melalui stimulus verbal maupun visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik seperti mengingat atau menghubungkan suatu konsep-konsep tertentu dalam proses pembelajaran.⁴ Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, peran media dalam pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bias berlangsung secara optimal.

Seorang pendidik alangkah baiknya bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan bertujuan membantu pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, apakah itu orang, alat, atau bahan. Tersedianya media pembelajaran sangat penting untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu pembelajaran dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan.

Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang ada saat ini juga mengalami perkembangan. Terdapat media pembelajaran interaktif yang

⁴ I Wayan Santyasa, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 9.

berbasis ICT. ICT (*Information and Communication Technology*) telah menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.⁵ Media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi atau TIK. Media pembelajaran berbasis ICT diantaranya: teknologi komputer, multimedia, telekomunikasi, dan jaringan komputer.⁶ Selain itu, ICT mencakup berbagai perangkat keras dan lunak yang dapat menyimpan, mengolah serta menyampaikan informasi sehingga dapat terjadi komunikasi.⁷

Dengan berkembangnya ICT maka berpengaruh pada system pendidikan, dimulai dari tingkat dasar hingga tingkat pendidikan tinggi. Berbagai cara dan media telah dikenalkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar semakin banyak guru yang memberikan kreatifitas dalam pengajaran dan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna, tentunya akan meningkatkan mutu pendidikan. Media berbasis ICT ini merupakan media yang bersifat interaktif dikarenakan dengan menggunakan media tersebut siswa tidak hanya menyimak materi, atau hanya memperhatikan penyajian maupun objek

⁵ Mahdun, dkk, Exploring Teacher Perceptions and Motivations to ICT Use in Learning Activities in Indonesia. *Journal of Information Technology Education: Research*, 18. Juni 2021.

⁶ Putri, Penerapan Metode Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada SDN 14 Kecamatan Lubuk Begalung Padang. *Journal of Information Technology and Computer Science*. Vol. 1 No. 1, Mei 2018.

⁷ Arum, Desstya, Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Berbasis Modalitas Belajar Pada Materi Fungsi Pencernaan Pada Manusia. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 6, Juli 2021.

melainkan dalam penggunaan media tersebut akan terjadi interaksi yang aktif antara pendidik dan siswa selama proses pembelajaran.⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT salah satunya dengan bantuan media komputer diharapkan para siswa akan lebih mudah menyerap informasi dan pelajaran menjadi lebih menarik serta terjadi interaksi lebih baik (interaksi dua arah antara guru dengan siswa), sehingga siswa dapat tumbuh menjadi pribadi yang kritis, aktif dan dinamis melalui proses pembelajaran tersebut.

Ditinjau berdasarkan hasil observasi lapangan pada siswa di SD My Little Island serta hasil wawancara dengan Ms. Hilda selaku guru PAI, diketahui terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran PAI terutama pada materi “Membiasakan Hidup Bersih”. Diketahui saat proses pembelajaran PAI, pendidik masih menggunakan media pembelajaran berupa power point yang diisi dengan banyak tulisan dan sedikit gambar sebagai alat pendukung sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa, yang kemudian berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada materi “Membiasakan Hidup Bersih” diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materinya serta belum bisa menghafal bacaan doa-doa dan mencontohkan gerakan bersuci⁹.

⁸ Harsiwi, Arini, Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No.4, April 2020.

⁹ Hilda Zakhrofatul Idloah, *wawancara* (Malang, 5 April 2023).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memberikan sebuah solusi berupa media pembelajaran interaktif yang berbasis ICT. Pemilihan media interaktif berbasis ICT sebagai media pembelajaran tentunya sangat berpengaruh bagi proses pembelajaran PAI. Pendidik akan merasa sangat terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa jika ia dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Pada saat pemilihan media pendidik juga perlu mengkaji standar media yang digunakan untuk pembelajaran. Menurut ahli media pembelajaran, standar pemilihan media pembelajaran meliputi faktor kesesuaian, kualitas media serta kecakapan pendidik dalam menggunakan media tersebut. Pendidik juga perlu memperhatikan tentang; 1) keserasian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran, 2) ketepatangunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, 3) relevansi antara media pembelajaran dengan kondisi siswa, 4) ketersediaan, 5) biaya terjangkau, 6) kecakapan pendidik, 7) kualitas mekanisme.¹⁰

Dengan ini solusi media pembelajaran yang diberikan oleh peneliti berupa media interaktif yang berbasis ICT. Dapat diketahui bahwa teknologi pada media pembelajaran berbasis ICT mampu menyajikan banyak keunggulan mulai dari tampilan visual yang menyenangkan sehingga membuat siswa tidak jenuh ketika belajar hanya dengan mendengarkan penjelasan guru tanpa alat bantu seperti media edukasi yang bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

¹⁰ Imam Asrori, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016), hal. 25.

Memfaatkan perkembangan teknologi dalam kemudahan aktivitas sehari-hari adalah hal yang lazim dilakukan termasuk dalam pembelajaran di sekolah.¹¹

Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT sebagai media edukasi juga sangat diperlukan untuk membantu tumbuh kembang siswa dalam menimba ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran PAI materi “Membiasakan Hidup Bersih”. Peneliti memilih media interaktif berbasis ICT dikarenakan kemampuannya dalam memberikan gambaran konsep serta memberikan penyajian materi dengan jelas dan interaktif seperti animasi, text, dan suara yang sangat cocok untuk penguasaan materi PAI pada materi “Membiasakan Hidup Bersih”.

Beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran PAI yang pertama dikembangkan oleh Muhammad Fatchul Aziz pada penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 3 Siswa Di SDN Sidomulyo 02 Batu”. Pada penelitian tersebut diketahui bahwa media pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Kedua, pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Sukriyani pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar”. Pada penelitian

¹¹ Kadariah, dkk, Multimedia Interaktif “Belajar Kosa-Kata Bahasa Arab” Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab untuk Anak SD Kelas IV. *Journal of Applied Multimedia and Networking*. Vol. 4 No. 1, Juli 2020.

tersebut diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.¹²

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dengan menggunakan media pembelajaran terutama dengan berbasis ICT dan berdasarkan permasalahan yang dialami siswa di SD My Little Island, peneliti akan lebih mengembangkan lagi media pembelajaran berbasis ICT yang interaktif dan akan digunakan pada pembelajaran PAI materi “Membiasakan Hidup Bersih”. Maka peneliti menyusun penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little Island”.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang di atas maka dapat dipaparkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island?
2. Bagaimana tingkat validitas dan kemenarikan media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT?

¹² Ferdinal Lafendry, Implementasi ICT dalam Proses Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Tarbawi*. Vol. 5 No. 1, Februari 2022.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan spesifikasi media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island.
2. Menganalisis tingkat validitas dan kemenarikan media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island.
3. Menganalisis peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa media interaktif membiasakan hidup bersih. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran materi shalat dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah materi pada pembelajaran PAI materi “Membiasakan Hidup Bersih” di kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa aplikasi media interaktif membiasakan hidup bersih berbasis ICT yang dibuat menggunakan software adobe flash 9.

E. Pentingnya Penelitian yang Dikembangkan

1. Bagi Guru

Pengembangan media interaktif berbasis ICT diharapkan dapat menjadi sarana pendukung dalam proses pembelajaran siswa.

2. Bagi Siswa

Pengembangan media interaktif berbasis ICT diharapkan dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media interaktif berbasis ICT ini diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar siswa antara lain:

- a. Media interaktif berbasis ICT dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
- b. Media interaktif berbasis ICT akan menarik perhatian siswa dan motivasi belajar siswa..

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembangan antara lain:

- a. Produk pengembangan media interaktif berbasis ICT hanya terbatas pada materi “Membiasakan Hidup Bersih” yang ada Sekolah Dasar yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:
 - 1) Hidup Bersih
 - 2) Najis dan hadas
 - 3) Tata cara bersuci
- b. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media interaktif berbasis ICT di Sekolah Dasar.

G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

1. Muhammad Fatchul Aziz, 2017. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 3 Siswa Di SDN Sidomulyo 02 Batu”.

Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis ICT untuk pembelajaran PAI, metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Perbedaannya adalah pada penelitian ini materi yang diteliti yaitu tentang salat, sedangkan materi pada penelitian yang akan adalah “Membiasakan Hidup Sehat.

2. Sukriyani, 2020. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar”.

Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode yang digunakan adalah *Research and Development*. Perbedaannya adalah pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

3. Nur Aini Alfi Ulyatin, 2019. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Efektif Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDN 01 Blora”.

Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode yang digunakan adalah *Research and Development*. Perbedaannya adalah pada penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan berupa moodle dan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan bahan ajar PAI berbasis ICT dengan model pengembangan Borg and Gall.

4. Achmad Nazarudin, 2019. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI (Nabi & Rasul) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SD Muhammadiyah Manyar Gresik”.

Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Arab, metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Perbedaannya adalah

pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

5. Burhanuddin Yusuf, 2018. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Belajar PAI Interaktif Berbasis Macromedia Flash Di Kelas IV SD Kartika I Surabaya”.

Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, dan metode yang digunakan adalah *Research and Development*. Perbedaannya adalah pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Muhammad Fatchul Aziz, 2017, Tesis	Produk media pembelajaran berbasis ICT untuk pembelajaran PAI, metode peneltian R&D.	Salat.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 3 Siswa Di SDN Sidomulyo 02 Batu.

2.	Sukriyani, Tesis	Produk media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran PAI, metode penelitian R&D.	Model pengembangan ADDIE.	Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar
3.	Nur Aini Alfi Ulyatin, 2019, Tesis	Produk media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode penelitian R&D.	Media pembelajaran berbasis moodle, dan model pengembangan ADDIE.	Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Efektif Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SDN 01 Blora.
4.	Achmad Nazarudin, 2019, Tesis	Produk media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode penelitian R&D.	Model pengembangan ADDIE.	Pengembangan Media Pembelajaran PAI (Nabi & Rasul) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SD Muhammadiyah Manyar Gresik.
5.	Burhanuddin Yusuf, 2018, Tesis	Produk media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode penelitian R&D.	Model pengembangan ADDIE.	Pengembangan Media Belajar PAI Interaktif Berbasis Macromedia Flash Di Kelas IV SD Kartika I Surabaya.

6.	Rahmat Soleh, dkk, 2015, Jurnal Terakreditasi Sinta 3.	Produk media pembelajaran untuk pembelajaran PAI.	Metode Luther.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Metode Luther.
7.	Zinnurain, dkk, 2015, Jurnal Terakreditasi Sinta 3	Produk media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode penelitian R&D.	Model pengembangan ADDIE.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Untuk Sekolah Dasar.
8.	Riono, dkk, 2022, Jurnal Terakreditasi Sinta 3	Produk media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode penelitian R&D.	Media pembelajaran berbasis canva, model pengembangan ADDIE.	Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva.
9.	Rifa Setiani, dkk, 2022, Jurnal Terakreditasi Sinta 3	Produk dan dikembangkan berbasis ICT, produk media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode penelitian R&D.	Model pengembangan ADDIE.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah dan Harakatnya.
10.	Azizah Dwi Ardhani, dkk, 2021, Jurnal Terakreditasi Scopus	Produk media pembelajaran untuk pembelajaran PAI, metode penelitian R&D.	Media pembelajaran berbasis permainan monopoli, model pengembangan ADDIE.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran PAI.

H. Definisi Operasional

Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Seperangkat alat yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Media dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media tersebut dibuat oleh pihak tertentu dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat sendiri media sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Media interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna atau yang tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran.

ICT (*Information and Communication Technology*) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan untuk mengolah, mentransfer dan memuat data atau informasi dari perangkat yang satu dengan perangkat yang lainnya.¹³

¹³ Muhammad Yusuf Rahim, Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Sulesana*. Vol. 6 No. 2, Juli 2011

Sehingga proses dalam mengomunikasikan setiap data atau informasi mudah dipahami oleh siswa.¹⁴

Pembelajaran PAI merupakan suatu proses dan upaya mendidikan ajaran-ajaran agama Islam agar menjadi pandangan hidup bagi peserta didik. Islam sendiri merupakan suatu usaha atau bimbingan dan asuhan kepada anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan ajaran Agama Islam sebagai pandangan hidup sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhiratnya.¹⁵

¹⁴ Ice Karlina, dkk, Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Sains Dalam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol. 3 No.1, Maret 2018

¹⁵ Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 88.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perspektif Teoretik Masalah Penelitian

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media

Media merupakan sesuatu yang dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa, karena bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Penggunaan media yang kreatif dan menarik akan membuat siswa belajar lebih baik dan meningkatkan performan siswa sesuai tujuan yang hendak dicapai.¹⁶ Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang dapat merangsang minat siswa untuk belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa.¹⁷

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ أَنْتَدْرُونَ مَا الْمُفْلِسُ قَالُوا الْمُفْلِسُ فِينَا مَنْ لَا دِرْهَمَ لَهُ وَلَا مَتَاعَ فَقَالَ إِنَّ الْمُفْلِسَ مِنْ أُمَّتِي يَأْتِي يَوْمَ الْقِيَامَةِ بِصَلَاةٍ وَصِيَامٍ وَزَكَاةٍ وَيَأْتِي قَدْ شَتَمَ هَذَا وَقَذَفَ هَذَا وَأَكَلَ مَالَ هَذَا وَسَفَكَ دَمَ هَذَا وَضْرَبَ هَذَا فَيُعْطَى هَذَا مِنْ حَسَنَاتِهِ وَهَذَا مِنْ حَسَنَاتِهِ فَإِنْ فَنِيَتْ حَسَنَاتُهُ قَبْلَ أَنْ يُقْضَى مَا عَلَيْهِ أَخَذَ مِنْ خَطَايَاهُمْ فَطُرِحَتْ عَلَيْهِ ثُمَّ طُرِحَ فِي النَّارِ

Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda: “Tahukah kalian apa yang dimaksud dengan al-mufлис (bangkrut)?” Sahabat menjawab, “Al-mufليس dikalangan kami orang yang tidak memiliki uang dan harta benda”

¹⁶ H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 11.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Perada, 1997), hal. 4.

Rasulullah bersabda: “Sesungguhnya al-muflis dikalangan umatku adalah orang yang dating pada hari kiamat membawa pahala sholat, puasa, dan zakat. Selain itu, ia juga memfitnah, menuduh (berbuat maksiat), memakan harta orang lain (dengan cara tidak halal), menumpahkan darah, dan memukul orang lain. Lalu masing-masing kesalahan itu ditebus dengan kebaikan (pahala) nya. Setelah kebaikan (pahala) nya habis sebelum kesalahannya terselesaikan, maka dosa orang dizaliminya itu dilemparkan kepadanya, kemudian ia dilemparkan kedalam neraka.” (HR. Muslim dan At-Tirmidzi)

Dari dua pemikiran di atas tentang pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu komponen sumber belajar siswa untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang minat dan mendorong siswa untuk belajar lebih baik, yang mana media mengandung materi yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran untuk keperluan merumuskan strategi penyampaian ada lima cara, yaitu:¹⁸

1) Tingkat kecermatan representasi

Suatu media dapat diletakkan dalam suatu garis kontinum, seperti: benda konkret, media audio visual, media visual, dan media audio.

¹⁸ Trianto, *op.cit.*, hlm. 200.

2) Tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya

Suatu media dapat dibentangkan dalam suatu kontinum, tetapi titik-titik dalam kontinum ditunjukkan oleh jenis media yang berbeda, seperti komputer, guru, buku, LKS, rekaman, dan televisi.

3) Tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya

Media dapat digunakan untuk merumuskan strategi penyampaian. Setiap media dapat diidentifikasi karakteristik khusus yang dimilikinya, seperti kemampuan dalam menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan media lain. Media yang memiliki kemampuan khusus yang sangat berpengaruh untuk menetapkan strategi penyampaian.

4) Tingkat motivasi yang mampu ditimbulkannya

Suatu media dapat memberi pengaruh motivasi yang berbeda, dan perbedaan lebih banyak dikaitkan dengan karakteristik siswa dengan media yang digunakan. Apabila siswa dengan media yang digunakan memiliki kesamaan karakteristik yang lebih, maka semakin tinggi pengaruh motivasi yang ditimbulkan oleh media itu.

5) Tingkat biaya yang diperlukan

Dalam mempersiapkan atau membuat suatu media, tingkat biaya juga diperlukan untuk mendeskripsikan strategi penyampaian. Dimulai dari perancangan sampai pada pembuatannya. Strategi penyampaian dapat dinilai dari

jenis dan satuan media yang dipakai. Semakin tepat dan lengkap media yang digunakan, maka akan semakin efektif strategi penyampaian itu.

c. Kriteria dalam Memilih Media

Kriteria dalam memilih media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan.¹⁹ Untuk itu beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Media dipilih sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang mengacu pada tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Tepat sebagai pendukung materi pelajaran yang sifatnya konkret, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan lama. Media yang dipilih sebaiknya media yang mudah diperoleh, dapat digunakan dimanapun serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Guru harus mampu menggunakan media dalam proses pembelajaran, karena nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang dipilih harus tepat pada sasarannya.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual seperti gambar harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

¹⁹ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 72.

d. Media Interaktif

Interaktif memiliki maksud bahwa pembelajaran harus terjadi dalam situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber pembelajaran dalam menunjang terciptanya tujuan pembelajaran.²⁰

2. ICT (*Information and Communication Technology*)

ICT adalah teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dan menciptakan, mengelola dan mendistribusikan informasi. Media pembelajaran ICT merupakan perangkat keras dan lunak serta aktivitas dalam mengolah data dengan pencarian, pengumpulan, kemudian diolah, disimpan, disebar hingga nantinya dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran berbasis ICT dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga mendorong upaya pemanfaatan kemajuan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan ICT. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, ICT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat:²¹

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran.

²⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 83.

²¹ Krisnadi Elang, *Rancangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 50.

- c. Mengurangi biaya pendidikan.
- d. Menjawab keharusan berpartisipasi dalam ICT.
- e. Mengembangkan keterampilan ICT yang diperlukan siswa ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti.

3. Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar usaha atau bimbingan dan asuhan kepada anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna, maksud tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan ajaran Agama Islam sebagai pandangan hidup sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhiratnya.²²

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah SWT akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim)

Pendidikan Agama dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 tahun 2007 pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan agama adaah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam menagalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-

²² Zakiah Darajat, *op. cit.*, hlm. 88

kurangnya melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.²³

Menurut Hamruni pendidikan Agama Islam adalah proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi fitrahnya sehingga mencapai pribadi yang utama sesuai dengan ajaran Islam.²⁴

Pembelajaran PAI di sini merupakan program pendidikan yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai Islam dari dalam diri peserta didik. Dalam silabus pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dijelaskan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pembinaan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, serta pembiasaan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang iman dan ketaqwaanya kepada Allah SWT.²⁵

Ditinjau dari tujuan tersebut, pembelajaran PAI pada hakekatnya bukan bertujuan kepada aspek pengetahuan semata tetapi jauh lebih penting adalah bagaimana membangun pemahaman peserta didik terhadap ajaran-ajaran agama Islam, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk mengamalkan sekaligus mengembangkan Asmaul Husna dalam kepribadian mereka. Cara yang sesuai dalam menyampaikan konsep-konsep pembelajaran PAI melalui berbagai pendekatan sangat diperlukan. Materi- materi pembelajaran PAI yang berupa

²³ Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Pasal 1 ayat 1

²⁴ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hal. 63

²⁵ Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, (Jakarta: Kemendikbud, 2016), hal. 3

konsep-konsep akan sulit untuk difahami oleh peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berendekatan konstruktif merupakan salah satu alternative yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI.

Menurut pendekatan ini, prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk menemukan ide-ide mereka, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Dalam padangan konstruktivistik juga dijelaskan bahwa belajar merupakan proses untuk membangun pengetahuan melalaui pengalaman nyata dari lapangan.²⁶

Pendekatan konstruktif menuntut guru untuk menjadi fasilitator sekaligus sebagai pembimbing yang membantu peserta didik dalam menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan keseharian mereka. Melalui bimbingan tersebut, diharapkan peserta didik dapat memahami serta dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam pembelajaran PAI.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1, pembelajaran pendidikan agama

²⁶ Saekhan Muchin, *Pembelajaran Kontekstual*, (Semarang: Sagha Grafika, 2008), hal. 71

dikelompokkan dalam mata pelajaran agama dan akhlak mulia.²⁷ Kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup budi pekerti, etika, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama.

Pada dasarnya pendidikan agama mempunyai tujuan-tujuan yang berintikan kepada tiga aspek yaitu aspek iman, ilmu²⁸, dan amal yang pada dasarnya berisi :

- a. Menumbuh suburkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif dan disiplin serta cinta kepada agama yang diharapkan menjadi manusia yang taat kepada Allah SWT.²⁹
- b. Ketaatan kepada Allah SWT dan Rasul Nya adalah salah satu bentuk motivasi instrinsik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik.
- c. Menumbuhkan dan membina keterampilan beragama dalam semua lapangan hidup dan kehidupan, serta dapat memenuhi dan menghayati ajaran Islam secara menyeluruh.

²⁷ Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1

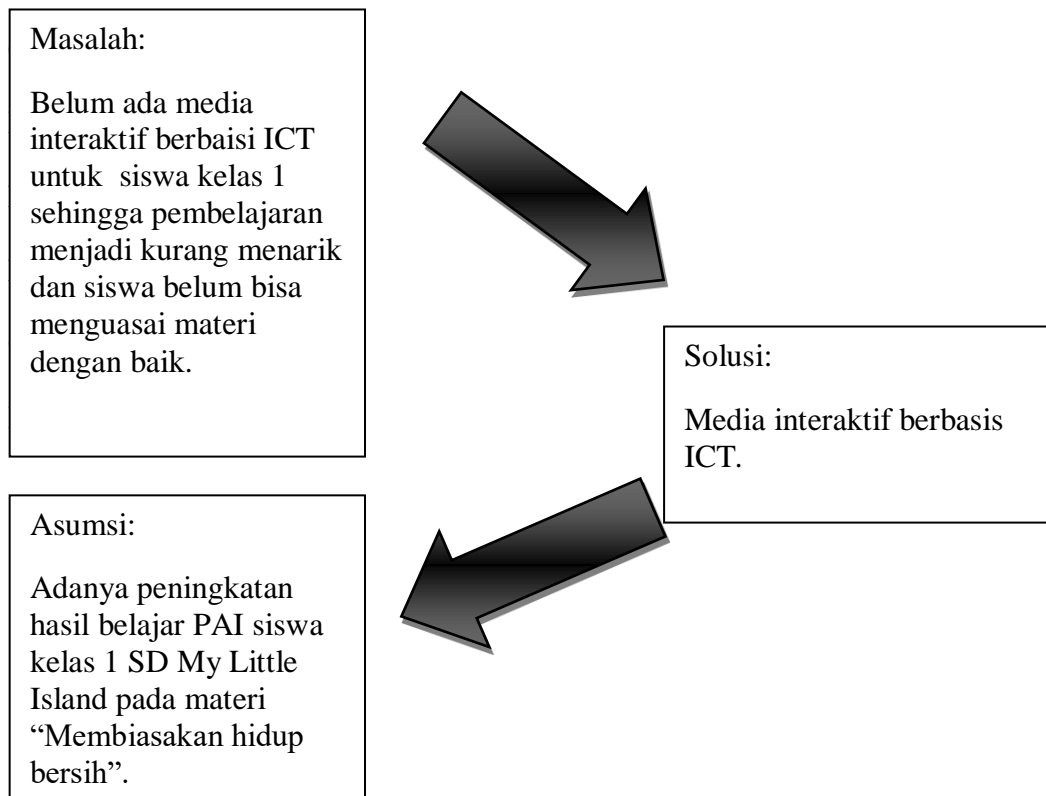
²⁸ Zakiah Darajat, *op. cit.*, hlm. 90

²⁹ Fina Surya Anggraini, Pengembangan Pendidikan Agama Islam Dalam Masyarakat Multikultural. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 4 No. 2, Desember 2019.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir peneliti digambarkan dalam skema sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir di atas dijelaskan bahwa permasalahan yang terdapat di lapangan adalah penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PAI khususnya pada materi “Membiasakan hidup bersih” masih terbatas, maka peneliti memberikan solusi media interaktif berbasis ICT. Peneliti berasumsi adanya peningkatan hasil belajar PAI siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

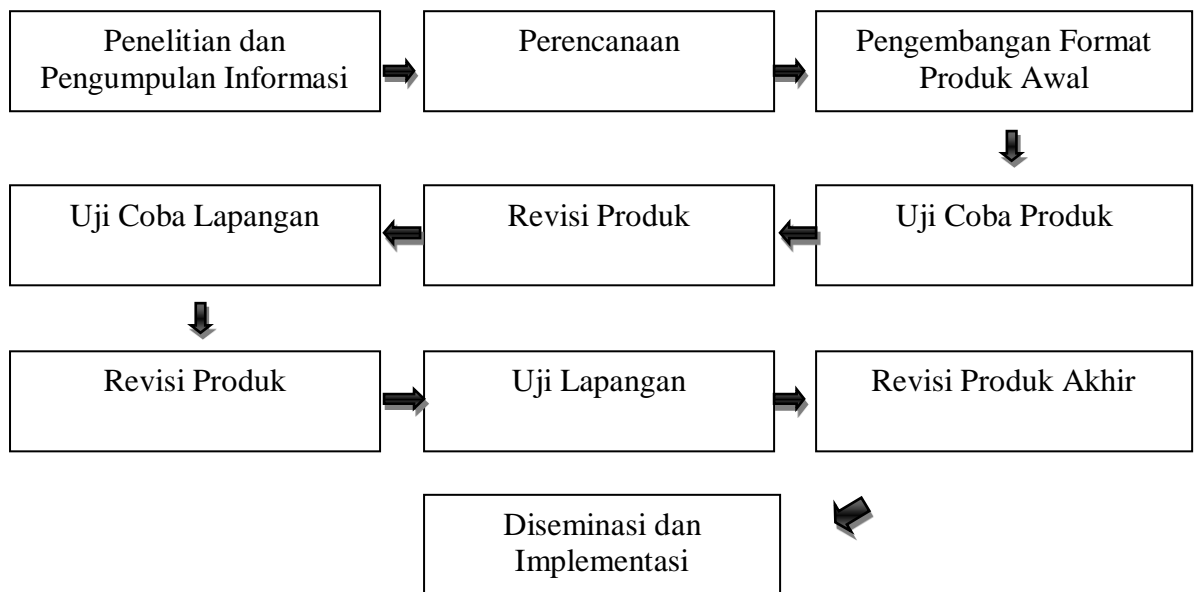
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Model Borg and Gall merupakan model prosedural yang deskriptif.³⁰ Menurut Borg and Gall (1983) langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:³¹

Tabel 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall



³⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal. 291. *Ibid.*

³¹ *Ibid.*, hlm. 292.

Dari sepuluh langkah dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall, peneliti hanya akan menggunakan tujuh langkah. Hal ini merujuk pada penjelasan Borg, tahapan yang ideal dapat kita sederhanakan tanpa mengurangi nilai penelitian dan pengembangan itu sendiri.³²

Tujuh langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut; pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk awal, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Langkah pertama

Sesuai dengan langkah model Borg and Gall yaitu pengumpulan data. Pada pengumpulan data ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mempertimbangkan berbagai hal, seperti kegunaan produk yang nantinya akan dikembangkan, baik dari sisi keilmuan ataupun keindahan.³³ Selain itu pertimbangan jangka waktu yang diperlukan dalam pengembangan serta perlengkapan produk juga senantiasa menjadi bahan pertimbangan peneliti. Sementara itu, studi literatur yang dijadikan landasan dalam memperkuat produk yang akan dikembangkan. Penelitian terdahulu juga diperlukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran sebelumnya.

³² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 135.

³³ Emzir, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 271 Ibid..

2. Langkah kedua

Pada langkah ini, peneliti melakukan perencanaan dengan merumuskan tujuan pengembangan produk, sasaran yang nantinya akan menggunakan produk, serta komponen pembentuk produk juga dimulai dirumuskan sematang mungkin.

3. Langkah ketiga

Langkah dimana dilakukannya pengembangan produk media interaktif berbasis ICT. Bersamaan dengan itu, untuk mengisi kekurangan bahan isian media dapat dilakukan pengumpulan bahan-bahan pelajaran yang mendukung media sebagai produk pengembangan.

4. Langkah keempat

Pengujian produk hasil pengembangan awal.³⁴ Pada tingkat ini peneliti melakukan uji coba produk dengan menyebarluaskan angket dan melakukan wawancara mengenai produk yang telah dikembangkan kepada beberapa ahli yaitu: ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli soal yang dianggap berkompeten dalam desain, materi, pembelajaran, dan soal untuk dijadikan dasar revisi produk.

5. Langkah kelima

Revisi produk pengembangan awal berdasarkan penilaian angket yang telah diujikan kepada para ahli diantaranya adalah ahli desain, ahli materi, ahli

³⁴ Ibid., hlm.272

pembelajaran, dan ahli soal. Di dalam angket tersebut terdapat beberapa pernyataan terkait kevalidan desain, materi, pembelajaran, dan soal.

6. Langkah keenam

Pelaksanaan uji coba lapangan. Pada saat pelaksanaan uji coba lapangan, peneliti menggunakan satu kelas yaitu: kelas 1 SD My Little Island Malang, yang berisi sebanyak dua puluh siswa. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan oleh praktisi yaitu guru PAI kelas 1 sebelum dan sesudah menggunakan produk media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan oleh peneliti pada proses pembelajaran. Saat berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan produk, peneliti melakukan observasi.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara dan menyebarkan angket kepada praktisi dan siswa. Praktisi pada pelaksanaan uji coba lapangan ini adalah guru mata pelajaran PAI kelas 1. Angket yang disebarkan kepada siswa dibuat sedikit berbeda dengan angket yang disebarkan kepada para ahli. Hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa dalam memahami angket yang diberikan. Selain itu, peneliti juga memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.³⁵

³⁵ Abdi Susanto, Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawy* Vol. 4 No. 2, Desember 2017.

7. Langkah ketujuh

Langkah penutup dari langkah-langkah yang telah dijabarkan di atas. Pada tingkat ini, peneliti menyempurnakan produk pengembangan berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penyebaran angket dan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada langkah sebelumnya. Langkah ini juga merupakan langkah peneliti dalam melakukan revisi produk akhir.³⁶

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

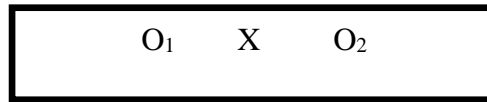
Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji coba menggunakan desain eksperimen dengan rancangan satu kelompok dengan prates-pascates (*one group pre-test post-test design*) untuk mengetahui tingkat validitas media interaktif membiasakan hidup bersih. Penggunaan desain eksperimen ini dikarenakan subjek uji coba berjumlah kurang dari tiga puluh siswa. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas 1 SD My Little Island dengan subjek penelitian sebanyak dua puluh siswa.

Dalam rancangan ini terdapat tiga langkah, yaitu: (1) pelaksanaan prates untuk mengukur variabel terikat; (2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen menggunakan media interaktif membiasakan hidup bersih; (3) pelaksanaan pascates untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat.³⁷ Rancangan satu kelompok dengan prates-pascates digambarkan seperti berikut ini.

³⁶ Ibid., hlm.273

³⁷ Punaji, *op.cit.*, hlm. 206.

Tabel 3.2 Rancangan Satu Kelompok dengan Prates-Pascates (*One Group Pre-test Post-test Design*)



Sumber: Setyosari (2013 : 211)

Keterangan:

O₁: Nilai *pre-test*

O₂: Nilai *post-test*

X : Perlakuan

Selain itu juga akan dilakukan uji coba dengan beberapa validator untuk mengetahui tingkat validitas media interaktif membiasakan hidup bersih. Beberapa validator tersebut adalah ahli desain, ahli materi dan praktisi.

2. Subjek Uji Coba

Untuk mengetahui tingkat validitas dan kemenarikan media interaktif membiasakan hidup bersih, peneliti menggunakan subjek uji coba yaitu kelas 1 SD My Little Island yang berjumlah dua puluh siswa. Subjek uji coba diperoleh dengan menggunakan teknik *incidental sampling*, peneliti mengambil subjek uji coba yang secara kebetulan dijumpai.³⁸

³⁸ Djarwanto, *Mengenal Beberapa Uji Statistik Dalam Penelitian* (Yogyakarta: Liberty Yogyakarta, 2001), hal. 18.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif.

- a. Data kuantitatif, dihasilkan dari angket yang telah disebarluaskan kepada para validator dan siswa beserta nilai *pre-test* dan *post-test* siswa.
- b. Data kualitatif, dihasilkan dari hasil observasi dan wawancara beserta kritik dan saran pada angket yang disebarluaskan kepada para validator yaitu: ahli desain, ahli materi dan praktisi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Angket validasi, berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai kevalidan produk pengembangan media interaktif berbasis ICT. Angket yang diperlukan adalah sebagai berikut:
 - 1) Angket validasi untuk ahli materi
 - 2) Angket validasi untuk ahli desain
 - 3) Angket validasi untuk praktisi
 - 4) Angket validasi untuk siswa
- b. Tes hasil belajar, berupa butir-butir soal mengenai materi “Membiasakan hidup sehat” untuk mengetahui hasil belajar siswa

kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT. Tes dalam penelitian ini adalah *pre-test* yang diberikan sebelum perlakuan dan *post-test* yang diberikan sesudah perlakuan kepada dua puluh siswa dari kelas 1 SD My Little Island.

- c. Observasi, Pada kegiatan ini, peneliti melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung baik sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media interaktif berbasis ICT.
- d. Wawancara, Pada kegiatan ini, peneliti melakukan wawancara kepada para validator yaitu: ahli materi, ahli desain, praktisi dan siswa. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran sebagai perbaikan produk yang akan dihasilkan.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Deskriptif

Teknik analisis dengan cara mendeskripsikan dan memberi gambaran dari setiap sumber data yang telah dikumpulkan peneliti berdasarkan data kualitatif angket yang berupa kritik dan saran dari para validator serta hasil angket kemenarikan produk dari siswa, kemudian data tersebut dikuantitatifkan dengan skala likert. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan kemenarikan media interaktif berbasis ICT yang di uji coba kepada siswa kelas 1 SD My Little Island.

Untuk menentukan persentase tingkat validitas atau kelayakan dan kemenarikan media interaktif membiasakan hidup bersih dari hasil angket yang disebarluaskan kepada para validator menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rumus Perhitungan Nilai Rata-rata

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

Sumber: Arikunto (2009:172)

Keterangan:

P : Persentase tingkat validitas

$\sum x$: Jumlah skor validator

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

100% : Konstanta

Dalam sebuah penilaian dibutuhkan standar pencapaian atau skor yang sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut merupakan tabel tingkat kelayakan atau validitas yang telah disesuaikan dengan skala likert dari angket validasi:

Tabel 3.4 Kriteria Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
$76\% < \text{skor} \leq 100\%$	Valid	Tidak Perlu Revisi
$51\% < \text{skor} \leq 75\%$	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
$26\% < \text{skor} \leq 50\%$	Kurang Valid	Revisi
$0\% < \text{skor} \leq 25\%$	Tidak Valid	Revisi

Sumber: Arikunto (2009)

Berdasarkan tabel penilaian di atas, penilaian dapat dinyatakan valid apabila sudah memenuhi standar pencapaian mulai dari skor 59% sampai 100% dari keseluruhan unsur pada angket validasi.

Berikut di bawah ini adalah tabel kualifikasi tingkat kemenarikan yang telah disesuaikan dengan skala likert berdasarkan persentase media interaktif membiasakan hidup bersih dari angket yang disebarluaskan kepada siswa:

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kemenarikan Produk Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian	Tingkat Kemenarikan Produk
$79\% < \text{skor} \leq 100\%$	Menarik
$59\% < \text{skor} \leq 79\%$	Cukup Menarik
$39\% < \text{skor} \leq 59\%$	Kurang Menarik
$0\% < \text{skor} \leq 39\%$	Tidak Menarik

Sumber: Arikunto (2009)

b. Analisis Hasil Tes Uji Produk

Analisis hasil tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi “Membiasakan hidup bersih” sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT. Data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada saat uji coba lapangan. *Pre-test* dan *post-test* diberikan kepada satu kelompok kecil yang berjumlah dua puluh siswa dari SD My Little Island. Hasil tes kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan uji t (*t-test*) untuk mengetahui hasil yang signifikan. Analisis uji t pada penelitian ini menggunakan *paired sample t test*. Penggunaan analisis uji t *paired sample t test* dikarenakan kelompok uji coba hanya berjumlah kurang dari tiga puluh siswa, maka dari tiga puluh siswa tersebut dijadikan dua kelompok yang saling berhubungan. Adapun rumus *paired sample t test* yang digunakan dengan taraf signifikansi 0,05 adalah sebagai berikut:³⁹

Tabel 3.6 Rumus T-Test

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

Sumber: Turmudi (2008 : 214)

Keterangan:

t : Uji t

D : *Different* ($X_2 - X_1$)

d^2 : Variansi

³⁹ Turmudi, *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), hal. 214.

N : Jumlah Sampel

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT, maka hasil uji coba tersebut dibandingkan T_{Tabel} dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% dan hipotesis yang diujikan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Pengambilan keputusan uji *t-test*:

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka signifikan, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, berarti ada perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak signifikan, artinya H_a ditolak dan H_0 diterima, berarti tidak ada perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Spesifikasi Hasil Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT

1. Proses Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media interaktif berbasis ICT dikembangkan melalui berbagai proses pengembangan dengan beberapa langkah. Langkah pertama yaitu, melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang ada di lapangan yaitu di SD My Little Island Malang. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan Ms Hilda Zakhrofatul Idloah, S.S.I.,M.Pd selaku guru mata pelajaran PAI dan dari hasil observasi saat pembelajaran PAI berlangsung. Data yang diperoleh adalah bahwa siswa masih banyak yang kurang memahami materi “Membiasakan Hidup Bersih” dan belum bisa menyebutkan dan menghafalkan bacaan niat berwudu dan tayamum yang benar.

Langkah kedua yaitu, merencanakan dan merumuskan tujuan pengembangan produk berdasarkan hasil observasi di My Little Island Malang. Maka berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan hasil observasi yang telah disebutkan pada langkah pertama, peneliti merumuskan tujuan pengembangan produk ini untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island Malang.

Langkah ketiga yaitu, mengembangkan produk yang akan membantu kesulitan yang dialami siswa. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif

berbasis ICT. Kemudian peneliti menyesuaikan media pembelajaran dengan materi dengan didasari pada KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran bahasa Arab, serta menentukan desain media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Langkah keempat yaitu, melakukan uji coba lapangan awal. Pada langkah ini media pembelajaran yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh para validator yaitu, ahli desain dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan dengan memberikan angket kepada para validator. Berdasarkan hasil angket, maka akan diketahui validitas atau kelayakan media interaktif berbasis ICT.

Langkah kelima yaitu, revisi media interaktif berbasis ICT berdasarkan hasil validasi serta saran yang diperoleh dari para validator sebelum diuji cobakan kepada para siswa. Langkah keenam yaitu, menguji cobakan media interaktif berbasis ICT kepada siswa kelas 1 SD My Little Island yang berjumlah dua puluh siswa pada saat pembelajaran PAI.

Selain itu melakukan uji coba media interaktif berbasis ICT dengan memberikan tes kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media untuk mengetahui apakah media interaktif berbasis ICT yang telah dikembangkan berhasil mencapai tujuan pengembangan yang mana dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah ketujuh yaitu, menyempurnakan media interaktif berbasis ICT berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan sebelumnya.

2. Hasil Desain Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT

Hasil produk yang telah dikembangkan berupa media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island. Berikut paparan deskripsi dari produk media interaktif berbasis ICT:

a. Identitas Produk

1) Media Interaktif Berbasis ICT

Bentuk Fisik : Berkas (*file*) dengan software adobe flash 9

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD My Little Island

Nama Pembuat : Susetna Lily Zulailiana

b. Deskripsi Produk

1) Media Interaktif Berbasis ICT

Media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan berupa berkas (file) yang dibuat dengan perangkat lunak (software) adobe flash 9, yang didalamnya terdapat materi “Membiasakan Hidup Bersih” disertakan dengan tambahan audio, video, dan animasi yang menarik.



Gambar 4.1 Cover

Pada cover terdapat judul materi dan jenjang sekolah yang dapat menggunakan media ini, tombol masuk untuk memulai menggunakan media, tombol *audio*, *fullscreen*, *home* dan *close*.



Gambar 4.2 Home/Menu

Pada halaman home/menu menunjukkan pilihan tombol menu yang dapat diakses siswa yaitu:

- a) Petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media
- b) Kompetensi, berisi KI dan KD
- c) Materi, berisi materi tentang “Hidup Bersih, Najis dan Hadas beserta tata cara mensucikannya yang disertakan dengan audio, video, dan animasi menarik.
- d) Evaluasi, berisi soal-soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.
- e) Profil, berisi kata pengantar dan profil pengembang.

B. Tingkat Validitas dan Kemenarikan Media Interaktif Berbasis ICT

Data validasi didapatkan dari hasil validasi tiga validator, yaitu ahli desain, ahli materi, dan praktisi serta angket kemenarikan media interaktif berbasis ICT untuk siswa kelas 1 SD My Little Island. Berikut merupakan kriteria penskoran yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Hasil Validasi

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	4

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Kemenarikan

Jawaban	Skor
A	1
B	2
C	3
D	4

Tabel 4.3 Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
$76\% < \text{skor} \leq 100\%$	Valid	Tidak Perlu Revisi
$51\% < \text{skor} \leq 75\%$	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
$26\% < \text{skor} \leq 50\%$	Kurang Valid	Revisi
$0\% < \text{skor} \leq 25\%$	Tidak Valid	Revisi

Tabel 4.4 Kualifikasi Tingkat Kemenarikan Produk Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian	Tingkat Kemenarikan Produk
79% < skor ≤ 100%	Menarik
59% < skor ≤ 79%	Cukup Menarik
39% < skor ≤ 59%	Kurang Menarik
0% < skor ≤ 39%	Tidak Menarik

1. Hasil Validasi Ahli Desain

a. Penyajian Data Kuantitatif

Berikut merupakan paparan data berdasarkan hasil validasi yang diberikan kepada Bapak Dr. Ahmad Makki Hassan, M.Pd melalui kuisioner dengan instrumen angket terhadap media interaktif berbasis ICT untuk mata pelajaran PAI siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek yang dinilai	X	X_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Desain dan tampilan media interaktif menarik.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Gambar, animasi yang digunakan menarik.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3.	Petunjuk penggunaan media interaktif jelas dan mudah dipahami.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
4.	Aplikasi media interaktif mudah digunakan.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5.	Jenis dan ukuran teks pada media interaktif sesuai karakteristik siswa.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Bahasa yang digunakan pada media interaktif	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi

	mudah dipahami oleh siswa.					
7.	Media yang dikembangkan bersifat aman bagi siswa.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		25	28	100%	Valid	Tidak Revisi

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

$$P = \frac{25}{28} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Berdasarkan perhitungan data pada tabel 4.5 dengan nilai yang diperoleh secara keseluruhan mencapai 89%, maka produk pengembangan media interaktif berbasis ICT tergolong dalam kriteria valid apabila dicocokkan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan.

b. Penyajian Data Kualitatif

Adapun kritik dan saran dari ahli desain untuk mengembangkan media interaktif berbasis ICT adalah sebagai berikut:



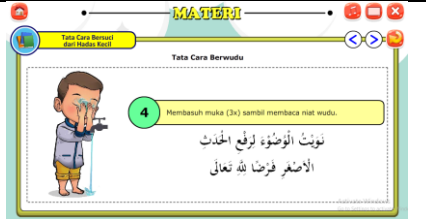
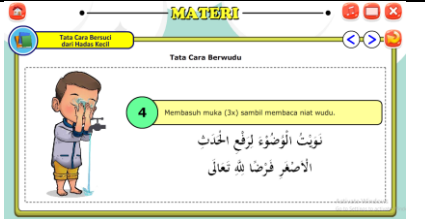
Tabel 4.6 Penilaian dan Review Ahli Desain

Komponen/Posisi	Kritik	Saran
Keseluruhan	Media cukup menarik untuk siswa kelas 1 SD/MI.	Tambahkan jenjang sekolah pada cover, audio untuk bacaan niat dan doa setelah wudu dan tayamum.

c. Revisi Produk

Berdasarkan dari hasil penilaian validator ahli desain, maka media interaktif berbasis ICT ini perlu adanya tambahan yang akan menyempurnakan media dari segi desain. Hasil dari kritik dan saran dari validator ahli desain direalisasikan dengan sebaik-baiknya dalam rangka menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka penambahan terhadap media interaktif berbasis ICT adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Revisi Validasi Ahli Desain

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tambahkan jenjang sekolah pada cover.		
2.	Tambahkan audio untuk bacaan niat wudu dan tayamum, dan doa setelah wudu dan tayamum.		

2. Hasil Validasi Ahli Materi

a. Penyajian Data Kuantitatif

Berikut merupakan paparan data berdasarkan hasil validasi yang diberikan kepada Bapak Dr. H. M. Ahmad Sholeh, M.Ag melalui kuisisioner dengan

instrumen angket terhadap media interaktif berbasis ICT untuk mata pelajaran PAI kelas 1 SD/MI.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	X	X_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian media interaktif dengan KI dan KD.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Kelengkapan isi materi.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang diberikan sesuai dengan media interaktif yang dikembangkan.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6.	Media interaktif dapat menarik minat siswa terhadap materi membiasakan hidup bersih.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
7.	Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi membiasakan hidup bersih.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		24	28	85,7%	Valid	Tidak Revisi

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

$$P = \frac{24}{28} \times 100\%$$

$$P = 85,7\%$$

Berdasarkan perhitungan data pada tabel 4.8 dengan nilai yang diperoleh secara keseluruhan mencapai 85,7%, maka produk pengembangan media interaktif berbasis ICT tergolong dalam kriteria valid.

b. Penyajian Data Kualitatif

Adapun kritik dan saran dari ahli materi untuk mengembangkan media interaktif berbasis ICT adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Penilaian dan Review Ahli Materi

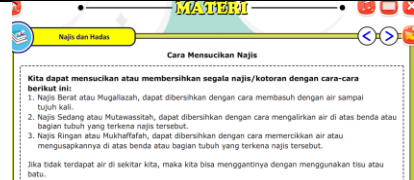

Komponen/Posisi	Kritik	Saran
Keseluruhan	Cukup menarik untuk pembelajaran. Materinya sudah lengkap.	Tambahkan video untuk tata cara mensucikan najis.

c. Revisi Produk

Berdasarkan dari hasil penilaian validator ahli materi, maka interaktif berbasis ICT ini perlu adanya tambahan yang akan menyempurnakan media. Hasil dari kritik dan saran dari validator ahli materi direalisasikan dengan sebaik-baiknya dalam rangka menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka perbaikan terhadap media interaktif berbasis ICT adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Revisi Validasi Ahli Materi

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tambahkan video tata cara mensucikan najis.		

3. Hasil Validasi Praktisi

a. Penyajian Data Kuantitatif

Berikut merupakan paparan data berdasarkan hasil validasi yang diberikan kepada Ms Hilda Zakhrofatul Idloah, S.S.I.,M,Pd melalui kuisioner dengan instrumen angket terhadap media interaktif berbasis ICT untuk mata pelajaran PAI siswa kelas 1 SD/MI.

Tabel 4.11 Hasil Validasi Praktisi

No.	Aspek yang dinilai	X ₁	X ₂	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Materi membiasakan hidup bersih pada media interaktif sesuai dengan KI dan KD PAI kelas 1 SD/MI.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Ukuran dan jenis huruf pada media interaktif sesuai dengan siswa kelas 1 SD/MI.	3	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3.	Petunjuk	3	4	100%	Valid	Tidak Revisi

	penggunaan media interaktif jelas dan mudah dipahami.					
4.	Media interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar dan animasi yang digunakan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6.	Bahasa yang digunakan pada media interaktif mudah dipahami oleh siswa kelas 1 SD/MI.	3	4	100%	Valid	Tidak Revisi
7.	Media interaktif memudahkan siswa dalam memahami materi membiasakan hidup bersih.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Media interaktif sangat berperan dalam pembelajaran PAI.	4	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
9.	Media interaktif sangat memudahkan guru dalam pembelajaran.	3	4	100%	Valid	Tidak Revisi
10.	Media interaktif membuat siswa termotivasi untuk belajar.	3	4	100%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		35	40	87,5%	Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X_1}{\sum X_2} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Berdasarkan perhitungan data pada tabel 4.11 dengan nilai yang diperoleh secara keseluruhan mencapai 87,5%, maka produk pengembangan media interaktif berbasis ICT tergolong dalam kriteria valid.

a. Penyajian Data Kualitatif

Adapun kritik dan saran dari praktisi untuk mengembangkan media interaktif berbasis ICT adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Penilaian dan Review Praktisi

Komponen/Posisi	Kritik	Saran
Keseluruhan	Sangat menarik, mudah dan jelas. Memudahkan guru dalam pembelajaran, dan membuat siswa lebih memahami dalam materi membiasakan hidup bersih.	-

4. Hasil Angket Kemenarikan

Berikut merupakan paparan data tingkat kemenarikan media interaktif berbasis ICT dari hasil uji coba lapangan pada dua puluh siswa kelas 1 SD My Little Island.

Tabel 4.13 Hasil Angket Kemenarikan

No.	Pertanyaan	X₁	X₂	P(%)	Keterangan
1.	Apakah media interaktif mudah untuk adik gunakan?	81	92	88,04%	Menarik
2.	Apakah tampilan media interaktif menarik menurut adik?	80	92	86,95%	Menarik
3.	Apakah adik mengalami kesulitan dalam menggunakan interaktif?	81	92	88,04%	Menarik
4.	Apakah adik menyukai gambar dan animasi media interaktif?	84	92	91,30%	Menarik
5.	Apakah dengan media interaktif membuat pelajaran PAI menjadi menyenangkan untuk adik?	85	92	92,39%	Menarik
6.	Apakah dengan media interaktif membuat adik bersemangat dalam belajar PAI?	83	92	90,21%	Menarik
7.	Apakah dengan media interaktif dapat membantu adik dalam memahami materi membiasakan hidup bersih?	84	92	91,30%	Menarik
Jumlah		578	644	89,75%	Menarik

$$P = \frac{\sum X_1}{\sum X_2} \times 100\%$$

$$P = \frac{578}{644} \times 100\%$$

$$P = 89,75\%$$

Berdasarkan perhitungan data pada tabel 4.13 dengan nilai yang diperoleh secara keseluruhan mencapai 89,75% maka media interaktif berbasis ICT tergolong dalam kriteria menarik.

5. Hasil Perhitungan Keseluruhan

Berikut merupakan paparan data tingkat kevalidan produk media interaktif berbasis ICT dari hasil validasi kepada para ahli, praktisi, serta angket kemenarikan yang diberikan kepada siswa.

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Tingkat Kevalidan dan Kemenarikan

No.	Hasil Penilaian	Skor	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Ahli Desain Media Pembelajaran	89%	Valid	Tidak Revisi
2.	Ahli Materi Media Pembelajaran	85,7%	Valid	Tidak Revisi
5.	Praktisi	87,5%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah Skor		87,4%	Valid	Tidak Revisi
6.	Hasil Uji Coba Lapangan	89,75%	Menarik	

C. Hasil Uji Coba Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Peningkatan

Hasil Belajar PAI Siswa

Berikut merupakan paparan data hasil *pre-test* dan *post-test* dari dua puluh siswa kelas 1 SD My Little Island yang menunjukkan perbedaan hasil belajar PAI pada materi membiasakan hidup bersih siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Tabel 4.15 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas 1 SD My Little Island

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test (X_1)	Post-test (X_2)
1.	AZM	40	90
2.	AN	45	85
3.	AH	55	80
4.	ANHZ	40	75
5.	ARA	45	80
6.	ASZ	45	75
7.	AK	40	80

8.	AJI	40	75
9.	BTS	45	85
10.	DDA	40	75
11.	EAI	75	85
12.	EJS	50	80
13.	JRA	45	75
14.	JA	50	80
15.	KBB	50	75
16.	MFA	45	80
17.	MIMZ	60	95
18.	MYAB	55	80
19.	MIAM	45	85
20.	NW	55	90
21.	SN	50	75
22.	SA	50	80
23.	VZ	55	85
Jumlah		965	1625
Rata-rata		48,25	81,25

Berdasarkan paparan data pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai *pre-test* 48,25 dan *post-test* 81,25. Hal ini menunjukkan nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Dari semua data yang diperoleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap penggunaan media interaktif berbasis ICT pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar PAI materi membiasakan hidup bersih siswa kelas 1 SD My Little Island.

Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji t

No.	Nama	Nilai		$(X_1 - X_2)$	D	D ²
		Pre-test (X ₁)	Post-test (X ₂)			
1.	AZM	40	90	-50	50	2500
2.	AN	45	85	-40	40	1600
3.	AH	55	80	-25	25	625
4.	ANHZ	40	75	-35	35	1225
5.	ARA	45	80	-35	35	1225
6.	ASZ	45	75	-30	30	900
7.	AKA	40	80	-40	40	1600

8.	AJI	40	75	-35	35	1225
9.	BTS	45	85	-40	40	1600
10.	DDA	40	75	-35	35	1225
11.	EAI	75	85	-10	10	100
12.	EJS	50	80	-30	30	900
13.	JRA	45	75	-30	30	900
14.	JA	50	80	-30	30	900
15.	KBB	50	75	-25	25	625
16.	MFA	45	80	-35	35	1225
17.	MIMZ	60	95	-35	35	1225
18.	MYAB	55	80	-25	25	625
19.	MIAM	45	85	-40	40	1600
20.	NW	55	90	-35	35	1225
Jumlah		965	1625	$\sum d = 660$		23050

Berdasarkan data pada tabel 4.16 akan dicari apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island. Adapun langkah-langkah uji t yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Langkah Ke-1, membuat H_a dan H_0 :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Langkah Ke-2, menetapkan t_{tabel} :

Tingkat signifikan = 0,05

Derajat kebebasan (df) = n - 1

$$= 20 - 1$$

$$= 19$$

Jadi diperoleh, $t_{\text{tabel}}=t_{0,05:19} = 1,717$

Langkah Ke-3, menentukan kriteria uji t:

Apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka signifikan, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

Apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka tidak signifikan, artinya H_a ditolak dan H_0 diterima.

Langkah Ke-4, menentukan hasil statistik berupa t_{hitung} dengan rumus *paired sample t-test* sebagai berikut:

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

$$D = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{660}{19} = 23,08$$

$$t = \frac{23,08}{\sqrt{\frac{23050}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{23,08}{\sqrt{\frac{23050}{20(19)}}}$$

$$t = \frac{23,08}{\sqrt{\frac{23050}{380}}}$$

$$t = \frac{23,08}{\sqrt{60,65}}$$

$$t = \frac{23,08}{7,8}$$

$$t = 2,95$$

Jadi, diperoleh $t_{hitung} = 2,95$

Langkah Ke-5, kesimpulan

Perhitungan rumus di atas dapat dilihat perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} adalah $2,95 > 1,717$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT. Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan data di atas bahwa media interaktif berbasis ICT mampu meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Spesifikasi Media Interaktif Berbasis ICT

Pengembangan media interaktif berbasis ICT untuk mata pelajaran PAI di dasari pada belum adanya media pembelajaran berbasis ICT yang interaktif yang digunakan ketika pembelajaran PAI, yang akhirnya membuat siswa menjadi pasif dan cepat bosan dalam menerima materi pelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting bagi guru sebagai fasilitas dalam menyampaikan materi, sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam menerima materi dan menjadi lebih termotivasi.⁴⁰

Maka dari itu produk pengembangan media interaktif berbasis ICT ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Media interaktif berbasis ICT dikembangkan dengan desain yang semenarik mungkin, sehingga siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan cepat memahami materi membiasakan hidup bersih serta memudahkan siswa melafalkan dan menghafalkan bacaan niat dan doa setelah berwudu dan tayamum yang benar.

Produk media interaktif berbasis ICT dikembangkan melalui berbagai proses pengembangan dengan beberapa langkah. Langkah pertama yaitu, melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang ada di lapangan yaitu di SD My Little Island Malang. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan

⁴⁰ M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1 No. 2 2013.

Ms Hilda selaku guru mata pelajaran PAI dan dari hasil observasi saat pembelajaran PAI berlangsung. Data yang diperoleh adalah bahwa siswa masih banyak yang kurang memahami materi membiasakan hidup bersih dan belum bisa melafalkan dan menghafalkan bacaan niat dan doa setelah berwudu dan tayamum yang benar.

Langkah kedua yaitu, merencanakan dan merumuskan tujuan pengembangan produk berdasarkan hasil observasi di My Little Island Malang. Maka berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan hasil observasi yang telah disebutkan pada langkah pertama, peneliti merumuskan tujuan pengembangan produk ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD My Little Island pada mata pelajaran PAI khususnya materi membiasakan hidup bersih.

Langkah ketiga yaitu, mengembangkan produk yang akan membantu kesulitan yang dialami siswa. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis ICT. Kemudian peneliti menyesuaikan media pembelajaran dengan materi dengan didasari pada KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran PAI, serta menentukan desain media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Langkah keempat yaitu, melakukan uji coba lapangan awal. Pada langkah ini media pembelajaran yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh para validator yaitu, ahli desain, ahli materi, dan praktisi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan dengan

memberikan angket kepada para validator. Berdasarkan hasil angket, maka akan diketahui validitas atau kelayakan media interaktif berbasis ICT.

Langkah kelima yaitu, revisi media interaktif berbasis ICT berdasarkan hasil validasi serta saran yang diperoleh dari para validator sebelum diuji cobakan kepada para siswa. Langkah keenam yaitu, menguji cobakan media interaktif berbasis ICT kepada siswa kelas 1 SD My Little Island yang berjumlah dua puluh siswa pada saat pembelajaran PAI

Selain itu melakukan uji coba media interaktif berbasis ICT dengan memberikan tes kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media untuk mengetahui apakah media interaktif berbasis ICT yang telah dikembangkan berhasil mencapai tujuan pengembangan yang mana dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa. Langkah ketujuh yaitu, menyempurnakan media interaktif berbasis ICT berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan sebelumnya.

B. Analisis Tingkat Validitas dan Kemenarikan Media Interaktif

Berbasis ICT

Kevalidan serta kemenarikan media interaktif berbasis ICT dapat diketahui dari data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para validator dan hasil angket kemenarikan oleh siswa. Media interaktif berbasis ICT dapat dikatakan valid dan menarik apabila hasil validasi dapat memenuhi standar pencapaian lebih dari 59% hingga 100% berdasarkan kualifikasi tingkat kelayakan. Berikut di bawah ini adalah paparan analisis data hasil validasi oleh para validator.

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Interaktif Berbasis ICT

Berikut merupakan paparan data hasil validasi ahli desain media interaktif berbasis ICT.

- a. Kesesuaian desain dan tampilan media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD memperoleh nilai dengan persentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa desain dan tampilan pada interaktif berbasis ICT sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD.
- b. Kesesuaian gambar dan animasi pada media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis huruf yang digunakan pada media interaktif berbasis ICT sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD.
- c. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media interaktif berbasis ICT memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan media interaktif berbasis ICT mudah dipahami oleh siswa kelas 1 SD.
- d. Kemudahan penggunaan aplikasi media interaktif berbasis ICT memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media interaktif berbasis ICT mudah digunakan bagi siswa kelas 1 SD.
- e. Kesesuaian jenis dan ukuran teks pada media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis dan ukuran teks yang digunakan

pada media interaktif berbasis ICT sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD.

- f. Kemudahan penggunaan bahasa pada media interaktif berbasis ICT memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan pada media interaktif berbasis ICT mempermudah siswa untuk memahami materi pada media interaktif berbasis ICT.
- g. Kesesuaian media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan dengan siswa kelas 1 SD memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan aman bagi siswa kelas 1 SD.

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan oleh ahli desain yaitu Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd, produk yang telah dikembangkan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 89%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT termasuk dalam kategori valid dari segi desain produk. Dengan artian, desain yang digunakan pada media interaktif berbasis ICT sudah sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 Sekolah Dasar, dan sudah layak dan menarik untuk dipergunakan bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar baik dari segi tampilan serta cara penggunaannya.

Selain itu berdasarkan komentar dari Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.pd meyakini bahwa media interaktif berbasis ICT dapat membantu siswa dalam belajar khususnya pada materi membiasakan hidup bersih, dan diyakini bahwa desain media interaktif berbasis ICT ini dapat membuat siswa menjadi lebih

tertari, aktif dan semangat dalam belajar. Hal ini diperkuat dengan Hamalik yang berpendapat bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.⁴¹

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Media Interaktif Berbasis ICT

Berikut merupakan paparan data hasil validasi ahli materi media interaktif berbasis ICT.

- a. Kesesuaian media interaktif berbasis ICT dengan KI dan KD pada kurikulum KMA Nomor 183 Tahun 2019 memperoleh nilai 100%. Hal ini menunjukkan media interaktif berbasis ICT sesuai dengan KI dan KD pada kurikulum KMA Nomor 183 Tahun 2019.
- b. Kelengkapan isi materi pada media interaktif berbasis ICT dengan kurikulum KMA Nomor 183 Tahun 2019 memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi pada media interaktif berbasis ICT lengkap dan sesuai dengan kurikulum KMA Nomor 183 Tahun 2019.
- c. Kesesuaian materi pada media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan dengan kurikulum KMA Nomor 183 Tahun 2019 memperoleh nilai 75%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media interaktif berbasis ICT sesuai dengan kurikulum KMA Nomor 183 Tahun 2019.

⁴¹ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 8 No. 1 2011.

- d. Kesesuaian bahasa pada media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahasa yang digunakan pada media interaktif berbasis ICT sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI.
- e. Kesesuaian latihan soal pada media interaktif berbasis ICT dengan materi membiasakan hidup bersih memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal pada media interaktif berbasis ICT sesuai dengan materi membiasakan hidup bersih.
- f. Ketepatan media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan dengan ketertarikan minat siswa pada materi membiasakan hidup bersih memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT tepat untuk menarik minat siswa pada materi membiasakan hidup bersih.
- g. Ketepatan media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan dengan peningkatan pemahaman siswa kelas 1 SD/MI pada materi membiasakan hidup bersih memperoleh nilai 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 SD/MI pada materi membiasakan hidup bersih.

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, produk yang telah dikembangkan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 85,7%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT termasuk dalam kategori valid dari segi materi. Dengan artian, materi yang menjadi landasan media interaktif

berbasis ICT sudah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran PAI siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Selain itu juga ahli materi Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag mengatakan bahwa media interaktif berbasis ICT sangat menarik untuk pembelajaran. Menurut ahli materi media interaktif berbasis ICT akan membuat metode mengajar menjadi bervariasi tidak hanya terpaku pada metode ceramah saja yang biasa guru terapkan pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Sudjana dan Rivai yang mengatakan bahwa salah manfaat media dalam proses belajar siswa adalah metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.⁴²

3. Analisis Hasil Validasi Praktisi Pada Media Interaktif Berbasis ICT

Berikut merupakan paparan data hasil validasi praktisi pada media interaktif berbasis ICT.

- a. Kesesuaian materi membiasakan hidup bersih pada media interaktif berbasis ICT dengan KI dan KD PAI kelas 1 SD/MI memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi membiasakan hidup bersih pada media interaktif berbasis ICT sesuai dengan KI dan KD PAI siswa kelas 1 SD/MI.
- b. Kesesuaian ukuran dan jenis huruf pada media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf yang

⁴² Ibid.,

digunakan pada media interaktif berbasis ICT sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI.

- c. Ketepatan petunjuk penggunaan media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan media interaktif berbasis ICT sudah sesuai dan tepat bagi siswa kelas 1 SD/MI.
- d. Kemudahan penggunaan media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis ICT mudah bagi siswa kelas 1 SD/MI.
- e. Ketepatan gambar dan animasi yang digunakan pada media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI memperoleh nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan animasi yang digunakan media interaktif berbasis ICT tepat dan sesuai siswa kelas 1 SD/MI.
- f. Ketepatan bahasa yang digunakan pada media interaktif berbasis ICT dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan media interaktif berbasis ICT tepat dan mudah dipahami bagi siswa kelas 1 SD/MI.
- g. Ketepatan pengembangan media interaktif berbasis ICT dengan pemahaman siswa kelas 1 SD/MI pada materi membiasakan hidup bersih memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa

media interaktif berbasis ICT tepat dan memudahkan siswa kelas 1 SD/MI untuk memahami materi membiasakan hidup bersih.

- h. Ketepatan media interaktif berbasis ICT dengan peran penting dalam pembelajaran PAI memperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT tepat dan berperan penting dalam pembelajaran PAI.
- i. Ketepatan media interaktif berbasis ICT dengan pengajaran guru pada pembelajaran PAI memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT tepat digunakan bagi guru untuk mengajarkan pembelajaran PAI.
- j. Ketepatan media interaktif berbasis ICT dengan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI memperoleh nilai dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT tepat digunakan bagi siswa kelas 1 SD/MI agar terlibat aktif dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan oleh praktisi yaitu Ms Hilda Zakhrofatul Idloah, S.S.I, M.Pd selaku guru PAI kelas 1 SD My Little Island, produk pengembangan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 87,5%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT termasuk dalam kategori valid. Dengan artian, penggunaan media interaktif berbasis ICT sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 Sekolah Dasar, serta media interaktif berbasis ICT sudah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran PAI siswa kelas Sekolah Dasar.

Selain itu menurut praktisi Ms Hilda Zakhrofatul Idloah, S.S.I, M.Pd media interaktif berbasis ICT dapat memudahkan guru dalam pembelajaran serta membuat siswa lebih memahami dalam materi membiasakan hidup bersih. Hal ini sejalan dengan pernyataan Syamsudin bahwa penggunaan berbagai media dapat membantu siswa dalam belajar sesuai dengan karakter dirinya. Sebaliknya, guru yang tidak menggunakan media menjadikan hasil belajar siswa kurang optimal. Dengan media, guru dapat memperkaya, memperluas, dan memperdalam proses kegiatan belajar mengajar, dan dapat merangsang lebih dari satu organ penginderaan siswa.⁴³ Sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam pembelajaran PAI khususnya pada materi membiasakan hidup bersih.

4. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Interaktif Berbasis ICT

Media interaktif berbasis ICT merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas 1 SD/MI, ini dikarenakan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Tampilan media interaktif berbasis ICT yang berupa aplikasi sangat menarik bagi siswa kelas 1 SD/MI.
2. Gambar dan animasi media interaktif berbasis ICT yang bermacam-macam membuat siswa tertarik menggunakannya untuk pembelajaran PAI.

Media interaktif berbasis ICT yang diuji cobakan di SD My Little Island memperoleh hasil tingkat kemenarikan sebagai berikut:

⁴³ Rahmah Khaerotin, *op.cit.*,

- a. Media interaktif berbasis ICT mudah digunakan bagi siswa memperoleh nilai dengan persentase 88,04%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT mudah digunakan siswa.
- b. Tampilan media interaktif berbasis ICT menarik bagi siswa memperoleh nilai dengan persentase 86,95%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media interaktif berbasis ICT menarik bagi siswa.
- c. Tingkat kesulitan siswa dalam menggunakan media interaktif berbasis ICT memperoleh nilai dengan persentase 88,04%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media interaktif berbasis ICT.
- d. Tingkat kemenarikan gambar dan animasi media interaktif berbasis ICT bagi siswa memperoleh nilai dengan persentase 91,30%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan animasi media interaktif berbasis ICT menarik dan disukai oleh siswa.
- e. Media interaktif berbasis ICT membuat pembelajaran PAI menjadi menyenangkan bagi siswa memperoleh nilai dengan persentase 92,39%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran PAI.
- f. Media interaktif berbasis ICT membuat siswa menjadi bersemangat dalam pembelajaran PAI memperoleh nilai dengan persentase 90,21%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT membuat siswa menjadi bersemangat dalam pembelajaran PAI.

- g. Media interaktif berbasis ICT dapat membantu siswa belajar memahami materi membiasakan hidup bersih memperoleh nilai dengan persentase 89,75%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT membantu siswa dalam belajar memahami materi membiasakan hidup bersih.

Berdasarkan hasil penilaian angket kemenarikan secara keseluruhan oleh dua puluh siswa kelas 1 SD My Little Island, produk pengembangan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 89,75%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT termasuk dalam kategori menarik. Dengan artian, media interaktif berbasis ICT menarik bagi siswa dalam segi tampilan dan isi materi yang disajikan.

Selain itu penggunaan media dapat merangsang siswa untuk mengemukakan pertanyaan dan memberi respon yang positif terhadap proses pembelajaran.⁴⁴ Oleh sebab itu, media interaktif berbasis ICT membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran PAI materi membiasakan hidup bersih.

C. Analisis Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Media Interaktif Berbasis ICT

Berdasarkan hasil perolehan nilai dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas 1 SD My Little Island Malang menunjukkan hasil nilai yang berbeda. Nilai *post-test* siswa lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test* siswa. Pada nilai *post-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 81,25, sedangkan nilai *pre-test*

⁴⁴ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD" *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. II No. 1 2018.

menunjukkan nilai rata-rata sebesar 48,25. Jadi penggunaan media interaktif berbasis ICT dapat dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar PAI siswa dikarenakan terdapat perbedaan hasil tes yang signifikan terhadap penggunaan produk pengembangan media interaktif berbasis ICT.

Berdasarkan hasil perolehan kedua nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar PAI siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT pada pelaksanaan pembelajaran PAI materi membiasakan hidup bersih. Selain itu diperkuat juga dengan hasil analisis uji t dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} $2,95 > 1,717$. Dengan ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Berdasarkan hasil analisis uji t tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD/MI. Selain itu penggunaan media interaktif berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD/MI dikarenakan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Tampilan media interaktif berbasis ICT yang berupa sebuah aplikasi yang mudah diakses sangat menarik bagi siswa kelas 1 SD/MI.
2. Gambar dan animasi pada media interaktif berbasis ICT yang bermacam-macam membuat siswa tertarik menggunakannya untuk pembelajaran PAI.

3. Isi materi pada media interaktif berbasis ICT yang disertai dengan video dan audio sangat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran PAI khususnya pada materi membiasakan hidup bersih.
4. Media interaktif berbasis ICT yang mudah digunakan dan mudah diakses bagi siswa kelas 1 SD/MI, yang mana dengan menggunakan interaktif berbasis ICT siswa bisa lebih termotivasi untuk mempelajari materi membiasakan hidup bersih pada mata pelajaran PAI.

Jadi dalam hal ini siswa tidak hanya bisa menyerap semua materi pada media interaktif berbasis ICT, akan tetapi siswa juga bisa menerapkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan itu siswa menjadi lebih tertarik dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dengan adanya keaktifan siswa dalam menggunakan media interaktif berbasis ICT. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nuha bahwa dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih cepat mengolah informasi, selain itu lebih mudah dalam menerima dan mengolah sebuah komunikasi.⁴⁵ Oleh sebab itu media mampu membantu guru dalam memberi kemudahan kepada siswa dalam belajar.

⁴⁵ Izzatul Mar'ah Sayyidah, "Penggunaan Media Denah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab Siswa MTsN 2 Kota Malang" *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 2019.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba lapangan produk pengembangan pada dua puluh siswa kelas 1 SD My Little Island dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Spesifikasi produk pengembangan berupa media interaktif berbasis ICT dikemas dalam sebuah aplikasi yang dikembangkan dengan prosedur yaitu (a) pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) pengembangan produk awal, (d) uji coba produk awal, (e) revisi produk awal, (f) uji coba lapangan, dan (g) revisi produk akhir).
2. Hasil validasi yang didapatkan dari ahli desain, ahli materi, dan praktisi memperoleh hasil 87,4% yang termasuk dalam kategori valid. Adapun tingkat kemenarikan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 89,75% yang termasuk dalam kategori menarik.
3. Hasil uji t memperoleh hasil yang signifikan. Hasil yang diperoleh t_{hitung} sebesar 2,95 dan t_{tabel} sebesar 1,717. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT. Berdasarkan perolehan hasil uji t menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

B. Saran

1. Untuk guru

Media interaktif berbasis ICT dapat diterapkan dalam proses pembelajaran PAI khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Untuk siswa

Siswa dapat menggunakan media interaktif berbasis ICT agar lebih termotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

3. Untuk peneliti selanjutnya

Tujuan pengembangan media interaktif berbasis ICT dapat lebih dikembangkan pada mata pelajaran PAI dengan materi yang lain, semoga media interaktif berbasis ICT dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Pribadi, Benny. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesai Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arum & Desstya. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Berbasis Modalitas Belajar Pada Materi Fungsi Pencernaan Pada Manusia. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 6.
- Asnawir & Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Asrori, Imam. 2016. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Darajat, Zakiah. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djarwanto. 2001. *Mengenal Beberapa Uji Statistik Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.
- Elang, Krisnadi. 2009. *Rancangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Harsiwi & Arini. 2023. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No.4
- Kadariah, dkk. 2020. Multimedia Interaktif “Belajar Kosa-Kata Bahasa Arab” Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab untuk Anak SD Kelas IV. *Journal of Applied Multimedia and Networking*. Vol. 4 No. 1.
- Karlina, Ice, dkk. 2018. Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Sains Dalam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol. 3 No.1.
- Mahdun, dkk. 2021. Exploring Teacher Perceptions and Motivations to ICT Use in Learning Activities in Indonesia. *Journal of Information Technology Education: Research* 18 Juni.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miftah. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. Vol. 1 No. 2.
- Muchin, Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Sagha Grafika.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 8 No. 1.

Piaget dalam Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya.

Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Pasal 1 ayat 1.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional
Pendidikan pasal 6 ayat 1.

Putri. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada
SDN 14 Kecamatan Lubuk Begalung Padang. *Journal of Information
Technology and Computer Science*. Vol. 1 No. 1.

Sanjaya, Wina & Budiman, Andi. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta:
Kencana.

Santyasa, I Wayan. 2009. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya.

Sayyidah, Mar'ah, Izzatul. 2019. Penggunaan Media Denah Untuk Meningkatkan
Kemampuan Menulis Bahasa Arab Siswa MTsN 2 Kota Malang. *Inovasi
Media Pembelajaran Bahasa , Sastra, dan Budaya*.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
Jakarta: Prenadamedia Group.

Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. 2016.

Jakarta: Kemendikbud

Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat
Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. II No. 1.

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

Waraulia, Musandi, Asri. 2020. *Bahan Ajar*. Madiun: UNIPMA Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-034/Ps/HM.01/05/2023

16 Mei 2023

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SD My Little Island Malang

di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Susetna Lily Zulailiana
NIM : 200103220012
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
2. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Membiasakan Hidup Bersih Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PABP Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr.Wb



Lampiran II : Surat Keterangan Bukti Melakukan Penelitian dari Sekolah



YAYASAN KASIH BUNDA MALANG
SPK MY LITTLE ISLAND
"TERAKREDITASI A"
Jl. Raya Lembah Dieng No. 7 Kecamatan Sukun - Malang 65151
☎ 0341 - 671 886 877 0080 1900
✉ mylittleschool@gmail.com www.mylittleschool.sch.id
NSS: 102056105098 NPSN: 20540190

SURAT KETERANGAN

Nomor : 202/S. Ket.Tgs/MLI-SD/VI/2023

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : RURIK HERAWATI, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Sekolah Dasar My Little Island Malang
Alamat : Jl. Raya Lembah Dieng No. 7 Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa,

Nama Mahasiswa : Susetna Lily Zulailiana
NIM : 200103220012
Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian di SD My Little Island dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang*" pada tanggal 1 -25 Mei 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat. Harap dipergunakan sebagaimana mestinya.



Malang, 5 Juni 2023

Hormat kami

Rurik Herawati, M.Pd
Kepala SD My Little Island



Cambridge Assessment
International Education
Cambridge International School



Perkumpulan
Sekolah-Sekolah
Indonesia

Lampiran III : Surat Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-016/Ps/PP.009/05/2023

16 Mei 2023

Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Materi**

Kepada

Yth. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Susetna Lily Zulailiana
NIM : 200103220012
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
2. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Membiasakan Hidup Bersih Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PABP Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Direktur,

Wahidmurni



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-017/Ps/PP.009/05/2023

16 Mei 2023

Hal : Permohonan Menjadi Validator Ahli Desain Media

Kepada

Yth. Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd

di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Susetna Lily Zulailiana
NIM : 200103220012
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
2. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Membiasakan Hidup Bersih Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PABP Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb



Direktur,

Wahidmurni

Lampiran IV : Instrumen Validasi Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA INTERAKTIF MEMBIASAKAN HIDUP BERSIH

A. Biodata

Nama : Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd
NIP :
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak atau Ibu tentang kevalidan desain fungsi pada media interaktif membiasakan hidup bersih.

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket atau instrumen ini, Bapak atau Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak atau Ibu.
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	4

D. Pernyataan

Berilah tanda centang (✓) pada salah jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Desain dan tampilan media interaktif menarik.				✓
2.	Gambar, animasi yang digunakan menarik.				✓
3.	Petunjuk penggunaan media interaktif jelas dan mudah dipahami.			✓	
4.	Aplikasi media interaktif mudah digunakan.				✓
5.	Jenis dan ukuran teks pada media interaktif sesuai karakteristik siswa.			✓	
6.	Bahasa yang digunakan pada media interaktif mudah dipahami oleh siswa.			✓	
7.	Media yang dikembangkan bersifat aman bagi siswa.				✓

E. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media interaktif membiasakan hidup bersih!

sudah bagus.
 tinggal ditambahkan audio ~~untuk~~ untuk bacaan
 dua - duanya

Malang, 22 Mei 2023
 Validator,



Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd
 NIP. 199031420190210007

Lampiran V : Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA INTERAKTIF MEMBIASAKAN HIDUP BERSIH

A. Biodata

Nama : Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP : 19760803200604 1 001
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak atau Ibu tentang kevalidan materi fungsi pada media interaktif membiasakan hidup bersih.

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket atau instrumen ini, Bapak atau Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak atau Ibu.
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	4

D. Pernyataan

Berilah tanda centang (✓) pada salah jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media interaktif dengan KI dan KD.				✓
2.	Kelengkapan isi materi.			✓	
3.	Materi yang diberikan sesuai dengan media interaktif yang dikembangkan.			✓	
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
5.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi.				✓
6.	Media interaktif dapat menarik minat siswa terhadap materi membiasakan hidup bersih.			✓	
7.	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi membiasakan hidup bersih.			✓	

E. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media interaktif membiasakan hidup bersih!

perlu video & butuh materi jely penjelasan materi di media interaktif ms.
 butuh evaluasi buat yg HOTS

Malang, 22 Mei 2023
 Validator,



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 19760803200604 1 001

Lampiran VI : Instrumen Validasi Praktisi

INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIISI/GURU MEDIA INTERAKTIF MEMBIASAKAN HIDUP BERSIH

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media interaktif membiasakan hidup bersih untuk siswa kelas I SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan penilaian media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Ibu untuk mengisi angket ini. Tujuan angket adalah untuk mengetahui tingkat validitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil angket akan digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai praktisi/guru. Sebelum mengisi angket, Ibu dimohon untuk mengisi identitas di bawah terlebih dahulu.

Nama : Hilda Zakhrofatul Idloah
Pendidikan : S2 PAI
Jabatan : Guru PAI-BP
Instansi : SD My Little Island
Alamat :

B. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket atau instrumen ini, Bapak atau Ibu diharapkan untuk mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.

3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak atau Ibu.
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	4

C. Pernyataan

Berilah tanda centang (✓) pada salah jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi membiasakan hidup bersih dengan media interaktif dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar PABP kelas 1 SD/MI.				✓
2.	Ukuran dan jenis huruf pada media interaktif sesuai dengan siswa kelas 1 SD/MI.			✓	
3.	Petunjuk penggunaan media interaktif jelas dan mudah dipahami.			✓	
4.	Media interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran.				✓
5.	Gambar dan animasi yang digunakan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI.				✓
6.	Bahasa yang digunakan pada media interaktif mudah dipahami oleh siswa kelas 1 SD/MI.			✓	
7.	Media interaktif memudahkan siswa dalam memahami materi membiasakan hidup bersih.				✓
8.	Media interaktif sangat berperan dalam pembelajaran PABP.				✓
9.	Media interaktif sangat memudahkan			✓	

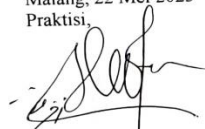
	guru dalam pembelajaran.				
10.	Media interaktif membuat siswa termotivasi untuk belajar.			✓	

D. Lembar Kritik dan Saran

Tulislah komentar secara keseluruhan mengenai media interaktif membiasakan hidup bersih!

bagus, menarik utk pembelajaran.
siswa juga tampak antusias

Malang, 22 Mei 2023
Praktisi,



Hilda Zakhrofatul Idloah,
S.S.I.,M.Pd.
NIS.

Lampiran VII : Instrumen Kemerarikan

INSTRUMEN KEMENARIKAN MEDIA INTERAKTIF MEMBIASAKAN HIDUP BERSIH

Nama : *Kangden*

Nomor Absen :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket atau instrumen ini, adik diharapkan untuk mengamati media interaktif membiasakan hidup bersih yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan member tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, atau c yang sesuai dengan penilaian adik.

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah media interaktif membiasakan hidup bersih mudah untuk adik gunakan?
 a. Sangat mudah
b. Mudah
- b. Suka
- c. Tidak suka
- d. Sangat tidak suka
5. Apakah dengan media interaktif membiasakan hidup bersih membuat pelajaran PABP menjadi menyenangkan untuk adik?
 a. Sangat menyenangkan
b. Menyenangkan
c. Tidak menyenangkan
d. Sangat tidak menyenangkan
6. Apakah dengan media interaktif membiasakan hidup bersih membuat adik bersemangat dalam belajar PABP?
a. Sangat semangat
b. Semangat
c. Tidak semangat
 d. Sangat tidak semangat
7. Apakah dengan media interaktif dapat membantu adik dalam memahami materi membiasakan hidup bersih?

- c. Tidak mudah
d. Sangat tidak mudah
2. Apakah tampilan media interaktif membiasakan hidup bersih menarik menurut adik?
 a. Sangat menarik
b. Menarik
c. Tidak menarik
d. Sangat tidak menarik
3. Apakah adik mengalami kesulitan dalam menggunakan media interaktif membiasakan hidup bersih?
 a. Sangat tidak kesulitan
b. Tidak kesulitan
c. Kesulitan
d. Sangat kesulitan
4. Apakah adik menyukai gambar dan animasi media interaktif membiasakan hidup bersih?
 a. Sangat suka

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

Lampiran VIII : Hasil *Pre-test*

LEMBAR EVALUASI

Mata Pelajaran : PABP
Materi : Membiasakan
Hidup Bersih
Kelas / Semester : 1 / 2

40

No.	Indikator
1.	Membiasakan pola hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Meyakini pola hidup bersih sebagai ajaran Islam.
3.	Membiasakan bersuci dengan benar.

Nama : AKSAI

No. Absen :

A. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Kita tidak boleh berwudu tanpa aturan yang benar. Kita dapat berwudu dengan benar karena mengikuti contoh ... lewat hadisnya.
 a. Nabi Muhammad SAW
 b. Ulama
 c. guru
2. Membaca niat dalam ketika berwudu, dilakukan saat membasuh ...
 a. Wajah
 b. Hidung
 c. Kaki
3. Akbar telah menyelesaikan pembelajaran tentang tayamum. Tayamum merupakan salah satu cara bersuci menggunakan ...
 a. Tanah
 b. Debu
 c. Air
4. Salah satu syarat untuk melakukan tayamum adalah saat kita tidak menemukan ... untuk bersuci.
 a. Tanah
 b. Batu
 c. Air
5. Ketika kita berhadass kecil dan akan melakukan salat, kita bersuci dengan cara ...
 a. Membasuh muka
 b. Berwudu

6. Kebersihan adalah sebagian dari ...
 a. mandi
 b. Islam
 c. Iman
 d. Ihsan
7. All SWT mencintai orang yang ...
 a. Bersih dan suci
 b. Sering sakit
 c. Kotor
8. Setelah buang air besar atau buang air kecil wajib bersuci yang disebut ...
 a. Tayamum
 b. Wudu
 c. Istinja'
9. Manfaat menjaga kebersihan lingkungan adalah ...
 a. Badan capek
 b. Badan sehat
 c. Badan sakit
10. Ibadah yang menjadi batal atau tidak sah karena buang angin (kentut) dan harus mengulang kembali setelah berwudu adalah ibadah ...
 a. Zakat
 b. Puasa
 c. Salat

Lampiran IX : Hasil *Post-test*

LEMBAR EVALUASI

Mata Pelajaran : PABP
Materi *Religion* : Membiasakan
Hidup Bersih
Kelas / Semester : 1 / 2

100

No.	Indikator
1.	Membiasakan pola hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Meyakini pola hidup bersih sebagai ajaran Islam.
3.	Membiasakan bersuci dengan benar.

Nama : *Rhanyka*

No. Absen :

A. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar!

- ✓ 1. Kebersihan adalah sebagian dari ...
 - Islam
 - ~~Iman~~
 - Ihsan
- ✓ 2. All SWT mencintai orang yang ...
 - ~~Bersih dan suci~~
 - Sering sakit
 - Kotor
- ✓ 3. Setelah buang air besar atau buang air kecil wajib bersuci yang disebut ...
 - Tayamum
 - ~~Wudu~~
 - Istinja'
- ✓ 4. Manfaat menjaga kebersihan lingkungan adalah ...
 - Badan capek
 - ~~Badan sehat~~
 - Badan sakit
- ✓ 5. Ibadah yang menjadi batal atau tidak sah karena buang angin (kentut) dan harus mengulang kembali setelah berwudu adalah ibadah ...
 - Zakat
 - Puasa
 - ~~Salat~~

6. Kita tidak boleh berwudu tanpa aturan yang benar. Kita dapat berwudu dengan benar karena mengikuti contoh ... lewat hadisnya.
 - a. Nabi Muhammad SAW
 - b. Ulama
 - c. guru
7. Membaca niat dalam ketika berwudu, dilakukan saat membasuh ...
 - a. Wajah
 - b. Hidung
 - c. Kaki
8. Akbar telah menyelesaikan pembelajaran tentang tayamum. Tayamum merupakan salah satu cara bersuci menggunakan ...
 - a. Tanah
 - b. Debu
 - c. Air
9. Salah satu syarat untuk melakukan tayamum adalah saat kita tidak menemukan ... untuk bersuci.
 - a. Tanah
 - b. Batu
 - c. Air
10. Ketika kita berhadapan kecil dan akan melakukan salat, kita bersuci dengan cara ...
 - a. Membasuh muka
 - b. Berwudu
 - c. mandi

B. Soal Isian

Bacalah teks di bawah ini dan jawablah pertanyaannya dengan benar.

Bayu bermain di halaman rumah.

Kemudian ibunya pulang dari pasar.

Ibunya membawa makanan untuk Bayu.

Bayu langsung makan tanpa mencuci tangan.

1. Apakah yang dilakukan Bayu dapat dicontoh? Mengapa demikian? *tanpa cuci tangan*
2. Jika kamu menjadi Bayu, apa yang akan kamu lakukan sebelum makan? *karena langsung makan*
3. Mengapa kamu melakukan itu? *mencuci tangan*
4. Apa akibat jika tidak mencuci tangan? *tidak baik perut*

Lampiran X : Dokumentasi Penelitian



Pembelajaran sebelum menggunakan media



Pembelajaran menggunakan media



Pengerjaan soal *pre-test*



Pengerjaan soal *post-test*

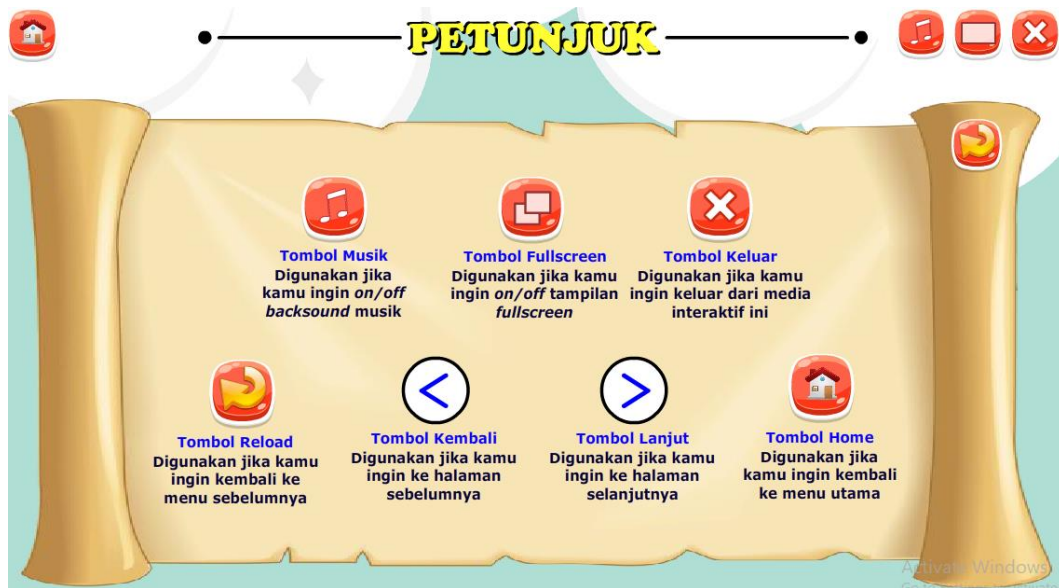
Lampiran XI : Hasil Pengembangan Media



Cover Media



Menu Media



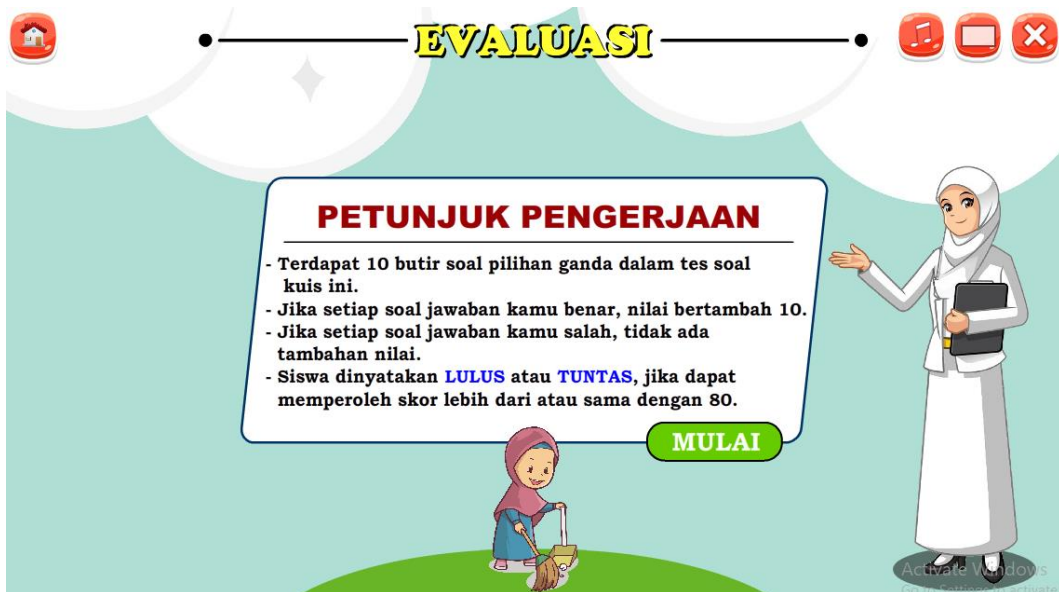
Petunjuk Media



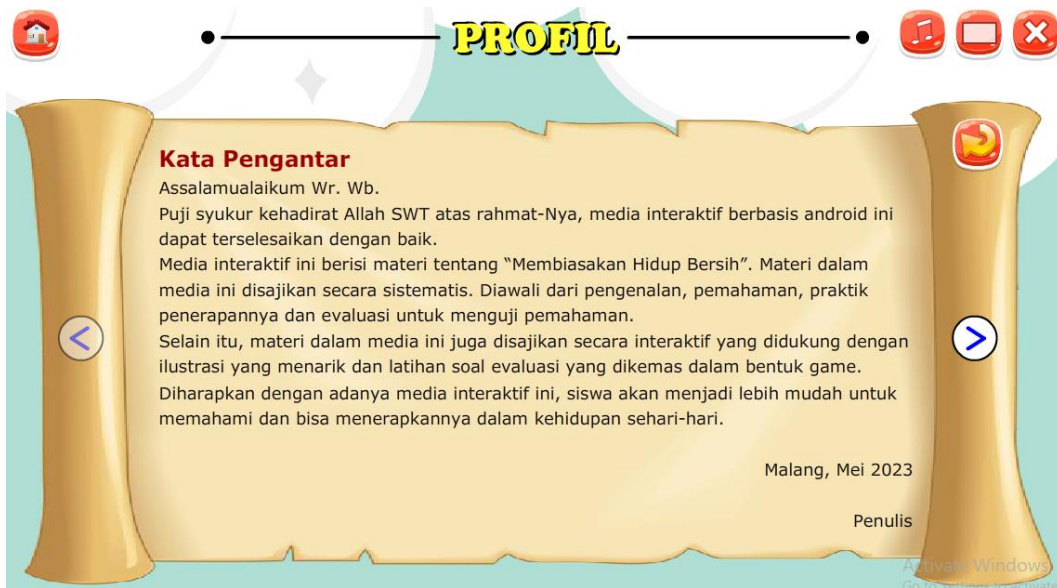
Kompetensi



Materi



Evaluasi



Kata Pengantar



Profil Pengembang

Lampiran XII : Biodata Peneliti



Nama : Susetna Lily Zulailiana
NIM : 16140068
Tempat Tanggal Lahir : Kab. Karimun, 23 Mei 1995
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat Rumah : Gg. Ansapuri No.30 Kec. Meral Kab. Karimun
No. HP : 087762473732
Alamat E-mail : Susetnalily@gmail.com

Riwayat Pendidikan

No.	Instansi Pendidikan	Tahun Ajaran
1.	TK Swasta Cahaya Karimun	2000-2001
2.	SD Swasta 005 Cahaya Karimun	2001-2007
3.	SMPN 2 Tebing Binaan	2007-2009
4.	SMPN 5 Cilacap	2009-2010
5.	Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1	2010-2015
6.	S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	2016-2020
7.	S2 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	2020-2023